
U stolu

Hra pro RPG Kuchyni 2017

napsal Filip Dvořák a.k.a MarkyParky

Předmluva

U stolu je soutěžní hra sepsaná v rámci soutěže RPG Kuchyně 2017.

Mechanika hry inspirována hrami Munchkin, World of Warcraft (Board game) a ApocalypseWorld.

Použité ingredience:

- **Bezpečí** – je to hra o „hráčích“ a hráčům hry přece nehrozí žádné velké nebezpečí
- **Hrneček** – připomněl mi slavnou scénu z Ridicka, když zabíjí hrnečkem a ukazuje tak, že příběh a situace ve hře jsou mnohdy důležitější, než pravidla
- **Zdrojový kód** – při hraní můžete popisovat, jak váš „hráč“ využívá mechaniku jeho vlastní hry – včetně jejich případného exploitování. Máte tedy vlastně přístup k jejímu „zdrojovému kódu“
- **V omezeném prostoru** – děj hry se odehrává u jednoho stolu, kolem kterého sedí hráči RPGčka
- **Pexeso / smartphone** – hra potřebuje generátor obrázků. Pexeso nebo smartphone mohou tuhle roli plnit
- **2. obrázková ingredience** – provazochodec co si sám natahuje nikde nezavěšený provaz je jako hráč, co si sám klade překážky, aby je pak překonával.

Pokud by laskavý čtenář měl pocit, že archetypy „hráč“ a jejich „přístupy“ ke hře snad mají být typologií hráčů podle R.D.Lawse, resp. Threefold (GDS) teorií podle J.H.Kima, není daleko od pravdy, tyto dva zajímavé náhledy na hraní RPG byly opravdu inspirací. Pro účely zábavnosti a vyvážení herní mechaniky jsem ovšem v některých místech jejich význam trochu posunul.

Úvod

U stolu je meta-hra. Je to hra o hraní RPG her. Nemusíte se ale bát, že by se jednalo o statickou hru, kde se neodehrávaly velké příběhy. Ano, budete hrát „**hráče**“, ale hráče, co prolézají kobky, cestují vesmírem nebo se snaží přežít v drsném prostředí šestákových detektivních románů. Zkrátka nějaké to dobrodružství se do vaší hry zcela jistě dostane, byť v trochu neobvyklé formě.

Co je potřeba?

Ke hře potřebujete **3x6 šestistěnných kostek** – nejlépe tři skupiny po šesti podobných kostkách (např. 6 modrých, 6 červených a 6 zelených).

Pokud tolik kostek nemáte, vystačíte si klidně i s jednou jedinou šestistěnnou kostkou a výsledky si můžete průběžně zapisovat, hra tak ale pro vás bude komplikovanější.

Dále budete potřebovat větší množství **dvoustranných barevných žetonů**, opět **ve skupinách po třech**. Na žetonech musí být poznat rub a líc (resp. úspěch a potíže, co to znamená, si povíme později).

Nakonec budete potřebovat velké množství **kartiček s různými obrázky**, vhodné je například využít karty z nějaké karetní či deskové hry, využít vhodný balíček (či několik) pexesa, případně využít počítač či mobilní telefon, abyste získali sadu náhodných obrázků, např. s pomocí služeb jako je pinterest.com nebo unsplash.it. Podle toho, jaké kartičky budete při hře používat, si také zvolte žánr hry, který budou vaši „**hráči**“ hrát.

Hráči a „hráči“

Abychom v celém textu pravidel předešli zmatkům, budeme rozlišovat mezi hráči a „**hráči**“.

Pokud bude slovo hráč napsané bez uvozovek a běžným písmem, myslí se tím opravdoví lidé, kteří spolu u opravdového stolu hrají tuto hru nazvanou **U stolu**.

Jestliže ale v textu narazíte na slovo „**hráč**“ napsané s uvozovkami a výrazně, čteš vlastně o tom, co by v jiných hrách na hrdiny bylo nazvané jako postavy.

Přístupy

Jak už víte, budete hrát „**hráče**“ RPG, kteří se sešli v jedné místnosti, kupé vlaku či stanu a společně hrají hru na hrdiny. Každý z těchto „**hráčů**“ vyhledává trochu jiný přístup k hraní RPG a u stolu se chová jinak. **U stolu** známe tři takové přístupy, které si teď v rychlosti nastíníme.

Situace

Někteří „**hráči**“ rádi přemýšlí v intencích chování herního světa. V jaké situaci se jejich postavy v herním světě nachází, co provádí a jaký to bude mít na fungování herního světa dopad. Tito „**hráči**“ většinou hrají, protože se chtějí dozvědět, jaký osud jejich postavu v herním světě čeká. Od pravidel hry očekávají, že budou říkat, jak která situace dopadla a příběh vznikne tím, jak se jejich postava se situací popasuje.

Pokud bude tvůj „**hráč**“ využívat situace v herním světě k postupu hrou, budeš do ruky brát **situační kostky**, výsledek jeho snahy znázorníš pomocí **situačních žetonů**.

Pravidla

Jiní „**hráči**“ preferují řešit herní situace s pomocí aplikace pravidel. Snaží se kombinovat dovednosti a schopnosti svých postav tak, aby skrze pravidla dosáhli svého. „**Hráči**“ s důrazem na pravidla většinou své uspokojení získávají z pocitu vítězství a z úspěšného překonávání překážek. Proto občas oželí logické chování v dané situaci nebo zajímavý příběhový zvrát, pokud by je tyto o jejich vítězství připravily.

Pokud „**hráč**“, kterého budeš ve hře představovat, akcentuje pravidla, budeš do ruky brát **pravidlové kostky**, výsledek jeho snahy znázorníš pomocí **pravidlových žetonů**.

Příběh

Třetí skupinou „**hráčů**“ jsou ti, co se zaměřují na příběh. Vedou svou postavu hrou tak, aby prožila pro ně co nejzajímavější sled událostí. Jsou ochotni dokonce i přijmout i neúspěch či přizpůsobit chování herního světa, pokud to příběh, který se odehrává, udělá zajímavějším.

Pokud „**hráč**“, kterého budeš ve hře představovat, hledá hlavně zajímavý příběh, budeš do ruky brát **příběhové kostky**, výsledek jeho snahy znázorníš pomocí **příběhových žetonů**.

Nervy

Hraní RPG je především zábava. Přesto je občas při hře cítit napětí a „**hráčům**“ doslova tečou nervy. Při hraní **U stolu** jsou to tedy právě **nervy**, co určuje, jak moc se hráči daří pokračovat ve hře a tak tedy budeme nazývat jediný zdroj, ne zcela nepodobný životům, který „**hráči**“ ve hře mají k dispozici.

Začátek hry

Na začátku hry se sejdete a jako první si zvolíte žánr hry. Žánr volte s ohledem na obrázky, které máte k dispozici, tak aby obrázky na kartičkách dávaly smysl jako překážky ve hře. Podle podobny a druhu kartiček si dohodnete pravidla pro určování **obtížnosti**, **nebezpečnosti** a **vytrvalosti**, viz níže. Potom si každý zvolte jednoho „**hráče**“, za kterého budete hrát. Nakonec si pro svého „**hráče**“ zvolte jeho téma, viz karta příslušného hráče.

Průběh hry

U stolu je hra, kterou hrají jen hráči, bez žádného Vypravěče či Pána jeskyně. Místo vypravěče je ve hře balíček náhodných obrázků. Hráči se postupně střídají ve svých tazích.

Hráč, který je na tahu, si lízne do ruky obrázek. Pokud má po líznutí na ruce více karet, než je úroveň jeho „**hráče**“, musí se jedné nebo více karet zbavit. To udělá tak, že je vyloží doprostřed stolu a zahájí scénu. Každá vyložená karta bude představovat ve hře jednu **překážku**, kterou musí „**hráč**“ překonat. Pokud má po líznutí na ruce stejně nebo méně karet, než je úroveň jeho „**hráče**“, může také jednu nebo více karet vyložit a zahájit scénu. Má ale navíc volbu nechat svého „**hráče**“ odpočinout. Popíše ostatním, jak si jeho „**hráč**“ odpočine (zda si zkontroluje facebook, vyřídí telefon s přítelkyní, přečte si pár stránek oblíbeného komixu, odehraje na telefonu level oblíbené hry nebo prostě chroupe brambůrky a baví se hrou ostatních) a doplní si **nervy** na maximum.

Kdykoliv, když v průběhu scény dochází k **nastínění situace**, ostatní hráči se mohou nebo nemusí se svými „**hráči**“ ke **scéně** připojit. Pokud se rozhodnou, že se připojí, musí ale přidat ze své vlastní ruky nejméně jednu další kartu a přidat tak další **překážku**.

Vyhodnocení scény

Už víme, že vždy, když „**hráči**“ řeší **U stolu** nějakou **scénu**, znamená to konfrontaci s jednou nebo více **překážkami**. Hráči tedy musí zjistit, zda tyto **překážky** dokázali překonat. Jak už jsme si řekli, ve hře se používají tři druhy kostek: **situační**, **pravidlové** a **příběhové**.

Každá **překážka**, ať už jde o živého nepřítele, neživý objekt nebo i abstraktní komplikaci, je popsána třemi hodnotami – **obtížností**, **nebezpečností** a **vytrvalostí**. Co tyto hodnoty znamenají, se dozvíte na následujících řádcích, ve kterých si vysvětlíme, jak se překonávání překážek vyhodnocuje.

Průběh vyhodnocování

Vyhodnocování každé **scény** probíhá v jednom nebo několika kolech. Před prvním kolem si hráči **nastíní situaci**. Každé kolo pak začíná hodem kostkami a končí **vyprávěním výsledku**. Pokud na konci kola zbyla alespoň jedna nepřekonaná překážka, vyprávění znovu **nastíní situaci** a případné **nespotřebované úspěchy** (co to je se dozvíš níže) se přenáší do kola dalšího.

Nastínění situace

Jak už bylo řečeno v kapitole Průběh hry, hráč, který byl na tahu, vyložil na stůl jednu nebo více karet překážek. Jakmile jsou karty na stole, nastíní ostatním, jakou scénu bude jeho „hráč“ řešit. Popíše jim situaci postavy v herním světě a přítomné **překážky**. Také určí jejich **obtížnost**, **nebezpečnost** a **vytrvalost**, jak se to dělá je popsáno níže.

Také již víme, že když je **situace nastíněna**, ostatní „hráči“ se mohou také zapojit. Jejich hráči přiloží další karty a přidají vysvětlení, jak a proč se s novými překážkami situace změnila a také, v jaké situaci na scénu vstupuje postava jejich „hráče“. Totéž platí na konci každého kola **scény**, kdy se **situace nastiňuje** znovu.

Určení obtížnosti, nebezpečnosti a vytrvalosti

Pro určení obtížnosti, nebezpečnosti a vytrvalosti máte dvě možnosti. Můžete vycházet z karet, které máte k dispozici - určete si před hrou nějaká kritéria, která platí pro všechny použité karty a ta používejte. Například pokud máte pexeso dopravní prostředků a hrajete hru z prostředí posapokalyptických závodů, potom obtížnost může být třeba určena počtem kol, nebezpečnost barvou a vytrvalost může vycházet z počtu lidí, které dopravní prostředek běžně vozí. Používáte-li například karty z nějaké karetní nebo deskové hry, můžete využít přímo symboly na kartách zobrazené.

Druhou možností je určit některou z těchto veličin náhodně, např. hodem kostkou, v moment, kdy je karta vyložena. Oba dva způsoby také můžete libovolně kombinovat.

Doporučené rozsahy hodnot:

- Obtížnost: 3-6
- Nebezpečnost: 5-10
- Vytrvalost: 5-10

Hod kostkami

Pokud ve hře překonáváš překážku, vezmi do ruky určitý počet kostek. Základní počet, který má k dispozici každý hráč, je jedna **situční**, jedna **pravidlová** a jedna **příběhová** kostka. Různí hráči pak mohou získat víc kostek.

Poté, co kostkami hodíš, můžeš provádět **opravy** vašich hodů. Různí hráči mají na svých kartách k dispozici různé způsoby oprav a často u nich mají uvedenou podmínku, která musí být splněna, než opravu mohou použít.

- **Opakovaný hod** kostkou – vezmi kostku a hod' s ní znovu. Každou kostkou smíš hodit opakovaně pouze jedenkrát, i kdyby ti karta hráče říkala, že máš více opakovaných hodů, než potřebuješ nebo je kostek na stole.
- **Přetočení** kostky – vezmi kostku a přetoč jí na jinou hodnotu. Karta hráče ti upřesní jak.
- **Přidání** kostky – vezmi nějakou, dosud nehozenou kostku a přihod' jí. Nikdy nesmíš házet více jak šesti kostkami od jednoho přístupu, i kdyby to tvoje karta postavy umožňovala.
- **Odebrání** kostky – vezmi nějakou, již hozenou kostku a odeber jí ze stolu. Odebranou kostku již nejde do hry přidat (již si s ní házel), pouze se ti nepočítá do výsledku.

Porovnání obtížnosti

Jakmile máte dokončené všechny opravy, porovnejte výsledky na kostkách s **obtížností** některé z překážek.

- Kostky, na kterých je hodnota rovné nebo vyšší, než je obtížnost, jsou **úspěchy** – za každou takovou kostku umístí na stůl žeton příslušné barvy, otočený nahoru stranou značící úspěch.
- Kostky, na kterých padla 1, jsou **potíže** - za každou takovou kostku umístí na stůl žeton příslušné barvy, otočený nahoru stranou značící potíže.
- Zbylé kostky se neuplatní.

Pokud překonáš více překážek s různou obtížností, můžeš si kdykoliv během porovnávání rozhodnout, jaká obtížnost je pro tebe rozhodující. Pokud je však zvolená obtížnost nižší, než obtížnost některé z překážek, v tomto kole se tato překážka nedá překonat.

Více hráčů překonává stejné překážky

Pokud více hráčů se svými postavami překonává stejné překážky, hod kostkami provede každý zvlášť, ale úspěchy i potíže se vyhodnocují dohromady. To mimo jiné znamená, že pokud některý z hráčů nastaví obtížnost příliš nízko, v tomto kole se nikomu nemůže podařit překonat obtížnější překážku.

Vyhodnocení situace

Jako první se vyhodnocuje, jak se „hráči“ na scéně vypořádali se situací v herním světě. Při hraní RPG totiž občas stačí, aby „hráč“ měl dobrý nápad a překážku tak může obejít či vyřadit předtím, než mu vůbec zkomplikuje cestu dobrodružstvím, anebo alespoň s pomocí dobrého nápadu využil předchozích výsledků.

Vezměte tedy všechny **situační žetony** značící **úspěch** a přesuňte je na hromádku **nespotřebovaných žetonů** (pozn. v první kole je prázdná, takže jí vlastně teprve vytvoříte, v dalším kole už je budete přidávat k úspěchům, které vám zbyly z minulého kola). Pak celkový počet žetonů v této hromádce porovnejte s **vytrvalostí** překážek, které překonáváte.

Pokud je počet těchto **úspěchů** roven nebo vyšší než je **vytrvalost** některé z vyhodnocovaných **překážek** (mohou i více najednou, nezapomeňte ale, že některé překážky jste se mohli rozhodnout nepřekonávat volbou snížené obtížnosti), všichni přítomní „hráči“ zvládli **překážku** překonat. Překážku odstraňte ze stolu, spolu s počtem žetonů rovným její **vytrvalosti**, a „hráči“ získávají jeden bod zkušenosti za každou takto překonanou **překážku**.

Vyhodnocení pravidel

Jakmile je jasné, jak se „hráči“ vypořádali se situací v herním světě, přichází na řadu pravidla. To znamená napětí a stress, „hráčům“ jde tedy o **nervy**. Pokud to zkrátka „hráčům“ nepadá, může se stát, že nevydrží a scénu předčasně ukončí. Snad jen příběhově orientovaní hráči to mají v tomhle směru jednodušší – ti vědí, že i neúspěch může vyústit v zajímavou hru a proto jim špatný výsledek v pravidlech nevadí.

Vezměte všechny **pravidlové žetony**, značící **úspěch** a porovnejte je se součtem **nebezpečnosti** všech dosud nepřekonaných překážek dohromady (včetně těch, které nepřekonáváte kvůli nízké zvolené obtížnosti).

Pokud je **pravidlových žetonů úspěchu** víc, než je součet **nebezpečnosti** překážek, vaši „hráči“ zvládli pravidla tak dobře, že je překážky nemohou ohrozit.

Jestliže je **pravidlových žetonů úspěchu** méně, než je součet **nebezpečnosti** překážek, můžete za každé otočení **příběhového žetonu úspěchu** na **potíže** snížit vyhodnocovanou **nebezpečnost** o 1.

Pokud ani otáčení příběhových žetonů úspěchu nestačilo, vezměte výsledný rozdíl součtem **nebezpečností** překážek a počtem **pravidlových žetonů úspěchu** a ta představuje celkovou ztrátu **nervů**. Tu pokud možno rovnoměrně rozdělte mezi všechny „hráče“ účastníci se scény. „Hráči“ s nižším množstvím zkušeností nesou většinou šok z porážky lépe, pokud tedy nejde ztráta rozdělit zcela rovnoměrně, ti zkušenější přijdou o více **nervů**.

Klesnou-li některému „hráči“ **nervy** na nebo pod nulu, není schopen ve scéně pokračovat. Hráč popíše, jak „hráč“ ostatním zdůvodnil, že ve scéně nepokračuje (ať už skrze svou postavu, nebo třeba

„důležitým telefonem do práce“), odevzdá z ruky všechny karty obrázků a scény se dále neúčastní. Po skončení scény pokračuje hru s 1 **nervem**.

Jakmile je jasné, že překážky „hráče“ neohrozily, či o kolik **nervů** je připravily, vezmou se všechny **pravidlové žetony úspěchů** a odsunou se na hromádku **nespotřebovaných žetonů**.

Nový obsah hromádky se vyhodnotí stejně jako při vyhodnocení situace, tedy: Pokud je počet **úspěchů** na hromádce roven nebo vyšší než je **vytrvalost** některé z vyhodnocovaných **překážek** (mohou i více najednou, nezapomeňte ale, že některé překážky jste se mohli rozhodnout nepřekonávat volbou snížené obtížnosti), všichni nyní přítomní „hráči“ zvládli **překážku** překonat. Překážku odstraňte ze stolu, spolu s počtem žetonů rovným její **vytrvalosti**, a „hráči“ získávají jeden bod zkušenosti za každou takto překonanou **překážku**. (Všimněte si tedy, že pokud nějakému „hráči“ ruply **nervy** před tímto porovnáním, žádnou zkušenost nedostane).

Vyhodnocení příběhu

Jako poslední se vyhodnocuje příběh. Vaši „hráči“ již mají herní mechaniku za sebou a nyní si u herního stolu vypráví, co výsledky pro jejich hru vlastně znamenají.

Za každý **žeton potíží**, který máte na stole, bez ohledu na to, zda je **situacní, příběhový** nebo pravidlový, nyní odstraňte z hromádky nespotebovaných žetonů jeden libovolný žeton úspěchu. Zároveň popište ostatním hráčům, o jakou komplikaci vlastně jde (a zda se týká spíš vašeho „hráče“ nebo jeho postavy).

Jakmile máte všechny žetony odstraněné, vezměte příběhové žetony úspěchů a přidejte je na to, co vám zbylo z hromádky **nespotřebovaných žetonů** a proveďte poslední porovnání s **vytrvalostí**. I tentokrát platí, že pokud je počet **úspěchů** na hromádce roven nebo vyšší než je **vytrvalost** některé z vyhodnocovaných **překážek** (mohou i více najednou, nezapomeňte ale, že některé překážky jste se mohli rozhodnout nepřekonávat volbou snížené obtížnosti), všichni nyní přítomní „hráči“ zvládli **překážku** překonat. Překážku odstraňte ze stolu, spolu s počtem žetonů rovným její **vytrvalosti**, a „hráči“ získávají jeden bod zkušenosti za každou takto překonanou **překážku**.

Vyprávění výsledku

Skončila všechna vyhodnocení a kolo končí. Pokud vám zbývá nějaká nepřekonaná **překážka**, je na čase si odvyprávět, jak se situace ve hře změnila, jak pro „hráče“, tak pro jejich postavy. Zároveň tím **nastíníte situaci** pro další kolo. To mimo jiné znamená, že se k vám může přidat další „hráč“, byť za cenu vnesení nové **překážky** a s příslušným odůvodněním. Pokud vám zbyly nějaké **nespotřebované žetony úspěchů**, zůstávají na hromádce a pomohou vám v dalším kole. Jestliže vám zbyly pouze **žetony potíží**, odstraňte je.

Naopak pokud už jsou všechny překážky překonány, může si každý z vás popsat, jaký je jeho „hráč“ kabrnák a jak se ve společném příběhu jeho postava posunula. Scéna pak končí a na tahu je další hráč.

„Hráči“

Jak jsme si řekli, každý „hráč“ volí trochu jiné prostředky. Na následujících stránkách najdeš karty hráčů. Můžeš si je vytisknout na hru či přepsat na kus papíru, obsahují jen pár poznámek. Nelekej se toho, že některé karty jsou psané v mužském a jiné v ženském rodě. To je jen proto, abychom ti připomněli, že „hráči“ občas bývají i „hráčky“. Můžeš a nemusíš se tím řídit, klidně si pohlaví svého „hráče“ změň“.

V úvodu u každého z nich najdeš krátký popis toho, jakým stylem „hráč“ hru hraje, co pokládá za zábavné a co za nedůležité.

Oddíl **Základní kostky** ti řekne, se kterými kostkami by hráč vyhodnocoval scénu, kdyby neměl žádných zvláštních schopností.

Oddíl **Nervy** říká, s jak pevnými **nervy** tvůj „hráč“ začíná a zároveň ti určuje, jaké nejvyšší množství **nervů** může v průběhu získat, pokud jeho zvláštní schopnost neurčí jinak.

Oddíl **Téma** obsahuje zvláštní bonus, jehož podobu si můžeš konkretizovat podle sebe. Když se na začátku sezení určuje žánr celé hry a ty už máš vybraného „hráče“, zvol si konkrétní **téma**, které tvůj „hráč“ rád řeší. Pokud se ti při překonávání překážek podaří toto **téma** zapojit, budeš mít o jednu kostku víc.

Poslední část každé karty je věnována **zvláštním schopnostem**. U každého „hráče“ tam najdeš několik možností, jak do hry přidat další kostky či jak hody opravovat. Jednu z nich si vyber do začátku hry, ostatní budeš dostávat, jak se tvůj „hráč“ bude zlepšovat. Většina z těchto schopností má v textu uvedenou nějakou podmínku, která je nutným předpokladem pro její zahrání. Tuto podmínku musíš splnit. Pokud podmínka začíná slovem „popiš“, znamená to, že bys opravdu měl popsat, jak „hráč“ tuto podmínku splnil. Při tom také platí, že během jednoho sezení by hráč neměl své popisy opakovat.

Jako inspiraci ti mohou sloužit krátké nápisy kurzívou uvedené nad každou zvláštní schopností.

Zlepšování se

Jak už víš, „hráči“ se, výměnou za překonávání překážek neustále zlepšují. Jejich úroveň jednak upravuje množství karet, které mohou držet současně v ruce a dále s každou další úrovní si mohou vzít jednu novou zvláštní schopnost.

Cena další úrovně v bodech zkušenosti je vždy rovna úrovni, kterou momentálně máte (na druhé úrovni tedy potřebujete 2 zkušenosti, abyste získali úroveň třetí).

Do třetí úrovně si mohou vybírat mezi zvláštními schopnostmi svých „hráčů“ a všeobecnými zvláštními schopnostmi. Od čtvrté úrovně výš si mohou vzít i zvláštní schopnosti od ostatních „hráčů“.

Hra končí, když první hráč dosáhne desáté úrovně.

Silový hráč

Silový hráč vnímá pravidla jako cestu k úspěchu. Velkou část své pozornosti věnuje optimalizaci své postavy v herní mechanice, v jeho slovníku se často objevují slova jako „kombo“, „build“ nebo „minmaxování“. Má radost, když se mu podaří skrze pravidla dosáhnout vítězství a neštítí se využít skulinek či slabých bodů v pravidlech k tomu, aby si takové vítězství potvrdil, prohru však nese se ctí.

Základní kostky

- +2 pravidlové

Nervy

Silový hráč začíná hru s 5 nervy.

Téma

Když budete vybírat žánr své hry, vyber si nějaký typ činnosti tvé postavy (např. šerm, plížení, vyjednávání, hacking) jejíž pravidla máš opravdu dobře nastudovaná. Pokud se v nějaké scéně uplatní tato schopnost, přidej si jednu pravidlovou kostku.

Zvláštní schopnosti

Ko- ko- ko- ko- kombo...

Vymyslel jsi pěkné kombo několika různých pravidel.

Pokud hodíš na alespoň na jedné pravidlové kostce 5 nebo 6, můžeš si přidat právě jednu další pravidlovou kostku.

Na straně 421 se píše...

V příručce jsi našel pravidlo, jehož výsledek nedává úplně smysl v herním světě či příběhu, ale pomůže ti z téhle šlamastiky.

Za každou 6 na pravidlové kostce můžeš otočit jednu situační nebo příběhovou kostku z 1 na 4.

Tohle je nejspíš bug

Na internetu jsi četl diskusi s autory, ve kterých tohle pravidlo opravovali ve prospěch hráčů. Radši byste ho neměli hrát, než se to vyjasní v erratech.

Můžeš odložit 1 pravidlovou kostku.

Nakopávačka zadků

Nakopávačka zadků přišla na hru vypustit páru. Chce hrát jednoduchou hru s jednoduchými pravidly a černobílým světem, ve které její hrdinka bude kosit hlavy nepřátel po stovkách. Pravidla vnímá jako vhodný prostředek, jak toho dosáhnout. Říká o sobě, že má ráda dobré příběhy, přičemž za dobré považuje ty s jasným a dobrým koncem. Obtížně nese hlavně porážku či dlouhé debaty nad pravidly nebo pozadím příběhu, které zdržují od staré dobré akce.

Základní kostky

- +1 pravidlová
- +1 příběhová

Nervy

Nakopávačka zadků začíná hru s 4 nervy.

Téma

Když budete vybírat žánr své hry, popiš kdo je úhlavním nepřítelem tvé postavy (např. skřeti, nemrtví, mafie, mimozemšťané) a jakou má slabinu. Pokud se v nějaké scéně objeví tento nepřítel či jeho zástupci, či se projeví jeho slabina, přidej si jednu pravidlovou nebo příběhovou kostku.

Zvláštní schopnosti

Přišel, viděl, zvítězil

Tvá postava si svou zbraní razí cestu skrze zástupy nepřátel

Za každou 6 na pravidlové nebo příběhové kostce si přidej nervy (i nad svůj limit 4, po konci scény ale přebytečné zahod').

Černobílý svět

Tvá postava je hrdina a tví protivníci jsou padouši, to je přeci jasné.

Popiš, proč není nutné přemýšlet nad tím, zda překážku překonávat po dobrém či po zlém a přidej si jednu příběhovou kostku.

Kritičák

Kritičáky dávají větří rány, a větší rány jsou kritičáky, to dá rozum.

Pokud máš 6 na pravidlové kostce, můžeš si přetočit libovolnou příběhovou kostku na 5, anebo pokud máš 6 na příběhové kostce, můžeš si přetočit libovolnou pravidlovou kostku na 5. Jen jedno z toho.

Vypravěč příběhů

Pro vypravěče příběhů je středobodem hry příběh samotný. Chce aby byl zajímavý, zábavný, naplňující. Byl by nejradši, kdyby se zápis z vaší hry mohl srovnávat s knižními bestselery či kasovními trháky na plátnech kin. Má rád zvraty, nové zápletky, či inspiraci, naopak začíná se nudit, pokud se ve hře objeví přemíra plánování či taktizování. Také herní mechaniky jsou pro něj spíše okrajovým prostředkem.

Základní kostky

- +2 příběhové

Nervy

Vypravěč příběhů začíná hru s 6 nervy.

Téma

Před hrou si popiš žánr či styl příběhu, který chceš hrát (např. detektivka, romance, horror). Pokud se zúčastní scény typické pro tento žánr, přidej si jednu příběhovou kostku.

Zvláštní schopnosti

Tak to jsem nečekal

Přišel jsi s novou teorií, která změnila vyznění scény.

Popiš, proč některá z překážek není tím, za co se zprvu vydávala a otoč libovolnou příběhovou kostku na 6.

Je jich tam víc

K nelibosti ostatních jsi dostal super nápad na ozvláštnění příběhu..

Jedenkrát za scénu smíš během vyprávění výsledků přidat do hry z ruky další překážku. Po zbytek scény všechny tvé příběhové kostky hází o 1 víc.

Cliffhanger

Tohle skončí otevřeným koncem, těšíte se na příště?

Pokud při vyprávění výsledku na scéně zůstala poslední překážka a ty ukončíš scénu cliffhangerem, můžeš si během vyhodnocení její kartu vzít zpět do ruky. Nikdo nedostane zkušenost za její překonání.

Metodická herečka

Pro metodické herečky je hodně důležité splynout a identifikovat se svou postavou. Má potřebu jí hrát uvěřitelně, konzistentně a snaží se maximálně prokreslit její život v herním světě. Je nadšená z příběhu, který se kolem její postavy vytváří, ale není už ochotna její rozhodnutí upravovat jen proto, že by příběh mohl být lepší. Stejně tak rozhodnutí o jednáních své postavy občas dělá spíše tak, jako by se svět točil kolem ní, než že by ona byla součástí širšího celku. Pravidla vnímá jako nutné zlo, které ti ostatní potřebují k tomu, aby se sešli a zahráli si.

Základní kostky

- +1 situační
- +1 příběhová

Nervy

Metodická herečka začíná hru s 5 nervy.

Téma

Před hrou si popiš charakter postavy, který bude tvá „hráčka“ hrát (např. hamoun, naivka, manipulátorka). Pokud se při řešení překážky projeví tento tvůj povahový rys, přidej si jednu situační nebo příběhovou kostku.

Zvláštní schopnosti

Šlápli mi na kuří oko

Překážka tě drtí, přesto se nevzdáváš.

Popiš, proč ses stále ještě nevzdala, i když se ti nedaří, a změn 1 situační kostku na 4.

Silné kafe

V příběhu se odehrálo něco, co s tvou postavou pěkně zamávalo.

Popiš, která z překážek zásadně zasáhla tvou postavu a změn jednu příběhovou kostku na 6.

Problém někoho jiného

Překážka tě tlačí k rozhodnutí, které ty prostě nemůžeš udělat. Takže jí budeš ignorovat, dokud sama nezmizí.

Popiš, co by „tvoje postava nikdy neudělala“ a tak to GM musel vzít zpět. Odlož jednu situační kostku.

Taktik

Taktik se snaží nad hrou zvítězit prostřednictvím důsledného využívání své zkušenosti s fungováním herního světa. Když přemýšlí o budoucím střetnutí, nehledí na číselné hodnoty v herních denících, nýbrž na slabiny a silné stránky protivníku a výhody či nevýhody, které může získat v budoucím střetnutí. Nelibě nese, pokud někdo udělá nesprávné rozhodnutí jen kvůli zajímavějšímu příběhu či osobnímu motivu postavy a považuje za chybu, pokud pravidla nechají jízdu zvítězit nad linií zakopaných píkovníků.

Základní kostky

- +2 situační

Nervy

Taktik začíná hru s 5 nervy.

Téma

Před hrou si popiš prostředí, v jakém se tvůj „hráč“ cítí jako doma, (např. temné uličky, kosmická loď, hluboký hvozd). Pokud se scéna odehrává v tomto prostředí nebo je mezi překážkami jeho zástupce, přidej si jednu situační kostku.

Zvláštní schopnosti

Dokonalý plán

Vymýšleli jste to alespoň polovinu sezení, to nemůže dopadnout špatně.

Popiš, jaký dokonalý plán jsi ostatním hráčům navrhl a otoč libovolnou situační kostku na 6.

Nic nového pod sluncem

Tvá postava si s takovými překážkami poradila už mnohokrát v minulosti.

Popiš, kdy v minulosti už tvá postava podobnou překážku překonávala, a přidej si jednu situační kostku.

Kdybys to věděl, tak bych

GM na tvé řešení situace vytáhl nečekané pravidlo. Kdybys věděl, že to bude vyhodnocovat takhle, nikdy bys tohle řešení nezvolil.

Odstraň jednu situační kostku a za to přehod' všechny ostatní kostky.

Specialistka

Specialistka se vyznačuje zájmem hrát stále dokola jednu a tutéž stylizaci postavy a je ráda, když různé problémy může řešit svým specifickým způsobem. Její zájem hrát pokaždé neviditelného ninju, emancipovanou pilotku kosmické lodi, anebo elfí druidku, a to i v žánrech, kde elfové a druidi nejsou. Pokud se rozhodnete hrát sci-fi, bude z ní prostě vysoká blond biotechnička se zálibou ve starých písničkách. Je zkrátka spokojená, pokud se jí podaří vtěsnat do hry svůj oblíbený archetyp a nezáleží moc na tom, zda to bude prospěšné i pro příběh. Pravidla umí přesně v tom úzkém rozsahu, který potřebuje pro svou postavu.

Základní kostky

- +1 situační
- +1pravidlová

Nervy

Specialistka začíná hru s 6 nervy.

Téma

Před hrou si popiš archetyp, který tvá „hráčka“ vyhledává, (např. ninja, pilotka kosmické lodi, druidka). Jestliže je scéna v prostředí, kde se archetyp cítí jako doma, přidej si jednu situační nebo pravidlovou kostku.

Zvláštní schopnosti

Místo kouzel hacking

Když se spojí tvá schopnost zdůvodnit, jak svůj archetyp uplatnit všude s tvými znalostmi jeho mechaniky, příběh jde stranou, ale vítězství je na stole.

Popiš nějakou nepravděpodobnou variantu, jak se uplatní tvůj archetyp, odlož příběhovou kostku a dostaneš navíc jednu pravidlovou a jednu situační kostku.

Znám dobře svou hru

V rámci tvého archetypu ti nedělá problém využít pravidel na plno.

Pokud hodíš na libovolné situační kostce 5 nebo 6, můžeš si přidat další pravidlovou kostku.

Moje oblíbená...

Občas je nejlepší najít vítěznou taktiku a držet se jí.

Pokud použiješ na dvě různé překážky v rámci jedné taktiky, která zabere na obě, přidej si jednu situační kostku.

Všeobecné zvláštní schopnosti

Tyto zvláštní schopnosti si může vzít libovolný „hráč“

Jako pinčl

Netřeba zdůvodňovat, proč to dělám. Hlavně že to funguje.

Nic nezdůvodňuj, nevysvětľuj. Prostě řekni, co nezvyklého dělá tvoje postava, a přidej si jednu pravidlovou kostku. Tak.

Tato zvláštní schopnost nejde kombinovat se schopnostmi Jako režisér a Jako herec.

Jako režisér

Mě by se v té scéně líbilo, kdyby ...

Popiš ve scéně něco neobvyklého, co nedělá tvoje postava, ale ovlivní ji to, a přidej si jednu příběhovou kostku.

Tato zvláštní schopnost nejde kombinovat se schopnostmi Jako pinčl a Jako herec.

Jako herec

Moje postava to musela udělat, protože ...

Vysvětli, proč zrovna teď tvá postava zvolila neobvyklé řešení, a přidej si jednu situační kostku.

Tato zvláštní schopnost nejde kombinovat se schopnostmi Jako režisér a Jako pinčl.

Napekl jsem koláče

GM je k tobě shovívavý, když obstaráváš občerstvení

Zvyš si jednu od každého druhu kostek o 1.

Vabank

Raději to přehodit

Sniž si nervy o 1 a přehod' všechny kostky, co máš právě teď na stole. Po přehození už nemůžeš provádět ty opravy, které už jsi provedl.

Pod stolem

Co spadlo pod stůl, to se nepočítá

Odstraň libovolnou kostku.

Volá mi maminka

Když telefonuje rodič, hra jde stranou.

Sniž si nervy o 2 a můžeš okamžitě opustit scénu bez ztráty dalších nervů.