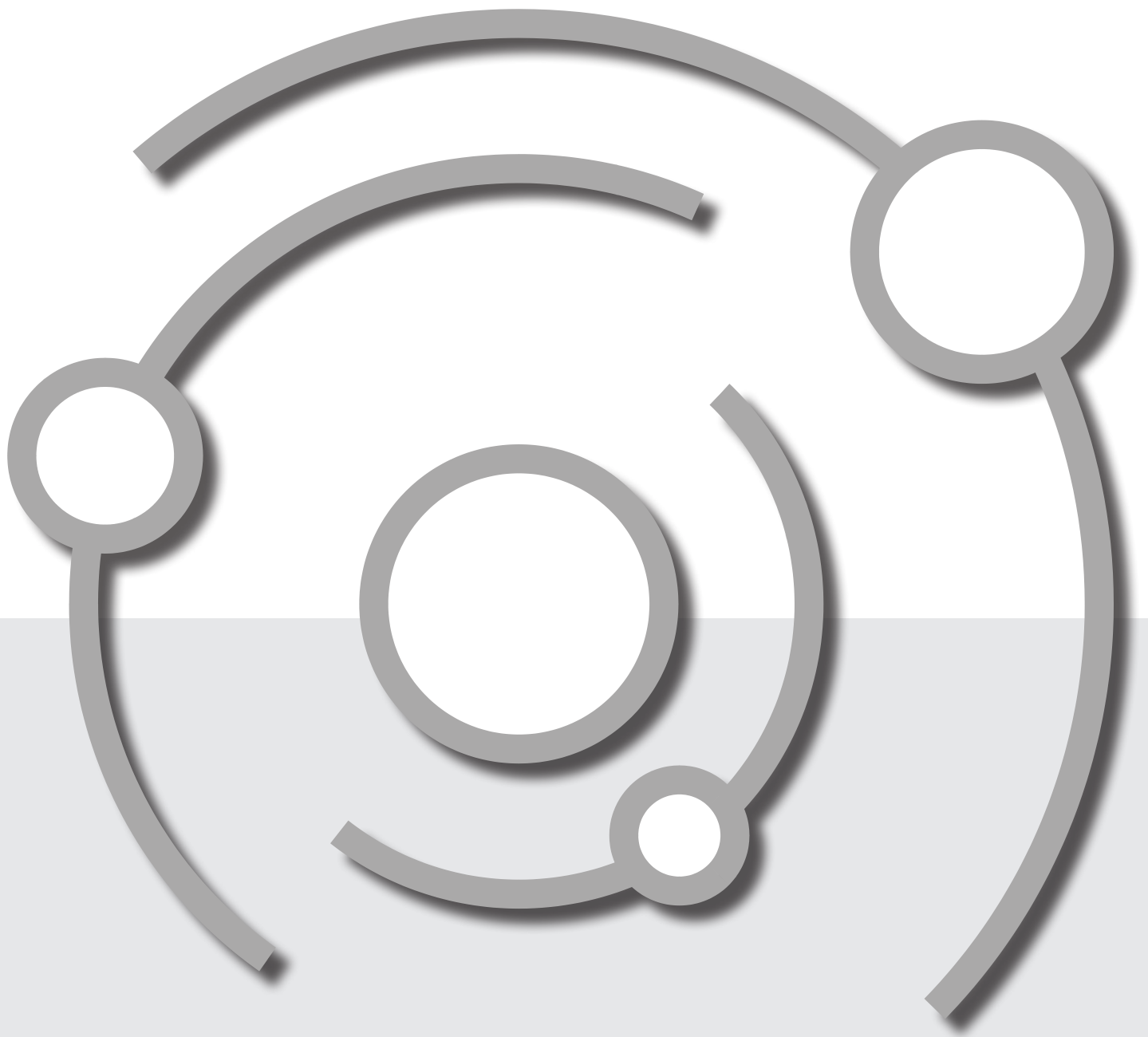


solar systém

the shadow of yesterday



společenská rolová hra

Clinton R. Nixon

Obsah

| | | | | |
|--|-----------|---|---------------------------|-----------|
| Úvod | 4 | Schopnosti, kľúče a tajomstvá | podrobnejšie | 26 |
| Ako budete hrať? | 4 | Schopnosti podrobnejšie | | 26 |
| Postavy | 5 | Tajomstvá podrobnejšie | | 29 |
| Zásoby zdrojov. | 5 | Kľúče podrobnejšie | | 31 |
| Obnova zásob zdrojov. | 5 | Trojčípa mágia | | 35 |
| Schopnosti | 5 | Zákony Trojčípej mágie. | | 35 |
| Tajomstvá. | 6 | Magické umenia | | 35 |
| Kľúče | 6 | Magické tajomstvá | | 36 |
| Tvorba postavy | 8 | Nové magické tajomstvá | | 37 |
| Koncept postavy. | 8 | Kúzla | | 37 |
| Rasa | 8 | Sprevádzanie príbehom | | 39 |
| Kultúra | 8 | Tvorba dobrodružstva | | 39 |
| Zásoby zdrojov. | 9 | Vedenie dobrodružstva | | 41 |
| Schopnosti | 9 | Pridel'ovanie skúsenostných bodov . . | | 41 |
| Tajomstvá a kľúče. | 9 | Štandardné postupovanie | | 42 |
| Ďalšie postupové body | 9 | Tipy a triky | | 43 |
| Zlepšovanie postavy | 10 | Pre hráča | | 43 |
| Ukážková postava | 10 | Pre Sprievodcu príbehom | | 43 |
| Vyhodnotenie akcii | 11 | Dodatky | | 45 |
| Overenie schopnosti | 11 | Dodatok A: Prekladový kľúč | | 45 |
| Bonusové a postihové kocky. | 12 | Dodatok B: Alternatívny systém hádzania | | 46 |
| Darovacie kocky | 12 | kociek | | 46 |
| Overenie schopnosti podrobnejšie . . . | 12 | Index | | 47 |
| Zaostrenie | 16 | | | |
| Zbrane a brnenia | 24 | | | |
| Osvietenie postavy | 25 | | | |

SOLAR SYSTÉM

neskutočne skvelý systém, tvoriaci základ hry *The Shadow of Yesterday*

Clinton R. Nixon (1.0)

The Solar System and The Shadow of Yesterday are copyright 2005 Clinton R. Nixon. This work is licensed under the Creative Commons Attribution License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

No reference to copyrighted works in this text is meant to challenge the owner of that copyright.

Preklad: Corvus, corvus69@gmail.com

Korektúry: Alef0, Eva H.

Layout: Alef0

Revízia: 2

Originálne pravidlá *The Shadow of Yesterday* sú voľne dostupné na stránke

<http://tsoy.crngames.com>

The Shadow of Yesterday wiki nájdete na stránke

<http://random.average-bear.com/TSOY/HomePage>

Navštívte RPG sekciu v hostinci U starého elfa

<http://forum.annun.sk>

Slovensko-český portál venovaný stolným RPG hrám

<http://www.rpg.sk>

Česko-slovenské RPG fórum

<http://rpgforum.cz>

Poznámka prekladateľa:

Solar systém je systémová časť výbornej RPG hry *The Shadow of Yesterday*. Táto hra okrem toho obsahuje ešte popis sveta Near, ktorý preložený nebol. Okrem samotného prekladu som do textu doplnil niekoľko viet, ktoré lepšie objasňujú pravidlá, a pridal pár užitočných rád pre hráčov.

— Corvus

Úvod

O čo ide v rolových hrách? Predovšetkým o vymýšľanie príbehu, na ktorom sa podieľaš ty a tvoji priatelia. Príbeh je možné vymýšľať mnohými spôsobmi, ale časom asi prídete na to, že je dobré dohodnúť sa na pravidlách, ktoré dajú príbehu formu a štruktúru. Povedané inými slovami, pravidlá (ktoré obsahuje aj táto príručka) nie sú ničím iným než nástroj na tvorbu príbehu.

Ako budete hrať?

Urobíte si postavy a budete preskúmavať vymyslený svet. Ten zaplníte prvkami a udalosťami, ktoré sú pre vás zábavné a hlavne vo vás zanechajú nejaký zážitok. Väčšina z vás si vytvorí jednu postavu a bude ju hrať, až kým sa jej príbeh neskončí. Jeden

z vás bude Sprievodca príbehom (skrátene SP), ktorý bude hrať všetky ostatné postavy vo fiktívnom svete. Príbeh bude veľmi zameraný na hlavné hráčske postavy, takže vy všetci by ste mali mať približne rovnako veľkú možnosť ovplyvňovať ho. Úlohou Sprievodcu príbehom je príbeh udržiavať a používať ostatné postavy, tzv. postavy Sprievodcu príbehom (skrátene SP), na jeho formovanie.

Vaše hráčske postavy budú hrdinovia príbehu, s veľkou pravdepodobnosťou to budú hrdinovia s problémami. Ponesú v sebe množstvo možností a príležitostí či už dobrých, alebo zlých. Budete skúmať svet, stretávať zaujímavých ľudí a budete riešiť ich problémy alebo im pridávať nové.

Postavy

Postavami nazývame všetky rozumné bytosti v hre. Tieto pravidlá sa snažia poskytnúť možnosti na vytvorenie a popísanie akejkol'vek postavy. Nie je však potrebné, aby každá postava Sprievodcu príbehom bola popísaná pravidlami úplne. Postavy hráčov by však mali byť popísané presne. Na definovanie toho, kto postava je a čo dokáže, sa používajú štyri druhy popisov: zásoby zdrojov, schopnosti, tajomstvá a kl'úče.

Zásoby zdrojov

Zásoby zdrojov môže hráč použiť na to, aby sa jeho postava vypla k vyšším výkonom alebo predviedla nejakú nečakanú a úžasnú akciu. V pravidlách budeme používať tri druhy zdrojov: Ráznošť, Inštinkt a Mysel'.

Ráznošť predstavuje rezervy fyzickej sily a mentálnej odolnosti. Postavy s veľkou Ráznošťou sú často známe veľkými svalmi, zjazvenými tvármi, mozol'natými rukami, tvrdým pohľadom a drvivou silou.

Inštinkt zodpovedá živočíšnym reakciám a pudom či už fyzickým, alebo sociálnym odmačacích reflexov v boji až po silnú sexuálnu príťažlivosť. Postavy so silným Inštinktom sú často spoznatel'né podľa ladných pohybov, prenikavých očí, skvelého sluchu, oslňujúceho výzoru a sexuálnej zdatnosti.

Mysel' reprezentuje inteligenciu a mentálnu silu postavy. Toto predstavuje všetko od „sedliackeho rozumu“ (teda nevzdelanej, ale praktickej mysle) až po sčítanosť a vzdelanosť. Postavy s veľkou zásobou zdrojov pre Mysel' majú často pestré vyjadrovanie, dobrú pamäť a schopnosť dominovať nad ostatnými.

Zásoby zdrojov sa merajú v bodoch, pričom počet bodov v zásobe nie je zhora obmedzený, ale viac než desať bodov v zásobe

je veľmi nepravdepodobných. Body zásoby je možné míňať a vykonávať tak nadpriemerné činy. Neznamená to ale, že sa vyčerpajú natrvalo. Počas hry majú hráči možnosť si obnoviť zásoby na pôvodné hodnoty.

Obnova zásob zdrojov

Vyčerpanú zásobu bodov si môže postava obnovovať na pôvodné hodnoty rôznymi činnosťami a aktivitami.

Ráznošť sa obnoví vždy, keď sa postava fyzicky namáha (môže to byť hocijaká fyzicky namáhavá činnosť, ale aj drogy, alkohol či ponocovanie) s inou postavou, špecificky len pre zábavu a dobrý pocit.

Inštinkt je možné obnoviť zapojením sa do akejkol'vek príjemnej spoločenskej aktivity s inou postavou, či už ide o randenie, bujaré oslavy alebo hazardné hry.

Mysel' sa obnoví vždy, keď postava vykoná nejakú intelektuálne stimulujúcu činnosť (opera, filozofická debata, spoločenské hry) s inou postavou.

Scény, v ktorých sa obnovujú zdroje, slúžia aj ako prestávka v napínavom príbehu, kde sa postavy oddávajú niečomu nie príliš dôležitému, ale zábavnému.

Schopnosti

Schopnosti predstavujú zručnosti a vedomosti, ktoré dostala postava do vienka alebo ich získala štúdiom či tréningom. Príkladom schopnosti môže byť Moreplavectvo, Stopovanie, Boj mečom alebo Rečníctvo.

Schopnosť je vždy spätá s konkrétnou zásobou zdrojov, ktorá môže byť použitá na jej vylepšenie. Tá bude uvedená v zátvorke za názvom schopnosti: Nenápadnosť (I).

Každá postava má tri vrodené schopnos-

ti – Výdrž, Reakcie a Vôľa. Tie sa odlišujú od zvyšku tým, že nie je možné používať ich aktívne, ale len reaktívne. Zodpovedajú telesným a mentálnym procesom, ktoré nie je možné ovládať - sú totiž buď automatické, alebo podvedomé a slúžia hlavne na ochranu postavy.

Výdrž (R)

Schopnosť postavy vydržať bolesť a únavu. Pomocou nej sa testuje fyzická zdatnosť postavy.

Reakcie (I)

Predstavuje rýchlosť tela a mysle. Je to rovnako „ako rýchlo si niečo postava všimne“ a aj „ako rýchlo sa postava pohybuje“.

Vôľa (M)

Je schopnosť odolávať fyzickému aj psychickému nátlaku. Vôľa by sa použila pri zisťovaní, či postava niečo prezradí pri mučení a Výdrž by sa použila, aby sa zistilo, ako dlho postava zostane pri mučení pri vedomí.

Všetky ostatné schopnosti si postavy volia a používajú ich vedome a aktívne. Väčšina schopností je voľná, teda je možno použiť ich aj bez predošlého tréningu alebo štúdia. Existujú však aj uzavreté schopnosti, ktoré môžu používať len príslušníci určitej rasy alebo kultúry.

Schopnosti sa hodnotia slovami a priradeným číslom, ktoré sa používa pri vyhodnocovaní akcií:

- netrénovaný (0),
- spôsobilý (1),
- odborník (2),
- majster (3)
- veľmajster (4).

Postava môže použiť schopnosť, aj keď je v nej netrénovaná (0), ale šanca na jej úspešné použitie je pomerne nízka. Uspeje približne dvakrát z piatich pokusov.

Až postava, ktorá je spôsobilá (1), môže príslušnú schopnosť používať plnohodnotne, pretože uspeje viac než v troch z piatich pokusov.

Odborník (2) uspeje takmer vždy, minimálne v 85% percentách.

Majster (3) má už skutočne malú šancu zlyhať.

Veľmajster (4) prakticky zlyhať nemôže.

Je ale dôležité vedieť, že aj netrénovaná (0) postava môže poraziť veľmajstra (4). Hoci šanca je veľmi malá, skúsiť to môže.

Tajomstvá

Tajomstvá sú špeciálne vlastnosti, ktoré zlepšujú schopnosti. Môžu byť nadprirodzené, niekedy magické, ale vždy sú výnimočné. Na aktivovanie tajomstva sa musí použiť bod zo zásoby zdrojov. To znamená, že tajomstvá možno používať len vtedy, keď má postava v prislúchajúcej zásobe zdrojov nejaké body.

Tajomstvo skrytého vrečka:

Postava je veľmi dobrá v schovávaní drobných predmetov. Nech je akokoľvek starostlivo prehl'adaná, vždy môže vytiahnuť malý (do veľkosti dlane), lacný predmet, ak uspeje v hode na Nenápadnosť. Hráč tento predmet nemusel mať predtým zapísaný.

Cena: 2 × Inštinkt

Tajomstvá, podobne ako schopnosti, sú buď otvorené, alebo uzavreté.

Kľúče

Kľúče predstavujú hlavný spôsob, akým si môžu postavy zlepšovať svoje schopnosti. Sú to ciele, sľuby alebo citové väzby postavy. Používaním kľúčov v hre získava hráč skúsenostné body (SB), ktoré môže použiť

na zlepšenie svojej postavy - napr. na zvýšenie svojej zásoby zdrojov, vylepšenie schopností alebo na získanie nových tajomstiev a kľúčov.

Vykúpenie je špeciálna vlastnosť kľúča. Vždy keď postava vykoná akciu, ktorá je popísaná ako vykúpenie, môže sa (ale nemusí) hráč príslušného kľúča vzdať a získať tým 10 SB. Takto vykúpený kľúč si však už postava nikdy nemôže zobrať znova.

Na rozdiel od schopností a tajomstiev je počet kľúčov, ktoré môže mať jedna postava, limitovaný – najviac ich môže mať päť.

Kľúč milosrdenstva

Tvoja postava má súcit so slabšími. Vždy keď tvoja postava pomôže niekomu, kto si sám pomôcť nedokáže, získaš 1 SB. Ak tvoja postava zachráni pred nebezpečenstvom niekoho bezmocného, získaš 2 SB. Ak sa tvoja postava ujme niekoho v zlej situácii a zmení jeho život natol'ko, že si už bude vedieť pomôcť sám, získaš 5 SB.
Vykúpenie: Ignoruj žiadosť o pomoc.

Tvorba postavy

Vytváranie postavy je jedna z najdôležitejších činností pri hraní rolových hier. Popri tom sa definuje nielen postava, ktorú chceš hrať, ale aj to, o čom hra bude. Základná idea (koncept) postavy, jej rasa, kultúra a kľúče dávajú hráčovi k dispozícii škálu prvkov, ktorými sa môže podieľať na obsahu príbehu. Schopnosti, kľúče a tajomstvá fungujú zároveň ako „vlajky,” ktorými Sprievodcovi príbehom ukazujete, o čom chcete mať dobrodružstvo.¹

Koncept postavy

Tvorba postavy začína vytvorením jej konceptu. Všetky postavy by mali fungovať ako malé motory, ktoré sa navzájom poháňajú. Postava by teda nemala byť vytváraná vo vákuu. To však neznamená, že všetky postavy musia byť podobné alebo že majú mať rovnakú rasu či kultúru.

Presné pravidlá pre vytváranie konceptu postáv nejestvujú. Mali by sa však robiť skupinovo, v príjemnej atmosfére a najlepšie s niečím, čo povzbudí predstavivosť (či už je to káva, pivo, hudba alebo hocičo iné). Vymieňajte si nápady v rámci rozhovoru, podporujte sa navzájom vo svojich ideách. Nepovažujte svoje nápady za posvätné: prijímajte podnety od ostatných hráčov a nehanbite sa ich vracieť. Nezabudnite, že vytváraním postáv zároveň tvoríte priestor, v ktorom budete hrať.

Na konci tvorby konceptov by ste mali získať tieto veci:

- Predstava o tom, odkiaľ postava pochádza a akej je rasy.
- Pár viet o tvojej postave: kto je a na čom jej záleží.
- Krátky popis zovňajšku.
- Meno. Toto je absolútne povinné. Predtým, než postúpiš v tvorbe ďalej, vyber postave meno.

Mnoho rolových hier tvrdí, že by si mal mať takmer kompletnú predstavu o svojej postave. Nemyslím si však, že je to nutné. Postavy budeš s priateľmi spoznávať počas hrania. Vedieť, čo postava robila pred hrou môže byť zaujímavé, ale tieto detaily sa vymyslia lepšie pri hre než pred ňou. Ak čítaš knihu, očakáva autor, že budeš vedieť o hlavnom hrdinovi všetko dopredu?

Všetko, čo potrebuješ vedieť je: rasa postavy, odkiaľ je, v čom je dobrá a čo je pre ňu dôležité.

Rasa

Vo vašom svete budú pravdepodobne nejaké rasy. Keď si budeš vyberať rasu pre svoju postavu, musíš si odpovedať na tieto otázky:

- Aké zaujímavé schopnosti a tajomstvá si môžem vybrať, ak si zvolím nejakú rasu?
- Ako táto rasa zapadá do kultúry, v ktorej hráme?
- Aké má táto rasa vzťahy s rasami ostatných postáv?
- Čo táto rasa predstavuje pre mňa? Prečo chcem hrať práve tento druh?

Kultúra

Budeš sa musieť rozhodnúť, z akej kultúry postava pochádza. Už ste sa s priateľmi pravdepodobne dohodli, v akej oblasti vášho sveta začnete hrať a vaše postavy

¹ Článok *Rámovanie scén pomocou vlajok* ukazuje, že vlajky sú naozaj užitočnou hernou technikou. Nájsť ho môžete na <http://forum.annun.sk/viewtopic.php?f=64&t=6178>

budú pravdepodobne pochádzať z kultúr, ktoré sa nachádzajú v jej blízkosti. Zábavné ale môže byť aj hranie cudzinca z odlišnej kultúry.

Zásoby zdrojov

Po ťažkom premýšľaní o koncepte, rase a kultúre začína zábava s číslami. Začneme so zásobami zdrojov.

Rozdeľ 11 bodov medzi zásoby zdrojov svojej postavy. Každá z nich môže mať minimálne 1 a maximálne 7 bodov (toto maximum platí len pri tvorbe postavy, neskôr sa môže zásoba zdrojov zväčšiť).

Schopnosti

Každá postava začína s tromi vrozenými schopnosťami. Vyber si jednu, v ktorej budeš odborníkom (2), jednu, v ktorej budeš spôsobilým (1) a jednu, v ktorej budeš netrénovaný (0).

Potom si vyber ďalšie schopnosti, ktoré sú prístupné vo vašom svete. Zvoľ si jednu, v ktorej bude postava odborníkom (2) a tri,

v ktorých bude postava spôsobilá (1). Toto platí len pre novú, neskúsenú postavu. Ak hráš skúsenejšiu postavu, budeš mať príležitosť pridať jej ďalšie schopnosti alebo zlepšiť existujúce.

Postava môže používať všetky otvorené a uzavreté schopnosti z jej kultúry ako netrénovaná (0). Môžeš si zapísať tie, ktoré si myslíš, že budeš v hre používať. Uzavreté skupiny iných kultúr môžeš používať len vtedy, ak ťa v nich niekto vytrénoval.

Tajomstvá a kľúče

Pred hrou si hráči musia vybrať pre svoje postavy jedno tajomstvo a jeden kľúč.

Ďalšie postupové body

Nakoniec hráči dostanú postupové body (PB), ktoré môžu použiť na zlepšenie svojich postáv. O počte postupových bodov sa skupina dohodne pred hrou podľa toho, aké silné postavy chcú hráči mať na začiatku hry. Štandardný počet je päť postupových bodov.

Tab 1. Zlepšovanie postáv

| Zlepšenie | Cena |
|---|------|
| Zlepšenie schopnosti z netrénovaného (0) na spôsobilého (1) | 1 PB |
| Zlepšenie schopnosti zo spôsobilého (1) na odborníka (2) | 2 PB |
| Zlepšenie schopnosti z odborníka (2) na majstra (3) | 3 PB |
| Zlepšenie schopnosti z majstra (3) na veľmajstra (4) | 4 PB |
| Zvýšenie zásoby zdroja o 1 bod | 1 PB |
| Získanie tajomstva | 1 PB |
| Získanie kľúča | 1 PB |

Zlepšovanie postavy

Počas hry bude hráč dostávať skúsenostné body, ktoré predstavujú odmenu za splnenie hráčovských cieľov spojených s príbehom postavy a za naplnenie cieľov Sprievodcu príbehom týkajúcich sa celého príbehu. Tieto skúsenostné body je možné zameniť na postupové body, väčšinou v pomere 5 SB = 1 PB. PB sa dá použiť na zlepšenie postavy

podľa tabuľky 1.

Nikdy si nemôžeš dvakrát po sebe zlepšiť ten istý zdroj alebo tú istú schopnosť a nemôžeš si vziať po sebe dve tajomstvá alebo dva kľúče. Postupové body si môžeš šetriť a zlepšiť si schopnosť či zdroj, alebo kúpiť kľúč či tajomstvo hocikedy počas hry tak, ako sa ti to práve hodí.

Ukázková postava

Violet (nová postava)

Koncept: dievča s kopijou hľadájúce dobrodružstvo. Chce dokázať svojmu kmeňu, že vie bojovať ako hocikajký muž.

Rasa: človek

Kultúra: Khale

Pohlavie: žena

Postupové body: 5

Zdroje:

Ráznosť 4, Inštinkt 5, Mysel' 3

Schopnosti:

Odborník: Reakcie, Boj s kopijou, Partizánsky boj

Spôsobilá: Vôľa, Strel'ba, Hudba, Nenápadnosť, Atletika

Netrénovaná: Výdrž, Zálesáctvo, Spätosť so stromami, Prvá pomoc

Tajomstvá:

Tajomstvo špecializácie (boj s kopijou proti mužom)

Kľúče:

Kľúč krvilačnosti, Kľúč milosrdenstva

Vyhodnotenie akcií

Keď hráč chce, aby jeho postava vykonala nejakú akciu, ktorej výsledok nie je istý, je potrebné zistiť, či sa jej to podarilo alebo nie. V Solar systéme sa na vyhodnotenie akcie takmer vždy používa tzv. vyhodnotenie konfliktu. Tento termín sa môže zdať trochu mätúci – ved' na prvý pohľad má asi každá rolová hra pravidlo na vyhodnocovanie konfliktov.

Mnohé rolové hry však vyhodnocujú konflikty po malých kúskoch. Ak napríklad tvoja postava s niekým bojuje, vyhodnocuje sa každý zásah samostatne. V Solar systéme je celý boj vyhodnotený naraz a jeho priebeh sa popíše až následne. V rámci takehoto popisu je možné ľubovoľne popísať rôzne zvraty, ktoré v súboji nastali, ale systém rozhodne, ako celý konflikt dopadol.

Overenie schopnosti

Spôsob, ktorým zistíme výsledok akcie, sa nazýva overenie schopnosti. Keď má postava vykonať akciu s neistým výsledkom, hráč musí povedať základný zámer, zvoliť schopnosť, ktorú bude používať (túto schopnosť pritom nemusí mať zapísanú vo svojom liste postavy, ale ako uvidíš neskôr, pomáha to) a dohodnúť sa na stávke (t. j. čo sa v môže v konflikte získať alebo stratiť, vid' ďalej). Toto nepredstavuje popis toho, ako akcia prebehla, pretože o jej výsledku musia ešte rozhodnúť kocky.

Overenie schopnosti zahŕňa hod kocami. Solar systém používa špeciálne tzv. Fudge kocky (vymyslené pre hru Fudge). Sú to šesťstenné kocky: dve strany majú znamienko + (plus), dve strany majú znamienko – (mínus) a dve strany sú prázdne. Ak takéto kocky nemáte, môžete si ich vyrobiť z bežných šesťstenných kociek. Najjednoduchší

spôsob je považovať hod 1 alebo 2 za mínus, hod 3 alebo 4 za 0 a hod 5 a 6 za plus. Alternatívne môžete použiť aj kocky bez znakov a znamienka na ne dokresliť alebo si ich môžete vyrobiť podľa návodu Jonathana Waltona „Baby's First Fudge Dice“, ktorý vyšiel v online magazíne Fudge Faktor.

Ak sa ti podarilo zohnať tieto podivné kocky, celý proces je jednoduchý: hod' tri kocky a sčítaj ich s použitou schopnosťou postavy. Ako si isto pamätáš, každý stupeň schopnosti má pridelené číslo. Takže postava, ktorá je spôsobilá (1) v Bitke a na kockách hodí dvakrát plus a raz mínus, dostane výsledok 2. To je jej úroveň úspechu (ÚÚ). Pozor ale: ÚÚ nemôže byť nikdy menšia než nula.

Tak ako má každá úroveň schopností pridelené číslo, aj každá úroveň úspechu má pridelený názov. Ten nemá žiaden mechanický efekt, pomáha len popísať výsledok. Dostatočný úspech (ÚÚ 1) v tejto hre stačí na vykonanie akejkoľvek akcie.

Tab 2. Úrovne úspechu

| Popis | Úroveň úspechu |
|-------------------|----------------|
| Neúspech | 0 |
| Dostatočný úspech | 1 |
| Dobry úspech | 2 |
| Výborný úspech | 3 |
| Skvelý úspech | 4 |
| Legendárny úspech | 5 |
| Vrcholný úspech | 6 |
| Nadľudský úspech | 7 |

Bonusové a postihové kocky

Kým úroveň schopnosti určuje rozsah, v ktorom sa môže pohybovať výsledok vyhodnotenia konfliktu, bonusové a postihové kocky predstavujú mechanizmus, ktorý posúva výsledok na jednu zo strán tohto rozsahu. Bonusové aj postihové kocky sa pridávajú ku kockám, ktoré sa bežne používajú pri vyhodnotení akcie. Platí zásada, že bonusové a postihové kocky sa navzájom rušia, takže ak máš dve bonusové a jednu postihovú kocku, tak k hodu pridáš len jednu bonusovú.

Po hode odober toľko kociek, koľko si mal postihových kociek a začni tými, na ktorých padlo plus. Ak ti dôjdu plusy, odober tie, na ktorých padla 0 a potom tie, na ktorých padlo mínus. Bonusové kocky fungujú presne opačne. Najprv odober mínusy, potom 0 a nakoniec plusy. Inými slovami, postihové kocky odoberajú najvyššie hody a bonusové kocky odoberajú najnižšie hody tak, aby vždy zostali na stole len tri kocky.

Hráč môže vždy použiť bod zo svojej zásoby zdrojov na získanie bonusovej kocky na overenie schopnosti. Môže to urobiť buď pred hodom, alebo až po hode. Týmto spôsobom je možné získať v rámci jedného overenia schopností len jednu bonusovú kocku.

Darovacie kocky

Na začiatku každého stretnutia dostane každý hráč, vrátane SP, toľko darovacích kociek, koľko je pri stole hráčov. Počas hry môže byť táto kocka darovaná ľubovoľnému hráčovi, ktorý ju potom môže použiť ako bonusovú kocku k aktuálnemu overeniu schopnosti. Darovacie kocky sa najčastejšie používajú v prípade, keď chce hráč urobiť niečo veľmi nebezpečné, alebo popisuje svoj zámer veľmi zaujímavým a jeho spoluhráč chce, aby mu jeho zámer vyšiel.

Darovacie kocky sú dôležitou časťou hry a nemalo by sa na ne zabúdať. Podporujú spoluprácu nielen medzi hráčmi, ale aj medzi postavami.

Overenie schopnosti podrobnejšie

Overenie schopnosti slúži na vyhodnotenie okamžitých akcií i celých scén. Predstavuje jadro tohto systému, od ktorého sú odvodené všetky ostatné mechaniky.

Rozsah overenia schopnosti

Každé overenie schopnosti sa v tejto hre dá popísať podľa rozsahu, ktorý predstavuje všetky možné výsledky overenia. Keď si hráč hodí Fudge kockami, má rozsah overenia schopnosti medzi -3 a +3 plus daná schopnosť postavy. Všimni si, že netrénovaná (0) postava nemôže nikdy dosiahnuť väčší než výborný (3) úspech a postava, ktorá je veľmajstrom (4), nemôže zlyhať. S rozsahom súvisí aj priemerný výsledok. Na troch Fudge kockách padá najčastejšie súčet 0, takže netrénované (0) postavy budú väčšinou zlyhávať. Postavy začnú byť v priemere úspešné, až keď sa stanú spôsobilými (1).

Ak ti základná idea rozsahu príde ako veľmi jednoduchá, máš pravdu. Veľmi dôležitá vlastnosť rozsahu však spočíva v tom, že aj netrénovaná (0) postava má šancu (aj keď malú) poraziť veľmajstra (4). Je to zámerné: v tomto systéme je síce tvoja postava limitovaná v tom, čo dokáže, ale stále má šancu byť lepšia než jej protivník.

Zámer, začatie, vykonanie, efekt

Aj keď overenie schopnosti vyzerá jednoducho, je v ňom obsiahnuté viac, než sa zdá na prvý pohľad. Keď tvoja postava vykonáva nejakú akciu, prebehnú nasledovné štyri fázy:

Sumár overenia schopností

- Hod' 3 fudge kockami.
- Pripočítaj schopnosť postavy.
- Ak máš bonusové kocky, hod' nimi.
- Ak máš postihové kocky, hod' nimi.
- Bonusová kocka ruší postihovú a naopak.
- Bonusová kocka odoberá najnižší hod.
- Postihová kocka odoberá najvyšší hod.
- Pred alebo po hode môžeš minúť 1 bod zo zásoby zdrojov a získať bonusovú kocku (najviac jednu).
- Darovacie kocky slúžia ako bonusové.
- Výsledkom hodu je *úroveň úspechu*.

Príklad overenia schopností s použitím bonusových a postihových kociek

Peter, ktorý hrá Svigrana, chce zistiť, v ktorom sklade sa nachádza ukradnutý tovar z lode, čo doplávala do prístavu. Použije na to schopnosť *Znalosť podsvetia*, v ktorej je odborníkom (2). Lenže v tomto exotickom meste sa absolútne nevyzná, prišiel totiž len včera a sotva ovláda niekoľko slov v miestnom jazyku. Sprievodca príbehom mu preto prideli postihovú kocku.

Peter hodí tromi základnými kockami, na ktorých padne -1, 0, +1. Navyše hodí postihovou kockou, na ktorej padne -1. Keďže postihová kocka odoberie najlepší hod, ktorým bol +1, výslednou úrovňou úspechu je

$$-1 \text{ (základná kocka)} + 0 \text{ (základná kocka)} - 1 \text{ (postihová kocka)} + 2 \text{ (odborník)} = 0.$$

Úroveň úspechu 0 však znamená neúspech.

Svigranovi však naozaj záleží na tom, aby tovar vypátral. Rozhodne sa minúť bod zo zásoby Mysle a získať tak bonusovú kocku. Hodí ňou a padne +1. Postihové a bonusové kocky sa však navzájom rušia, čiže vyruší sa postihová -1 a bonusová +1. Peter teda má hod -1 (základná kocka) + 0 (základná kocka) + 1 (základná kocka), čo je 0. Pripočíta 2 body za odborníka a tým získava výslednú ÚÚ 2.

1. Zámer

Hráč oznámi akciu, ktorú chce, aby jeho postava vykonala. Je treba dať pozor na to, že v tejto fáze nenastane žiadny pohyb ani neprebehne žiadna akcia. Zámer a jeho následky sa môžu predebatovať s SP a ostatnými hráčmi a v prípade potreby zmeniť. Rovnako sa musia stanoviť stávky týkajúce sa tohto overenia: čo sa v môže v konflikte získať alebo stratiť. Zámer stanovuje vždy hráč a stávky určuje SP.

2. Začatie

Hráč sa pevne rozhodol pre danú akciu a súhlasil so stávkou. V tejto fáze sa už nemôžu vykonať žiadne zmeny. Kocky sú hodené.

3. Vykonanie

Postava dokončí svoju akciu. Hráč pridá hodnotu svojej schopnosti k výsledku kociek, čím zistí úroveň úspechu.

4. Efekt

Hráči a SP sa rozhodnú, aký efekt mala akcia podľa toho, či bola úspešná alebo nie.

Na prvý pohľad to vyzerá, že je toho treba veľa spraviť pri jednom hode. V skutočnosti sa však všetky tieto činnosti vykonávajú veľmi prirodzeným spôsobom. Hráč povie: „Moja postava ide robiť toto a toto,“ hodí kocky, zistí sa, ako bola postava úspešná a rozhodne sa, čo sa stalo.

Dôvod, prečo som tieto fázy uviedol, je ten, že ak sa na ne nemyslí a zabúda, môžu nastať medzi hráčmi a SP nejasnosti a napätie. Predstav si hráča Tomáša, ktorý povie: „Moja postava Jack seká mečom kňaza do hrude.“. Ak sa pozrieš na fázy, zistíš, že v skutočnosti Tomáš len ohlásil zámer a jeho vyhlásenie je technicky nesprávne, pretože hovorí, ako keby sa už jeho akcia uskutočnila. Na druhej strane takýto opis je v rolových hrách častým spôsobom vyjadrovania zámeru.

Venujme sa ďalej príkladu. Predstavme si Sprievodcu príbehom, ktorému stále nie sú zrejmé uvedené štyri fázy. Ak bude považovať Tomášovo vyhlásenie za zámer, môže odpovedať: „Kňaz vyťahuje čierny palcát.“ Tomáša to zrejme prekvapí a na základe toho bude chcieť prehodnotiť svoj zámer (napr. bude chcieť ustúpiť). Ale ak tú predchádzajúcu vetu SP pochopil ako začatie (teda druhú fázu), Tomáš už svoj zámer prehodnotiť nemôže. Lenže Tomáš sa môže cítiť v tomto prípade ukrivdený – SP mu totiž nepovedal o kňazovom palcáte a nemohol ho teda zobrať do úvahy.

A nakoniec, čo ak skupine nie je jasná posledná fáza, teda efekt? Ak sa Tomášov hod podaril, skupina si môže myslieť, že sa musí odhrať presne to, čo Tomáš uviedol v zámere. Toto však nemusí byť vždy tak – výsledok hodu kociek spolu s dohodou hráčov môžu určiť odlišný spôsob dosiahnutiu zámeru.

Základná zásada je nasledovná: uistite

sa, že všetci pri stole vedia, v akej fáze sa nachádzate, keď daná postava vykonáva akciu. Prvých pár hier môže byť trochu pomalších, lebo sa bude prísne dbať na dodržiavanie fáz, ale to sa časom zrýchli, keď sa to hráčom dostane do krvi

Typy overenia schopnosti

Overenie schopnosti je základná mechanika, ktorá drží celú hru pohromade. Existuje viacero foriem overenia a každá z nich pridáva ďalšiu vrstvu zložitosti.

Prvá forma je jednoduché overenie schopnosti. Tá sa používa v prípade, keď hráč chce, aby jeho postava vykonala úlohu, ktorej nikto z ďalších postáv nebráni. Overenie sa vykonáva v troch krokoch (a toto platí pre všetky formy overenia schopnosti)

V prvom kroku hráč vyhlási zámer postavy a SP nastaví stávky. To môže byť jednoduché: „Pieter sa skúsi vyšplhať na tamtú skalú.“. SP môže odpovedať: „Ak uspeješ, Pieter sa dostane na skalú.“ čo je celkom jasné. Zvyčajne je možné úspešný výsledok zistiť z toho, čo hráč vyhlásil ako zámer. O neúspešnom výsledku rozhodnú SP a ostatní hráči. V uvedenom príklade môže neúspech znamenať, že sa Pieter nedostal na skalú, ale môže to byť aj niečo závažnejšie. SP môže napríklad vyhlásiť: „To je ale vysoká skala. Ak neuspeješ, Pieter padne a doláme si nohu.“ Dôležité je pamätať na to, že stávky sa vyhlasujú dopredu.

V druhom kroku sa určia okolnosti akcie. Tu prichádzajú do hry bonusové a postihové kocky. Tie môžu postavy získať z tajomstiev, použitých bodov zdrojov, ujmy alebo darovaných kociek. Okrem týchto kociek môže SP prideliť jednu až dve postihové kocky. Ak okolnosti veľmi sťažujú úlohu alebo ak je postava zle vystrojená či vybavená, môže SP prideliť jednu postihovú kocku. Ak postava prelieza múr za tmy, za mrholenia alebo jemného mrazu, nedostane postihovú kocku, ale dostane ju vtedy, ak je noc, silne

Príklad vzdorovaného overenia

Postava Violet, ktorú hrá Maja, sa pokúša zraziť postavu Loreho, ktorého hrá Peter, na kolená brutálnym úderom meča. Maja dosiahne skvelý (4) úspech a Peter výborný (3) úspech. Maja vyhráva, ale Lore aj tak výborne blokoval. Akcia sa popíše takto: „Violet vytiahla svoj meč a tvrdo udrela Loreho, pričom mu mierila na nohy. Lore predvídal úder a nastavil do rany štít. Ale meč do štítu narazil takou silou, že mu ho vrazil do holene a zrazil ho na zem.“

prší a fúka mrazivý vietor. Ak chce postava vyliezť na strmú skalú a nemá skoby a lano, môže dostať postihovú kocku. V mimoriadne nepriaznivých okolnostiach je možné prideliť až dve postihové kocky. Dobrá pomôcka pri rozhodovaní, kedy prideliť dve postihové kocky, je, že po popise okolností začne hráč strašne nadávať. Podmienky a prostredie musia byť naozaj extrémne – ľadový dážď s krúpami a búrkový vietor, ktorý v temnote odfukuje chudáka lezca.

Tretí a posledný krok je samotné hodenie kociek. Ak je výsledok hodů rovný alebo vyšší, ako 1, postava uspela. SP a hráči by mali použiť úroveň úspechu pri popisovaní toho, ako dobre postava vykonala svoj zámer.

Druhá forma je súťažné overenie schopnosti. Používa sa vtedy, keď sa dve alebo viac postáv pokúšajú splniť rovnakú úlohu, ale každý ju chce spraviť lepšie alebo rýchlejšie. Používajú sa všetky pravidlá jednoduchého overenia a okrem toho sa podmienky víťazstva zvolia pred hodom: ak sa overujú preteky v behu, víťaz bude najrýchlejší, ak ide o zloženie piesne, víťaz zložil lepšiu pieseň. Vo väčšine prípadov je popis úspešného overenia jasný. V prípade nejasností sa na podmienkach môžu SP a hráči spolu dohodnúť.

Všetci hráči súťažiacich postáv vykonajú overenie schopnosti. Tí, čo v hode uspeli, úlohu splnili a môžu použiť úroveň úspechu na zistenie výsledku. Postavy sú v úspešnosti zoradené podľa výsledku overenia. V prípade zhody sú výsledky postáv takmer rovnaké a víťaz sa nedá presne určiť. Buď sa môže vyhlásiť remíza, alebo môže SP ponúknuť hráčom nové hody a pomocou nich určiť víťaza.

Posledná forma overenia schopnosti je vzdorované overenie. Tento typ je v rolových hrách najčastejší. Nastáva vtedy, keď sa dve postavy pokúšajú splniť nejakú úlohu, ktoré si navzájom odporujú. Napríklad:

- postava útočí mečom na druhú a tá sa uhýba.
- postava sa snaží získať od druhej postavy informácie vykrúcaním ruky a tá druhá sa snaží vydržať a byť ticho.
- postava sa snaží nepozorovane prejsť popri druhej postave, ktorá je na strážii.
- postava ponúka druhej postave šantenie v posteli a tá druhá sa snaží odolať zmyselnej rozkoši.

Pre vzdorované overenie platia všetky pravidlá ako pri jednoduchom overení. Dva hráči vykonajú overenie a porovnajú výsledky. Hráč s vyšším výsledkom vyhráva, v prípade remízy prehráva ten, kto konflikt vyprovokoval.

Pri rozprávaní výsledku vzdorovaného overenia schopnosti je potrebné brať do úvahy úroveň úspechu oboch zúčastnených. Pre zistenie výsledku sa používa ÚÚ víťaza, ale snaženie porazeného je tiež dôležité. Porazený hráč je povinný prijať víťazom ohlásený zámer, aj keby ním bolo „Zabijem tú úbohú postavu!“ Toto tvrdenie je úplne pravdivé. Hra, v ktorej môže tvoja postava zomrieť kvôli jednému nepodarenému hodu kockou, by asi nebola veľmi zábavná. Ako dostať svoju postavu z nepríjemnej situácie, zistíš ďalej v kapitole Zaostrenie.

Zaostrenie

Bežné overenie schopnosti a vyhodnocovanie konfliktov pomocou neho je rýchle a bezbolestné. V niektorých situáciách by sa však hodilo niečo drsnejšie, podrobnejšie, niečo čo dodá väčšie napätie a dramatickosť. V tejto hre na to slúži rozšírená vyhodnocovacia mechanika zvaná zaostrenie. Predstavuje jedinečnú možnosť, ako umožniť hráčom dostať sa z nepríjemnej situácie a navyše zamerať príbeh na to, čo sami chcú.

Každý hráč zapletený do konfliktu môže po vzdorovanom overení schopnosti zaostriť. V bežných prípadoch sa každý hráč musí podriať výsledku overenia, avšak ak hráčova (nie Sprievodcova!) postava prehrá vzdorované overenie schopnosti, jej hráč nemusí prijať výsledok a miesto neho môže vyhlásiť zaostrenie. To môže urobiť dokonca aj vtedy, keď vzdorované overenie schopnosti vyhrá. Takýmto spôsobom je možné zaostriť imaginárnu kameru na tento konflikt a zdramatizovať ho. Zaostrenie je tiež jediný spôsob, ktorým je možné natrvalo zraniť alebo zbaviť sa dôležitej, pomenovanej postavy, ktorú ovláda SP.

SP zaostrovať nemôže. Môže o to požiadať, ale naozaj zaostriť musí iný hráč.

Ak hráč vyhlási zaostrenie, vyhodnotenie celého konfliktu sa zmení na vyhodnocovanie jednotlivých činností, z ktorých sa konflikt skladá. Obe strany konfliktu sa musia uistiť, že ich zámer (teda vlastne ich cieľ) je jasne a zrozumiteľne vyjadrený. Na to treba klásť mimoriadny dôraz, pretože v opačnom prípade môžu nastať neskôr nedorozumenia. Zámer musí byť jasný, ale zároveň by mal nechávať priestor pre rôzne akcie, ktoré povedú k jeho dosiahnutiu. „Chcem zahnať protivníkov z bitky,“ „Mojim cieľom je znemožniť vojvodu pred ostatnými šľachticmi“ alebo „Chcem prekonať tohto chlapíka v hraní na gitaru“ sú príklady dobrých zámerov.

Po vyhlásení zámerov by hráči postáv vy-

stupujúcich v konflikte mali vyhlásiť svoje akcie pre dané kolo. Akcie sa môžu v tomto kroku meniť a všetko (aj akcie, ktoré sú pred postavami skryté) sa otvorene prediskutuje (Ron Edwards toto nazýva vyjednávací fáza a tento termín budem ďalej používať). Je dôležité určiť a dohodnúť sa, ktorá akcia má vplyv na ktoré postavy. Akcie sa delia na dva druhy: súbežné a protichodné.

- Protichodné akcie sú také, ktoré si navzájom prekrývajú. Ak je Violetina akcia bodnúť Loreho kopijou a Loreho akcia je podkopnúť Violet, ide o dve protichodné akcie. Každá z týchto postáv si totiž chce získať alebo udržať výhodu v boji.
- Súbežné akcie si zvyčajne neprekážajú. Povedzme, že Violet sa snaží presvedčiť Loreho, aby sa pridal do jej bandy. Lore nemá veľmi chuť počúvať jej reči, varí totiž večeru a chce Violet rozptýliť vôňou jeho fantastického jedla. Víťazná akcia bude mať nepochybne vplyv na porazeného, ale tieto akcie neprekážajú a postavy ich môžu vykonávať súčasne.

Existuje ešte jeden typ akcie, tzv. obranná akcia. Môžeš použiť vrodene schopnosti postavy (Výdrž, Reakcie, Vôľa), ak chceš, aby odolala niečomu, čo sa na ňu snaží pôsobiť. Táto akcia sa vyhodnocuje tak isto ako protichodná akcia, s jediným rozdielom: nedá sa ňou spôsobovať ujma (pozri nižšie).

Je veľmi dôležité vopred jasne určiť, či sú akcie protichodné alebo súbežné. Pri prvých odohratých zaostreniach s tým môžete mať problémy, ale tie časom zmiznú. Pri normálnom overení schopnosti totiž môžeš odolávať niekomu, kto ňu chce napadnúť tým, že ho od toho odhovoriš. To preto, že v stávke je celý konflikt. Pri zaostrení je jediný spôsob, ako odolať útoku na tvoju postavu, spätný útok alebo vyháňanie sa ranám. Pri tomto hode je totiž v stávke len táto jediná činnosť.

Ak sa účastníci konfliktu nedokážu dohodnúť na akciách (napr. niektorý hráč stá-

le mení akcie na základe akcií vyhlásených inými hráčmi), je na Sprievodcovi príbehu, aby to vyriešil. Najlepším spôsobom je vyjednanie medzi hráčmi. Ak sa tak nestane, tak ten, kto chce vykonať protichodnú akciu, musí vykonať obrannú akciu.

Po skončení vyjednávacej fázy vykonajú všetci overenie schopnosti pre svoju akciu. Ak sa vyhodnocuje prvá akcia v zaostrení, víťaz v hode, kvôli ktorému sa zaostrovalo, dostane na tento hod toľko bonusových kociek, koľko bol rozdiel medzi ich ÚÚ. Ak postavy vykonávajú protichodné akcie, použije sa vzdorované overenie schopnosti. Porazený utrpí takú ujmu, ako je rozdiel medzi ich ÚÚ, modifikovaný tajomstvami, zbraňami a brnením. Ak sú akcie súbežné, obe postavy utrpia takú ujmu, ako je ÚÚ ich oponenta tiež modifikované tajomstvami, zbraňami a brnením. Ak vyhrá hráč, ktorý vykonával obrannú akciu, dostane taký počet bonusových kociek na ďalší hod, aký je rozdiel ich ÚÚ.

Po vyhodnotení všetkých hodov nastáva opäť vyjednávací fáza. Vyjednávací a vyhodnocovací fáza sa vzájomne striedajú, až pokiaľ sa jedna zo strán nevzdá a tým umožní uskutočnenie víťazovho zámeru. Trik pri Zaostrení je v tom, že vo vyjednávacej fáze môže hráč oznámiť, že mení zámer svojej postavy. Aký presne bude jeho zámer, povie až v ďalšej vyjednávacej fáze a počas

tohto kola môže použiť len obrannú akciu. Nový zámer môže byť akýkoľvek a nemusí vôbec súvisieť s pôvodným zámerom. Hráč môže zmeniť zámer z „priblížiť sa nepozorovane k nepriateľovi“ na „zabiť svojho nepriateľa“ alebo z „prekonať tohto chlapíka v hraní na gitaru“ na „magicky tohto chlapíka uspať“.

Jediná výnimka z pravidla, že zmena zámeru trvá jedno kolo, je v prípade patovej situácie. Ak budú mať obaja hráči rovnakú ÚÚ v protichodných akciách, môžu zmeniť zámer okamžite.

Prekvapenie

Prekvapenie nie je súčasťou zaostrenia, ale rieši sa ešte pred ním. Ak sa nejaká postava snaží konať proti postave, ktorá o tom nevie, odoprie jej šancu vzdorovať a vykonať overenie schopnosti. Stále sa to však považuje za vzdorované overenie. Hráč môže vyhlásiť zaostrenie a platí, že víťaz úvodného overenia, ktoré vyvolalo zaostrenie, dostáva toľko bonusových kociek na úvodnú akciu, koľko je rozdiel medzi ich ÚÚ. To predstavuje mieru jeho úvodnej výhody.

Ujma a porážka

Tradične sa ujma vníma ako nejaké fyzické poškodenie alebo zranenie („niekto utrpel ujmu na zdraví“). V týchto pravidlách však tento pojem vnímame všeobecnejšie. Je to

Tab 3. Strasenie a liečenie ujmy

| Ujma | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| Pred konfliktom | | | I | | | |
| Po konflikte | | I | I | | | Z |
| Po strasení | I | I | Z | | | |
| Po liečení | I | | Z | | | |
| Po samoliečení | | | Z | | | |

kvalita postavy v kontexte herného aj reálneho sveta. Ujma je odpočet toho, kedy hráč stratí kontrolu nad svojou postavou a môže to byť vyjadrené hociktorou z týchto vnútroherných vecí:

- fyzické zranenie
- únava
- zahanbenie a znížené sebavedomie
- strata koncentrácie a vôle

Postava, proti ktorej bola v zaostrení úspešne overená schopnosť, utrpí ujmu. Na tom, aká to bola akcia, nezáleží, postava môže utpieť ujmu zvädzaním rovnako ako ranou mečom.

Ujma sa zaznačuje tak, že sa vezme číselná veľkosť spôsobenej ujmy a zaškrtnie sa príslušné políčko v tabuľke ujmy. Ak je toto políčko už zaškrtnuté, zaškrtnie sa najbližšie nezaškrtnuté vyššie. K políčku sa pripíše buď Ráznošť, Inštinkt alebo Mysel' podľa toho, akú ujmu postava utrpela. To sa dá zistiť podľa schopnosti, ktorá ujmu spôsobila jej priradeného zdroja, prípadne sa po dohode môžu hráči rozhodnúť inak.

Ak utrpí postava ujmu, ktorej veľkosť je jedna až tri, je poškriabaná a na nasledujúce overenie schopnosti dostane postihovú kocku. Viacero takýchto poškriabaní sa kumuluje. Ak bude postava poškriabaná dvakrát za jedno kolo, dostane dve postihové kocky. Ujma štyri a päť znamená, že postava je skrvená. Všetky schopnosti odvíjajúce sa od zdroja, ktorý utrpel ujmu, dostanú odteraz postihovú kocku. Na rozdiel od poškriabaní sa skrvenie nekumuluje. Aj keby sa podarilo daný zdroj skrviť dvakrát, schopnosti dostanú len jednu postihovú kocku. Postihové kocky za poškriabanie a skrvenie sa kumulujú. Ak bola teda postava v prvom kole skrvená v Inštinkte, v druhom bola poškriabaná (v ľubovoľnom zdroji) a v treťom kole chce použiť schopnosť, ktorá závisí od Inštinktu, dostane dve postihové kocky. Ujma šesť znamená, že postava je zlomená. Ak chceš, aby zlomená postava vykonala

akúkoľvek akciu (aj obrannú), musíš použiť jeden bod zo zásoby zdrojov, ktorý zodpovedá použitej schopnosti a okrem toho na ňu dostaneš postihovú kocku.

Ujma nad šesť znamená, že oponentov zámer sa okamžite uskutoční.

Počas zaostrenia sa hráč hocikedy môže rozhodnúť, že ujma, ktorú jeho postava utrpela, je už priveľká a teda, že sa chce vzdať. Pred vyjednávacou fázou hráč vyhlási, že vzdáva konflikt a oponentov zámer sa uskutoční. Kapituláciu je vhodné vyhlasovať hlavne vtedy, keď sa zdá, že oponent chce zmeniť svoj zámer na niečo, čo môže byť pre postavu ešte smrteľnejšie.

Po skončení zaostrenia sa ujma strasie, teda všetky zranenia padnú na dno tabuľky ujmy. Napríklad, ak si mal zaškrtnuté políčka 2, 3 a 6, po skončení zaostrenia padnú na hodnoty 1, 2 a 3. To platí aj pre ujmu, ktorú postava utrpela pred zaostrením.

Liečenie funguje ako opak ujmy. Ak niekto vykoná overenie schopnosti, aby ti odstránil ujmu (napríklad pomocou Prvej pomoci alebo Poradenstva), odstráni to ujmu, ktorá sa zhoduje s jeho ÚÚ, prípadne najvyššiu ujmu, ak je ÚÚ vyššia. Ak je všetka tvoja ujma vyššia ako ÚÚ, liečenie zlyhalo. Ujma sa už potom nestrasie a jedna postava sa o liečenie môže pokúsiť len raz za scénu. Postava sa môže liečiť aj sama. Stačí, že z príslušnej zásoby zdrojov použije toľko bodov, koľko ujmy chce odstrániť. Ak je veľkosť ujmy vyššia než je maximálna zásoba zdrojov, môžeš použiť body, čo máš a po obnovení zásoby použiť ďalšie.

Príklad zaostrenia a ujmy

V tomto príklade vystupujú dvaja hráči: Tomáš a Lucia.

Postava Lucie je temná elfka vrahyňa Tela. Jej zásoby zdrojov sú v danej chvíli nasledovné: Ráznošť 2, Inštinkt 3 a Mysel' 1. Jej relevantné schopnosti sú: *Reakcie*: majster (3), *Nenápadnosť*: majster (3), *Podvázanie*:

spôsobilá (1), *Boj s nožom*: odborníčka (2). Tomášova postava je človek šľachtic Gael. Jeho aktuálne zásoby zdrojov sú: *Ráznošť* 5, *Inštinkt* 2 a *Mysel'* 3. Jeho relevantné schopnosti sú: *Reakcie*: odborník (2), *Vycítenie nebezpečenstva*: odborník (2), *Beh*: spôsobilý (1) a *Hadia čepel'*: veľmajster (4).

Tela si všimne Gaela kráčajúceho alejou. Schová sa do tieňov a chce ho sledovať. Lucia vyhlási: „Chcem aby sa Tela prikradla k tomuto chlapíkovi.“ Urobí vzdorované overenie *Nenápadnosti* proti Gaelovmu *Vycíteniu nebezpečenstva* a hodí -1 proti jeho 0, čo je ÚÚ 2 proti ÚÚ 2. „Do pekla!“ povie a použije bod *Inštinktu* ako bonusovú kocku. Tomáš má rovnakú možnosť, ale rozhodne sa šetriť si svoju zásobu *Inštinktu*. Lucia má nakoniec hod 0 a ÚÚ 3 – čo je presne výborná (3) úroveň úspechu!

Až doteraz sa na vyhodnotenie akcií používalo obyčajné overenie schopnosti. Podľa jeho výsledku Lucia vyhrala a Tela sa prikradne ku Gaelovi. Tým pádom by mohla svoju ÚÚ 3 použiť na ďalšiu akciu, ktorá by využívala jej úspešné prikradnutie sa, na bonusové kocky. Tomáš sa preto radšej rozhodne dostať svoju postavu od Tely preč. Povie: „Žiadne také! Neprijímam výsledok. Je čas na zaostrenie. Môj cieľ je, aby Gael zbadal Telu a vyhol sa jej.“ Lucia sa rozhodne ponechať si zámer prikradnúť sa ku Gaelovi.

Prvé kolo:

Počas vyjednávacej fázy Tomáš ohlásí akciu: „Gael sa na chvíľu zastaví a rýchlo prebehne zrakom okolie, pretože sa mu zježili chlpy na krku.“ Všimni si, že Gael vie, že niečo nie je v poriadku. To preto, že Tomáš odmietol výsledok obyčajného overenia schopnosti. Rovnako si všimnite, že Tomáš môže Gaelove akcie opísať ľubovoľným spôsobom, opis však musí zapadať do jeho celkového zámeru. Ďalej zahlási svoju akciu Lucia, ktorá dôveruje schopnostiam svojej

postavy, a preto povie: „Budem sa zakrádať popri stene smerom k nemu tak, aby som bola stále ukrytá v tienoch.“ Hodia sa kocky na vyhodnotenie Gaelovho *Vycítenia nebezpečenstva* proti Telinej *Nenápadnosti*. Lucia má pri tomto hode jednu bonusovú kocku, pretože vyhrala úvodný hod, ktorý vyprovokoval zaostrenie. Tomáš vyhrá overenie s ÚÚ 3 oproti Luciinej ÚÚ 2. Tella teda utrpí ujmu 1 – je poškriabaná.

Tomáš vraví: „Aha! Gael zbadal v tieni nejaký podozrivý odlesk a začal sa od neho vzd'alovať.“

| | poškriabaná | skrvavená | zl. |
|-------|-------------------------------------|-----------|-----|
| Tela: | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| Gael: | | | |

Druhé kolo:

Lucia sa rozhodne poradiť sa so Sprievodcom príbehom: „Chcela by som zmiasť Gaela tým, že ponad neho prehodím nejaké kamene. Môžem ich počítať ako zbraň +1, ktorá mi pomôže utajiť svoju polohu?“ SP s týmto nápadom súhlasí a Lucia teda oznámi svoju akciu: „Tela prehodí poza Gaela zopár kamienkov a snaží sa ho zmiasť.“ Jej *Podvádzanie* je dosť nízke, a preto sa rozhodne použiť bod *Mysle* na získanie bonusovej kocky, čím vyváži postihovú kocku za to, že bola poškriabaná. Pri hode má šťastie a poráža Gaelovo *Vycítenie nebezpečenstva* s ÚÚ 4 proti ÚÚ 2. Zbraň s účinnosťou +1 zvýši Gaelovu ujmu na 3 – je poškriabaný.

Tomáš vidí, že má problém. Vraví: „Gael sa rozbehol, ale vtom ho vyrušil nejaký zvuk. Zastal, otočil sa a chvíľu len zmätene stál.“

| | poškriabaná | skrvavená | zl. |
|-------|-------------------------------------|-------------------------------------|-----|
| Tela: | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| Gael: | | <input checked="" type="checkbox"/> | |

Tretie kolo:

Lucia sa začne tešiť a vraví: „Tela vidí, že chlapík je zmätený. Využije jeho neistotu a prebehne alejou, čím sa dostane poza neho.“ Tomáš sa začína obávať, ale stále

dúfa, že šťastie v kockách sa obráti. Vraví: „Gael sa otočí a hľadá skrývajúceho sa votrelca.“ Pre istotu použije jeden bod zo svojej zásoby Inštinktu, pridá si zaň bonusovú kocku, ktorou zruší postihovú kocku za to, že bol poškríabaný. Obaja hráči si hodia kocky. Tomáš získa ÚÚ 3, lenže šťastie je na Luciinej strane, pretože hodila +3 a získala ÚÚ 6. To je vrcholný (6) úspech a znamená ujmu 3 pre Gaela. Gael však už z predošlých akcií ujmu 3 má, takže miesto toho utrpí ujmu 4. Gael je teraz skrvavený v Inštinkte a dostáva postihovú kocku na všetky akcie, ktoré ho používajú, vrátane *Vycítenia nebezpečenstva*.

| | poškríabaná | | | skrvavená | | | zl. |
|-------|-------------|--|---|-----------|--|--|-----|
| Tela: | ✓ | | | | | | |
| Gael: | | | ✓ | ☑ I | | | |

Štvrté kolo:

„Do čerta! Mením svoj zámer!“, zašomre Tomáš. Pri zmene zámeru musí v tomto kole vykonať obrannú akciu.

„Tela sa ďalej zakráda ku Gaelovi.“ Opäť sa hodia kocky pre overenie Telinej Nenápadnosti proti Gaelovej Reakcii, ktorá má postihovú kocku za skrvavenie v Inštinkte. Tela získa ÚÚ 3 proti Gaelovej ÚÚ 1. Gael utrpí ujmu 2 a je zase poškríabaný. „Dostávam sa mu pomaly za chrbát,“ pomyslí si Lucia.

| | poškríabaná | | | skrvavená | | | zl. |
|-------|-------------|---|---|-----------|--|--|-----|
| Tela: | ✓ | | | | | | |
| Gael: | | ☑ | ✓ | ✓ I | | | |

Piate kolo:

Nastáva ďalšia vyjednávací fáza, v ktorej ohlasuje Tomáš svoj nový zámer: „Gael sa snaží utiecť a vyhnúť sa tak nebezpečenstvu.“ Lucia sa začne uškŕňať od ucha k uchu. „Gael uteká? Tela chce skákať z tieňa do tieňa a stále sa mu držať za chrbtom.“ Hodia *Beh* proti *Nenápadnosti*. Gael má postihovú kocku za poškríabanie. Jeho *Beh* používa *Ráznosť* a teda jeho skrvavenie

v Inštinkte mu neprekáža. Opäť vyhrá Lucia ÚÚ 2 proti ÚÚ 1, čím spôsobí Gaelovi ujmu 1 a ďalšie poškríabanie. Lucia vyrozpráva výsledok: „Tela sa bleskovo hýbe medzi tieňmi a dostáva sa pred Gaela, ktorý ju nemá šancu spozorovať.“

| | poškríabaná | | | skrvavená | | | zl. |
|-------|-------------|---|---|-----------|--|--|-----|
| Tela: | ✓ | | | | | | |
| Gael: | ✓ | ✓ | ☑ | ✓ I | | | |

Šieste kolo:

Na rade je Tomáš, ktorý vie, že jeho Gael má postihovú kocku. Ak by sa teraz vzdal, bol by vydaný Tele napospas. Tomu sa chce silou-mocou vyhnúť, hlavne s takýmto poškodením. Zazrie na Luciu a úsečne oznámi: „Gael uteká tak rýchlo, ako sa dá.“ Lucia sa len usmeje: „Ak uteká, tak mením zámer.“ Tomáš sa spolieha na to, že ak sa budú naháňať, tak Luciinu postavu prekoná. Hodí si na overenie *Behu* s postihovou kockou proti Teliným *Reakciám*. Keďže Tela mení zámer, v tomto kole môže mať len obrannú akciu. Tomášovi sa podarí ÚÚ 2 proti ÚÚ 1, čím spôsobí Tele ujmu 1. Tela už takúto ujmu má, preto si zaškrtnie najbližšiu vyššiu ujmu. Tou je 2 a teda Tela je poškríabaná.

| | poškríabaná | | | skrvavená | | | zl. |
|-------|-------------|---|---|-----------|--|--|-----|
| Tela: | ✓ | ☑ | | | | | |
| Gael: | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ I | | | |

Siedme kolo:

V ďalšej vyjednávací fáze Lucia stráca trepezlivosť. „Viete aký je môj zámer? Chcem ho zabiť.“

Tomáš je v skutočne zlej situácii, ale má plán. Vyhlási zmenu zámeru a posledný bod Inštinktu obetuje na obranu proti Telinmu útoku. Jeho *Hadia* čepel' je skvelá zbraň s účinnosťou +2 proti temným elfom. Je to riskantné, lenže ak sa teraz vzdá, Luciin zámer sa naplní a Gael zomrie. Možno sa mu však podarí Luciu vystrašiť, ak Telu poriadne zraní v ďalšom kole. Ohlásí Gaelovu akciu: „Náhle zjavenie sa temnej elfky, ktorá

Zhrnutie priebehu zaostrenia

Zaostriť môže hráč, ktorý nie je spokojný s výsledkom vzdorovaného overenia schopnosti alebo chce navždy odstrániť z hry pomenovanú PSP. SP zaostrovať nemôže.

1. Všetci účastníci jasne vyhlásia zámery svojich postáv.
2. Všetci účastníci oznámia akcie, ktoré chcú vykonať v tomto kole:
 - Súbežné akcie si navzájom priamo neprekážajú.
 - Protichodné akcie si prekážajú.
 - Obranná akcia umožňuje zmenu zámeru v ďalšom kole. Brániť sa dá len pomocou vrodenej schopnosti.
3. Započítajte všetky príslušné bonusové a postihové kocky. Nezabudnite na darovacie kocky. Víťaz konfliktu, čo vyprovokoval zaostrenie, dostane toľko bonusových kociek, koľko je rozdiel ich ÚÚ.
4. Hod'te kocky, určite ÚÚ a aplikujte výsledok:
 - Súbežné akcie: Postavy dostanú ujmu rovnú ÚÚ súpera plus účinnosť zbrane, mínus účinnosť brnenia.
 - Protichodné akcie: Porazený dostane ujmu rovnú rozdielu ich ÚÚ plus účinnosť zbrane, mínus účinnosť brnenia. Ak sa ÚÚ účastníkov zhoduje, obaja môžu okamžite zmeniť zámer.
 - Obranná akcia: Funguje ako protichodná, ale nedá sa ňou spôsobiť ujma. Ak vyhrá brániaci sa hráč, dostane taký počet bonusových kociek na ďalší hod, aký je rozdiel ich ÚÚ.
Ak ujma nejakého účastníka presiahne hodnotu 6, tak automaticky prehráva.
5. Hoci kto z účastníkov sa môže vzdať a dovoliť, aby sa splnil zámer oponenta. Ak sa tak nestane, vráťte sa do kroku 2 (alebo do kroku 1, ak hráč mení zámer).

Po skončení zostrenia sa splní zámer víťaza a strasie sa ujma.

Pre lepšie pochopenie akcií v zaostrení pozrite do tabuľky 4.

Tabuľka 4 Akcie v zaostrení

| Akcie | Efekt akcie je ujma | Efekt akcie sú bonusové kocky |
|--------------------|--|---|
| ÚÚ sa odrátavajú | Protichodná <ul style="list-style-type: none">• pri remíze môžu obaja zmeniť zámer | Obranná <ul style="list-style-type: none">• len vrodenej schopnosti• obranca môže zmeniť zámer |
| ÚÚ sa neodrátavajú | Súbežná | Podporná |

zvíra dýku Gaela zarazilo a vystrašilo natoľko, že ustupuje. Mením zámer.“ Lucia na to zareaguje: „Používam bod Ráznosti. Tela bodá Gaela dýkou.“ Lucia získava ÚÚ 5 proti ÚÚ 1, čo je ujma 4, ale keďže políčko v Gaelovom už je obsadené, je to ujma 5. Teraz je Gael skrvavený aj v Ráznosti, takže bude mať fakt problém sa z tohto dostať.

| | poškriabaná | | | skrvavená | | zl. |
|-------|-------------|---|---|-----------|---------------------------------------|-----|
| Tela: | ✓ | ✓ | | | | |
| Gael: | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ I | <input checked="" type="checkbox"/> R | |

Ôsme kolo:

Tomáš je napätý a len hlesne: „Môj zámer: ukázať tej elfke, kam patrí.“ Lucia a SP na seba prekvapene pozerú. „A čo mieni urobiť Tela?“ spýta sa Tomáš. Lucia sa uškrnie „Je čas zomrieť.“ Tomáš už nemá body Inštinktu, ktoré by potreboval pre Hadiu čepel', ale stále sa spolieha na to, že Gael je s Had'ou čepel'ou veľmajster. Napriek skrvaveniu hodí Tomáš +2, čím dosiahne ÚÚ 6 proti ÚÚ 2. To by bola ujma 4, lenže Hadia čepel' je zbraň s účinnosťou +2 proti temným elfom, Výsledná ujma je teda 6 a Tela je zlomená.

Lucii svitne, že Tomáš zvolil zámer, ktorý Telu nezabije náročky, aby jej dal šancu na to, aby sa vzdala. Ľahko sa ale môže stať, že ak bude zaostrenie pokračovať, zmení zámer znova a tentokrát to môže byť už smrteľné. Zlomená Tela totiž nemá proti Hadej čepeli šancu. Bez váhania teda povie: „Vzdávam sa. Radšej nech mi dá tento chumaj lekciu, než aby Tela zomrela.“

| | poškriabaná | | | skrvavená | | zl. |
|-------|-------------|---|---|-----------|-----|-------------------------------------|
| Tela: | ✓ | ✓ | | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Gael: | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ I | ✓ R | |

Kedy zaostrovať

Vždy, keď niečo nejde tak ako by si si to predstavoval, môžeš byť v pokušení začať zaostrenie. To ale nie je vždy dobrý nápad. Musíš najprv preskúmať konflikt a vymyslieť preň vhodnú stratégiu.

Ak ťa niekto porazil pri overení schopnosti len náhodou, tak choď do toho a zaostri. Po niekoľkých hodoch ho šťastie takmer určite opustí. To isté platí, aj keď oponent vyhral pomocou viacerých bonusových kociek, tie pri zaostrení mať nebude.

Ak ťa niekto porazil použitím schopnosti veľmi odlišnej od tvojej, zaostrenie sa môže tiež vyplatiť. Ak bude oponent používať tú istú schopnosť aj v zaostrení, vaše akcie budú súbežné a budete si vzájomne spôsobovať ujmu. Ak dokážeš ujmu spôsobovať rýchlejšie než súper, zaostrenie môže byť pre teba výhodné.

Ísť do zaostrenia s niekým, kto je jednoznačne lepší v schopnosti, akú chceš používať ty, nie je dobrý nápad. Majster (3) v Zavádzaní rozdrví odborníka (2) v Zavádzaní aj v prípade zaostreného dialógu.

Ak je jasné, že si vo výhode, používaj protichodné akcie. Ublížiš oponentovi a sám zostaneš bez zranenia. Na druhej strane, v prípade neistého výsledku súbežné akcie garantujú, že tvoj súper bude trpieť a možno sa vzdá.

Keď už hovoríme o vzdaní sa – ak si v zaostrení a je ti jasné, že tvoja prehra je nezvratná, neváhaj a ihneď sa vzdaj. Niektorí hráči sa totiž snažia silou-mocou zotrvať v konflikte až dovtedy, kým ich postava nie je úplne porazená. To nie je múdre, lebo tým pôjdu do ďalšej scény s veľmi oslabenou postavou a prípadná plánovaná pomsta alebo útek im nemusí vyjsť. Nepadni do tejto pasce.

Používanie viacerých schopností naraz

Ak chceš aby tvoja postava vykonala nejakú komplexnú úlohu, ktorá vyžaduje použitie dvoch schopností súčasne, dohodni sa s SP, ktorú schopnosť budeš používať ako hlavnú a ktorú ako vedľajšiu. Táto vedľajšia schopnosť sa na overenie použije ako prvá a k nasledujúcemu overeniu primárnej schopnos-

Príklad použitia viacerých schopností

Postava sa pokúša prerezať remienok na strážcovom opasku a ukradnúť mu kľúče. Na odrezanie remienku použije schopnosť Čepele a Nenápadnosť využije na zobrať kľúčov bez toho, aby bola objavená. Aj keď používa na získanie kľúča Čepele, časť úlohy, ktorá závisí na Nenápadnosti, je dôležitejšia. Hráč teda vykoná overenie vedľajšej schopnosti Čepele. Ak neuspje, znamená to, že kľúče sa odrezať nepodarilo a stále visia na opasku. Overovať Nenápadnosť už teda nemá zmysel.

Ďalšia postava sa chce priblížiť k divokému medveďovi tak, aby na ňu nezaútočil. Chce pri to využiť Zaobchádzanie so zvieratami. Postava si chce zvýšiť šance na úspech – skúsi si spomenúť, čím sa živí medvede a nájsť to v lese pomocou Zálesáctva. Overenie Zálesáctva je vedľajšie a ak bude úspešné, pridá k hodú na overenie Zaobchádzania so zvieratami bonusové kocky. Ak sa jej overenie Zálesáctva nepodarí, neznamená to žiadnu komplikáciu, iba bude musieť pristúpiť k medveďovi bez chutného darčeka.

ti dostaneš toľko bonusových kociek, koľko je jej ÚÚ (zdôrazním, že nikdy nie rozdiel medzi jej ÚÚ a ÚÚ jej súpera). SP a hráč by sa mali dohodnúť, čo sa stane, ak bude prvé overenie neúspešné alebo keď je jej ÚÚ menšie než ÚÚ súpera. Niekedy môže byť druhé overenie vyskúšané bez následkov, inokedy môže byť nutné prideliť postihovú kocku a v niektorých prípadoch sa ďalšie overenie ani nebude môcť uskutočniť. Hráč nemusí vždy ohlasovať dopredu, že ide urobiť komplexnú akciu. Stačí keď povie, ako overenie prvej schopnosti ovplyvnilo nasledujúcu.

Každé použitie schopnosti pri zaostrení sa považuje za akciu. Ak chcete použiť jednu schopnosť na získanie bonusových kociek pre druhú akciu v ďalšom kole, tak táto podporná akcia nemôže spôsobiť protivníkovi ujmu, ani ujme zabrániť. Toto je extrémne nebezpečné, ak nemáš niekoho, kto ti kryje chrbát.

Toto v žiadnom prípade nenahrádza použitie obrannej akcie na získanie bonusových kociek do ďalšieho kola. Rozdiel je v tom, že obranná akcia bráni ujme, ale musíš na ňu použiť len niektorú zo svojich vrodenných schopností.

Viacero postáv v konflikte

Pri obyčajnom overení schopnosti je zvládnutie viacerých postáv v konflikte jednoduché. Ak postavy používajú rôzne schopnosti, z ktorých každá napomáha nasledujúcej, počíta sa to akoby jedna postava používala viac schopností naraz. Dohodnite sa na poradí overení a ÚÚ každého hráča sa budú počítať ako bonusové kocky k hodú nasledujúceho hráča. Platí, že neúspech môže znamenať buď to, že akcia nemôže pokračovať alebo to, že nasledujúci hráč môže, ale nemusí dostať ku svojmu hodú postihovú kocku.

Ak viac postáv používa rovnakú alebo podobnú schopnosť, použi rovnakú metódu s týmito zmenami:

- Neúspech vždy znamená postihovú kocku na ďalší hod.
- Vždy hádže prvý hráč s najlepšou schopnosťou a posledný ten, kto ju má najhoršiu.
- Ak SP kvôli mimoriadne náročným okolnostiam pridelí postihovú kocku, platí pre všetky hody. To znamená, že pomoc poskytovaná neschopnou postavou môže úlohe uškodiť.

V zaostrení vo väčšine prípadov vystupujú len dvaja protivníci. Čo však s ostatnými hráčmi, ktorí sa nechcú len nečinne príze-

Príklad viacerých postáv v konflikte

Milan, Viktor a Zuzana chcú, aby sa ich postavy Miska, Wolf-Snarl a Skala pokúsili spolu otvoriť zaseknuté dvere. Budú na to používať schopnosť Atletika a budú sa snažiť vyraziť dvere plecami. Wolf-Snarl je v Atletike odborníkom (2), Skala je spôsobilá (1) a Miska je netrénovaný (0).

Viktor dosiahne ÚÚ 2. S dvoma bonusovými kockami dosiahne Zuzana ÚÚ 3. Nakoniec s tromi bonusovými kockami Milan hodí 0. Je však netrénovaný (0), a preto neuspel.

Wolf-Snarl zavrčí: „Prac sa mi z cesty, slaboch!“ a oprie sa do dverí sám. Aj napriek hodu -1 dosiahne Wolf-Snarl ÚÚ 1 a dvere vyrazí.

rať na prebiehajúci súboj? Štandardný spôsob je ľahký: Ak hráč vyhlási zaostrenie, môžu sa doň zapojiť aj ostatní hráči. V rámci vyhlásenia zámeru sa musíš rozhodnúť, proti komu budeš jednať. Tvoja postava môže ublížiť len tejto postave, kým zámer nezmeníš. Zaostrenie skončí v momente, keď bude akcieschopná len jediná postava alebo v prípade, že sa všetci ostatní hráči vzdajú.

Druhým spôsobom, akým je možné zapojiť viac hráčov do zaostrenia, je tzv. gestalt prístup, ktorý môže byť jednoduchší a zábavnejší. Ak majú postavy na jednej strane súboja podobné zámery a používajú podobné schopnosti, môžete použiť pravidlo pre viac postáv v jednoduchom konflikte. Teda neúspech vždy znamená postihovú kocku na ďalší hod a vždy hádže prvý hráč s najlepšou schopnosťou a posledný ten kto ju má najhoršiu.

V gestalt prístupe môže každý míňať svoje zásoby zdrojov na pomoc hocikomu inému. Ujma je rozdelená víťazmi medzi jedného alebo viacerých protivníkov. Ujma 4 sa na-

príklad môže rozdeliť medzi porazených ako ujma 2 pre jedného a ujmu 1 pre dvoch porazených. Ak je postava zlomená, vypadáva zo skupinového zaostrenia.

Zbrane a brnenia

Zbrane a brnenia sú láskou nejedného hráča a často fetišizovaná súčasť rolových hier. V tejto hre predstavuje ujma (tak ako je ukázané vyššie) narušenie schopnosti postavy presadzovať svoje záujmy a nie je to vždy len fyzická bolesť a utrpenie. Podobným spôsobom za zbraň nepovažujeme len to, čím sa dá sekať, bodáť alebo udierať. Takisto brnenie nie je len kus odevu, ktorý chráni postavu pred zásahmi. Zbraňou môže byť v týchto pravidlách hocičo – ale len v istých situáciách.

Ak tvoja postava uspela vo vykonaní svojej akcie, môžeš si ku svojej ÚÚ pripočítať účinnosť zbrane. Výsledná ÚÚ však nikdy nemôže byť presiahnuť vrcholnú (6) úroveň. Ak si neuspel, zbraň je ti neužitočná. Brnenie zase znižuje ÚÚ akcií, ktoré boli vykonané proti tebe, nikdy ju však nemôže znížiť pod dostatočnú (1) úroveň. Zbrane a brnenia môžu mať účinnosť +1, +2 alebo +3, ktorá je určená špecifickosťou použitia. Bonusy za viac použitých vecí sa nikdy nesčítavajú a vždy platí ten najvyšší.

Zbrane a brnenia s účinnosťou +1 fungujú vo špecifických situáciách podľa toho, aká akcia sa vykonáva alebo aká schopnosť sa používa. Napríklad:

- meč, ktorý dáva +1 k ujme v boji.
- kráľovská koruna, ktorá poskytuje ochranu +1 pri diplomácií.
- lutna, ktorá dáva +1 k ujme pri pokusoch nakloniť si dav hrou na ňu.

Zbrane a brnenia s účinnosťou +2 fungujú v špecifickom prostredí, proti špecifickému druhu ľudí alebo sú inak obmedzené. Napríklad:

- palcát, ktorý dáva +2 k ujme proti „tvr-

dým“ brneniam ako plátové a drôtené brnenie.

- pečať Maldoru, ktorá poskytuje +2 ochranu proti zákonu v Maldore.
- snežné topánky, ktoré dávajú +2 k ujme pri pretekaní na snehu.

Zbrane a brnenia s účinnosťou +3 fungujú vo výnimočných situáciách alebo proti konkrétnym osobám. Napríklad:

- dýka, ktorú vykovali na vraždu Potenate, dáva +3 k ujme pri pokusoch zabiť ju.
- výnos narodeninovej imunity, ktorý dáva +3 ochranu proti pokusu o stíhanie osoby za zločin, ktorý spáchala na svoje narodeniny.
- okuliare, ktoré dávajú +3 k ujme pri detekcii pohybu počas zatmenia.

Vec môže mať aj viacero druhov účinnosti – môže mať až tri účinnosti +1, dve +2 a jednu +3.

Zbrane a brnenia sa do hry môžu zaviesť dvoma spôsobmi. SP môže vyhlásiť, že určitá vec v hre dáva +1 k ujme alebo k ochrane v určitej situácii. Ak niekto bojuje mečom proti neozbrojenej osobe, dostane +1 k ujme pri útočení. Postava s mešcom zlata môže dostať +1 k ujme pri ovplyvňovaní. Druhým spôsobom je použitie Tajomstva posilnenia. Hráč môže potom po schválení SP vyhlásiť, že predmet má danú účinnosť. Nie je ale možné účinnosť zvýšiť, tzn. použiť Tajomstvo posilnenia na zvýšenie účinnosti meča v boji z +1 na +2. Je ale možné dať tomu meču napr. účinnosť +1 pri zastrášaní alebo +2 v boji proti démonom.

Osvietenie postavy

Osvietenie je výsledok nadľudskej (7) úrovne úspechu pri overení schopnosti. Pre hráča predstavuje výnimočnú udalosť, ktorá predznačuje koniec príbehu jeho postavy. S takýmto výsledkom hodu má hráč prednostné právo vyrozprávať výsledok – buď sám, alebo s pomocou ostatných hráčov

či Sprievodcu príbehu. Ak tento výsledok nastane počas zaostrenia, automaticky ho ukončí. Osvietenie je sprevádzané dramatickými efektmi. Ak scéna nastala počas dňa, do hodiny nastane zatmenie slnka; ak v noci, mesiac bude zatienený slnkom.

Príbeh by sa mal okamžite zamerať na túto postavu. Dosiahla niečo, o čom si budú jej spoločníci rozprávať naveky, a tento deň patrí iba jej. Po uplynutí 24 hodín herného času dosiahne postava osvietenie a jej príbeh skončí. Postava môže zomrieť, utiahnuť sa do ústrania, kde strávi zvyšok života, odísť kamsi za horizont, alebo sa rozhodnúť stať niečím úplne iným. Je príbeh sa tým naplnil a ona odíde z hry.

Osvietenie postavy neznamena koniec celej kampane. Hráč si môže po odchode hrdinu vytvoriť novú postavu. Tá môže byť vytvorená v deň osvietenia a byť pokračovateľom legendárnych príbehov postavy, ktorá práve zažila svoj najslávnejší okamih.

Schopnosti, klúče a tajomstvá podrobnejšie

Schopnosti podrobnejšie

V Solar systéme je ku každej schopnosti priradená zásoba zdrojov, ktorá sa môže použiť na pridanie bonusovej kocky pri jej overení. Pri pomenúvaní schopností sa používa táto konvencia: názov schopnosti (priradená zásoba zdrojov)

Vrodené schopnosti

Každá postava v hre má tri vrodené schopnosti: prirodzené reakcie, fyzickú stabilitu a mentálnu stabilitu.

Výdrž (Ráznosť)

Toto je schopnosť tvojej postavy zatnúť zuby a vydržať bolesť a únavu. Používa sa pri testovaní limitov fyzickej kondície.

Reakcie (Inštinkt)

Je to rýchlosť akou reaguje telo a myseľ postavy. Je to rovnako „ako rýchlo si niečo postava všimne“ ako aj „ako rýchlo sa postava pohybuje“.

Vôľa (Mysel')

Sila vôle sa používa pri odolávaní bežnému alebo nadprirodzenému nátlaku. Toto zahŕňa aj fyzický nátlak: Vôľa sa použije na to, aby postava nič nevyzradila pri mučení a Výdrž sa použije na to, aby sa zistilo, ako dlho vydrží mučenie, kým stratí vedomie.

Ostatné schopnosti

Schopnosti v tejto kapitole považuj za zdroj inšpirácie a ber ich ako príklady. Skús si vymyslieť vlastné, ktoré budú viac zapadať do štýlu a atmosféry vašej hry.

Otvorené schopnosti a niekoľko pravidiel

Otvorené schopnosti v tomto systéme môže vykonávať hocikto alebo je možné sa ich ľahko naučiť. Väčšinou platí oboje, tak ako napr. pri Atletike alebo Bitke.

Schopnosti sú pomerne široké, teda zahŕňajú nejakú oblasť činnosti, ale bez toho, aby boli príliš všeobecné. Pohyb je príliš všeobecný, Šplhanie po plotoch je príliš špecifické. Bojovanie je príliš všeobecné, Boj širokým mečom je opäť príliš špecifická schopnosť.

Popri tom jestvuje ešte skupina schopností, ktorá predstavuje špeciálne znalosti týkajúce sa určitých ľudí alebo spoločstiev. Také schopnosti sa nazývajú Rasové a Kultúrne schopnosti a sú omnoho užšie zamerané.

Mnohé schopnosti sa navzájom prekrývajú. To vôbec nie je na škodu, pretože uskutočnenie jednej úlohy je možné opísať s využitím rôznych schopností, a teda viacerými spôsobmi.

O niečo nižšie je zoznam niekoľkých hotových schopností, ktoré si môžeš preštudovať a inšpirovať sa nimi. Sú organizované v kategóriách a postava si môže vybrať schopnosti z ľubovoľnej kategórie, ale často je jednoduchšie zamerať sa na jednu alebo dve kategórie, ktoré definujú tvoju postavu a väčšinu schopností si vybrať len z nich.

Umelecké schopnosti

Žobranie (I)

Žobranie sa používa na získanie jedla a ubytovania zadarmo. Tvoja postava žobraním nikdy nezbohatne, ale dokáže prežiť, aj keď je bez peňazí, čo nie je na škodu.

Tvorba (I)

Tvorba sa používa na maľovanie, sochárstvo a iné umenia, ktorých výsledkom je niečo hmatateľné.

Rozprávačstvo (M)

Rozprávačstvo sa používa pri písaní a rozprávaní príbehov a balád.

Hudba (I)

Hudba sa používa pri spievaní a hraní na hudobný nástroj a reprezentuje hudobný talent (nie však talent skladať texty). Hudba a Rozprávačstvo sa často používa spolu na vytvorenie dobrej pesničky.

Remeselné schopnosti

Zjednávanie ceny (I)

Zjednávanie ceny sa používa na získanie čo najlepšej ceny pri obchodovaní, ale aj na odhadnutie ceny a kvality tovaru.

Jemné remeslo (M)

Jemné remeslo sa používa na stolárstvo, prácu s kožou a na ostatné remeslá, ktoré vyžadujú jemnú manipuláciu.

Hrubé remeslo (R)

Hrubé remeslo sa používa pri otesávaní kameňa, kovaní a iných remeslách, ktoré vyžadujú veľkú silu.

Zložité remeslo (M)

Zložité remeslo sa používa pri úlohách, ktoré vyžadujú špeciálny postup alebo miešanie rôznych materiálov. Zahŕňa to všetko od výroby hodín a zámkov až po varenie.

Bojové schopnosti

Prvá pomoc (M)

Prvá pomoc je jednoducho liečenie fyzických zranení: čistenie a obväzovanie rán, fixovanie zlomených kostí atď.

Bitka (R)

Nevytvorený boj je základom tejto schopnosti. Pri bitke sa bežne sa používajú päste, kopy, dýky, kuchynské nože, stolové nohy a všetky druhy palíc.

Vycítenie nebezpečenstva (I)

Táto schopnosť sa používa na všimnutie si fyzického nebezpečenstva. Nie je to „šiesty zmysel“, nebezpečenstvo musí byť aspoň minimálne viditeľné. Klasickým príkladom sú slávne mačacie reflexy.

Velenie (M)

Pod Velením sa rozumejú základné schopnosti vojenského veliteľa. Táto schopnosť sa používa sa pri vydávaní rozkazov v boji a plánovaní útokov a prepádov.

Podvodnícke schopnosti

Nenápadnosť (I)

Nenápadnosť sa používa na prikrádanie a skrývanie sa a na ukrývanie vecí na tele.

Kradnutie (I)

Kradnutie sa používa na vyberanie vreciek, kradnutie mešcov, vylamovanie zámkov, nepozorované vlámanie sa, otváranie trezorov a na ostatné zlodejské aktivity.

Podvádzanie (M)

Podvádzanie sa používa na oklamanie ostatných postáv. Zahŕňa to vydávanie sa za niekoho iného, falšovanie dokumentov ako aj bezočivé klamanie.

Znalosť podsvetia (M)

Znalosť podsvetia zahŕňa informácie o ilegálnych aktivitách. Postava vie, kde nakúpiť nezákonný tovar, kde predať ukradnuté veci a aj, napr. kto kontroluje organizovaný zločin.

Schopnosti prežitia

Atletika (R)

Atletika predstavuje mieru fyzickej zdatnosti postavy. Používa sa na beh, skákanie, plávanie, lezenie a iné na sile založené aktivity, ktoré nemajú osobitnú schopnosť.

Strel'ba (R)

Strel'ba sa používa na striel'anie z luku a kuše a na hádzanie objektov.

Zálesáctvo (M)

Zálesáctvo reprezentuje vedomosti o zvieratách a rastlinách a používa sa aj na stopovanie ľuďí a zvierat a na nastavovanie pascí.

Zaobchádzanie so zvieratami (I)

Zaobchádzanie so zvieratami sa používa na ovplyvňovanie zvierat. Domácim zvieratám je možné dávať príkazy a divoké zvieratá je možné buď zastrášať alebo presvedčiť ich, aby ťa nezožrali.

Kňazské schopnosti

Modlenie (R)

Modlenie sa používa na meditácie, žehnanie a vykonávanie náboženských obradov. Zahŕňa to aj vieru postavy, že je spojená s niečím dokonalejším než ona sama.

Poradenstvo (M)

Táto schopnosť predstavuje použitie osobného pohovoru na dodanie istoty a pokoja, spôsobom, ktorý zvyknú používať psychológovia. Predstavuje vlastne duchovný ekvivalent Prvej pomoci.

Rozoznanie pravdy (I)

Rozoznanie pravdy sa používa na zistenie, či je niekto úprimný, a na odhadovanie jeho zámerov.

Rečníctvo (M)

Rečníctvo sa používa na ovplyvňovanie názorov a mienky skupiny ľuďí pomocou prejavov, príhovorov a kázní.

Sociálne schopnosti

Zavádzanie (I)

Zavádzanie sa používa na ovplyvňovanie názoru postavy cestou dialógu. Na rozdiel od Rečníctva je zameraná na individuálneho človeka, ktorý si ani nemusí uvedomovať, že je zavádzaný.

Šarm (I)

Šarm (savoir-faire) predstavuje schopnosť byť príjemným spoločníkom, parketovým levom a zvodcom zároveň.

Etiketa (M)

Etiketa znamená mieru toho, ako sa postava vyzná v spoločnosti. Zahŕňa to vedomosti o tom kto je dôležitý a kde sa dajú získať rôzne služby. Je to legálny ekvivalent Znalosti podsvetia.

Súboj (R)

Súboj je umenie čestného boja jedného proti jednému. Takmer každá kultúra má svoje rituály pre fyzické riešenia sporov, v ktorých sa často používajú zbrane.

Šírka schopností

Ak si už hral nejakú inú rolovú hru, môže sa stať, že sa pozrieš na Zložité remeslo a pomyslíš si: „Prečo moja postava šéfkuchára dokáže opravovať hodinky?“ Odpoveď na túto otázku je jednoduchá: „Nedokáže to, kým sa ty nerozhodneš, že dokáže.“ Ty sa rozhodneš, v akých remeslách a v akom umení je tvoja postava dobrá, a ak si neskôr vyberie niečo ďalšie, tým lepšie. Nie je potrebné uvádzať presné detaily. Keď si zoberieš Zložité remeslo, nemusíš si k tomu napísať „varenie“. Len hraj svoju postavu

tak, ako si ju predstavuješ, a ak je pre tvoju postavu šéfkuchára tematicky zaujímavé, že dokáže opravovať hodinky, tak len smelo do toho.

Tajomstvá podrobnejšie

Tajomstvá sú špeciálne schopnosti, ktoré tvojej postave umožňujú robiť výnimočné veci. Tajomstvo väčšinou funguje jedným z nasledujúcich spôsobov:

- trvale pridá bonusovú kocku k špecifickému použitiu schopnosti.
- trvale pridá bonus +1 k ujme alebo k ochrane pri použití určitej schopnosti.
- trvale pridá drobnú nezvyčajnú schopnosť. Táto schopnosť môže vyžadovať overenie inej schopnosti.
- pri použití bodu zo zásoby zdrojov dovoľí použiť schopnosť nezvyčajným spôsobom.
- pri použití dvoch alebo troch bodov zo zásoby zdrojov dovoľí použiť schopnosť nadprirodzeným alebo veľmi silným nezvyčajným spôsobom.
- dovoľí použiť viac bodov zo zásoby zdrojov so stupňovaným efektom. Ak je tento efekt zvlášť silný alebo nezvyčajný, môže sa vyžadovať použitie ešte ďalšej kocky.

Väčšina predpripravených tajomstiev sa riadi týmito pravidlami, ale nájdu sa i výnimky. Niekoľko príkladov tajomstiev je pre inšpiráciu uvedených nižšie. Cena: 1×R znamená, že na aktivovanie tajomstva je nutné použiť jeden bod zo zásoby zdroja Ráznosť.

Tajomstvo zvieracej reči

Tvoja postava sa vie rozprávať so zvieratami a rozumie ich signálom. Na to, aby zvieratá spolupracovali alebo sa aspoň nesnažilo ťa zožrať, budeš možno potrebovať úspešné overenie schopnosti Zaobchádzanie so zvieratami.

Cena: 1×I

Tajomstvo požehnaní

Pomocou úspešného overenia schopnosti Modlenie môže tvoja postava požehnať akciám niekoho zo svojej skupiny. Určí zámer, ktorý chceš dosiahnuť. Tvoja ÚÚ sa zmení na zásobu bonusových kociek, ktorú môžeš hocikto v skupine použiť na dosiahnutie určeného zámeru.

Cena: 1×R

Tajomstvo osvietenia

Aby si si mohol vybrať toto tajomstvo, musíš mať aspoň jednu schopnosť na úrovni veľmajstra (4). Keď dosiahaš nadľudskú ÚÚ, tvoja postava nemusí dosiahnuť osvietenie, môže sa vzdať dokonalosti a zostať pripútaná vo svojom živote. Okamžite hoď postihovú kocku. Môžeš hádzať ďalšie postihové kocky, až kým prestaneš byť osvietený.

Cena: ujma 1 v príslušnej zásobe zdrojov za každú postihovú kocku.

Tajomstvo kontaktov

Tvoja postava pozná mnoho rôznych ľudí na rôznych miestach. Toto tajomstvo môžeš použiť na zavedenie spoločnej minulosti s inou postavou Sprievodcu príbehu. Váš vzťah môžeš popísať krátkou vetou, napr. „starý nepriateľ“, „kamarát z vojny“, „ex-milenc“, ale o konkrétnej histórii a súčasnom stave vzťahu rozhodne SP.

Cena: 3 body zo zásoby zdrojov podľa uváženia SP. Pre kamaráta z vojny je napr. vhodná Ráznosť, pre ex-milenca Inštinkt a pre bývalého spolužiaka Mysel'.

Tajomstvo odzbrojenia

Tvoja postava môže v rámci zaostrenia bez zmeny zámeru odzbrojiť oponenta po úspešnom overení schopnosti pomocou zbrane. Keďže zbraň môže byť v tejto hre hocičo, „odzbrojenie“ znamená, že oponentova zbraň, je počas trvania zaostrenia neúčinná.

Cena: 1×R

Tajomstvo vylepšenia schopnosti (schopnosť)

Pri výbere tohto tajomstva si zvol' jednu schopnosť. Pri jej overovaní môžeš použiť neobmedzený počet bonusových kociek z príslušnej zásoby zdrojov.

Tajomstvo odhadu

Veľké bojové skúsenosti tvojej postavy umožňujú odhadovať schopnosti jej oponentov. Pri úspešnom overení Velenia za každú ÚÚ zistíš o protivníkovi jednu z týchto informácií: Ráznosť, Inštinkt, najlepšia bojová schopnosť a jej hodnota, hodnota zvolenej schopnosti.

Cena: 1×R

Tajomstvo nebeského skoku

Tvoja postava vie robiť úžasné skoky. Pomocou tohto tajomstva môžeš skákať ďalej, než je to bežné.

Cena: Za každý použitý bod zo zásoby zdroja Ráznosť (max. 3) môžeš skočiť ďalší násobok dĺžky skoku bežného človeka.

Tajomstvo bylinkárstva

Tvoja postava dokáže úspešným hodom na overenie Zálesáctva nájsť vhodné liečivé bylinky. Pomocou nich môže byť schopnosť Zálesáctvo použitá miesto Prvej pomoci pri liečení ostatných.

Cena: 1×M

Tajomstvo skrytého vrecka:

Postava je veľmi dobrá v schovávaní drobných predmetov. Nech je akokoľvek starostlivo prehl'adaná, vždy môže vytiahnuť malý (do veľkosti dlane), lacný predmet, ak uspeje v hode na Nenápadnosť. Hráč tento predmet nemusel mať pred tým zapísaný.

Cena: 2×I

Tajomstvo posilnenia

Si schopný premeniť ľubovoľný predmet na zbraň alebo brnenie. Použi na to pravidlá

z kapitoly Vyhodnotenie akcií. Vždy, keď si vyberieš toto tajomstvo, môžeš pridať danej veci jednu účinnosť. Okrem toho môžeš nejakú vec posilniť iným tajomstvom a cena použitia tohto tajomstva bude znížená o 1. Ak chceš niekomu zobrať jeho posilnenú vec a nechať si ju, musíš na to použiť toľko postupových bodov, koľko tajomstiev bolo na jej posilnenie použitých.

Tajomstvo vnútorného významu

Umenie tvojej postavy nesie v sebe význam, ktorý sa ukrýva pod povrchom. Pomocou tvojho umeleckého diela môžeš na diaľku použiť nejakú nefyzickú schopnosť založenú na Inštinkte.

Cena: 2×M

Tajomstvo odrazenia

Údery tvojej postavy odhadzujú oponentov do diaľky. Za každú ÚÚ odhodíš protivníka na jeden meter a môžeš tým okamžite ukončiť prebiehajúce zaostrenie bez vyhodnotenia zámerov.

Cena: 2×R

Tajomstvo jazyka (jazyk)

Tvoja postava sa môže naučiť nový cudzí jazyk.

Tajomstvo mocného úderu

Údery tvojej postavy majú mimoriadnu silu. Po úspešnom údere v boji môžeš použiť na zvýšenie ujmy neobmedzený počet bonusových kociek zo zásoby Ráznosti.

Tajomstvo kvalitnej výroby (remeselná schopnosť)

Pri výbere tohto tajomstva si musíš zvoliť jednu remeselnú schopnosť. Tvoja postava dokáže vyrábať výrobky excelentnej kvality. Každá vec, ktorú tvoja postava vyrobí pomocou tohto tajomstva, dáva permanentne jednu bonusovú kocku pri použití so zvolenou schopnosťou.

Cena: 5×M

Tajomstvo písma

Tvoja postava vie čítať a písať v každom jazyku, ktorý ovláda.

Tajomstvo rozdrvenia

Váha tvojej zbrane môže byť použitá na zničenie oponentovej zbrane alebo brnenia. Po úspešnom útoku sa tvoja ÚÚ (bez započítania bonusov k ujme) odčíta od účinnosti oponentovej zbrane alebo brnenia. Ak je táto účinnosť znížená na 0, zbraň alebo brnenie je zničené.

Cena: 2×R

(Pozn.: Ak sa toto tajomstvo použije proti postave, ktorej vec bola posilnená Tajomstvom posilnenia, v ďalšej scéne si táto postava môže vec opraviť alebo ju nahradiť inou.)

Tajomstvo osobnej zbrane

Tvoja postava má zbraň, ku ktorej má mimoriadny vzťah. Na každú akciu, pri ktorej zbraň použiješ, získavaš jednu bonusovú kocku. Ak sa zbraň pokúsi použiť niekto iný, dostane postihovú kocku.

(Pozn.: ak chceš osobnú zbraň zmeniť, musíš si toto tajomstvo vziať znova.)

Tajomstvo špecializácie (schopnosť)

Pri výbere tohto tajomstva si zvolíš jednu schopnosť. Zvol' si špecializáciu v rámci tejto schopnosti. Napr. varenie cestovín v rámci Zložitého remesla. Vždy, keď budeš vykonávať akciu, ktorá spadá do tejto špecializácie, dostaneš bonusovú kocku.

Tajomstvo synergie

V zaostrení môžeš súčasne použiť viacero schopností podobne ako v obyčajnom overení schopnosti. To znamená, že počas jednej akcie môžeš overiť viac schopností a pridať bonusové kocky ku konečnému hodu.

Cena: 1 bod z priradenej zásoby zdrojov za každú ďalšiu použitú schopnosť.

Tajomstvo zákerného útoku

Tvoja postava je špecialistom v umení zabíjania. Pri úspešnom prekvapivom útoku utrpí obeť automaticky ujmu 4 (skrvavený). Potom musí overiť Výdrž proti tvojmu útoku a ak prehrá, utrpí aj ujmu 6 a to bez ohľadu na to, či prebieha zaostrenie alebo nie. *Cena:* 3 body zo zásoby zdroja, ktorý bol na útok použitý, plus 1 bod z oboch zvyšných zásob.

Tajomstvo hádzania

V rukách tvojej postavy sa akýkoľvek predmet stáva vrhacou zbraňou. Dokáže hodiť hocičo od veľkosti päste až po obojručný meč pomocou schopnosti Strel'ba. Vrhaná vec sa počíta ako zbraň +1.

Cena: 1×R

Tajomstvo cesty bez stôp

Stopovať tvoju postavu nie je jednoduché. Protí pokusu o stopovanie môžeš použiť schopnosť Zálesáctvo.

Cena: 1×I

Kľúče podrobnejšie

Kľúče sú motivácie, problémy, vzťahy, povinnosti a záväzky tvojej postavy. Pre hráča sú mimoriadne dôležité, pretože pomocou nich je možné získavať skúsenostné body. Vytváranie nových kľúčov je jednoduchšie než vyvíjanie nových schopností a tajomstiev, pretože majú veľmi jednoduché pravidlá.

Najdôležitejšie pravidlo je, že kľúč musí obsahovať motiváciu, problém, vzťah, povinnosť alebo záväzok.

Existujú dva druhy kľúčov:

- **Motivácie:** Ak sa v hre naplní motivácia, získaš 1 SB. Ak sa motivácia naplní napriek silnému odporu či prekážkam, získaš 3 SB.
- **Dejové:** Keď kľúč príde do hry, získaš 1 SB. Takýmto spôsobom môžeš získať SB

Príklady kl'účov

Kl'úč nenávisť k vampírom (motivácia)

Získaš 1SB, keď postava jedná na základe svojej nenávisťi. Získaš 3SB, keď postava trpí kvôli vampírom.

Vykúpenie: Postava odpustí vampírovi.

Kl'úč lovca vampírov (dejové)

Získaš 1SB, keď je postava v scéne s vampírom. Získaš 2SB, keď postava bojuje s vampíromi. Získaš 5SB, keď postava zabije vampíra.

Vykúpenie: Postava sa stane vampírom alebo zabudne, že existujú.

len trikrát za sedenie (toto pravidlo platí to pre všetky nižšie uvedené kl'úče). Keď kl'úč predstavuje malý problém, získaš 2 SB. Ak predstavuje veľký problém, získaš 5 SB.

Rozdiel medzi nimi je v tom, ako sa budú kl'úče v hre používať.

Motivačné kl'úče sú viac v rukách hráča. Nie sú limitované v počte aktivácií za sedenie. Najlepší spôsob, ako ich používať, je ukázať ostatným hráčom, ako je nenávisť k vampírom súčasťou postavy a ovplyvňuje jej konanie aj keď v hre žiadni vampíri nie sú. Dejový Kl'úč lovca vampírov naopak potrebuje v hre vampírov a nebude fungovať bez spolupráce Sprievodcu príbehom.

Nepozeraj sa na kl'úč ako na minulosť postavy, ale ako na to, čím je postava práve teraz a čo je pre ňu najdôležitejšie. Inými slovami, že tvoja postava bola stratené dieťa neznamená, že si teraz musíš zobrať Kl'úč strateného dieťaťa, aby si to ukázal.

Všetky kl'úče majú vykúpenie, ktoré je predstavuje akciu alebo udalosť, ktorá je opakom kl'úča. Vykúpene kl'úča znamená, že kl'úč navždy strácaš získaš za to 10 SB. Kedy nastane vykúpenie, je len a len na

tebe. Ak prehráš bitku s Kl'účom krvilačnosti, nie si povinný zbaviť sa kl'úča jeho vykúpením. Ak však máš pocit, že osobnosť tvojej postavy prešla zmenou, ktorá bude mať dobrý vplyv na príbeh, môžeš kl'úč vykúpiť. Vykúpený kl'úč však už nikdy nemôžeš získať späť.

Podobne ako v prípade tajomstiev je tu niekoľko pripravených kl'účov, ktorými sa môžeš inšpirovať.

Kl'úč krvilačnosti

Tvoja postava miluje porážanie protivníkov v boji. Vždy, keď tvoja postava niekoho porazí, získaš 1 SB. Ak porazí niekoho rovnocenného alebo silnejšieho, získaš 3 SB.

Vykúpenie: Porážka v boji.

Kl'úč milosrdenstva

Tvoja postava má súcit so slabšími. Vždy, keď tvoja postava pomôže niekomu, kto si sám pomôcť nedokáže, získaš 1 SB. Ak tvoja postava zachráni pred nebezpečenstvom niekoho bezmocného, získaš 2 SB. Ak sa tvoja postava ujme niekoho v zlej situácii a zmení jeho život natol'ko, že si už bude vedieť pomôcť sám, získaš 5 SB.

Vykúpenie: Ignoruj žiadosť o pomoc

Kl'úč zbabelca

Tvoja postava sa vyhýba boju ako čert krížu. Vždy, keď sa tvoja postava vyhne potenciálne nebezpečnej situácii, získavaš 1 SB. Ak tvoja postava zabráni boju inak než násilím, získaš 3 SB.

Vykúpenie: Vrhnutie sa bez zaváhania do boja.

Kl'úč viery

Tvoja postava je vedená silnou náboženskou vierou.. Ak tvoja postava musí brániť svoju vieru pred druhými, získaš 1 SB. Ak tvoja postava obráti niekoho na svoju vieru, získavaš 2 SB. Ak tvoja postava bude brániť svoju vieru aj za cenu veľkej ujmy, získaš 5

SB.

Vykúpenie: Tvoja postava sa vzdá viery.

Kľúč bratstva

Tvoja postava má priateľa, s ktorým je silne spätá a ktorý je pre ňu dôležitejší než hocikto iný. Ak je priateľ v scéne s tvojou postavou, získaš 1 SB (max. 3 za dobrodružstvo). Ak tvoja postava prijme rozhodnutie, ktoré ovplyvnil jej priateľ, získaš 2 SB. Ak tvoja postava riskantne bráni svojho priateľa v nebezpečenstve, získaš 5 SB.

Vykúpenie: Preruš s touto osobou vzťahy.

Kľúč ligotavého zlata

Tvoja postava miluje bohatstvo. Vždy, keď spravíš výhodný obchod, získavaš 1 SB. Vždy, keď zdvojnásobíš svoje bohatstvo, získavaš 3 SB.

Vykúpenie: Vzdáš sa všetkého, čo nemôžeš vziať ľahko so sebou.

Kľúč ochrancu

Tvoja postava má niekoho, kto sa spolieha na jej ochranu. Vždy, keď je tvoj zverenec v scéne s tvojou postavou, získavaš 1 SB. Ak tvoja postava prijme rozhodnutie, ktoré ovplyvnil jej zverenec, získaš 2 SB. Keď svojho zverenca zachrániš pred nebezpečenstvom, získavaš 5 SB.

Vykúpenie: Preruš s touto osobou vzťahy.

Kľúč podvodníka

Niekedy je celý tvoj život len klam. Vždy, keď sa za niekoho vydávaš, získaš 1 SB. Získaš 2 SB, keď presvedčíš niekoho, kto má o tvojom správaní vážne pochybnosti. Ak tvoj podfuk odolá zámernému a sústrednému pokusu o odhalenie pravej identity, získaj 5 SB.

Vykúpenie: Priznaj sa k svojmu podvodu.

Kľúč masochistu

Tvojej postave sa darí, keď trpí. Vždy, keď je tvoja postava skrvavená, získaš 1 SB. Ak je

zlomená, získaš 3 SB.

Vykúpenie: Útek pred fyzickou alebo psychickou bolesťou.

Kľúč poslania

Tvoja postava má poslanie, ktoré musí naplniť. Za každý pokus o jeho naplnenie získaš 1 SB (za úspešný pokus 2 SB). Keď podnikne takú činnosť, ktorá úspešne splní veľkú časť jej poslania, získa 5 SB.

Vykúpenie: Vzdaj sa poslania.

Kľúč vyhnanca

Tvoja postava stratila členstvo alebo príslušnosť k organizácii alebo spoločenstvu. Toto odčlenenie charakterizuje tvoju postavu tak silno ako členstvo v organizácii charakterizuje jej členov. Ak v hre objaví jej vzťah k bývalému spoločenstvu, získaš 1 SB. Ak vyhnanstvo spôsobí postave bolesť, či ujmu, získaš 2 SB. V prípade, že jej odčlenenie spôsobí veľké utrpenie, získaš 5 SB.

Vykúpenie: Získaj znovu členstvo v tomto spoločenstve.

Kľúč slávy

„Ty si ten najhorší vrah, o akom som kedy počul.“ „Takže si už o mne počul.“ Ak sa tvoja postava postará o to, aby sa jej meno a činy stali známymi (buď tým, že sa nimi chváli, alebo zabezpečí svedkov), získaš 1 SB. Ak sa podujme vykonať niečo bláznivé alebo riskantné len kvôli tomu, aby si zvýšila reputáciu (napriek tomu, že jej čin nie je potrebný), získaš 2 SB. Ak sa snaží získať zásluhy za svoje činy aj v prípade, že tým riskuješ svoj život (napr. chváliš sa, že si zabil kniežacieho syna), získaš 5 SB.

Vykúpenie: Uznaj niekoho zásluhy za čin, ktorý mohol zvýšiť tvoju slávu.

Kľúč moci

Nie je dôležité, na čo ti bude, hlavné je, že ju chceš. Ak sa tvojej postave podarí získať protislužbu u niekoho dôležitého, trochu si

zvýšiť prestíž alebo pokaziť imidž jej rivala, získaš 1 SB. Ak zabije, zruínuje alebo úplne znemožní svojho rivala a zlepši si tým svoju pozíciu, získaš 3 SB.

Vykúpenie: Vzdaj sa svojej moci a postavenia.

Kl'úč pomsty

Tvoju postavu zožiera nenávisť k nejakej konkrétnej organizácii, osobe alebo rase. Vždy, keď zraní člena tejto skupiny alebo prisluhovača nenávidenej osoby, získaš 1 SB. Keď uštedrí tejto skupine alebo osobe úder (zabije člena organizácie alebo prisluhovača, sťaží im život, zničí im majetok), získaš 2 SB. Keď zasadí postava nepriateľovi

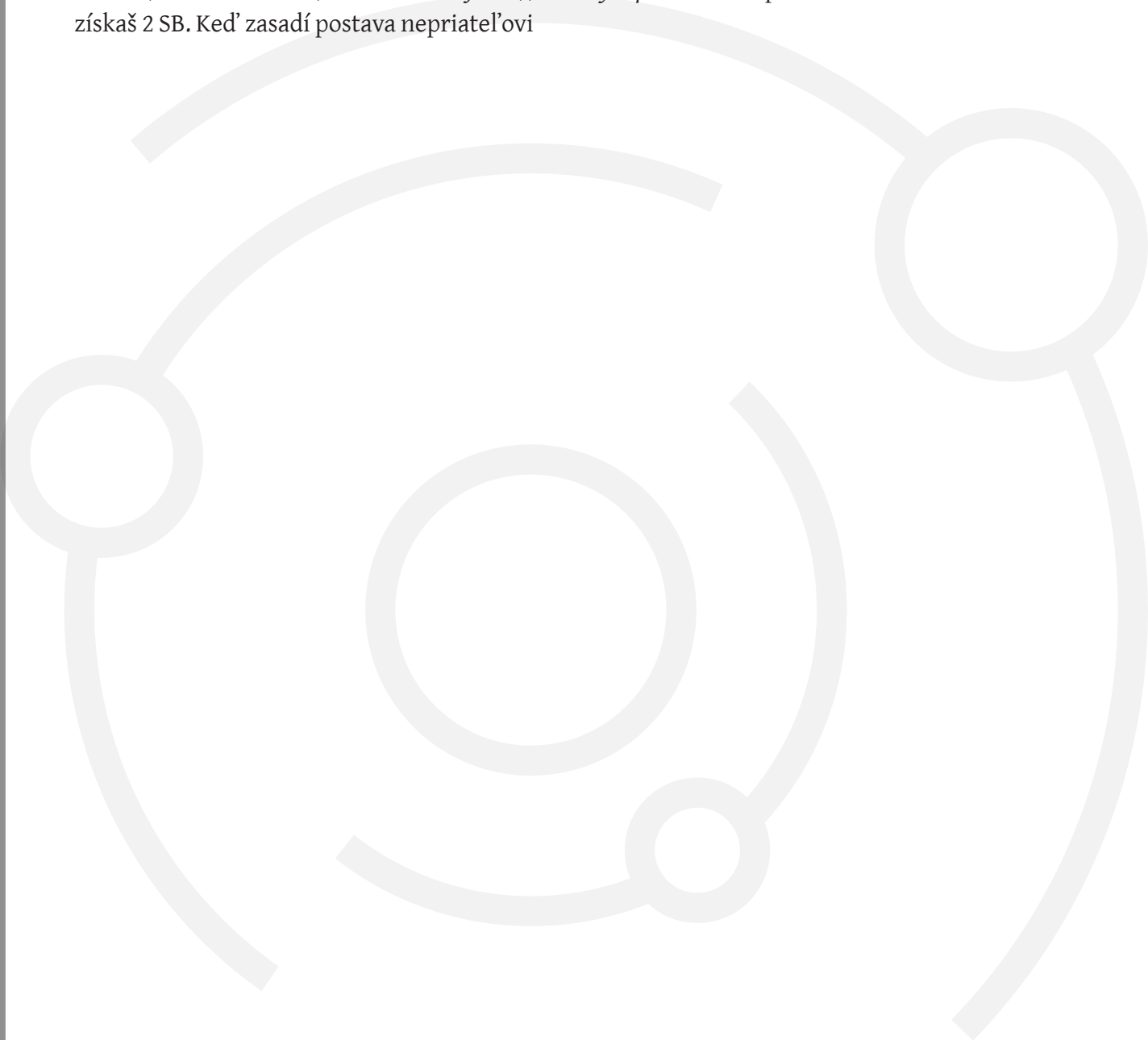
skutočne veľký úder, získaš 5 SB.

Vykúpenie: Nechaj svojho nepriateľa na pokoji.

Kl'úč prísahy

Tvoja postava zložila prísahu, ktorá obmedzuje jej slobodu (zriekla sa nejakého druhu potravy, prisahala, že sa bude každé ráno modliť a pod.). Za každé dobrodružstvo, v ktorom túto prísahu neporušila, získavaš 1 SB. Ak sa ti podarí dodržať prísahu aj za cenu miernych nepríjemností, získavaš 2 SB. Ak dodržiš prísahu aj za cenu veľkej ujmy, získavaš 5 SB.

Vykúpenie: Poruš prísahu.



solar systém

Trojčípa mágia

Mágia by mala mať určitú príchut' a ladiť so svetom, v ktorom sa vaša hra odohráva. Trojčípa mágia by sa mohla dobre hodiť do bežnej fantasy hry. Uvediem tu len suché pravidlá a zapasovať do reality vášho sveta si ich musíte sami.

Trojčípa mágia sa opiera o spojenie tela, ducha a rozumu, ktoré sú v Solar systéme reprezentované Ráznosťou, Inštinktom a Mysľou. Každá táto zložka má svetlú a temnú stranu, čo nám dáva spolu šesť magických umení.

Tvorba a Ničenie sú najjednoduchšie magické umenia, pretože len vytvárajú alebo rozbíjajú fyzické veci. Vylepšovanie slúži na zvýraznenie toho, čím cieľ kúzla naozaj je. Premena cieľ mení a dáva mu inú formu. Veštenie ukazuje pravdu. Očarovanie zahmlieva myseľ a pravdu skrýva.

Zákony Trojčípej mágie

Tieto zákony platia ak neboli zmenené pomocou tajomstiev.

Cieľ kúzla môže byť buď sám kúzelník, alebo niekto či niečo, čoho sa kúzelník dotýka (to ale neznamená, že v boji musíš overovať ďalším hodom, či si sa cieľu dotkol).

Každé kúzlo môže mať len jeden cieľ.

Efekt kúzla je buď okamžitý, alebo trvá jed-

nu hodinu. (Ničenie je výnimka, pretože efekt je okamžitý, ale poškodenie zostáva) Cieľ kúzla môže odolať kúzlu pomocou vzdorovaného overenia schopnosti Vôľa proti kúzelníkovmu magickému umeniu

Magické umenia

Magické umenia fungujú rovnako ako bežne schopnosti.

Tvorba (Z)

Postava môže vytvoriť z ničoho malé množstvo (tak do dlane) jedného zo základných elementov (ohneň, voda, vzduch, zem)

Ničenie (Z)

Postava môže spôsobiť cieľu takú ujmu, koľko je jej ÚÚ. Spôsob zranenie môže byť popísaný ľubovoľne, napr. to môže byť temný plameň alebo telekinetický úder, ale vždy to musí byť niečo nadprirodzené.

Premena (I)

Postava môže previesť body zo zásoby jedného zdroja do druhého. Počet prevedených bodov je rovný ÚÚ.

Vylepšovanie (I)

Postava môže pridať cieľu bonusové kocky

Tab. 5. Umenia trojčípej mágie

| | Svetlá strana | Temná strana |
|----------|---------------|--------------|
| Ráznosť | Tvorba | Ničenie |
| Inštinkt | Vylepšovanie | Premena |
| Mysel' | Veštenie | Očarovanie |

na ľubovoľné overenie schopnosti. Musíš urobiť vzdorované overenie schopnosti proti schopnosti, ktorú chce cieľ použiť. Ak vyhráš, cieľ dostane toľko bonusových kociek, koľko bola tvoja ÚÚ. Ak prehráš, cieľ dostane postihovú kocku.

Veštenie (M)

Postava môže vycítiť magickú auru osoby alebo veci, ktorej sa dotkne. Okrem toho môže vycítiť nálady ľudí a zvierat.

Očarovanie (M)

Postava môže vnútiť cieľu svoju vôľu. Cieľ si je toho plne vedomý.

Magické tajomstvá

Tajomstvo neviditeľnej dlane

Keď použiješ toto tajomstvo, postava sa nemusí cieľa svojho kúzla dotknúť, stačí, aby ho jasne videla.

Cena: 1× z príslušného zdroja

Tajomstvo neviditeľnej ruky

Postava môže fyzicky manipulovať vecami pomocou telekinézy. Na všetky overenia schopnosti vykonané pomocou tohto tajomstva dostaneš postihovú kocku, pretože koordinácia neviditeľnej ruky nie je perfektná. Toto tajomstvo si môžeš vziať, iba ak máš už aj Tajomstvo neviditeľnej dlane.

Cena: 1×R

Tajomstvo magického vplyvu

Pomocou tohto tajomstva môže postava ovplyvniť viac než jeden cieľ.

Cena:

- malá skupina (<5) 1× z príslušného zdroja,
- veľká skupina (<25) 3× z príslušného zdroja,
- dav (<100) 6× z príslušného zdroja,
- horda (všetkých, čo kúzelník vidí) 10× z príslušného zdroja

Tajomstvo magického trvania

Pomocou tohto tajomstva môže kúzlo postavy trvať viac než jednu hodinu.

Cena:

- trvanie do ďalšieho úsvitu alebo súmraku 1× z príslušného zdroja,
- trvanie do konca fázy mesiaca (do konca týždňa) 3× z príslušného zdroja,
- trvanie do ďalšieho zatmenia mesiaca (do konca mesiaca) 6× z príslušného zdroja,
- trvanie do ďalšieho slnovratu 10× z príslušného zdroja

Tajomstvo magického efektu

Môžeš zvýšiť ÚÚ kúzla o 1.

Cena: 1× z príslušného zdroja

Tajomstvo magického spojenia

Ak má postava pri sebe vec, ktorá patrí cieľu, dostaneš ku kúzleniu bonusovú kocku.

Tajomstvo magického remesla (Premena)

Postava môže pomocou Premeny použiť nejakú remeselnú alebo umeleckú schopnosť tak, že výsledok činnosti je okamžitý. Najprv overí tvorivú schopnosť a jej ÚÚ bude počet bonusových kociek na overenie Premeny.

Cena: 1×I

Tajomstvo živej premeny (Premena)

Kúzelník môže pomocou Premeny zmeniť tvar živej bytosti (zároveň pritom môže ľubovoľne presúvať body medzi zdrojmi)

Cena: minimálne 1×I. Pre ďalšie efekty musí použiť ďalšie body Inštinktu.

- zmena veľkosti cieľa na dvojnásobok alebo na polovicu +1×I
- výmena hodnoty dvoch schopností. Jednu z tých schopností môžeš špecifikovať, napríklad ako „najlepšia schopnosť cieľa“ +1×I
- pridanie účinnosti +1 alebo +2 pre cieľ, čo má rovnaký efekt, ako keby mal cieľ nejakú zbraň alebo brnenie. +1×I za každú

účinnosť.

- pridanie tajomstva cieľu +1×I

Tajomstvo zlepšenej tvorby (Tvorba)

Postava môže pomocou Tvorby vytvoriť hocijakú čistú látku. Môže to byť aj zlúčenina ako oceľ, ale nie je možné naraz vytvoriť, napr. drevo a železo.

Cena: 1×R

Tajomstvo veľkého objemu (Tvorba)

Postava môže pomocou Tvorby vytvoriť väčší objem látky v hocijakom jednoduchom tvare, ako je guľa, stena alebo kocka.

Cena: 1×R za stopu na tretiu

- 1 kubická stopa (1 stopa na tretiu) 1×R
- 8 kubických stôp (2 stopy na tretiu) 2×R
- 27 kubických stôp (3 stopy na tretiu) 3×R
- atd.

Tajomstvo vnútorného zranenia (Ničenie)

Miesto ujmy môžeš pomocou Ničenia odobrať cieľu body zo zásoby zdrojov.

Cena: 1×R

Tajomstvo veľkého zranenia (Ničenie)

Zranenie, spôsobené pomocou Ničenia je vynásobené množstvom použitých bodov Ráznosti.

Cena: minimálne 2×R

Tajomstvo nežného dotyku (Očarovanie)

Postava môže používať Očarovanie bez toho, aby cieľ vedel, že je ovládaný. Cena: 1×M

Tajomstvo zmenených zmyslov (Očarovanie)

Postava môže pomocou Očarovania ovládať zmysly svojho cieľa, napríklad vytvárať ilúzie.

Cena: 1×M za zmysel.

Tajomstvo zistenia pravdy (Veštenie)

Postava dokáže pomocou Veštenia vyčítať z mysle cieľa pravdivú odpoveď na jednu otázku. Cieľ môže vzdorovať pomocou Vôle.

Cena: 1×M

Tajomstvo zistenia schopnosti (Veštenie)

Pomocou Veštenia môžeš zistiť ľubovoľnú systémovú vlastnosť cieľa. Môže to byť napríklad veľkosť zásoby zdroja, schopnosť a jej hodnota atd. Môžeš zistiť toľko vlastností, koľko minieš bodov Mysle.

Cena: minimálne 1×M

Tajomstvo presunu sily (Vylepšovanie)

Po úspešnom overení Vylepšenia môžeš dať svoje body zdroja inej postave. Tá ich môže použiť ako bonusové kocky alebo na použitie tajomstva. Toto dodržiava štandardné pravidlá, teda že na jedno overenie sa môže použiť len jedna bonusová kocka, ak to nie je zmenené tajomstvom.

Tajomstvo obrovského vypätia (Vylepšovanie)

Na jedno overenie schopnosti môže pomocou Vylepšenia dostať cieľová postava bonusovú kocku za každú kocku, na ktorej jej padla 0 (aj na bonusových kockách získaných týmto tajomstvom).

Cena: 1×I plus jeden bod zo zdroja asociovaného so schopnosťou, ktorú používa cieľ.

Nové magické tajomstvá

Počas hry môže nejaký hráč alebo SP chcieť rozšíriť pôsobenie mágie. Napríklad v pravidlách sa píše, že pomocou Tvorby sa dajú vytvárať len neživé látky. Čo ak by chcel kúzelník dočasne vytvoriť živú bytosť? SP a hráč môžu spoločne vymyslieť tajomstvo, ktoré to bude umožňovať. SP sa musí rozhodnúť, či je takéto kúzlo do hry vhodné a aké je mocné.

Kúzla

Kúzla sú ustálené použitia Trojčípej mágie tak, ako sa na nich dohodli SP a hráči. Keď

Príklad

Tajomstvo vytvorenia života (Tvorba)

Kúzelník môže vytvoriť živú bytosť z ničoho. Táto bytosť má toľko postupových bodov, koľko hráč minul bodov Ráznosti mínus dva plus ÚÚ overenia Tvorby. Cena: minimálne 2xR

Priamo v hre musí postava stráviť dlhý čas štúdiom alebo sa nové tajomstvo od niekoho naučiť.

postava vykoná pomocou mágie niečo, čo by chcela v budúcnosti opakovať častejšie, môže si zapísať, ako presne kúzlo fungovalo, a zobrať si ho ako tajomstvo. Výhoda je v tom, že takéto kúzlo stojí o jeden bod zdroja menej než obvykle. Jedno kúzlo sa môže vziať ako tajomstvo aj viackrát a tým znížiť cenu ešte viac.

Postavy môžu vymyslieť len kúzla, na ktoré majú potrebné tajomstvá. Kúzla, na ktoré nemajú tajomstvá, ich ale môže naučiť niekto iný. Toto je vhodné pre postavy, ktoré sa nechcú naplno venovať mágií, ale mať v rukáve pár pripravených kúziel. Ak kúzlo využíva viac ako jedno magické umenie, overuj ich od najslabšieho po najsilnejšie. Všetko hody musia uspieť a ÚÚ ukazuje počet bonusových kociek na nasledujúce overenie.

Vzorové kúzla

Magický meč (Tvorba + Premena)

V kúzelníkovej dlani sa objaví ocel'ový meč. Postava musí najprv overiť Hrubé remeslo a ÚÚ určí bonusové kocky na overenie magického umenia. Meč zmizne po hodine.

Cena:

- Tajomstvo zlepšenej tvorby 1xR
- Tajomstvo magického remesla 1xI
- Celková cena $1 \times R + 1 \times I - 1 = 1 \times R$ alebo $1 \times I$

Skaza (Ničenie)

Kúzelník môže odobrať body zdrojov hocihoho, koho má v dohľade. Počet odobraných bodov je dvojnásobok ÚÚ overenia Ničenia.

Cena:

- Tajomstvo neviditeľnej ruky 1xR
- Tajomstvo vnútorného zranenia 1xR
- Tajomstvo veľkého zranenia 2xR

Celková cena: $1 + 1 + 2 - 1 = 3 \times R$

Neviditeľnosť (Očarovanie)

Cieľ kúzla sa stane neviditeľným pre ľudí, čo ho obklopujú. Kúzlo funguje len na zvolených 25 ľudí. Ak niekto neviditeľného hľadá, môže ho uvidieť pomocou overenia Vôle proti Očarovaniu.

Cena:

- Tajomstvo magického vplyvu 3xM
- Tajomstvo nežného dotyku 1xM
- Tajomstvo zmenených zmyslov 1xM

Celková cena: $3 + 1 + 1 - 1 = 4 \times R$

Vlkolačia forma

Cieľ sa až do ďalšieho zatmenia mesiaca stane dvojnohým vlčím zabijakom. Mysel' sa mu zníži na jeden bod a voľné body sa rozdelia medzi Ráznosť a Inštinkt. Hodnota najlepšej schopnosti sa vymení s Bitkou a hodnota druhej najlepšej schopnosti s Atletikou. Pazúry sa stanú zbraňou s účinnosťou +1 proti neobrneným protivníkom.

Cena:

- Tajomstvo živej premeny $1 \times I + 2 \times I$ (výmena dvoch schopností) + $1 \times I$ (pazúry) = $4 \times I$
- Tajomstvo magického trvania $6 \times I$

Celková cena: $6 + 4 - 1 = 9 \times I$

Sprevádzanie príbehom

Tvorba dobrodružstva

Pripravovanie dobrodružstva nie je ťažký proces. Nikto by nemal mať obavy byť Sprievodcom príbehom. Nie si zodpovedný za vyrozprávanie celého príbehu ani nič podobné, takže sa toho neobávaj. Predstav si sprevádzanie príbehom a vytváranie dobrodružstiev takto: Stretneš sa so svojimi hráčmi a oboznámiš sa s ich postavami. Zistíš, aké sú a čo ich zaujíma. A potom povieš: „Chcel by som, aby naše dobrodružstvo bolo o týchto ľuďoch a ich problémoch a celkom rád by som bol, keby v ňom bolo pár vecí: zlý kúzelník, oklamaná deva a boj na nože pod vodopádom. Do toho!“

Poznaj svoje postavy

Najdôležitejšia vec pri vytváraní dobrodružstva je poznanie postáv, pretože príbeh je predovšetkým o nich. Kľúče, tajomstvá a schopnosti si hráči vybrali preto, že chcú mať v hre scény, v ktorých by ich mohli použiť. Preštuduj si listy postáv alebo ešte lepšie, urob si z nich kópie, aby si ich mohol používať pri príprave. Pokús sa údaje o nich zorganizovať. Môžeš si napríklad do každého rohu listu papiera napísať mená postáv a pod ne uviesť kľúče, najpoužívanejšie tajomstvá a najlepšie schopnosti.

Potom si tieto poznámky prezri a porozmýšľaj, ako by tieto vlastnosti postáv mohli fungovať v dobrodružstve. Nemusíš použiť všetko, ale použi aspoň jeden kľúč a jednu ďalšiu vec každej postavy. Priprav si nejaké nehrácke postavy, pomocou ktorých privedieš hráčov k použitiu vlastností svojich postáv. A to je takmer všetko – až na niekoľko detailov je toto celá príprava na hranie.

Poznaj svojich hráčov

Hráči sú pravdepodobne tvoji priatelia ale-

bo známi. V opačnom prípade rátať s tým, že môžu nastať ťažkosti.

Zamysli sa nad tým, čo by sa páčilo tvojim priateľom. Možno niekto z nich miluje brutálne príbehy s bojmi, kde strieka krv a lietajú vnútornosti. Skús niečo také zaradiť do príbehu. Niekto iný má možno rád obrátené stereotypy. Čo takto dať do príbehu princa, ktorý je v nebezpečenstve a treba ho zachrániť?

Toto je niečo, čo rád robím, ale je to dosť citlivá vec. Treba ho však dôkladne zvážiť, pretože sa môže neprimerane dotknúť hráčov. Zamysli sa nad tým, čo sa práve deje v živote tvojich priateľov. Ľudia totiž milujú príbehy, s ktorými sa môžu stotožniť. Ak sa niektorý hráč rozchádza s priateľkou, môžeš skúsiť uviesť príbehu dramatickú zmenu v milostnom vzťahu jeho postavy. Ak postava vzťah nemá, daj jej príležitosť takýto vzťah v príbehu nadviazať. Nie je dôležité, či bude tá zmena vo vzťahu smerom k lepšiemu alebo horšiemu, hráč sa jej určite chytí. Dopyčuli ste sa, že ďalší hráč má problémy so šéfom? Môžeš to využiť a zaviesť do hry panovačnú postavu vo vysokom postavení. Tento hráč na ňu takmer určite zareaguje. V takýchto scénach, ktoré odrážajú skutočný život hráčov neplánuj rozuzlenie. To totiž absolútne nie je úloha Sprievodcu príbehom. Rozuzlenie ponechaj na hráčov, ktorí si ho nájdu sami. Tvojou úlohou je len viesť do hry konflikt, s ktorým sa môžu hráči identifikovať a zvyšok ponechaj už na nich.

Poznaj sám seba

Čo máš rád v príbehu? Vkladaj to bez obáv do hry. Ved' predsa ty si Sprievodca príbehom.

Kľúčové scény

Všetky prvky a podnety, o ktorých sme hovorili vyššie, musíš teraz zaviesť do hry. Vezmi svoj veľký zoznam nápadov a použi ho ako základ pre kľúčové scény.

V Solar systéme sú hlavným mechanizmom skúseností kľúče. Výberom kľúčov pre svoju postavu hráč hovorí, aké prvky ho by chcel v hre zažiť a aké druhy scén ho najviac zaujímajú. SP je tiež len hráč a kontroluje sekundárny mechanizmus skúseností: kľúčové scény. Kľúčové scény sú trochu podobné mechanizmom skúseností z iných fantasy RPG hier v tom, že sú to dôležité okamihy v príbehu o ktorých SP dopredu rozhodol, že sú hodné skúsenostných bodov pre postavu. Napríklad Warhammer Fantasy Roleplay používa niečo podobné. Kľúčová scéna ale nepredstavujú nejaký výsledok. „Záchrana princeznej,“ „porážka zlého vládcu“ a „skrotenie divokej beštie“ nie sú dobré príklady kľúčovej scény. Kľúčové scény by mali byť predovšetkým napínavé, mať viac možných výsledkov a nútiť postavu robiť významné rozhodnutia (v tomto sú podobné bangom z hry Sorcerer od Rona Edwardsa).

„Objavenie princeznej uväznenej vo vysokej veži,“ „stretnutie s vládcom,“ „konfrontácia s divokou beštou“ sú dobré kľúčové scény, pretože každá má viac možných výsledkov a neobmedzuje hráča v jeho rozhodovaní za postavu. Kľúčové scény nemusia byť spojené do veľkého komplikovaného deja, môžu byť ľahké a zábavné alebo drsné a vážne.

Postava, ktorá je prítomná v kľúčovej scéne, dostane jeden až tri skúsenostné body, podľa toho, ako sa dopredu rozhodol SP. Tieto body sa pridávajú hneď po skončení scény.

Vytváranie postáv Sprievodcu príbehom

Zaujímavé postavy Sprievodcu príbehom (PSP) sú základ dobrého dobrodružstva. Ich

reakcie poskytujú zrkadlo akciám a hodnotám hráčskych postáv. Predtým, než ich popíšeš z hľadiska pravidiel (teda rozdelíš body a pod.), si hlavne premysli ich motívacie, postoje, správanie a spôsob, ktorým sa budú prejavovať. Hoci sa to môže zdať náročné, nie je to tak. Podľa dôležitosti postavy pre príbeh úplne stačí, keď sa popis zmesť do jednej až troch viet.

Mimoriadne dôležité je meno postavy, pretože je to často jedinou vecou, ktorá robí prvý dojem. Odporúčam pripraviť si zoznam bežných aj menej bežných mien zodpovedajúcich svetu a spoločnosti, v ktorej sa vaša hra odohráva a mať ho vždy poruke. Mená pre svoje dôležité postav si vyber dopredu. Náhodným postavám môžeš mená vyberať za behu.

Príšery

Vymýšľanie príšery je jednoduchšie než vymýšľanie ostatných PSP. Miesto bežnej skupiny schopností im stačí dať len nasledovné:

Sila (R)

Sila vyjadruje fyzickú silu a divokosť príšery. Dokonca aj také zviera ako krotký byvol, ktorý normálne neútočí na ľudí, môže mať vysokú silu. Ak ho niekto vyprovokuje, dokáže narobiť riadnu paseku. Príšery používajú Silu pri útoku a rozbíjaní vecí.

Čulosť (I)

Toto vyjadruje rýchlosť zvieraťa a jeho reflexy. Používa sa na uhýbanie sa úderom, útek a rýchle reakcie.

Zmysly (I)

Je to schopnosť zvieraťa všímať si svoje okolie.

Chytrnosť (R)

Určuje inteligenciu a vôľu zvieraťa. Prívelká chytrnosť zvieraťa môže byť prekážkou domestikácie. Na druhej strane sa dá použiť

na overenie toho, či domáce zviera dokáže porozumieť príkazom.

Príšery by mali mať vo svojich zásobách zdrojov len minimálny počet alebo žiadne body. Jeden či dva body v Inštinkte vytvorí veľmi nepríjemného nepriateľa a jeden až dva body v Ráznosti z nich spraví ničivé monštrá. Do Mysle jej pridajte body len v prípade, ak má zviera nejaké špeciálne vlastnosti. Zviera môže mať jedno alebo dve tajomstvá, ktoré predstavujú jej špeciálne schopnosti ako chápadlový chvost či ostré rohy. Ak sú tieto tajomstvá súčasťou zvieraťa, za ich používanie netreba platiť bodmi zo zásoby.

Protivníci, pomocníci a tí ostatní

Ak má PSP významnú úlohu v príbehu, bude potrebovať meno. Následne mu pridajte schopnosti podľa svojho uváženia. Rozhodnutie, či je niekto netrénovaný alebo majster alebo niečo medzi tým, by nemalo byť ťažké. Schopnosť postavy a jej hodnotu si niekde poznač a pridržiavaj sa jej. Ak si PSP vymýšľaš za behu, nedávaj jej žiadne zásoby zdrojov. Ak sa rozhodneš, že jej pridáš tajomstvo, v jednej scéne ho môže použiť len raz.

Ak máš dôležitú postavu, ktorú si pripravuješ pred hraním, vytvor ju tak, ako keby si vytváral postavu pre hráča. Jej zásoby zdrojov by mali byť polovičné, pretože nedostanú šancu použiť ich tak často ako postavy.

Ak chceš robiť skupinu slabých poskokov, tak ich môžeš vytvoriť ako jednu postavu, ktorej dáš nejaké schopnosti a za to, že je ich veľa, im dáš nejaké zásoby zdrojov. To ich neurobí silnejšími, ale spoľahlivejšími. Ak chceš, aby bola táto skupina poskokov drsnejšia, daj im ešte nejaké tajomstvo, napr. Tajomstvo synergie alebo Tajomstvo špecializácie.

Vedenie dobrodružstva

Vedenie dobrodružstva v Solar systéme je hlavne o načasovaní. Vo vašom prvom dobrodružstve budeš vnášať do hry obsah hlavne ty ako SP: určite musíš začať prvú scénu. Urob to, čo som napísal vyššie: pozri sa na postavy a hlavne na ich kľúče. Kde by sa mohli práve nachádzať? Vymysli niekoľko možností a daj ich hráčom: „Kde by sa mohol pán Senkowski ráno nachádzať? V bare alebo možno v bordeli?“

Keď sa hra rozbehne, stačí len sedieť a dývať sa. Ak nastane v hre prestávka alebo chvíľa, keď hráči sa hráči zaseknú a nevedia ako ďalej, dodaj situáciu, v ktorej sa niektorej postave stane niečo zaujímavé. Hráči na to zareagujú a a ty môžeš ďalej sledovať, čo bude ďalej.

Ak hráči začnú viesť príbeh inam než si očakával, prispôb sa. Prepíš si svoj koncept za behu podľa toho, kam sa hra posunula. Zapamätaj si, že v hre nič neexistuje, dokiaľ s tým hráči neprídu do styku. Niektorí SP podľa hnu pokúšaniu nasilu zavádzať do hry všetky prvky, ktoré si pripravili. Doma si pripraví úžasný popis miesta a bez ohľadu na smerovanie príbehu sa ho snažia dostať do príbehu. Nemá to zmysel, veď v hre majú význam len tie veci, ktoré sa vyskytnú pri hraní. Dovtedy nie je nič isté - všetko a všetci sú len v rovine možností, ktoré sa môžu a nemusia dostať do hry.

Pridelovanie skúsenostných bodov

Ako Sprievodca príbehom si zodpovedný za to, aby hra držala pohromade a aby vznikol zaujímavý príbeh. Niektorí hráči môžu byť zvyknutí na to, že ty si ten, kto je zodpovedný za pridelenie skúsenostných a postupových bodov. V tejto hre to tak nie je. Ak zbadáš, že sa hráčova postava by si svojim

správaním zaslúžila skúsenostné body podľa svojho kľúča, môžeš to hráčom nahlas oznámiť. Nie si však povinný to robiť. Postava je totiž hlavne hráčovým výtvorom a on by mal byť zodpovedný za jej vývoj a zaujímať sa o jej postup.

V kľúčových scénach si samozrejme za pridelovanie bodov zodpovedný ty. V iných prípadoch vyzerá pridelovanie SB napríklad takto:

Hráč Peter: Moja postava Willis sa vrhá do rany mečom, ktorá už-už triafa Jepha. (Hodí kocky.) Úspech! Počkať, toto spadá pod jeden z mojich kľúčov. Mám 2 SB, však? SP Jana: Veru hej.

Štandardné postupovanie

Pred tým, než sa kampaň začne, sa SP a hráči musia dohodnúť, ako dlho bude trvať a ako

rýchlo budú ich postavy postupovať. Každá skupina a každý príbeh môže byť v tomto ohľade úplne iný a Solar systém môže byť ľahko upravený pre rôzne rýchlosti postupovania.

Štandardne je na nákup jedného postupového bodu potrebných 5 skúsenostných bodov. Toto zodpovedá tempu, pri ktorom postava získa za každú hru jeden až tri PB, čo je oproti iným RPG hrám dosť veľa. Ak je takéto postupovanie pre vás príliš rýchle, odporúčam zvýšiť cenu za nákup PB v krokoch po 5. Pri cene 10 SB za 1 PB budú postavy získavať 1 PB za jednu, dve hry. Pri 15 SB za 1 PB postavy získajú 1 PB za dve až tri hry. Pri 20 SB za 1 PB získajú 1 PB za každé tri až štyri hry. Neodporúčam nastavovať cenu na viac ako 20 SB.

Tipy a triky

Pre hráča

Použitie dvoch schopností je väčšinou lepšie ako použitie len jednej. Ak si v oboch schopnostiach spôsobilý (1) alebo lepší, dostaneš bonusové kocky a zažiaríš.

Pri zaostrení sa vzdávajú. A neboj sa vzdávať často. V iných hrách je zvykom, že každý súboj je na život a na smrť. Taká je aspoň moja skúsenosť. Ak to budeš skúšať tu, hra sa bude vliecť. V každom kole by si sa mal zamyslieť: „Je prehra tak zlá? Dokážem sa vyrovnáť so zlomenou rukou alebo pošramotenou reputáciou, či s niečím podobným?“ Je totiž pravdepodobné, že ak prehrávaš, zotrvaním v boji si uškodíš ešte viac. Ak si fyzicky zničený, začni debatovať a zaostri. Ak ťa zase porazili slovami a ostrým jazykom, opláť im to úderom a zaostri. Ujma sa potom strasie. A okrem toho, bitkou môžeš vyventilovať svoj hnev.

Nezabudni na darovacie kocky. Používaj ich a žiadaj ich od ostatných. Nezabúdaj na použitie kľúčov.

Keď si vyberieš dva protichodné kľúče (klasický príklad je Kľúč milosrdenstva a Kľúč krvilačnosti), znamená to, že dostaneš SB za akúkoľvek voľbu v danej situácii. A robí to tvoju postavu zaujímavou.

Ak prehrávaš v zaostrení, nezabudni na to, že svoje PB môžeš okamžite minúť na zvýšenie schopnosti, ktorú práve používaš.

Ak si naozaj v problémoch, použi vykúpenie kľúča. Bude to mať síce trvalý vplyv na tvoju postavu, ale môže to byť zábavné a osviežujúce.

Keď si obnovuješ zásobu zdrojov, rob to ako divoká rocková hviezda. Odporúčam obnovovať viac ako jeden zdroj naraz. Nájdi si sexy chlapa alebo ženu, s ktorou vypijete fľašu vína, potom od nej dostaneš masáž a nakoniec si spolu v posteli prečítate

knihu. Takýmto spôsobom si obnovíš zdroje a zažiješ skvelú scénu..

Pre Sprievodcu príbehom

Táto hra nemá veľa schopností založených na vnímaní. Vycítenie nebezpečenstva je jediné a používa sa len proti aktívnemu nebezpečenstvu. To je zámer. Ak je pre hru zaujímavé aby postava niečo videla alebo počula, napríklad stopu, tak to jednoducho zbadá. Výnimka je, ak sa postava snaží druhú postavu oklamať. Ak sa toto stane, hráč si hodí na Reakcie alebo na Vôľu podľa toho, akú schopnosť používa protivník.

Nesnaž sa zbytočne zdržiavať a utajovať najdôležitejšie prvky príbehu. Vážne to nie je zábavné. Mohol si mať v iných rolových hrách kampane, kde sa hráči pokúšali nájsť stopu za stopou, ktoré ich mali priviesť na úplnom konci k rozriešeniu veľkej záhady. V tejto hre rob pravý opak. Napríklad, ak najmocnejšia postava sveta, ktorá získala divokú silu a stala sa takmer nesmrteľnou pitím odporných elixírov a jedením ľudského mäsa, sa má objaviť v príbehu, ukáž ju hráčom čo najskôr! Možno niektorý z hráčov urobí niečo bláznivé a vezme si napr. Kľúč neopätovanej lásky k tejto postave a bude o zábavu postarané..

Neopováž sa hrať svoje postavy ako fatalistov, ktorí sa obetujú hneď v prvom súboji s postavami hráčov. Aj ty musíš vzdávať zaostrenie.

Neboj sa dávať drsné stávky, ak sa tvoji hráči pokúšajú o krkolomné veci. „Ak prehráš, toto overenie schopnosti napísania piesne pre vojvodu, utrpíš ujmu 5 v Inštinkte a budeš vyhnaný z kráľovstva!“ je výborný príklad dramatickej stávky. Špecifikovať ujmu v stávke môžeš len ty ako SP.

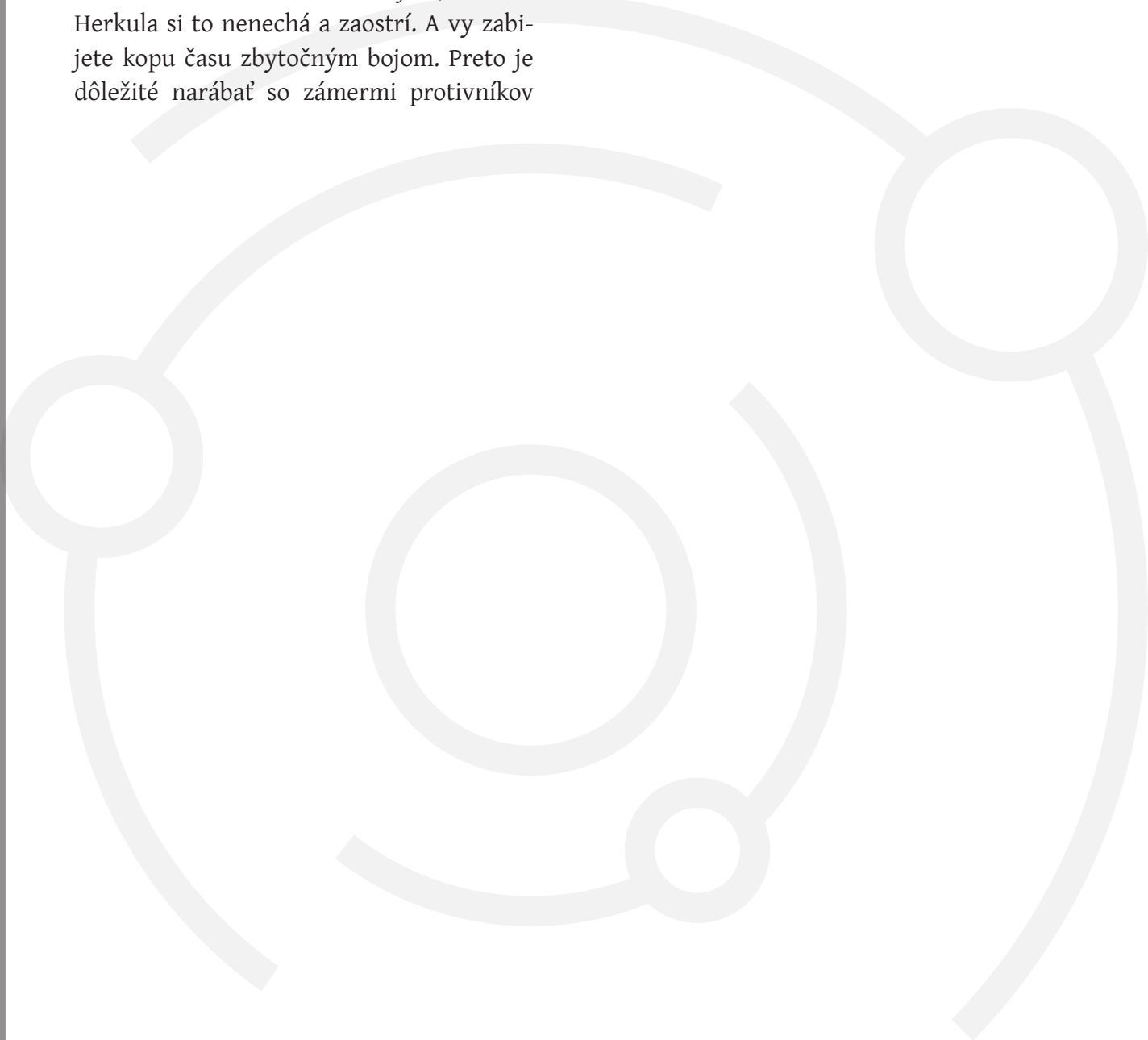
Podobne môžeš určiť stávkú vo vzdorovanom overení schopnosti tak, že ten kto prehrá, dostane ujmu rovnú ÚÚ víťaza. Môžeš to použiť napríklad, ak je zámer hráča zraniť nepriateľa fyzicky.

Ak tvoji hráči porazia tvoju postavu víťazstvom v obyčajnom overení schopnosti bez toho, aby sa použilo zaostrenie, odlož na chvíľu porazeného bokom. O dve alebo tri sedenia ho vezmi a použi v príbehu znovu. Vracajúci sa protivníci sú skvelým prvkom v mnohých príbehoch.

V Solar systéme nie je miesto pre náhodné boje. Aj malý goblin dokáže šťastnou ranou zabiť Herkula. Samozrejme, že hráč Herkula si to nenechá a zaostří. A vy zabijete kopu času zbytočným bojom. Preto je dôležité narábať so zámermi protivníkov

opatrne, aby mal hráč na výber či zaostří alebo mu to za to nestojí. Keby bol goblinov zámer, napr. ukradnúť mu pár zlaťákov, Herkules by možno nezaostřil, pretože pár mincí mu nestojí za míňanie zdrojov a možné riziko ujmy.

Používaj obnovu zásob zdrojov ako rocková hviezda. Ak chceš viesť do príbehu nejakú novú postavu, skús to urobiť tak, aby si pomocou nej mohli hráči obnoviť zdroje. Ak hráč povie: „Potrebujem si obnoviť Mysel“, a nepovie ako, máš príležitosť zavalit ho svojimi nápadmi. Vážne, toto sa mi stalo a skončil som hraním mŕtveho chlapíka s teremínom.



solar systém

Dodatky

Dodatok A: Prekladový kľúč

Character: postava
Player character: hráčska postava
Story Guide: Sprievodca príbehom
Pool: zásoba zdrojov
Vigor: rásnosť
Instinct: inštinkt
Reason: myseľ
Ability: schopnosť
Endure: výdrž
React: reakcie
Resist: vôľa
Pool refreshment: obnova zásob zdrojov
Unskilled: netrénovaný
Competent: spôsobilý
Adept: odborník
Master: majster
Grand Master: veľmajster
Secret: tajomstvo
Key: kľúč
Species: rasa
Advance: postupový bod (PB)
Advancement: postup
Resolution: vyhodnotenie
Stake: stávk
Ability check range: rozsah overenia schopnosti
Ability check: overenie schopnosti
Success level: úroveň úspechu
Success level table: tabuľka úrovne úspechov
Failure: neúspech
Marginal: dostatočný
Good: dobrý
Great: výborný
Amazing: skvelý
Legendary: legendárny
Ultimate: vrcholný
Transcendent: nadľudský
Bonus die: bonusová kocka

Penalty die: postihová kocka
Gift of Dice: darovacie kocky
Intention: zámer
Initiation: začatie
Execution: vykonanie
Effect: efekt
Unopposed ability check: jednoduché overenie schopnosti
Competitive ability check: súťažné overenie schopnosti
Resisted ability check: vzdorované overenie schopnosti
Bringing Down the Pain: zaostrenie
Perpendicular actions: protichodné akcie
Paraller actions: súbežné akcie
Defensive actions: obranné akcie
Free-and-clear stage: vyjednávací fáza
Harm: ujma
Harm tracker: tabuľka ujmy
Bruised: poškriabaný
Bloodied: skrvavený
Broken: zlomený
Harm shake out: strasenie ujmy
Character transcendence: osvietenie postavy
Innate abilities: vrodené schopnosti
Open abilities: voľné schopnosti
Closed abilities: uzavreté schopnosti
Ability rank: úroveň schopnosti
Artistic abilities: umelecké schopnosti
Freeload: žobranie
Create: tvorba
Story-tell: rozprávačstvo
Music: hudba
Craftman abilities: remeselné schopnosti
Haggling: zjednávanie ceny
Fine crafts: jemné remeslo
Rough crafts: hrubé remeslo
Complex crafts: zložité remeslo
Warrior abilities: bojové schopnosti
First aid: prvá pomoc
Scrapping: bitka

Sense danger: vycítenie nebezpečenstva
Battle: velenie
Illicit abilities: podvodnícke schopnosti
Stealth: nenápadnosť
Theft: kradnutie
Deceit: podvádzanie
Streetwise: znalosť podsvetia
Outdoor abilities: schopnosti prežitia
Athletics: atletika
Aim: strel'ba
Woodcraft: zálesáctvo
Animal ken: zaobchádzanie so zvieratami
Priestly abilities: kňazské schopnosti
Pray: Modlenie
Counsel: poradenstvo
Discern truth: rozoznanie pravdy
Orate: rečníctvo
Social abilities: sociálne schopnosti
Sway: zavádzanie
Savoir-faire: šarm
Etiquette: etiketa
Dueling: súboj
Ability breadth: šírka schopnosti
Open secret: voľné tajomstvo
Buyoff: vykúpenie
Key scene: klúčová scéna
Story guide character: postavy Sprievodcu príbehom (PSP)
Beast: príšera
Power: sila
Prowess: šikovnosť
Senses: zmysly
Brain: bystrosť
Punks, pogues and peeps: protivníci
Experience points: skúsenostné body (SB)
Character sheet: list postavy
Weapon rating: účinnosť zbrane
Creation: tvorba
Destruction: ničenie
Enhancement: vylepšovanie
Transformation: premena
Divination: veštenie
Enthrallment: očarovanie

Dodatok B: Alternatívny systém hádzania kociek

Dominik Wäsch vymyslel alternatívny systém, ktorý miesto fudge kociek používa obyčajné šesťstenné kocky a pritom zachováva rovnaké pravdepodobnosti.

Funguje takto: zdvojnásob hodnotu tvojej schopnosti a pripočítaj k nej hod 3 x k6. Výsledok porovnaj s tabuľkou:

Bonusové kocky fungujú ako v normálnom systéme.

Tabuľka 6 Úroveň úspechu (alternatívne)

| Hod | Popis |
|--------|-------------------|
| ≤ 11 | Neúspech |
| 12, 13 | Dostatočný úspech |
| 14, 15 | Dobry úspech |
| 16, 17 | Výborný úspech |
| 18, 19 | Skvelý úspech |
| 20, 21 | Legendárny úspech |
| 22, 23 | Vrcholný úspech |
| ≥ 24 | Nadľudský úspech |

Index

A

akcie
obranné 16
protichodné 16
súbežné 16

B

bonusové kocky 12
brnenie 24
účinnosť 24

C

čulosť (príšery) 40
chytrosť (príšery) 40

D

darovacie kocky
kocky 12

E

efekt (overenie schopnosti) 14

G

gestalt prístup 24

I

inštinkt 5

K

klúč 6, 31
milosrdenstva 7
vykúpenie 7
kocky
bonusové 12
darovacie 12
postihové 12
koncept postavy 8
konflikt 11
gestalt prístup 24
viacero postáv 23
kultúra 8
kúzlo 37

L

liečenie 18

M

mágia 35
umenia 35
zákony 35
majster 6

mysel' 5

N

netrénovaný 6
ničenie (magické umenie) 35

O

očarovanie (magické umenie) 36
odborník 6
osvietenie 25
overenie schopnosti 11, 12
jednoduché 14
rozsah 12
súťažné 15
vzdorované 15

P

postava
koncept 8
osvietenie 25
Sprievodcu príbehom 40
tvorba 8

postavy
zlepšovanie 9
postupové body 9
poškriabaná 18
prekvapenie 17
premena (magické umenie) 35
príšera 40

R

rasa 8
ráznosť 5
reakcie 6, 26

S

scéna
klúčová 40
schopnosť 5, 26
otvorená 26
šírka 28
vrodená 5, 26
schopnosti
overenie 11
sila (príšery) 40
skrvavená 18
skúsenostné body 41
spôsobilý 6
strasenie ujmy 18

T

tajomstvo 6, 29
magické 36

tvorba (magické umenie) 35

U

účinnosť (zbrane/brnenia) 24
ujma 18
poškriabanie 18
skrvavená 18
strasenie 18
zlomená 18
umenia
magické 35
úroveň úspechu 11

V

veľmajster 6
veštenie (magické umenie) 36
vôľa 6, 26
výdrž 6, 26
vyhodnotenie konfliktu 11
vykonanie 13
vykúpenie 7
vylepšovanie (magické umenie)
35

Z

začatie 13
zámer 13
v zaostrení 16
zaostrenie 16
zhrnutie 21
zásoba zdrojov 5
obnova 5
zbraň 24
účinnosť 24
zdroje
zásoba 5
zlepšovanie postáv 9
zlomená 18
zmysly (príšery) 40