



V tých zvrátených časoch...

# V tých zvrátených časoch...

...družina púštnych koniarov, ktorá medzi sebou ukrýva ženu...

...blúdiaci duch, ktorý sa dokáže keďkoľvek zviditeľniť, rozpaluje ľudské vášne...

...najsľavnejšia deva kraja, panna bez poškrvny, sa sobáši s kamennou modlou boha úrody...

...kratý potulný vyhánáč démonov, ktorý neprijíma odmenu za svoje služby, lež túži po telesnom styku...

# Obsah



Vitajte ...	2
Po prvýkrát ...	3
Porada nad veštbou ...	3
Volba postáv ...	3
Vytváranie nového listu postavy ...	4
Vytvorenie listu nehráča postavy ...	4
Vytvorenie nového listu zvláštnej schopnosti ...	5
Premyslite si hlavné záujmy postáv ...	6
Pre hráčov ...	6
Pre rozprávača ...	6
Kapitola ...	9
Oživiť tie zvrátené časy ...	9
Hrať svoju postavu ...	9
Hráme scény ...	10
Pohrávanie sa s podrobnosťami ...	10
Pohrávanie sa s konfliktom ...	11
Hranie s kockami ...	12
Kocky, činy a ich dôsledky ...	14
Jeden na jedného ...	14
Vyjednávanie o dôsledkoch ...	18
Rováš ...	19
Použitie zvláštnych schopností ...	20
Dvaja či viacerí na jedného ...	21
Od kapitoly ku kapitole ...	25
Na konci kapitoly ...	25
Začiatok ďalšej kapitoly ...	25
Počnúc treťou kapitolou ...	25
Ak sa tvoja postava vráti ...	26
Zvýšenie významnosti zvláštnych schopností ...	26
Poznámky a poďakovania ...	36

## Vitajte

### čo: V tých zvrátených časoch

**kto:** Ty a tvoji traja či štyria najbystrejší, najchrabrejší, najtvorivejší a najvýnimočnejší priatelia

**kde:** v obývačke alebo okolo jedálneho stola

**kedy:** raz za týždeň, dvakrát za mesiac, počas niekoľkých týždňov či mesiacov

prineste si: rôzne druhy kociek

štyri veštbu

balíček kariet, z ktorého odoberiete žolíky

kópie listov z hry.

ceruzky

pochutiny: čas, víno, oriešky, čokoláda, ovocie

kocky: budete potrebovať niekoľko kociek z každého druhu (okrem dvadsaťstenných). Uistite sa, že máte šesťstenné kocky s číslami i bodkami.

listy: budete potrebovať jeden list príbehu, pre každého hráča jeden list postavy, niekoľko listov nehráčskych postáv, niekoľko listov zvláštnych schopností, a rováš – list papiera, na ktorého vrch na začiatku napíšete „Dlížime“.

### V tých zvrátených časoch / In a Wicked Age

Napísal a ilustroval D. Vincent Baker © 2007

Slovenský preklad prvého vydania: S<sub>0</sub>, rev. B, máj 2010

Hra, ktorú vytvoril lumpley ([www.lumpley.com](http://www.lumpley.com))

Pôvodnú verziu vytlačili Collective Copies, Amherst MA.

Pridajte sa k debate na fóre The Forge: [www.indie-rpgs.com](http://www.indie-rpgs.com)

České a slovenské debaty: [rpgforum.cz](http://rpgforum.cz)



# Po prvýkrát



## Porada so sudičkami

Nech sa vyberie jedna z týchto štyroch sudičiek: **Krv a súlož, Božskí vládari vojny, Pohnuté časy** a **Hniezdo hadov**. Vyberať môže ktokoľvek.

Nech sa pomieša balíček kariet a vytiahnu z neho štyri karty. Nech sa položia na stôl tak, aby ich každý uvidel.

Nech sa niekto poradí so sudičkami a prečítaj štyri elementy, ktoré prináležia rozdaným kartám.

*Hľa, niekto zvolil Krv a súlož, a rozdá sa kárový kráľ, piková desiatka, krížová desiatka a srdcová deviatka. Tým kartám prináležia púštni koniari skrývajúci ženu, duch vášne, sobáš dievčata s kamennou modlou a a krutý vyhánáč démonov.*

Nech sa jeden z vás stane rozprávačom. Rozprávač, ty nevyberaj sudičku, ani nerozdávaj karty, ani nečítaj elementy, ktoré určila sudička. To nech spravia tvoji priatelia. Píš. Prepíš elementy do listu príbehu.

Teraz všetci spolu prečítajte elementy tak, aby sa z nich vyjavili jednotlivé postavy, ktoré uvedte do zoznamu postáv. (Ty píš a dozeraj na čítanie.) Prečítajte zjavné postavy, prečítajte aj tie odvodené a podľa vlastného uváženia rozhodnite, kto sa počíta za postavu a kto nie.

## Voľba postáv

Nech si každý hráč vyberie zo zoznamu jednu postavu. Tebe, rozprávač, ostanú tie zvyšné. Keďže máš v rukách zoznam postáv, vždy, keď ta o to niekto požiada, prečítaj postavy a elementy, ktoré určila sudička. Nezáleží na tom, kto si vyberá ako prvý a kto ako druhý a som si istý, že ak by sa dvaja hráči sporili o jednu postavu, pomôžeš ich rozsúdiť.

Ako skupina máte právo za jazdy upravovať zoznam postáv a pridávať či uberať postavy ako sa vám páči. Príkladom nech sú démoni, ktorí spočiatku existujú vo vzduchoprázdne. Možno jestvujú, možno nie – závisí od toho, či sa niekto rozhodne ich hrať alebo nie. To isté sa týka aj jednotlivých koniarov alebo obyvateľov

**Elementy:** Družina púštnych koniarov, ktorá medzi sebou ukrýva ženu; blúdiaci duch, ktorý sa dokáže kedykoľvek zviditeľniť, rozpaľuje ľudské vášne; najspanilejšia deva kraja, panna bez poškrvny, sa sobáša s kamennou modlou boha úrody; krutý potulný vyhánáč démonov, ktorý neprijíma odmenu za svoje služby, lež túži po telesnom styku

**Postavy:** náčelník koniarov a nejaký ďalší člen jeho družiny; žena, ktorú ukrývajú; blúdiaci duch; krásna žena, kňaz či kňažka boha úrody, samotný boh prírody (vsutku, v tých zvrátených časoch sú i bohovia prijateľní), nejaký obyvateľ kraja; vyhánáč démonov, a budú tam i ďalší démoni, alebo postačí démon, ktorý rozpaľuje vášne?

kraja. Ak si hráč pomyslí hrať mladíka z kraja, ktorý sa zamiluje do krásnej devy, alebo ak niekto iný uvažuje nad náčelníkovým zástupcom, nech sa tak stane. Možno je žena, ktorú koniari skrývajú v skutočnosti tou spanilou devou, pretože sa tak rozhodla hráčka, ktorá si ju vybrala.

*Hľa, hráči si zvolili za svoje postavy náčelníka koniarov, najspanilejšiu devu z kraja, ktorú koniari ukrývajú, chlapca z kraja, ktorý sa do nej zamiloval; a krutého a chlípneho vyhánáča démonov. Rozprávačovi teda ostane blúdiaci duch, boh úrody spolu s jeho kňazom či kňažkou a ostatní koniari, či ľudia kraja, ktorí sa Rozprávačovi hodia.*



## Vytváranie nového listu postavy

### V ľubovoľnom poradí:

Pomenuj svoju postavu. Meno si vymysli vlastné alebo ho zvol' zo zoznamu, ktorý je na konci tejto knihy.

Do listu postavy zapíš popis svojej postavy presne tak, ako je to v liste príbehu, ktorý drží rozprávač.

Miesto pre hlavné záujmy svojej postavy zatiaľ nechaj nevyplnené.

Rozhodni sa, či bude mať tvoja postava zvláštnu schopnosť. Ak áno, je čas, aby si ju určil. Vyber si takú, ktorá už jestvuje alebo si vymysli novú – ako na to, poviem o chvíľu.

Každému zo šiestich spôsobov správania prideliť jednu kocku. Spôsoby sú: *skryte*, *priamo*, *za seba*, *za iných*, *láskou*, *násilím* (vdaka ti, Tony Dowler). Rozdel' medzi ne k12, k10, k8, k6 a k4. Väčšia kocka znamená väčšiu šancu na úspech, ak bude postava konať príslušným spôsobom.



Kým sa hráči venujú tvorbe svojich postáv a premýšľajú nad listami zvláštnych schopností, ty, rozprávač, si priprav svoje postavy. (Podľa zvyklostí sa nazývajú nehráčskymi. Je to však archaizmus; práve tak ako pojem „rozprávač“, ktorý v tejto hre rozhodne nie je ten, kto vyrozpráva celý príbeh ostatným poslucháčom.)

## Vytvorenie listu nehráčkovej postavy

### V ľubovoľnom poradí:

Pomenuj postavu.

Z listu príbehu odpíš popis postavy.

Každému z nasledovných spôsobov konania nehráčkovej postavy priradiť dve kocky: *čin*, *úskok*, *sebazáchova*. Jednému spôsobu priradiť k12 a k8, inému k10 a k6 a na ostatok priradiť k6 a k4. Väčšia kocka znamená väčšiu šancu na úspech, ak bude nehráčka postava konať príslušným spôsobom.

Rozhodni sa, či bude mať tvoja postava zvláštnu schopnosť. Ak áno, určí ju teraz.

Svoje postavy si vytvor čo najrychlejšie! Musíš ich mať hotové ešte skôr, než si hráči vytvoria svoje postavy. Nešpekuluj, a piš. Očividná vec je tá najlepšia.

Maj po ruke viacero prázdnych listov nehráčskych postáv. Ak sa v hre zjaví postava, ktorú ste na začiatku hry nepredvídali, stačí zobrať prázdny list a hneď ho vyplniť.

### Tu je ukážka listu postavy:

*Amek*, náčelník púštných koniarov

**Skryte** k8

**Priamo** k10

**Za seba** k4

**Za iných** k6

**Láskou** k6

**Násilím** k12

Žiadne zvláštne schopnosti.

Zatiaľ žiadne hlavné záujmy.

### Nasleduje ešte jeden príklad:

*Bolu Ta*, vyhánáč démonov, drsný, no chĺpný

**Skryte** k8

**Priamo** k10

**Za seba** k4

**Za iných** k6

**Láskou** k6

**Násilím** k12

Zvláštna schopnosť: vyhánanie démonov

Zatiaľ žiadne hlavné záujmy.

### Hľa, ukážka listu nehráčkovej postavy:

*Šahu-sín*, blúdiaci duch, rozpalovač vášní

**Čin** k12 k8

**Úskok** k10 k6

**Sebazáchova** k6 k4

Zvláštna schopnosť: moc rozpalovať vášne

Zatiaľ žiadne hlavné záujmy.

### Nasleduje ešte jeden príklad:

*Fa il-Šar*, najvyšší kňaz boha úrody

**Čin** k6 k4

**Úskok** k12 k8

**Sebazáchova** k10 k6

Žiadna zvláštna schopnosť.

Zatiaľ žiadne hlavné záujmy.





Vo chvíli, keď niekto z hráčov dokončí tvorbu postavy a vyplní jej list, nech si vytvorí list zvláštnych schopností.

Zvláštne schopnosti sú netradičné zručnosti, umenie čarov, schopnosti, ktoré dostala postava do vienka, ale aj spojenci, či zvláštne predmety, ktorá postava môže vlastniť. Počas hry vytvoríte pestrú paletu zvláštnych schopností pre rozličné postavy. Niektoré z nich budú mať veľkú význam, iné budú zase len jedným z viacerých prvkov príbehu.

## Vytvorenie nového listu zvláštnej schopnosti

### V ľubovoľnom poradí:

Pomenuj zvláštnu schopnosť.

Popíš túto schopnosť. Ak sa jej popis nachádza v liste príbehu, ktorý má rozprávač, opíš ho odtiaľ.

Opíš, v čom spočíva zvláštnosť tejto schopnosti: čo vyžaduje a ako sa prejaví, keď sa použije.

Zvoľ jeden zo spôsobov (teda **skryte, priamo, za seba, pre iných, láskou** či **násilím**). Ak chceš použiť zvláštnu schopnosť, od postavy sa čaká, že bude konať príslušným spôsobom. Ak ide o zvláštnu schopnosť nehráčskej postavy, zvoľ spomedzi jej spôsobov (teda **čin, úskok, sebazáchova**).

**Významnosť** predstavuje silu schopnosti v rámci príbehu. Nové zvláštne schopnosti majú významnosť 1.

Významnosť 1 znamená, že si musíš zvoliť jeden z nasledovných prívlastkov zvláštnej schopnosti (na liste postavy sú uvedené ako zaškrťavacie políčka).

- **Silná.** Používa kocku k10. Schopnosti, ktoré nie sú silné, používajú kocku k8.
- **Široká.** Pridaj druhý spôsob, ktorým ju možno použiť. Ak postava koná jedným z dvoch spôsobov, môže použiť svoju zvláštnu schopnosť. Zvláštne schopnosti nehráčskych postáv nemôžu byť široké.
- **Hrozivá.** Zvoľ jeden spôsob a jeden spôsob nehráčskych postáv. Ak postava používa zvláštnu schopnosť, ohrozuje tým protivníka, ktorý používa príslušný spôsob v oveľa väčšej miere než obvykle.
- **Jedinečná.** Ak je zvláštna schopnosť uvedená na liste postavy, už nemôže byť uvedená na žiadnom inom liste inej postavy.
- **Ďalekosiahla.** Postava môže použiť zvláštnu schopnosť a konať tak ďaleko za hranicami bežných ľudských možností.

Ak sa zdá, že zvláštne schopnosti sú až príliš abstraktné, je to tak. Ukážky ti možno objasnia použitie v hre, a rozhodne najlepšie je vytvoriť si niekoľko vlastných schopností.



Počkaj, kým si všetci nedokončia listy postáv a listy zvláštnych schopností (ak tak niekto robí). Ak si skončil skôr než hráči a nemáš nič iné na práci, možno dolej hráčom víno.

### Nasleduje ukážka zvláštnej schopnosti:

**Vyhánanie démonov** (exorcizmus). Posvätné obrady, ktoré vyhánajú démonov a ochraňujú pred nimi ľudí či miesta.

Vyžaduje privolanie bohov vojny tým, že budeš predriekať ich posvätné mená a skutky. Tieto obrady nie sú pompézne ani okázalé, nečakaj teda žiadne žiarivé efekty.

Musí byť použitý **za iných**. V prípade nehráčskych postáv je to vhodné pre **sebazáchovu**.

Výraznosť 1: je ďalekosiahla. Môžeš ju použiť na boj s démonmi a inými neviditeľnými, zvláštnymi protivníkmi duchovnej povahy.

Používa k8.

### Nasleduje ďalšia ukážka:

**Moc rozpalovať vášne**, taká, akú môže mať blúdiaci démon.

Zašepkať niekomu do ucha a rozduchať jeho vášne.

Musí byť použitá **skryte**. Nehráčske postavy ju môžu využiť v čine.

Významnosť 1: je hrozivá. Ohrozuje konanie **za iných**, v prípade nehráčskych postáv ohrozuje **sebazáchovu**.

Jej kocka je k8.



## Premyslite si hlavné záujmy postáv

Rozprávač, choď prvý. Vyber niektorú z najsilnejších nehráčskych postáv a urči jej dva hlavné záujmy. Každý z nich by mal predstavovať priamy útok na niektorú z postáv hráčov.

Následne sa striedajte v poradi až dotedy, kým každý z hráčov neurčí aspoň dva hlavné záujmy pre svoju postavu a kým každá nehráčska postava nemá aspoň jeden hlavný záujem (mnohé nehráčske postavy budú mať dokonca dva). Striedajte sa v kruhu, ale rozprávač, ty máš právo ísť kedykoľvek, keď to budeš považovať za potrebné.

## Pre hráčov

Na to, aby tvoja postava mohla stať protagonistom viacerých kapitol príbehu, ju musíš postaviť do konfliktu so silnými stránkami inými postavami. Musíš pred ňu stavať výzvy.

Ak určuješ jej hlavný záujem, pozri sa na ostatné postavy a skús odhadnúť, za akých okolností budú silné. Ustanov hlavné záujmy svojej postavy tak, aby v týchto okolnostiach išli voči ostatným postavám.

Hlavné záujmy môžeš postaviť do sporu so záujmami postáv hráčov, ale i do rozporu s rozprávačovými postavami. V tomto ohľade medzi nimi niet rozdielu.

Tvoja postava potrebuje dva hlavné záujmy. Nemusíš ich určiť hneď a zaraz, ale musia ti byť jasné ešte skôr, než začneš hrať. Ak máš viacero nápadov, a nevieš sa rozhodnúť, môžeš mať aj tri hlavné záujmy. Dva sú však obvykle najlepšie.

Hlavné záujmy jednej postavy dokonca nemusia byť vo vzájomnom súlade. Ich hlavným účelom je stavať postavu do konfliktov a udržiavať ju v nich. Nemusíš sa teda strachovať, či sa jej ich podarí dosiahnuť a už vôbec nie obávať o to, či sa ich stihne naplniť všetky.

Na druhej strane, žiadne pravidlá nebránia zvoliť si **akýkoľvek** cieľ, ktorý znie úžasne. Napríklad: „Hlavným záujmom spanilej devy je otehotnieť s bohom úrody,“ či „hlavným záujmom vyhánčača diabla je spútať a ovládnuť – nie vyhnať! – blúdiaceho démona“. Môže kamenná modla vyvolať tehotenstvo? Môže vyhánčač démonov spútať a ovládnuť démonov? V tých zvrátených časoch nik nemohol poprieť, že je to možné.

## Pre rozprávača

Pamätaj na to, že tvoje postavy sa nikdy nezjavia v budúcich kapitolách. Nemusíš teda stavať hlavné záujmy svojich postáv voči silným stránkam ostatných postáv. Práve naopak, nelútosťne ohrozuj postavy hráčov tam, kde sú najslabšie.

Ak postavíš dve nehráčskej postavy proti sebe, je to v poriadku – ale neposúva to hru. Ak zistíš, že v hlavných záujmoch nehráčskej postavy spomínaš inú nehráčsku postavu, stoj! Premysli si to nanovo a začni odznova.

Hľadaj záchytné body, odhaľuj slabé miesta. Ak list príbehu ukazuje nehráčsku postavu ako spojenca postavy hráča, buď flexibilný a nájdi taký hlavný záujem, ktorý podkope ich dobrý vzťah. „Hlavným záujmom koniara je zabrániť sobášu svojej netere.“ „Čože?:“

Dobrym vodidlom sú hlavné záujmy, ktoré priamo ohrozujú postavy hráčov. Využi ich naplno, vyčkaj, kým hráči zareagujú na tvoje výpady a potom na nich vypál ďalšiu salvu.

Hlavné záujmy nehráčskych postáv bez okolkov stavajú do opozície voči hráčom. Vždy, keď môžeš zaviesť novú hrozbu, komplikáciu, ak vidíš priestor pre komplikácie alebo ak už vidíš, že sa niektoré dve postavy cítia až príliš pohodlne, chop sa príležitosti a využi ju. Vyhľadaj drobnú medzierku v ich vzťahu a prehĺb ju na obrovskú priepasť.





Pred začiatkom hry zrejme nebudeš mať premyslený žiadny príbeh. To je v poriadku – neplánuj, nešpekuluj. Namiesto toho pozoruj, ako príbeh vynorí sám. Sleduj hlavné záujmy postáv – tie ti často naznačia, čo sa medzi nimi stalo v čase pred úvodom príbehu. *Prečo koniari skrývajú dievčinu?* To sa týka aj elementov, ktoré určila sudička. *Sobáš spanilej devy s kamennou modlou* – odohral sa alebo ho ešte len uvidíme? To sa ukáže až vtedy, keď niekto určí hlavný záujem, ktorý túto otázku zodpovie.

Ak niekto zavedie pre svoju postavu hlavný záujem, ktorý ti nie je jasný, neboj sa opýtať sa na dôvod. Preto je **toto** jej hlavným záujmom? Tvoja otázka však nesmie vyznieť ako kritika ani ako snaha vymôcť si súhlas. Pýtaj sa preto, aby ti odpoveď pomohla lepšie pochopiť, čo má hráč na mysli. Ak pokrčí plecami a povie „*sám neviem, uvidíme*“, musíš sa s tým uspokojiť. Žiadne debaty, žiadne zamietanie, žiadne protirečenie, žiadna domýšľavosť.

Na konci by ste mali spoločne získať situáciu, ktorá nemá jednoduché riešenie a možno skončí tragicky. Niektoré postavy možno dosiahnu svoje hlavné záujmy, ale len vtedy, ak ich budú cielene nasledovať, budú za ne bojovať a nebudú váhať v ich mene odsunúť na vedľajšiu koľaj záujmy ostatných. Zaprisahaní nepriatelia, veční rivali a spojenectvá, ktoré sú prinajlepšom krehkým mierom.

Je čas začať hrať.

### Niekoľko ukážkových postáv, s ktorými možno začať.

Uvádzam ich v takom poradí, v akom sme ich vytvorili, pretože tak je možné sledovať, ako sa vytvárali ich hlavné záujmy. Ako uvidíš, sú pekne prepletené:

**Šahu-sín**, blúdiaci duch, podnecovač vášní, nehráčka postava. Má dva hlavné záujmy: spanilá deva nesmie byť panna, keď sa bude sobášiť s modlou boha úrody; zavraždiť alebo pripraviť vraždu vyhánčača démonov.

**Tadžje**, najspanilejšia deva kraja, ukrytá v družine koniarov, hráčka postava. Medzi jej hlavné záujmy patrí otehotnieť s bohom úrody (a nikým iným!). Popri tom chce ostať ukrytá pred zrakmi ostatných – najmä pred mladíkom, ktorý ju miluje – až dovtedy, kým nedoputuje do svätyne, v ktorej bude svadba. (Aha, tu je odpoveď na otázku, ktorú sme si položili vyššie).

**Mecha**. Mladík zamilovaný do Tadžje, hráčka postava. Jeho hlavnou túžbou je zabrániť Tadžjinemu sobášu s démonom, a dosiahnuť, aby sa vydala zaňho.

**Fa il-Šar**. Kňaz boha úrody, nehráčka postava. Jeho hlavnými záujmami je oddať Tadžje s bohom úrody a znevážiť povest' vyhánčača démonov.

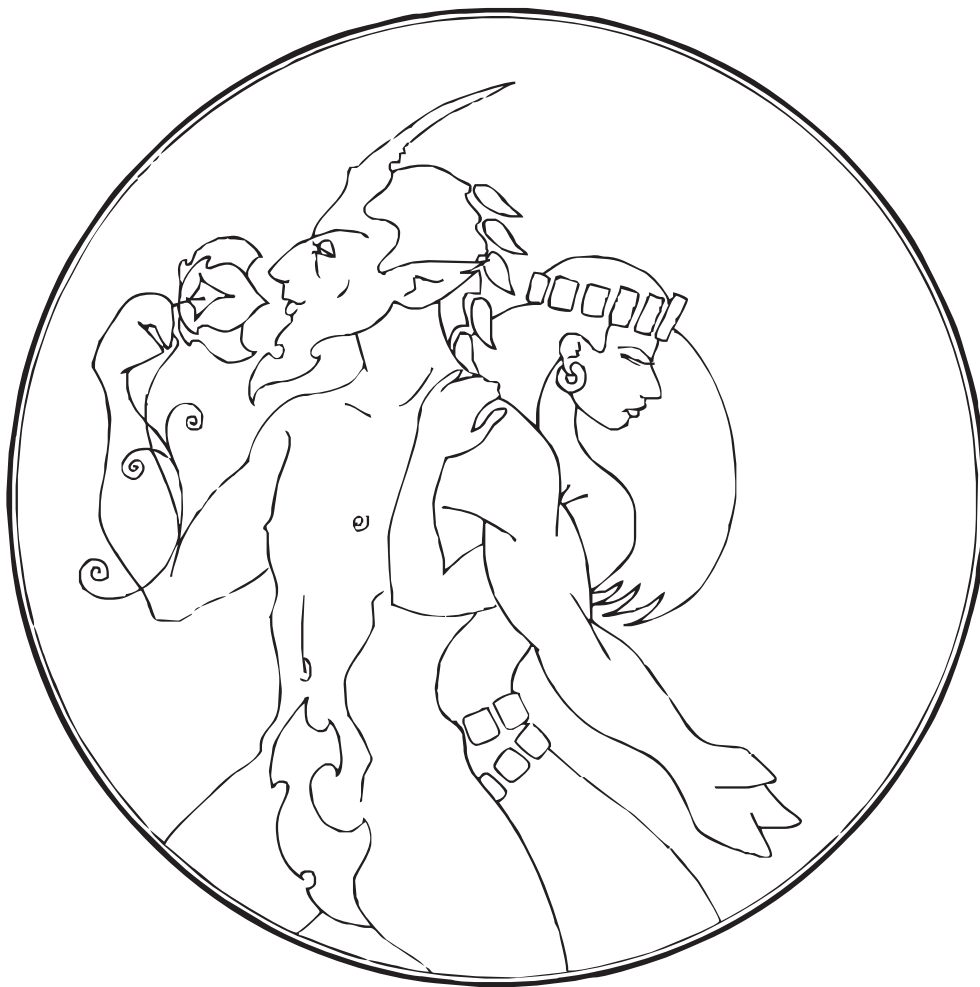
**Bolu Ta**. Vyhánčač démonov, drsný, lež chlípny muž, hráčka postava. Medzi jeho hlavné záujmy patrí zvrhnúť kult boha úrody a namiesto neho zaviesť vzývanie vlastného božstva a spútať a ovládnuť (nie vyhnať!) Šahu-sína. („*A samozrejme, vyspať sa s Tadžje,*“ doplní hráč. „*A je mi jedno či to dosiahnem priamo, alebo to bude dôsledok druhého cieľa.*“)

**Amek**, náčelník púštnych koniarov, hráčka postava. Jeho hlavným záujmom je úspešne dovieť Tadžje do svätyne, kde sa má oddať modle boha úrody, a okrem toho zviest' Mechu a spraviť ho svojim milencom. („*To myslíš vážne?*“ spýta sa Mechov hráč. „*Áno,*“ zdôrazní hráč Ameka.)

**Esan**. Amekova pravá ruka a Tadžjin strýko, nehráčka postava. Jeho hlavným záujmom je vidieť Tadžje vydanú za skutočného muža a nie za mŕtvy kameň.







# Kapitola

V tých zvrátených časoch družina púštnych koniarov opustila svoj neúrodný kraj a vyrazí do mesta v údolných nivách. Medzi nimi sa skrýva, nehanebne odetá do mužského hábu, krásna deva, panna bez poškvny, snúbienka kamennej modly boha úrody z ich kultu. Na ceste sa však stretnú ďalšieho pútnika, nevlúdneho muža v drsnom prostom odevu vyhánajúca démonov...

## Oživiť tie zvrátené časy



**Postavy:** prítomnosť, hlas, objav & odhalenie

**Scény:** kde sa odohrávajú? kto sa tam nachádza? čo sa tam udeje?

**Podrobnosti:** vravte o zjavných veciach a o podrobnostiach; použite zmysly

**Konflikt:** vžehnajte sa do konfliktu, krúžte okolo neho, predostrite ho.

**Kocky:** akcie a ich prerušenia

## Hrať svoju postavu

Hra je len o postavách. Hovorím za moje postavy, ty hovoríš za svoje. Povedz, čo hovorí tvoja postava; opíš, čo robí, niekedy veď krátke monológy o svojej postave, inokedy hovor jej hlasom.

Keď sa tvoja postava zjaví po prvýkrát, opíš ju. To je dôležitá chvíľa, preto v nej buď uvážlivý, a skús sa pohrať s podrobnosťami.

Pokročme ďalej, ktokoľvek sa môže pýtať kohokoľvek. Na opisy, detaily, vysvetlenia. Každý môže navrhnúť čokoľvek. Zvyčajne budeš mať posledné slovo nad tým, ktoré z nápadov k tvojej postave prijmeš. Rozprávač bude mať zase posledné slovo k všetkému ostatnému, hoci nájdeš výnimky, ktoré budú potvrdzovať pravidlo. Rozprávač môže mať posledné slovo k nejakému prvku minulosti tvojej postavy. Rovnako môže rozhodnúť vo chvíľach, keď sa so spoluhráčom budeš musieť nájsť zhodu v nejakej veci, aby sa mohla udiť.

Hranie postavy je zábava, a činnosť, ktorá prináša radosť. Má dve časti, obe vzájomne prepletené. **Objavovať** svoju postavu a potom ju **odhaliť**. Spočiatku to bude len hmlistá, neurčitá bytosť, ktorú budú opisovať len jej spôsoby akými koná a jej túžby a ciele (hlavné záujmy). Skrz činy a skrz rozhovory sa tieto dve zložky znásobia a pretvorí v osobnosť; v bytosť, za ktorou je minulosť, a ktorá má svoju vlastnú psyché, a možno ju vnímať cez postavenie vzhľadom k ostatným bytostiam a k udalostiam, ktoré sa dejú. Vašou hrou je priniesť ju na svetlo, a upútať na ňu všetku pozornosť.

Ak si už niekedy hral rolovú hru, vieš, o čom hovorím. Ak si to nikdy nerobil, neboj sa, veľmi rýchlo to pochopíš. Zatiaľ buď len pripravený opisovať svoju postavu a rozprávať o tom, čo hovorí a ako koná tvoja postava.



## Hráme scény

Rozprávač, teraz počúvaj, pretože na твоjich pleciah bude ležať úloha otvárania a usporiadania scén. Hľa, niekoľko pravidiel a rád, ako môžeš hrať spôsobom, ktorý oživí hru.

Kapitolu začni zaostrením. V tých zvrátených časoch, v pustatine, v meste v údolnej nive. Potom, na istom mieste, kde povesní vidia kamenný smerovník spolu pochovaný pieskom, a keby upreli pohľady na východ, kde leží mesto, videli by vo vzduchu odlesky vodnej hladiny.

Do otvorenia kapitoly vždy zahrň aspoň jednu postavu hráča, nezabúdaj na to! Vždy začni stretnutím. Vyber postavy, ktoré si majú čo povedať – postavy spojené či zviazané ich hlavnými záujmami.

Keď sa dejstvo rozbehne, neobávaj sa vytvárať súbežné scény a držať ich tak, aby bežali súbežne, bok po boku. „Vidíme, ako sa hádajú v tábore, a kde si ty, Mecha?“

Vskutku, „Kde si ty? Čo robíš? Kto je tam s tebou?“ Pohrávaj sa s týmito nástrojmi. A tiež „plaziš sa smerom k ich stanom a v mešči ťa pália mince, ktorými mieniš uplatiť stráže.“ Miešaj ich, otvárajúce scény sú totiž vždy súčasťou medzihier. Ak budeš klásť otázky, buď priamy, neboj sa napovedať, dávaj návrhy a vyplňaj podrobnosti. Ak si rozprávačom, máš právomoc a slobodu hovoriť o tom, čo robí postava hráča. Najmä vo chvíľach, keď uvádzaš scénu. Buď však ochotný upúšťať od vlastných nápadov. „Nie, pri sebe nemám žiadne peniaze,“ povie hráč „a už vôbec nie peniaze na uplatenie stráží. Mám však obuch, ktorým mienim tresnúť stráž po zátylku.“ „Ach! Nech sa tak stane.“ A to i v prípade, ak hráč odmietne: „Zakrádať sa? To nikdy. Budem vyčkávať až kým nepostavia tábor, a potom doň prídem s priateľmi a budem zisťovať, o čom sa hovorí a šušká v tábore.“

Nech už začneš akokoľvek, vo chvíli, keď ustanovíš, kto je s kým a kde, a vyjasní sa, čo sa deje, obráť sa na hráčov a polož otázku. „Čo robíte?“

Potom vyčkaj na správnu chvíľu a vráť sa k prvej scéne, alebo uveď tretiu scénu. (Správnu chvíľu možno využiť pri hádzaní kociek, upozorním ťa na to, ale teraz musíš chvíľu vyčkať.). Nájdi si svoje tempo a rytmus a potom ho pozmeň. Hraj!

## Pohrávanie sa s podrobnosťami

Vždy keď niečo opisuješ – či už si hráčom, ktorý rozpráva o svojej postave a jej konaní alebo si rozprávačom, ktorý opisuje scénu, počasie, budovu, ľudí – rozprávaj presne o tom, čo ti dáva zmysel a potom spomeň aspoň jednu konkrétnu podrobnosť. Nelám si s tým dlho hlavu, nemusíš to byť najúžasnejšia vec pod slnkom. Stačí, že to bude nejaká očividná podrobnosť, ktorú by si napríklad všimol pozorovateľ scény.

Použi svoje zmysly, i tie mimo zvyčajných piatich – zmysel pre dobro a zlo, zmysel pre humor, orientačný zmysel. Daj pozorovateľovi hlas. Pamätáš na „nehanebne odetá do mužského hábu“? Môj pozorovateľ má svoj pohľad na dobro a zlo, a prídavok „nehanebný“ je toho dôkazom. Namiesto toho môžem tiež povedať, že hoci je menšia než ostatní jazdci, kvôli prachu, ktorý pokrýva ich voľné odevy, vyzerajú všetci veľmi podobne, čím dám môjmu pozorovateľovi zrak. Mohol by som tiež povedať, že hoci sa ju snažia ukryť, v zvuku ich slov možno zachytiť vyššie položený hlas.

Ak spomeniete takéto podrobnosti, svet vašich príbehov vám bude bližší, živší a hmatateľnejší. Naozaj, vo všetkých ohľadoch lepší.



## Pohrávanie sa s konfliktom

Film pozostávajúci len z napínavých scén plných akcie, medzi ktorými niet oddychu, je akosi monotónny a to platí i pre hru. I nelútostný pochod od jedného konfliktu ku inému sa po čase stane nezábavný.

### Vžeň sa do konfliktu

Nech sa vyberú dve postavy, ktoré si chcú spôsobiť vzájomnú ujmu. Nech sa nastražia okolnosti tak, aby jedna z postáv mala nečakanú, náhlu a chvíľkovú výhodu. Príležitosť robí víťaza. Kto zaváha, bude porazený. A navyše, kto ponúkne protivníkovi príležitosť, nakloní misky váh jeho stranu.

Hľa, Bolu Ta a Šahu-sín, vyhánáč zoči-voči démonovi vášne, ktorí si chcú vzájomne spôsobiť ujmu. Bolu Ta ešte nevie, že Šahu-sín jestvuje, i keď matne tuší a cíti akúsi záhadnú moc (napriek tomu, že hráč Bolu Tu už videl Šahu-sína v akcii). A tu vidíme Bolu Ta, ako sa háda z Fa il-Šarom, kňazom, ktorého chce zvrhnúť z jeho postavenia. Rozprávač, môžeš povedať, že „zrazu ťa osvieti prapodivné svetlo a uprostred vašej vášnivej rozpravy ťa zrazu znenazdajky tresne palicou po hlave.“ Samozrejme, že je za tým Šahu-sín. Ak Fa il-Šar zlyhá v pokuse o vraždu Bolu Ta, vyhánáč démonov bude chcieť vykonať odplatu.

### Krúž okolo konfliktu

Nech sa vyberú dve postavy, ktoré si chcú spôsobiť vzájomnú ujmu. Nech sa nastražia okolnosti tak, aby boli postavy nútené spolu komunikovať, ale pozor! žiadna z nich nesmie byť vo výhode, ba dokonca nech postava, ktorá by zaútočila ako prvá, to mohla urobiť len za cenu zjavnej nevýhody.

Hľa, Tadžje, vyvolenú nevestu boha úrody, a Mechu, mladíka, ktorý je do nej zamilovaný. Teraz ju hľadá medzi jazdcami púšte, ktorí si založili táborisko na hraniciach zaplavenej roviny, a teraz v ňom jedia, odpočívajú a zabávajú sa za tónov hudby. Mecha je jedným z tucta ľudí z mesta, ktorí navštívili tábor, lež na rozdiel od ostatných sem neprišiel zo zvedavosti. Má totiž svoje vlastné úmysly. Tadžje ho uvidí, ale on ju kvôli prevleku nespoznáva. Mecha sa teda pohybuje medzi jazdcami, hľadá, nazerá, skúša. Ona však nemôže ujst, ani sa s ním stretnúť a dokonca jej nie sú dopriate ani pôžitky, ktoré si v tábore užívajú ostatní.

### Predostrite konflikt

Nech sa vyberú dve postavy, ktoré si vonkoncom nechcú spôsobiť ujmu a ich záujmy sa ani neprekrývajú, ani nie sú v spore. Nech sa nastražia okolnosti tak, aby jedna z postáv mala príležitosť nasledovať svoj záujem, ale len za cenu toho, že ohrozí záujmy druhej postavy. Tie okolnosti nech sú také, aby všetci videli postavu, ako koná v túžbe naplniť svoje záujmy alebo aby získali dôkazy o tom, že to spravila alebo mali iný dôvod na to, aby ju kvôli tomu obvinili. Dôležité je, aby sa urážka nemohla prejsť mlčaním.

Hľa Amek, vodca jazdcov púšte a Esan, jeho pravá ruka. Amek má v Esana dôveru, lebo vie, že sa bude dobre starať o Tadžje. Napokon, Esan je jej strýko a osvedčil sa ako Amekov dobrý zástupca. Lenže zrazu vidíme Ameka na poslednej obchôdzke okolo tábora predtým než padne noc. Čo počuje? Hlasy v stane patriacemu Tadžje. Jej hlas v rozhovore s iným hlasom, ktorý určite patrí nejakému mladíkovi z mesta. Lenže beda! Kde je Esan, ktorý mal stáť na stráži pred stanom? Niet ho.



## Hranie s kockami

Kedy hádzať kockami?

Kockami treba hádzať vtedy, keď sa niektorá z postáv podujme vykonať istú vec a iná postava jej v tom môže a bude prekážať. Každý hráč, ktorý má v takejto situácii zúčastnenú postavu (vrátane teba, rozprávača), si za ňu hádže kockami. Ak je v situácii zúčastnených viacero nehráčskych postáv, hádž za každú z nich samostatnými kockami.

Ak sa dve postavy rozprávajú, nehádz kockami, a to ani vtedy, keď je zápal rozhovoru čoraz väčší. Počkaj až dovtedy, kým niektorá z postáv nezačne **konať**.

Nehádz ani vtedy, ak sa niektorá z postáv podujme vykonať istú vec a žiadna z postáv jej v tom nechce alebo nebude brániť.



### Tu je niekoľko príkladov:

Amek a Tadžje si užívajú dôvernú chvíľku, možno spolu jedia. Šahu-sín však šepká Amekovi – pozri na tie vykrojené pery, pozri na to, ako lúč osvetľuje jej šiju – a rozpaľuje Amekovu vášeň. Rozprávaš, ty si budeš hádzať kockami za Šahu-sína. Amekov hráč a hráčka Tadžje si budú hádzať za svoje postavy.

Bolu Ta sa postaví pred Fa il-Šara a počne mu vysvetľovať, že boh úrody nie je ničím iným, len kamenným balvanom a celá jeho viera je len hlúpa povera. Nik si nehádz.

Bolu Ta a Fa il-Šar sa hádajú. Zrazu Fa il-Šar usúdi, že tých nehanebných útokov na jeho vieru už bolo dosť a udrie Bolu Ta palicou. Hráč Bolu Ta si hádže kockami za svoju postavu, a ty, rozprávač, si hoď za Fa il-Šara.

Mecha spolu s priateľmi navštívi tábor koniarov z púšte. Pohľadom prechádza tváre a hľadá v nich svoju Tadžje. Hráč Mechu si zaňho hádže kockami, hráčka Tadžje a Amekov hráč si hádžu kockami za svoje postavy. Rozprávačom, ty si hádž za Esana (Tadžjeho strýka a Amekovho poručíka).

Mecha nájde stan, v ktorom sa ukrýva Tadžje, vstúpi doň a vyzná lásku svojej milovanej. Do uší oboch šepká Šahu-sínov hlas. Hráčka Tadžje sa zamyslí a rozhodne sa, že Tadžje sa nebude vzpierať, a poddá sa šepotu Šahu-sína a vášni Mechu. Nik si nehádz.

Tadžje i Mecha spolu podľahli vášni, ktorú v nich vyvolal Šahu-sín. Lenže Amek stojaci obďaleč pred stanom si pomýli Tadžjin slastný krik s volaním o pomoc a znenazdajky vpadne do stanu. I ním lomcuje Šahu-sínova moc, a pod jej nadvládou násilne odťahuje Mechu za vlasy a bodá doň šablou. Amekov hráč i hráč Mechu si hádžu kockami za svoje postavy. (Hráčka Tadžje si môže hádzať tiež, ak si to želá.)

Bolu Ta dostane Šahu-sína do úzkych, prevolá naň jeho menom a vyvolá bohov vojny, ktorí prináležia jeho kultu. Prikáže im, aby spúťali Šahu-sína a prinútili ho plniť jeho želania. Hráč Bolu Ta si hádže kocky za svoju postavu a ty, rozprávač, si hádž za Šahu-sína.

A nakoniec, nech Tadžje uspeje v zápase a predstúpi pred modlu boha úrod ako jeho budúca manželka. Fa il-Šar vykoná svadobné obrady a vyhlási ich za manželov. Následne sa vzdiali, aby ich ponechal osamote. Niekde ďaleko leží Mecha zranený na piesku, inde zase Šahu-sín zápasí s Šahu-sínom, a len Amek tu stojí na stráž. Nik si nehádz.



# Kocky, činy a ich dôsledky

## Jeden na jedného

Jeden na jedného je najjednoduchší, začnime ním.

Jedna z postáv sa podujala niečo vykonať, je tak? Hľa, príklad: Amek násilne ťahá Mechu za vlasy a bodá doňho šablou. Navyše, v takej situácii sa druhá postava – tu je ňou Mecha – môže a bude snažiť tomu zabrániť. Nech je Amek tvojou postavou, a ja si vezmem Mechu.

Pozri do môjho listu postavy, a ja sa pozriem do môjho. Vyber dva spôsoby (vždy presne dva), ktoré zodpovedajú tomu, čo chce tvoja postava robiť a prečo. Ak vyhovuje viacero spôsobov, je to v poriadku, ale i tak vyber tie dve, ktoré sa ti páčia najviac.

Amek nepochybne a očividne koná **násilím**. Ktorý bude druhý spôsob? **Priamo** či **pre iných**? Zvolíš si spôsob, ktorému prináleží väčšia kocka – i keď to nemusíš spraviť zakaždým. Vyberieš si teda k12 **násilím** a k10 **priamo**.

Je rad na mne, aby som si vybral spôsob, ktorým bude reagovať Mecha. Ak by som bol nehráčska postava, okamžite by som si vybral **sebazáchovu**, ale v tomto prípade si zvolím **priamo** a **za seba**. Povedzme, že mám **priamo** k8 a **za seba** k10.

### Prvé kolo

Hoď si svojou k12 a k10. Ja si hodím moje k10 a k8.

Oznám mi najprv vyšší hod zo svojich dvoch kociek. Na svojej k12 si mal 5, na k10 ti padlo 6. Tvoj hod je teda 6. U mňa padlo deväť na k10 a šesť na k8 – mám teda 9.

Hodil som viac než ty, som na ťahu.

*Moja výzva:* Kockami na stole nebudem hýbať, aby sme obaja videli moju deviatku a šestku. Tvoje kocky si vezmi, pretože si s päťkou a šestkou neobstál voči mojim hodom.

Poviem, čo robí Mecha. Hádzal som **priamo** a **za seba**, čomu musí zodpovedať aj môj opis. Nemôže byť násilný, pretože som nehádzal **násilným** spôsobom.

„Mecha sa vytrhne Amekovi, ktorému ostane v hrsti chumáč vlasov, a vyskočí zo stanu.“

Keďže som bol na rade ako prvý, mal som právomoc povedať, koľko z akcie, ktorú Amek začal – teda ťahanie a bodanie – sa mu podarilo vykonať. Jeho konanie nemôžem poprieť, ani mu predísť, ale môžem to prerušiť. Urobím to, a vrátim sa v čase ešte pred moment, keď Amek začal bodáť do Mechu.

*Tvoja odpoveď:* Opäť si hod' kockami. Teraz zistíme, či sa mi podarí uskutočniť môj ťah alebo koľko z neho sa ti podarí zablokovať.

Ak je tvoj lepší hod dvojnásobkom môjho (v tomto prípade je to nemožné, na k12 nikdy nedosiahneš dvojnásobok deviatky), potom Amek okamžite vyhrá, súboj skončí a bude na tebe, ako stanovíš dôsledky.

Ak sú tvoje kocky rovnaké alebo lepšie ako moje (ale nie o dvojnásobok), Amek získa výhodu, súboj pokračuje a ty získaš jednu dodatočnú kocku.

Ak sú tvoje hody menšie ako moje, ale sú lepšie než moja polovica, výhodu získa Mecha, boj pokračuje a ja si hodím dodatočnou kockou.

Ak tvoj lepší hod menší než polovica môjho, Mecha okamžite vyhrá, súboj končí a je na mne, ako stanovím dôsledky.

Nech ti na k10 padne 9 a na k12 padne 2.

Porovnaj ich s mojou deviatkou a šestkou na stole – hľa, tvoje kocky sú horšie než moje. (Nižšia kocka rozhoduje remízy, moja 9 & 6 poráža tvoju 9 & 2.) V tvojej odpovedi teda povieš, čo sa stane, a čo vykoná Amek na to, aby zabránil Mechovi vo vykonaní jeho úmyslu. Nezabudni však na to, že Amek bude potom v nevýhode.



„Mecha skáče k východu stanu, ale Amek sa ho snaží zraziť telom na zem. Obaja spadnú, lenže Mecha vytiahne Amekov úmysel a prudko ho kopne do tváre.“

### Druhé kolo

Obaja si zoberme kocky zo stola. Ku kockám si pridám dodatočnú kocku k6 zvanú kocka výhody. Kocky výhody budú kvôli prehľadnosti vždy s bodkami.

Ešte predtým, než si opäť hodíme, máme príležitosť vyjednávať. Vidíme niečo, čo by sme obaja uprednostnili ako dôsledok nášho zápasu skôr než pustíme kocky z ruky? O vyjednávaní poviem viac o chvíľu. Zatiaľ si predstavme, že i keď by sme mohli vyjednávať, neurobíme to.

A ešte predtým než si hodíme kockami, pridáme Mechovo meno na rováš. O ňom si tiež povieme o chvíľu.

Kocky sú hodené! Tvoje hody sú biedne: dve trojky. Mne sa pošťastila 9 na k10 a 1 na k8 a navyše 1 na kocke výhod.

Ten, kto hádže kockou výhody, si môže hod pripočítať k najvyššiemu hodu. Moja jednotka na kocke výhody sa pripočíta k deviatke (zapišem to ako  $9 + 1 = 10$ ). Som na rade.

Moja výzva: Kocky ponechám na stole, pretože moja  $9 + 1 = 10$  & 1 porážajú tvoje trojky. Ty si svoje kocky vezmi.

Z tohto hodu mám dobrý pocit. Nie som síce neporaziteľný, ale dáva mi to dosť vysoké šance.

„Mecha kopne Ameka ešte raz, vykrúti sa mu a uteká.“

Tvoja odpoveď: Hod' si znovu kockami. Padlo ti 9 & 7 a ja vykriknem od radosti. Tesne vedľa jak tá jedľa, vraveli sme ako deti.

I napriek tomu som ešte nevyhral, pretože sa mi nepodarilo získať dvojnásobok tvojich hodov. Tak či onak, mám však výhodu.

„Ach,“ odpovieš. „Amek vybehne zo stanu za ním a volá na svojich chlapov.“

### Tretie kolo

Opäť si vezmeme kocky. Kocka výhody mi ostáva, pretože sa mi ju podarilo získať vďaka hodu z predošlého kola.

Budeme vyjednávať? Môžeme, ale nebudeme.

Pôjde Mechovo meno na rováš? Nie – pretože to sa deje len po prvom kole.

Hodme si. Máš 10 & 3. U mňa padlo  $7 + 3 = 10$  & 1. Si na rade!

Tvoja výzva: Ponechaj svoju 10 & 3 na stole. Ja si vezmem všetky tri kocky do ruky.

„Vonku Amek jednoducho dobehne Mechu,“ a ukážeš, ako ho zasiahne šablou obojručne do chrbta.

Moja odpoveď: Tretie kolo je odlišné od prvých dvoch. Prostredné prípady tu už nemôžu nastať. Ak mám rovnaké alebo lepšie hody ako ty, môj Mecha okamžite vyhrá. I naopak, ak sú moje hody horšie, vyhráš ty s Amekom. Po treťom kole už nebudeme hádzať.

Hodím si kockami a nezabudnem na kocku výhody. Padlo mi... ach nie.  $2 + 5 = 7$  & 1.

V mojej odpovedi musím prijať to, čo vykonala tvoja postava, a to približne tak, ako si to ustanovil. „Sekáš ma a ja padám na zem.“

### Dôsledky

Vítaz vyčerpá porazeného. Mecha je vyčerpaný, čo znamená, že musím zmenšiť kocky v **priamom** i **násilnom** spôsobe. (Zmenšiť kocku znamená, že v danom spôsobe sa bude odtiaľ hádzať kockou s menším počtom strán. k12 sa zmenší na k10, tá zase na k8 atď.)

Môžeš sa tiež rozhodnúť, že víťaz zraní porazeného. Mecha je zranený, a ja musím zmenšiť kocky v spôsoboch **skryte** a **za ostatných**.

Alebo inak, budeme vyjednávať a a dohodneme sa na nejakých iných dôsledkoch, ktoré nám budú obom vyhovovať.



Slúbil som, že poviem o chvíľach, keď je najlepšie prestrihnúť z jednej scény do druhej. Tá vhodná chvíľa často nastáva medzi kolami hádzania.

Rozprávač, upri pohľad na hráčov v chvíli, keď berú do rúk kocky, aby sa pripravili na ďalšie kolo. „Zadržte hod, a dávajte pozor.“ Potom sa obráť na ďalšieho hráča: „Bolu Tá, zatiaľ čo sa odohráva toto, kde si ty?“

Prestrihom sa vráťte späť vo chvíli, keď to budete považovať za najlepšie.





Ešte predtým než ti poviem o vyjednávaní, prejdime si tento súboj ešte raz. Rovnaké postavy, ten istý úvod, rovnaké miesto, a tie isté kocky.

### Prvé kolo

Hodíš si 10 & 3. Ja mám 7 & 2. Si na rade.

*Tvoja výzva:*

Ponechaj na stole svoju 10 & 3; ja si svoje kocky vezmem.

*„Amek drží Mechu za vlasy, zdvihne ho zo zeme a sekom šable takmer rozdvoji.“*

*Moja odpoveď:*

Hodím kockami. Padne mi 5 & 4.

Tvoja 10 je dvojnásobkom mojej 5. Tvoj Amek okamžite vyhrá a súboj sa končí.

Mecha neputuje na rováš.

### Dôsledky

Rovnaké ako v predošlom prípade: vyčerpaj, zraň alebo vyjednávajme.



A ešte raz, rovnaký súboj:

### Prvé kolo

Padne ti 6 & 2. A hľa, i ja mám 6 & 2! I také veci sa stávajú.

Máme na výber. Môžeme vycúvať z boja, obaja súčasne a vzájomne. Žiadne ďalšie hádzanie, naše postavy si pôjdu svojou každá svojou cestou. Ak sa niekto z nás predsa len rozhodne bojovať (a nech sa tak stane), hodíme si znovu kockami, na ktorých padlo menšie číslo. Získaš tak 8 & 6, a ja budem mať 7 & 6. Si na ťahu.

*Tvoja výzva:*

Ponechaj 8 & 6 na stole. Svoje kocky si vezmem.

*„Amek drží Mechu za vlasy, zdvihne ho zo zeme a sekom šable takmer rozdvoji.“*

*Moja odpoveď:*

Hodím si a mám 9 & 7. Môj hod poráža tvoj, hoci nie je jeho dvojnásobkom. V mojej odpovedi poviem, ako sa Mecha chopí príležitosti.

*„Mecha prudko kopne a zvalí ústredný stĺp, ktorý podopiera stan. Ten sa celý zrúti a Mecha sa v zmätku vykrúti z Amekových rúk.“*

### Druhé kolo

Vezmime kocky, pričom nesmieme zabudnúť, že mám kocku výhody.

Mohli by sme vyjednávať, ale nebudeme. Mechovo meno putuje na rováš.

Hodme. Ty máš 7 & 7, ja zasa  $5 + 3 = 8$  & 1. Som na rade.

*Moja výzva:*

Moja  $5 + 3 = 8$  & 1 ostanú na stole, ty si vezmi svoje kocky.

Poviem: „Kým sa Amek vymotá zo zrúteného stanu, Mecha je už ďaleko.“

*Tvoja odpoveď:*

Hod' si znovu a nech ti padne 12 & 10 (och!) Tvoje hody sú lepšie než moje, čo dáva tvojmu Amekovi výhodu, a môj Mecha o ňu príde.

„Aha, takže by si rád ušiel?“ povieš. „Zvalil si nám stan? Lenže moji muži sú všade. Kým sa Amek vymotáva zo stanu, jeden z jeho mužov ťa pákou pritlačil k zemi a vy-pichol ti oko.“

### Tretie kolo

Vezmime si kocky. Podám ti kocku výhody.

Mohli by sme vyjednávať – a v tomto prípade by som to naozaj chcel. Čo by som ti však mohol ponúknuť? Nič? Naozaj neustúpiš? Čert aby to bral!

Hodíme. Padne ti  $8 + 6 = 14$  & 7. U mňa padnú dve štvorky – si na rade.

Tvoja výzva:

Tvoje  $8 + 6 = 14$  & 7 nech ostanú na stole. Svoje kocky si vezmem.

„Zabite ho!“ štekne Amek.“

Moja odpoveď:

Tu už nezáleží na tom, čo hodím. Sme v treťom, poslednom kole. Ak nehodím lepšie než ty, tvoj Amek okamžite vyhrá. Žiaľ, na stole leží tvoja  $8 + 6 = 14$ , čo znamená, že musím hodiť minimálne toľko. S mojou k10 je to však vonkoncom nemožné.

### Dôsledky

Ako predtým – vyčerpaj, zraň alebo vyjednávajme.



Ak si už niekedy hral iné rolové hry, asi si prišiel na to, ako to funguje: hádzeme si na iniciatívu, pričom vysoký hod na iniciatívu zároveň slúži ako hod na útok. Druhá osoba si hádže na obranu. Namiesto toho, aby sme sledovali životy, body zranenia alebo sledovali mieru zásahu, budeme si vzájomne brať a vzdávať sa bonusovej kocky, a to až dovtedy, kým niekto z nás nevyhrá. To sa môže stať buď tak, že niekto hodí dvojnásobok súperovho hodu, alebo využije výhodu v poslednom treťom kole. Hlavnou myšlienkou je vytvoriť pravidlá, ktoré budú fungovať v akomkoľvek konflikte medzi postavami a nielen vo fyzickom boji.



Všimni si, že najhoršie, čo sa môže stať, je to, že niekto utrpí ujmu. Bez ohľadu na to, ako zúrivo pichne Amek Mechu, nikdy ho nemôže na mieste zabiť.

To však neznamená, že nemôžete ohlasovať či opisovať akcie, v ktorých vidno hrozbu smrti. „Podrežem ti hrdlo!“ „Môj vojnový slon ťa rozdupe na krvavú kašu!“ „Jedným sekcom ťa pripravujem o hlavu!“ V skutočnosti ťa takého akcie stavajú do veľmi silnej vyjednávejcej pozície (ako ihneď uvidíš).

Ak máš v úmysle urobiť smrtiaci ťah, priprav sa na to, že v čase debaty o dôsledkoch ho možno budeš musieť zmierniť.



## Výjednávanie o dôsledkoch

Emily Care Boss to volá „výjednávanie palicou“. Funguje nasledovne:

Ak nie je stanovené inak, víťaz vyčerpá alebo zraní porazeného. Výber je na víťazovi.

V opačnom prípade sa môže namiesto toho víťaz dohodnúť s porazeným na nejakom inom výsledku, ak vidia nejaký, ktorý vyhovuje obom.

- Môže spočívať v zmenšení kociek spôsobov porazeného. „Čo ak by som zmenšil kocku v spôsobe za seba a v násilím? To mi dáva väčší zmysel.“
- Môže spočívať v iných úpravách listu postavy. „Čo ak by si prišiel o zvláštnu schopnosť vyhánania démonov? To ti dá lekciu.“
- Môže obsahovať okolnosti, ktoré súvisia len so samotnou fikciou (teda s tým, čo sa odohráva v deji príbehu.) „Čo ak by si ma zajal a uvrhol ma do reťazí v svojich kobkách?“
- Môže obsahovať smrť, a to i v prípade, že s tým nie sú späté kocky spôsobov. „Čo ak by som ťa rovno zabil?“
- Môže to byť kombinácia predošlých bodov. „Čo ak by som ti zmenšil kocku v spôsobe za seba, a ja ti zase umožním dostať sa za mňa?“

Kedykoľvek počas vyjednávania však môže víťaz alebo porazený ukončiť debatu a nástožiť na obvyklom dôsledku: „Zabudnime na to. Vyčerpál si ma alebo zranil. Ktorú možnosť si zvolíš?“

## Ďko vyjednávať, keď si víťazom

V mnohých situáciách budeš mať predstavu o výsledku konfliktu ešte skôr než prvýkrát hodíš kockami. Často budeš chcieť vyčerpať či zraniť protivníka, ale nie je vylúčené, že sa budeš snažiť o niečo úplne iné, napríklad dostať za zaňho, zajať ho a uvrhnúť do okov, zobrať drahokam z kazety, dobehnúť k stene s vodou – môže to byť čokoľvek.

Navrхни to! Len tak to môžeš získať.

Ak je však tvojim zámerom vyslovene vyčerpať či zraniť protivníkov, priprav sa na to, že budú vyjednávať o výsledku, ktorý im bude viac vyhovovať. Pozorne ich vypočuj a zvaž, čo navrhujú, ale nezabúdaj na to, že vonkoncom nemusíš prísť na kompromis, ak sa ti zdá, že nevedia prísť s návrhom, ktorý sa bude páčiť aj tebe. Daj im priestor, buď k nim férový, ale ak príde na lámanie chleba, nech si vypijú kalich horkosti.

## Vyčerpávaný a zranený

**Vyčerpávaný:** v spôsoboch *priamo* a *násilím* si zmenší kocky.

**Zranený:** v spôsoboch *skryte* a *násilím* si zmenší kocky.

Kocka k4 sa zmenší na nulu. V tomto spôsobe si už nebudeš hádzať.

Ak máš dve z kociek na nule, tvoja postava vypadáva z deja tejto kapitoly. Možno je zabitá, možno sa nedokáže hýbať, možno je v bezvedomí. Jedným slovom, vyradená.

V prípade nehráčskych postáv:

**Vyčerpávaný:** zmenší obe kocky *činov*

**Zranený:** zmenší obe kocky *úskokov*

Pre nehrácke postavy platí rovnaká zásada ako pre postavy hráčov: ak klesnú ľubovoľné dve kocky na 0, postava je vyradená.

## Ďko vyjednávať, keď si porazeným

Ak ťa vyčerpajú alebo zrania, je to zlé. I v takomto prípade sa však môžeš vyhnúť tomu najhoršiemu – musíš sa však donútiť navrhnúť taký výsledok, ktorý sa bude víťazovi páčiť viac než obvyklá výhra.

Potráp si hlavu.

Daj však pozor, aby si sa nepopálil. Vonkoncom nie si povinný prísť na výsledok, ktorý je horší než obvyklé vyčerpávanie či zranenie. To, čo považuješ za horšie, je len a len na tebe. Ak ti navrhnem výsledok, ktorý ďaleko presahuje to, čo si ochotný prijať, neváhaj odvetiť mi, nech na to zabudnem. Radšej si zmenší kocky.

(Rozprávač, nezabudni, že nezriedka je priama smrť nehráckej postavy lepšie než zranenie. Prijímaj takéto návrhy alebo to dokonca navrhni sám.)

## O čom neradno vyjednávateľ

- O budúcich akciách. „Čo ak nebudem vzdorovať pri vašom budúcom útoku?“ Nie. Niekedy sa to môže hodiť, ale veľmi často to povedie k sporom a trápnyh hádkam.
- Prísľuby sú v poriadku, ale len vtedy, ak ich získanie má pre víťaza skutočný zmysel. „Čo ak sa **zapri-  
sahám**, že vám v ďalších útokoch nebudem vzdorovať?“
- Nevjednávajte o dôsledkoch, ktoré ovplyvnia niekoho iného. „Čo ak namiesto teba zraním Bolu Ta?“ Alebo „Čo keby sa namiesto toho všetci dedičtania nakazili morom?“ Hlúposti.
- Nevjednávajte o úpravách listu postavy. „Čo ak by som namiesto tvojho zranenia zlepšil moje spôsoby na d12?“ Je mi ľúto, ale takto to nepôjde.

## Výjednávanie medzi kolami

Obvykle platí, že ak vyhrám hod, ale neporazím ťa o dvojnásobok, a ešte nie je tretie kolo, budeme hádzať ďalej, pričom získam kocku výhodu. Namiesto toho môžeme, ak nám to vyhovuje, vyjednávať o dôsledkoch. Pravidlá o vyjednávaní uprostred nášho konfliktu sú rovnaké ako na konci. Odlišnosťou je palica, ktorou ti môžem ublížiť. V tomto prípade je zvyčajným dôsledkom hádzanie v ďalšom kole. To je očividne menej hrozivé než obvyklý dôsledok po treťom kole, kde ide o vyčerpanie či zranenie. Pri vyjednávaní medzi kolami na to ber ohľad.

## Rováš

Ak sa tvoja postava postaví zoči-voči niekomu silnejšiemu, voči komu neprehrá hneď a zaraz, uveď jej meno na rováš. Inými slovami:

- ak hádžeš menšími kockami než protivník
- a práve skončilo prvé kolo
- a si stále v súboji
- potom pridaj meno svojej postavy na koniec rováša.

Pozor však! Ak si rozprávačom, nehrácke postavy nikdy neuvádzaj na rováš. V tvojom prípade je jedno, či hádžeš menšími kockami alebo nie. Na rováší smú byť len mená postáv hráčov.

Menšími kockami sa rozumie napríklad nasledovné: ja hádzem k10 a k6, ale ty hádžeš k8 a k6 (tvoje kocky sú menšie). Oproti mojim kockám sú tiež menšie tvoje k10 a k4 či dve k6 a podobne. Pravidlo je nasledovné: najprv sa porovnajú väčšie kocky. Menšie kocky sa porovnajú len v prípade, že nastala remíza. Ak hádzem k12 a k4 voči tvojim k10 a k8, hádžeš menšie kocky, lebo tvoja k8 je menšia než moja k12 a vôbec nezáleží na tom, že svojimi dvoma kockami by si mohol hodiť dohromady viac než ja.

Rováš sa používa pri príprave budúcich kapitol, o čom sa zmienim neskôr. Teraz je najdôležitejšie pochopiť, že ak sa meno tvojej postavy objaví na rováší, máš istotu, že svoju postavu uvidíš aj v nasledujúcej kapitole (a prirodzene, ak sa na rováší nachádza viackrát, uvidíš ju vo viacerých kapitolách). V prípade, že meno tvojej postavy na rováší nie je, nemáš zaručené, že svoju postavu ešte v budúcnosti uvidíš. Možno je to prvý, či dokonca jedinýkrát, keď budeš hrať s touto postavou.

Meno tvojej postavy objaví na rováší ti dáva jednu hmatateľnú výhodu: ak ho odtiaľ vyškrtnješ, získaš kocku výhody. Takto možno stavať budúcnosť svojej postavy na zlepšenie šancí v terajšom hode. Ešte raz: vždy keď si hádžeš kockami, si môžeš z rováša vymazať jeden výskyt mena svojej postavy a získať kocku výhody (teda k6 s bodkami). Túto kocku si ponechaj vo všetkých hodoch až do konca tretieho kola alebo dovtedy, kým niekto nehodí dvojnásobok protivníkovho hodu. Kocku výhody si hádž spolu s ostatnými kockami a pripočítavaj si ju k vyššej kocke presne tak, ako by si to robil s bežnou kockou výhody.

Kocky výhody možno hromadiť. Ak vyhráš ďalšiu kocku výhody, hádž ich spolu. Pozor na nervy.

Nakoniec ešte jedna zásada: v budúcich kapitolách sa môže stať, že budeš mať na rováší viacero mien svojich postáv. Ak chceš získať kocku výhody, môžeš škrtnúť ľubovoľné meno postavy, ktorá ti patrí – nemusí to byť len meno postavy, s ktorou práve hráš.

## Použitie zvláštnych schopností

Ak má tvoja postava zvláštnu schopnosť, môžeš ju s výhodou použiť pri hádzaní kociek. Jediné, čo musíš spraviť, je použiť ju v akcii tak, aby si dodržal predpísaný spôsob.

Hľa, Bolu Ta, putujúci vyhánáč démonov, ktorý má vyhánanie démonov ako zvláštnu schopnosť. Svoje umenie chce použiť na démona Šahu-sína. Bude konať *za ostatných*, a druhý spôsob si zvolí obvyklým spôsobom. Hráč Bolu Ta si vezme kocku vyhánania démonov k8, ktorú si pridá ku kockám použitých spôsobov a všetkými kockami následne hodí. Najprv oznámi vyššie číslo, ktoré padlo na kockách, potom oznámi výzvu atď. Jedinou odlišnosťou je, že hráč Bolu Ta by mal spomenúť použitie umenia buď vo výzve alebo v následnej odpovedi, aby obhájil použitie dodatočnej kocky.

Zvláštna schopnosť ti môže poskytnúť aj iné výhody – podľa toho, ako si ju vytvoríš.

### Sitná

Namiesto kocky k8 využíva k10. Ak je schopnosť mimoriadne silná, používa k12. O získavaní mimoriadne silných zvláštnych schopností poviem v ďalšej kapitole.

Ak by bol exorcizmus *silný*, hráč Bolu Ta by si hádzal k10 namiesto k8.

### Široká

Môžeš ju použiť jedným z dvoch predpísaných spôsobov (ostatné schopnosti možno použiť len jedným spôsobom).

Ak by bol exorcizmus *široký*, uviedol by som ešte jeden spôsob, ktorým by ho bolo možné použiť okrem *za ostatných*: napr. *za seba*. Hráč Bolu Ta by potom mohol použiť túto zvláštnu schopnosť vtedy, ak by Bolu Ta konal *v mene ostatných* alebo *za seba* (alebo oboma spôsobmi).

### Hrozivá

Ak použiješ túto schopnosť a vyhráš, dôsledky budú pre porazeného ešte hrozivejšie než obvykle. Popri vyčerpaní či zranení či iných vyjednaných dôsledkoch, si porazený musí zmenšiť kocku v spôsobe, ktorý uvediem v mojej zvláštnej schopnosti.

Ak chcem, aby bolo vyhánanie démonov *hrozivé*, musím uviesť jeden zo spôsobov, pri ktorom bude predstavovať hrozbu. Nech je vyhánanie hrozivé, ak je používané *priamo*. Ak by hráč Bolu Ta pri použití tejto schopnosti vyhral, nielenže by vyčerpal či zranil porazeného (alebo by sa uskutočnili dôsledky, ktoré sa vyjednali), ale zároveň by mu zmenšil kocku v *priamom* spôsobe.

### Jedinečná

Tento prívlastok nemá žiadny vplyv na kocky. Hovorí však, že takúto schopnosť môže mať v jednej chvíli len jediná postava.

Ak by bolo vyhánanie démonov *jedinečné*, Bolu Ta by bol jediný exorcista na svete. Keby si túto schopnosť chcel zobrať niekto iný, Bolu Ta by sa musel tejto schopnosti nejakým spôsobom vzdať alebo o ňu prísť.

### Ďalekosiahla

Ani tento prívlastok nemá vplyv na kocky, ale umožňuje brániť či prekážať konaniu iných postáv (a teda hádzať kockami, spôsobovať či strpieť dôsledky) i v situáciách, keď to nie je možné.

Exorcizmus je *ďalekosiahly*. Bez neho by Bolu Ta vôbec nemohol brániť či odolávať moci démonov. Ak by sa Šahu-sín pokúšal niekoho posadnúť, nebolo by v silách Bolu Ta tomu prekážať alebo zabrániť.

**Vyhánanie démonov** (exorcizmus). Posvätné obrady, ktoré vyhánajú démonov a ochraňujú pred nimi ľudí či miesta.

Výžaduje prívolanie bohov vojny tým, že budeš predriekať ich posvätné mená a skutky. Tieto obrady nie sú pompézne ani okázalé, nečakaj teda žiadne žiarivé efekty.

Musí byť použité *za ostatných*. V prípade nehráčskych postáv je to vhodné pre *sebazáchovu*.

Výraznosť 1: je ďalekosiahla. Môžeš ju použiť na boj s démonmi a inými neviditeľnými, zvláštnymi protivníkmi duchovnej povahy.

Používa k8.

## Dvaja či viacerí na jedného

Čo takto nasledovný príklad? Mecha spolu s niekoľkými priateľmi vkročil do tábora koniarov z púšte, a teraz pohľadom skáče po tvárach, aby v niektorej z nich spoznal milovanú Tadžje. Mechova hráčka (Marta) bude zaňho hádzať kockami. Tadžjina hráčka Tatiana a Amekov hráč Adam si budú hádzať kockami za vlastné postavy. Rozprávač (Emil) bude hádzať za Esana (Tadžjeho strýka a Amekovho poručíka). Nezabudnime, že Tadžje prestrojili za muža preto, aby ju Mecha nenašiel. Amek nechce, aby bola Tadžje odhalená, ale Esan chce dosiahnuť pravý opak. Hrajme.

### Prvé kolo

Mecha koná *skryte* a *láskou*, Marta si teda hodí k12 (padne 6) a k6 (padne 1). Tadžje koná *za seba* a *skryte*, čiže Tatiana hodí k12 a k8, na ktorých padne 7 & 7. Amek koná *priamo* a *za ostatných* (presnejšie kvôli Tadžje) a teda Adam si hodí k10 a k6, na ktorých mu padne 10 & 1. Posledný je Esan, ktorý koná *úskočne*, čo vedie k Emilovým hodom k10 a k6, na ktorých padne 10 & 4.

Najvyšší hod získal Emil, prvý teda pôjde Esan. Na stole ostanú jeho hody 10 & 4.

Ostatní pôjdu v poradí podľa klesajúcich hodov. Tatianina 10 & 1 poráža Anninu 7 & 1, a tie zase porážajú Martinu 6 & 1. Poradie bude: Adam za Ameka, potom Tatiana za Tadžje a nakoniec Marta za Mechu. Všetci okrem Emila si vezmú svoje kocky, pretože neobstáli.

*Emilova výzva:*

„Esan si všimne Mechov pátravý pohľad a uprene sa zadáva na Tadžje tak, aby ho k nej naviedol,“ oznámi Emil a vyzve ostatných: „Adam, Tatiana, čo vy na to?“

Adama a Tatianu spomenie preto, lebo Amek a Tadžje budú čeliť Esanovmu konaniu (Mecha nie).

*Adamova odpoveď:*

Podľa poradia v kole (Adam, Tatiana, Marta) nasleduje Adam. Hodí si kocky, ale beda! padnú obzvlášť zlé 2 & 4. Emilova 10 na stole ho polahky porazí a to dokonca s dvojnásobkom.

„Čert to ber,“ odvedí Adam. „Som mimo. Ameka zrejme niečo vyrušilo a musel odbehnúť.“

Emil a Adam budú vyjednávať o dôsledkoch. Emil drží v ruke pomyselnú palicu.

„Si zranený,“ povie, čím použije obvyklú možnosť. „Čo by si povedal na to, že Amek je niekde na opačnom konci tábora, kde ukončuje bitku medzi chlapmi, lenže zrazu ho niekto udrie do tváre?“

„Taký je osud tých, ktorí majú zodpovednosť,“ povzdychne si Adam. Zmenší kocky v spôsoboch *skryte* a *v mene ostatných*.

V tejto chvíli by mal dávať výzvu Adam, ale nebuďe to robiť: jednak pred chvíľou odpovedal na Emilovu výzvu, ale čo je dôležitejšie, vzhľadom na svoju prehru už nemôže ďalej konať.

*Tatianina odpoveď:*

Na rade je Tatiana, ktorá musí povedať, ako zareaguje Tadžje na Esanovu výzvu. Znovu si hodí kockami a získa 9 & 6, čo je však menej než Emilova 10 & 4. Vo svojej odpovedi síce nemusí dať úspech Amekovi, ale musí mu poskytnúť nejakú výhodu.

„Spolu s bratmi sa hráme na slepú babu. Všetci pobežujeme hore-dolu a i keď Esan ukázal pohľadom na našu skupinu, je ťažké povedať, kto všetko v nej je.“

Emil získa kocku výhody (k6 s bodkami) a k nej si priberie kocky zo stola. Jeho ťah práve skončil, a každý kto mohol reagovať na jeho výzvu, už tak urobil (Mecha reagovať nemôže, keďže ho Emil nevyzval). Ak by ho niekto vyzval, mohol by hádzať kockami, aby na to reagoval.

Kto má však teraz právo vyzývať? Adam to byť nemôže a Tatiana tiež nie (obaja pred chvíľou reagovali na Emila).

*Martina výzva:*

Marta prišla na rad bez toho, aby musela odpovedať na niekoho výzvu, čo znamená, že sama môže vyzývať. Hodí si kockami a získa 3 & 6.

„Pridám sa k vašej naháňačke,“ povie. „Budem do každého šťuchať a štípať, a dúfam, že tá žena raz skrikne tak, aby som ju spoznal po hlase.“

Ak by sme chceli byť presní, Marta by mala dodať, že Tatiana je tá, ktorá by mala reagovať na výzvu (hoci podľa poradia by mal reagovať Emil), ale keďže je to všetkým zjavné, nenamáhalo sa povedať to



nahlas. Ak by chcela Marta vyzvať Adama, nemôže tak spraviť, pretože Amek je už vyradený.

*Tatianina odpoveď:*

Dovtedy, kým tá nevyradia, máš právo hádzať kockami a odpovedať na cudzie výzvy.

Tatiana si hodí 10 & 4, čím porazí Martinu 3 & 6, i keď nie o dvojnásobok. I tak však získa výhodu.

„Aha, takže ty sa chceš štipať? Ty hlupák, myslíš, že nevieme, čo máš za lubom? Všetci sa ti nablas vysmejeme.“

Následne si vezme si kocku výhody k6.

*Koniec prvého kola:*

Koho meno sa ocitne na rováši? Do úvahy prichádza Mecha a Tadžje. Amek to byť nemôže, keďže ho vyradili ešte pred koncom prvého kola a Esan tiež nie, keďže nie je postavou hráča. Hádzala Marta a Tatiana voči väčším kockám? Marta áno, keďže si hádzala k12 k k6 voči Tatianinym k12 a k8. U Tatiany to neplatí, keďže jej k12 a k8 sú najväčšie kocky na stole. Na spodok rováša teda putuje meno Martinej postavy, teda Mechu.

Čo s vyjednáváním? Samozrejme, mohli by o tom uvažovať, ale povedzme, že tak nespravia.

A nakoniec si všimni, že Tatiana s Tadžje i Emil s Esanom vyhrali a získali po jednej kocke výhody. To je úplne v poriadku.

**Druhé kolo**

Marta si hodí 11 & 5, Tatiana  $9 + 1 = 10$  & 8 a Emilovi padne  $5 + 4 = 9$  & 1. Marta pôjde ako prvá a na stole ostane jej 11 & 5, za ňou pôjde Tatiana a Emil, ktorí si vezmú svoje kocky.

*Martina výzva:*

„Som na rade! Vzdialim sa, pretože váš výsmech ma trochu urazil, ale postavím sa obďaleč a budem vás sledovať. Po chvíli zistím, že tvoji ‚bratia‘ tá len málokedy nechajú naháňať.“

*Tatianina odpoveď:*

Tatiana si hodí  $11 + 4 = 15$  & 7, čím porazí Martinu 11 & 5 a získa výhodu.

„Amek by ich pozabíjal, keby zistil, že ma akýmkoľvek spôsobom prezradili. Navonok nik nevie zistiť, kto vyčnieva spomedzi ostatných.“

Ponechá si svoju kocku výhody.

Podľa poradia je na rade Tatiana, ale tá práve reagovala na Martinu výzvu. Pokračuje teda Emil.

*Emilova výzva:*

Emil hádže  $9 + 5 = 14$  & 6.

„A čo keby sa k vašej hre pridal Esan? A rovno chcel naháňať?“

*Tatianina odpoveď:*

Tatiana si hodí  $7 + 6 = 13$  & 1, čo nestačí na Emilovu  $9 + 5 = 14$  & 6. Musí dať Esanovi výhodu.

„Vôbec mi nie je jasné, prečo sa Esan zrazu rozhodol hrať. Tak či onak to stačí na to, aby to vzbudilo poďozrenie.“

Emil si teda ponechá kocku výhody.

*Koniec druhého kola:*

Na rováši sa neudejú žiadne zmeny, tie sa totiž dejú výhradne na konci prvého kola.

Chcel by niekto teraz namiesto ďalších hodov vyjednávať? Zatiaľ to vyzerať tak, že Tatiana bude mať čo robiť, aby obstála voči Emilovi i Marte. Ešteže je šťastena na jej strane – má najlepšie hody. Vzdať sa a vyjednávať by nepomohlo nikomu, preto sa hráči rozhodnú hádzať ďalej.

**Tretie kolo**

Marte padne 12 & 3, Tatiana hodí  $7 + 5 = 12$  & 4 a Emil má na kockách  $9 + 2 = 11$  & 5. Tatiana má teda najlepší hod, pôjde prvá a jej kocky ostanú na stole. Za ňou pôjde Marta a Emil, ktorí si vezmú zo stola svoje kocky.

*Tatiana a jej výzva:*

„Ozveny bitky už dosiahli i k nám. Kým zistíte, čo sa deje, vytratím sa a smerujem k svojmu stanu. Povedzte mi obaja, ako na to zareagujete?“

*Martina odpoveď:*

Marta hodí pohľad na stôl, kde ležia Tatianine  $7 + 5 = 12$  a potom rýchlo preletí rováš, kde je Mechovo meno. „Je čas stavať na budúcnosť,“ poznamená a vymaže z rováša Mechovo meno. Za to jej prináleží jedna k6 s bodkami.

Marta si hodí kockami, medzi ktoré pridá aj práve získanú kocku výhody, čím získa  $4 + 2 = 6$  & 2. Ale pozor, Tatianin hod je dvojnásobný! „Chcela som... do čerta. Načo som to meno mazala? Dobre, unikla si.“

Vyjednávajú.

„Chceš ma hľadať až do úplného vyčerpania? Chceš jesť, piť, hrať hry, počúvať hudbu a zapájať sa do bitiek až do skorého rána?“

„Áno, presne to chcem,“ odvetí Marta. Zmenší si kocky v **priamom** i **násilnom** spôsobe. Keďže prehrala o dvojnásobok, je vyradená.

*Emilova odpoveď:*

Emil si hodí  $9 + 1 = 10$  & 3. Našťastie neprehral o dvojnásobok... ale keďže práve prebieha tretie kolo, je to i tak okamžitá prehra.

„Čo keby som nebol vyčerpaný ani zranený, ale miesto toho by som sa priznal Amekovi, že som sa ho snažil podraziť?“

„Súhlasím, lenže popri tom si ešte zmeníš kocku v **úskokoch**.“

„To mi vyhovuje. Výborne.“

**A to je všetko.**



## Rováš

Po prvom kole zapíšete na rováš mená postáv. Meno svojej postavy napíš, ak:

- si hráčom (nie rozprávačom)
  - a zároveň si hádzal menšími kockami oproti väčším
  - a zároveň si stále v akcii
- Skôr než budeš hádzať kockami, si môžeš kúpiť kocku výhody:
- škrtni jeden výskyt mena svojej postavy z rováša, pričom
  - môže to byť ktorákoľvek tvoja postava, nielen tá, s ktorou práve hráš kapitolu
  - potom si vezmi k6 s bodkami a prihoď ju k svojmu hodu
  - ponechaj si ju a hádz ňou až do konca konfliktu

## Zhrnutie: kocky, akcie & dôsledky

- na začiatku kola si každý hodí kockami, ktoré prislúchajú spôsobom použitia ich akcií a prípadnými kockami zvláštnych schopností
- každý sa dostane na rad, v poradí od najvyššieho hodu po najnižší
- kocky s najvyšším hodom ostanú na stole; ostatní si svoje kocky zoberú
- ak si na rade, hod' kockami (okrem prípadu, že si bol v danom kole prvý a tvoje kocky sú na stole)
- ak si na rade, vyhlás výzvu. Povedz, kto na ňu musí reagovať.
- každý, kto musí čeliť tvojej výzve, nech tak urobí a to v takom poradí, v akom sú hráči na rade
- ak čelíš výzve, hod' znovu kockami a porovnaj ich s kockami na stole.
- ak musíš čeliť výzve ešte skôr než si na rade, strácaš svoj ťah. Právo na výzvu (teda svoj ťah) máš len vtedy, ak si na rade a ešte ťa nik nevyzval.
- potom, čo sa všetci hráči vystriedali (teda buď mali právo na výzvu alebo na ňu reagovali), kolo končí
- po skončení prvého kola napíš mená na rováš
- v treťom kole sú všetky víťazstvá a prehry okamžité. Tretie kolo je posledné.

## Ďak porovnávaš kocky:

- Ak je tvoj hod polovicou hodu vyzývateľa alebo menší, okamžite prehrávaš. Si vyčerpaný alebo zranený alebo si musíš vyjednať iné dôsledky.
- Ak hodíš menej než vyzývateľ ale viac než polovicu jeho hodu, strácaš výhodu. Vyzývateľ získava kocku dôvery (alebo vyjednaj iné dôsledky).
- Ak je tvoj hod rovnaký alebo lepší než hod vyzývateľa, ale nie o dvojnásobok, vyhrávaš výhodu a máš právo získať kocku dôvery (alebo môžeš vyjednať iné dôsledky).
- Ak je tvoj hod dvojnásobkom vyzývateľovho hodu, okamžite vyhrávaš. Môžeš vyčerpať či zraniť vyzývateľa, prípadne vyjednať iné dôsledky.
- Ak nastalo tretie kolo, strata výhody znamená celkovú prehru, získanie výhody znamená celkovú výhru.







# Od kapitoly ku kapitole

## Na konci kapitoly

Kapitolu ukončíte, keď...

- vyriešila sa väčšina hlavných záujmov postáv, či už jedným alebo druhým spôsobom.
- alebo jedna z postáv sa ukázala byť zjavným hlavným protagonistom v kapitole a jej hlavné záujmy sa z veľkej miery už vyriešili.
- alebo už hráte dostatočne dlho a máte pocit, že je tá pravá chvíľa na *cliffhanger*, teda nečakaný záver, ktorý v sebe nesie otázku, ktorá sa zodpovie v ďalšom dieli.
- alebo už nemáte viac času hrať.

Kapitolu by ste mali ukončiť spolu, ale rozprávač, tvoujou úlohou je počas hry sledovať, kedy sa naplní niektorá z uvedených podmienok.

Nechajte si potom chvíľu času na to, aby sa postavy mohli vyrovnáť s novými okolnosťami. Rozprávač, ty si zatiaľ vysporiadaj svoje postavy.

## Po skončení kapitoly...

Koho meno je na vrchole rováša? Hráč tejto postavy má právo zapísať do listu príbehu budúcej kapitoly niekoľko vecí:

- nech vyčiarke meno svojej postavy z rováša a zapíše ho do listu príbehu
- následne nech vyberie sudičku, ktorá ovplyvní budúcu kapitolu. Má na výber z obvyklých možností: **Krv a súlož**, **Božskí vládari vojny**, **Pohnuté časy** a **Hniezdo hadov**. Sudičku nech zaznamená na list príbehu
- a nakoniec, nech si prezrie sudičku, zvolí jeden prvok a zapíše ho do listu príbehu.

Ostatní nech pozbierajú listy, karty a kocky, upracú stôl a dopijú víno.

Zaželajte priateľom dobrú noc, pretože kapitola sa skončila.

## Začiatok ďalšej kapitoly

Použite list príbehu, ktorý ste si pripravili na konci predošlej kapitoly. Nachádza sa na ňom meno postavy, sudička pre túto kapitolu a jeden element, ktorý prináleží zvolenej sudičke.

Nech sa pomieša balíček kariet, z ktorého sa vytiahnu tri karty a nech sa prečítajú tri elementy sudičky, ktoré týmto kartám prislúchajú. Elementy nech sa zapíšu do listu príbehu.

Zistite, či chce niektorý hráč kúpiť svoju postavu do kapitoly. Ako to spraviť, opíšem hneď.

Umiestnite novú kapitolu v čase i priestore vzhľadom k predošlej kapitole. Môžete sa posúvať v čase dopredu i dozadu. „*Táto kapitola začína, keď mala Taadžje len sedem rokov*“, alebo „*pozrime sa, čo sa stane, keď je Bolu Ta starým kmetom*“. Radím vám, aby ste si vytvorili časové osi a mapy, na ktorých môžete v hre stavať.

Podľa elementov sudičky vytvorte zoznam postáv presne tak, ako ste to urobili v prvej kapitole. Vyberte postavy, vytvorte ich listy, pripravte tiež listy nehráčskych postáv, premyslite si zvláštne schopnosti, vyhláste hlavné záujmy postáv a začnite hrať.

Väčšina hráčov bude hrať nové postavy, ale určite bude medzi vami aspoň jeden hráč, ktorého postava sa už objavila v predošlých kapitolách.

## Počnúc treťou kapitolou

Od tretej kapitoly použijete dve dodatočné zásady:

- Môžete sa striedať v úlohe rozprávača. Jediný hráč, ktorý má zakázané byť rozprávačom v danej kapitole je ten, koho meno sa nachádza na vrchole rováša.
- Nové postavy (pozor, nie tie, ktoré sa už v hre objavili) môžu začať hru so zvláštnymi schopnosťami, ktoré majú významnosť 2.



## Āk sa tvoja postava vráti

### Tvoja postava sa objaví v novej kapitole, ak

- jej meno sa nachádza na vrchole rováša
- alebo ju odkúpiš – škrtni jeden výskyt mena z rováša práve takým spôsobom, akým to robíš, keď chceš získať kocku výhody. Pridaj jej meno do listu príbehu terajšej kapitoly.
- alebo sudička ponúka element, ktorý vyhovuje tvojej postave, a rozhodneš sa, že tým elementom bude práve tvoja postava. Sudička môže hovoriť o „ničnetušiacom manželovi hadej démonky“, a Mechov hráč povie, že tým manželom sa stane jeho úbohá postava.

### Keď sa tvoja postava vráti

Nájdí list jej postavy. Vezmi ho tak, ako je, ale máš na výber jednu z nasledovných možností:

- Nanovo rozdeľ kocky do jej spôsobov. Máš k12, k10, k8, k6, k6 a k4, tak ako obvykle. Máš však možnosť nanovo ich prerozdeliť medzi jednotlivé spôsoby tak, ako len chceš. Toto je jediný spôsob, ako zvrátiť dôsledky minulého vyčerpania, zranenia alebo iné ujmy, ktoré ovplyvnili kocky spôsobov.
- Zvoľ si niektorú zvláštnu schopnosť a zvýš jej významnosť o jedna.
- Vyber si novú zvláštnu schopnosť s významnosťou 1. Môže si vytvoriť novú schopnosť alebo si vybrať niektorú, ktorú vymyslel niekto predtým (za predpokladu, že nejde o jedinečnú schopnosť, ktorú už má iná postava).
- Vytvor postavu nový list podľa obvyklých pravidiel, ktorý bude odrážať tú istú postavu v inom veku. „Toto je Tadžé, keď mala sedem rokov.“ „Toto je Bolu Ta ako starý kmeť.“ Zmeny v tomto liste postavy neovplyvnia jestvujúci list postavy a naopak.

## Zvýšenie významnosti zvláštnych schopností

Ak zvýšiš významnosť zvláštnej schopnosti o 1, vyber si jednu z možností:

- stane sa silnou, ak ešte ňou nebola. Jej kocka bude k10 namiesto k8.
- bude mimoriadne silnou, ak bola predtým silnou. Jej kocka bude k12 namiesto k10.
- stane sa širokou, ak takou ešte nebola. Menuj nový spôsob.
- stane sa hrozivou, ak takou ešte nebola. Menuj nový spôsob.
- stane sa jedinečnou, ak takou ešte nebola. Povedz, ako sa ňou stala.
- stane sa ďalekosiahlou, ak takou ešte nebola. Povedz, ako sa ňou stala.

Najväčšia významnosť akejkoľvek schopnosti je štyri. Všetko s mierou.

Hrajte a užite si to.

# Mená

Prosté mužské	Významné mužské	Veľké mužské	Prosté ženské	Významné ženské	Veľké ženské
Adar	Ador-palassar	Apullunideeszu	Anahita	Aramina	Ahassunu
Aram	Achikár	Atanídusu	Aša	Ari-ejl	Ahatsunu
Damon	Aram-sín	Baláši	Bahareh	Auría	Anagalmešú
Darius	Ašúr-ban	Burnaburiaš	Bitá	Awita	Anagalšú
Džahangir	Aušalím	Dímetherísu	Džila	Baila	Ašlultum
Džávid	Barjamín	Dipaa'ni	Erfénia	Damrina	Beletsunu
Ehsan	Dem-ašúr	Ekurzakír	Gazalé	Ejl-bet	Enheduana
Iraj	Hadir-ejl	Ikuppi-adad	Hedijé	Hani-ata	Erišti-ajá
Jesper	Chnajá	Ipku-annunitum	Kiana	Channá	Gašansunu
Kuroš	Mecha-ejl	Kadašman-enlil	Kimja	Jaéta	Gemegiškiri-hallat
Mírza	Nardín	Kurigalzu	Leili	Larsa	Gemekaa
Nakisa	Natan	Maništuza	Možgán	Našíram	Humusi
Omid	Nirár	Mannuikapi	Negár	Nasíbín	Jadidatum
Saba	Rab-sín	Nidintu-bel	Párja	Rdita	Ku-ajá
Sahand	Rám-ejl	Nikanúr	Sáhi	Sawrína	Munawwirtum
Šahkám	Ráfa-ban	Nur-Ajjá	Sahra	Šamríta	Mušezibti
Suhail	Romráma	Samsuiluna	Setaré	Širát	Ninsunú
Tahamtan	Sennačerib	Šhamaš-andulli	Tarané	Simtá	Tabni-ištar
Zahir	Šalmanizár	Šár-kali-šári	Vira	Sormí	Ubalnú
Zain	Záh-ejl	Ugurnazír	Zahri	Walita	Zakiti

Prosté a významné mená pochádzajú z perzského a asýrskeho zoznamu mien z projektu *Names*.

Tamojší zoznam berberských / amazíghských mien obsahuje ďalšie užitočné mená.

Veľké mená sú výsledkom vyhľadávania babylonských mien na Googli.

# Sudička: Krv a súlož

## Káro

- Ā Čudná hostina pod hviezdami na vrchu hole, kde hoduje len jediný muž.
- 2 Žena, ktorá náhle prišla o lásku a rodinu, dcéra v dlhej pokrvmnej línii čarodejok a travičiek
- 3 Blúznivý prorok, ktorý hlása umŕtvovanie tela a pôst od všetkých pôžitkov.
- 4 Uplatňovateľka práva a niekoľko jej tajomníkov.
- 5 Otrok, ktorý sa zbavil svojich záväzkov i svojho pána.
- 6 Putovný šarlatán mágie šťastia, za päťami má zúrivú búrku.
- 7 Nanajvyšš sporný sobáš najspanilejšej devy kraja.
- 8 Čarovný posol istého veľkého mága, mosadznej pokožky.
- 9 Osamotené vyhnanstvo dvorného čarodaja plné nevidaných obyvateľov.
- 10 Odkaz písaný úhladnou rukou rozvonievajúci omamnou arómou a dieťa, ktoré ho prinieslo.
- J Tlupa démonov, zákerných a neustále sa rehotajúcich, pôvodcov zhýralých vášní a úchylných chůtok.
- Q Šťastné dievča zaslúbené ctihodnému mužovi, nič netušiace o hrozbách, ktoré predstavuje jej nastávajúci.
- K Družina púštnych koniarov, ktorá medzi sebou skrýva ženu.

## Srdce

- Ā Veľkostatok, pokojný a prosperujúci, pod vedením silnej ženy a jej silného manžela.
- 2 Továriška čarodejníctva, ktorá sa stáva majsterkou, ale rád ju odmieta povýšiť napriek tomu, že to sama považuje za nepopierateľné a očividné.
- 3 Kúzлами oživený homunkulus istého čarodeja, viac bystrý než múdry.
- 4 Každoročná noc, počas ktorej získa istý duch ženy svoju slobodu.
- 5 Jelenia prť prastarým lesom vedúca k tichému jazierku a zvláštna bytosť, ktorá ňou putuje.
- 6 Spojenctvo získané sobášom rodu istého tyrana s kultom púštneho boha.
- 7 Duchovia divočiny, nestáli a prelietaví, sťa sestry gaziel.
- 8 Dcéra miestneho vládcu, na dlhej ceste za jahodami.
- 9 Krutý potulný vyháňač démonov, ktorý neprijíma odmenu za svoje služby, lež túži po telesnom styku.
- 10 Dieťa chýrneho a uznávaného teológa, ktoré je donútené stať sa kňazom napriek svojej povahe a vôli.
- J Oltár obsypaný kvetmi a plástmi medu a bezdetná žena, ktorá sa oň stará.
- Q Návik pohrebu zostarnutého, lež milovaného, starostu.
- K Mladý bojovník, čoskoro prijatý do kultu bojovníkov, brat levov.



# Sudička: Krv a súlož

## Pika

Ä	Duch prízemných vetrov, ktorý sa ocitol vo neviazanej veselici ľudí.
2	Kláštor a niekoľko prilahlých svätýň, každá prináležiaca inému bohu, o ktoré sa starajú mnísi v čudných habitoch.
3	Príchod štyroch nezvyčajných počestných do prícestného hostinca.
4	Mečiar-tovariš pasovaný za majstra, a slávnosť, ktorá je s tým spätá.
5	Blúznivý prorok, ktorý káže pominuteľnosť života, stúpenec užívania všetkých slasť života.
6	Skupinka matiek na čele s babicom bojujúca za ochranu svojich detí pred démonmi chorôb.
7	Siedma žena tyranského kráľa, nesúca pod srdcom dieťa vrchného kráľovského hájnika.
8	Pastieri kôz, ozbrojení a rozhnevaní kvôli nespravodlivosti, ktorú utrpel ich klan.
9	Mladá deva, neskúsená, ale prešibaná, ktorá vie odhadnúť čo je kto zač.
10	Sobáš najspanilejšej devy kraja, panny bez poškvry, s kamennou modlou boha úrody.
J	Smrť priameho dediča miestnej šľachtickej.
Q	Arogantný a krutý čarodej, ktorý sa zmocnil tajomných síl.
K	Skrývajúci sa vodca banditov, a jeho verná strážkyňa.

## Kríž

Ä	Lúka plná bylín a poľných kvetov hučiacca bzukotom včiel, kam si polozvieracie stvorenie prináša mnohých svojich milencov.
2	Dožinková oslava plodnosti či skončenia žatvy.
3	Roztopašnica z tábora, pekná a radodajná, ktorá si rada uhne z pohára.
4	Siréna-ghúlka, ktorá láka zamilovaných do smrteľnej pasce.
5	Chýrny potulný vyhánáč démonov a jeho sprievod, ktorého pozorným očiam neujdu ani duchovia ani bohatstvá dediny.
6	Oáza so studňou sladkej vody uprostred vyprahnutej divočiny, kde mätajú tiene obetí obrovskej ohavnosti vykonanej pred stáročiami.
7	Zabíjač príšer, velebený a uctievaný.
8	Drobná urážka, vyslovená medzi rečou, ktorá zasadila hlbokú ranu.
9	Prekliatie, ktoré vyslovila zradená kráľovná na smrteľnej posteli.
10	Blúdiaci duch, ktorý sa dokáže kedykoľvek zviditeľniť, rozpaľujúci ľudské vášne.
J	Kňazka milosrdného chrámu liečiteľov na púti k rodisku svojho rádu.
Q	Bojovná kňazka obzvlášť krvibažného kultu.
K	Žiarlivý a pomstychtivý rival, so zlopostnou popudlivosťou a náchylnosťou na násilie.



# Sudička: Božskí vládári vojny

## Káro

Å	Ľudský sluha mocného a hrozného demiurga-božského stvoriteľa.
2	Súdok medoviny, tribút divokej kráľovnej banditov.
3	Bojová čarodejka, drobnej postavy, ale pannačnej povahy, a zlatých vlasov.
4	Priplávanie stovky hrôzostrašných lodí na prosperujúce, mierumilovné a nepripravené pobrežie.
5	Neobvyklý príchod nečakaných spojencov za tmy.
6	Nadutý stratég veľkého generála.
7	Bojové pole, kde sa odohralo mnoho bitiek, súc spálenou zemou šíriacou smrad a vdovy, ktoré tam oplakávajú mŕtvych.
8	Rád čarodejov-mníchov, ktorí trestajú rúhačov.
9	Metálmi ovešaný sprievodca nepriateľskej ľahkej kavalérie.
10	Vidiecka pevnosť, z tehál a dreva, patriaca miestnemu vojvodovi.
J	Pomstivý a žiarlivý boh, znechutený prehreškami svojich veriacich bez ohľadu na to, ako úzkostlivo ho uctievať.
Q	Kat, cudzinec, v službách krutého kráľa.
K	Truhlica s desiatkami vybranými vo vidieckej provincii a vojaci, ktorí ju prevážajú.

## Srdce

Å	Tajný rád bojovníkov-mystikov brániaci svoje relikvie.
2	Palica z bieleho dreva, ktorou možno zvoľávať blesky, a vojnový mág, ktorý ju nesie.
3	Nevýslovne hrozný démon zverstiev a besov, tisíce rokov spútaný v reťaziach, ktorý si zrazu uvedomil, že jeho okovy padli.
4	Symbol, ktorý preukazuje, že jeho nositeľ rozpráva v mene generála.
5	Rozkazy, heslá a signály pre veľkú armádu a nešťastný vojenský pobočník, ktorý ich stratil.
6	Hovorca predkov nesúci tajomstvá a varovania.
7	Démon hnevu a lakomstva, tajná moc skrývajúca sa za vládou veľkého tyrana.
8	Deň zasvätený kultu utláčaných otrokov, ktorého slávenie sa trestá mučením.
9	Strašný a ničiaci prepad zo zálohy.
10	Stádo bojových býkov s vyholenými hlavami, ktoré sa neboja ničoho.
J	Hlava vysokopostaveného kapitána vo vrezávanej drevenej kazete.
Q	Bojovníčka, kráľovná malého kmeňa divochov, ktorý zápasí s postupujúcou civilizáciou.
K	Duch tyranského vládcu uškrteneho vlastnou dcérou.



# Sudička: Božskí vládatári vojny

## Pika

- Ⓐ Uctievaný meč, ktorý sa dedí z pokolenia na pokolenie, patriaci miestnemu vojvodovi.
- 2 Armádny jasnovidec, ktorý velí šiestim vyciveným bytostiam s ostrými pazúrmí.
- 3 Štípajúci mráz a chlad, nečakaný v tomto období, ktorý spôsobili vzájomne bojujúci elementáli.
- 4 Ťažko získané víťazstvo, s mnohými mŕtvymi na oboch stranách.
- 5 Obyčajný krátky meč, ktorý si získava čoraz väčšiu chuť na krv žien.
- 6 Krutý a tyranský vojvoda a banda jeho hrdlorezov.
- 7 Meč, ktorý sa teší veľkej vážnosti v istom rode bojovníkov, vytasený prvýkrát po troch generáciách.
- 8 Vysoký múr s mnohými baštami strážiaci nepokojné hranice, a vojaci, ktorých zanechali brániť ho.
- 9 Démonské božstvo krvi a pomsty, od nepamäti v zabudnutí, ktoré sa práve zobudilo.
- 10 Junák alebo panna, znovuzrodenie veľkého hrdinu, ktorého duša si pamätá slávu.
- J Smrteľné rany silnej generálky, ktoré rozdrobili jej armádu na niekoľko frakcií.
- Q Oltár démonov ničenia, páchnúci krvavou obeťou.
- K Osamotená strážna veža na drevenom kopci.

## Križ

- Ⓐ Prvýkrát, čo musí istý mladý vojak túžiaci len po návrate do vlasti, zabiť proti svojej vôli.
- 2 Ukoristený bojový kôň s chuťou po ľudskom mäse.
- 3 Bojovník, na ktorého dolieha váha jeho zbraní a zápach násilia,
- 4 Mág ilúzií a rozptyľujúcej mágie, mierny so zmyslom pre humor, ale príliš dôverčivý.
- 5 Veľká vojnová loď, vyzbrojená baranidlom a katapultom, a jej posádka.
- 6 Kfdeľ dravcov, prefikanych a obávaných, ostrých zobákov, a ich pán.
- 7 Strážny duch pochabého, naivného, ľahkomyselného a precitlivého mladíka.
- 8 Zázračná mágyňa, stále panna, opitá okultnou mocou.
- 9 Duch plameňa uväznený v mosadznom zrkadle.
- 10 Vzbura a povstanie vychýrenej skupiny kavaleristov.
- J Pevnosť strážiaca jediný priesmyk cez zradné hory, ktorej velí úplatný a chamtivý kapitán.
- Q Táborsko pochodujúcej armády, opustené len pred nedávnom.
- K Šampión nepriateľa, chrabrý s hromovým hlasom.





# Sudička: Pohnuté časy

## Káro

Å	Chvastavý predák robotníkov v kameňolome.
2	Prechod strašidelnej armády, ktorá so sebou nesie mŕtvych i zranených.
3	Kapitán cudzieho oddielu vyslaný vybrať tribút.
4	Duša mŕtveho kúzelníka hľadajúca výhodné znovuzrodenie.
5	Výplienená veža, domov mnohých vtákov, v ktorej máta.
6	Mladík či panna, prevtelenie prastarého mudrca, ktorá si pamätá čudesné umenia, ale zabúda na bezpečnosť.
7	Škulavý apatiekar, a mnoho čudessných odvarov.
8	Dlho mŕtva kráľovná, ktorá sa stále pokúša brániť svoju vlasť.
9	Táborová felčiarka, jej vrecká plné mastí, odvarov a liečiv.
10	Mladá krásna manželka starca, ktorého sa dotkli bohovia.
J	Nájomný vrah, v chudobe a smole, od ktorého bohovia odvrátili tváre.
Q	Blázniví a neprívetiví strážcovia začarovanej lesnej čistiny.
K	Hrubý zlatý prsteň, odtrhnutý z ucha démona mocným mudrcom.

## Srdce

Å	Dievča s dušou leoparda, ktorý sa čudessne zrodil v ľudskom tele.
2	Hadia démonka, zlovoľná a jedovatá, túžiacia po pomste.
3	Strážca hrobky, socha odliata zo striebra s rubínovými očami.
4	Ctižiadostivý drobný čarodej, ktorý sa nechá ľahko uraziť.
5	Prebudenie troch mocných a zlovoľných džínov.
6	Krvibažní duchovia utopených v prekliatej vode.
7	Zborený chrám obrastený brečtanom a machom a zabudnutí zvierací duchovia jeho kultu.
8	Syn veľkého tyrana, narodený ako mrzák, ktorému bolo odopreté dedičstvo.
9	Dojka dieťaťa, ktoré si osvojil prísny učec.
10	Náhodné stretnutie starých nepriateľov, ktorí nedokážu zabudnúť na minulé krivdy.
J	Pustovníčka, ktorá si odopiera čudesné veci.
Q	Vykladačka osudov, veštkyňa ohlasujúca temné správy.
K	Príchod úctyhodných vyslancov z bohatej exotickej krajiny.



# Sudička: Pohnuté časy

## Pika

Å	Odpočívadlo pri širokej ceste, s miestom pre táborenie a svätýňou.
2	Učenec a starožitník, nedbajúci o nebezpečie.
3	Tajná veľsvätýňa chrámu zakázaných bohov.
4	Nová dedina postavená na ruinách zabudnutého národa.
5	Miesto, ktoré zanechali zápasiaci démoni v podobe rozkopaného trasoviska, prekypujúce okultnými silami, a čarodejník, ktorý chce využiť jeho moc.
6	Vlámanie sa do najvnútornejšej knižnice magického rádu.
7	Nelútostný šikanista príliš cieľavedomého poddôstojníka.
8	Otec dieťaťa, ktoré posadol nenásytný duch.
9	Odporný hľadač pokladov s pravou mapou.
10	Cvičiteľ opíc, zronený stratou, oplakávajúci smrť najdrahšieho účinkujúceho.
J	Malá miestnosť pod základmi, so zamurovaným vchodom, väzenie obávaného a zlovoľného ducha.
Q	Putujúca uvedomelá bytosť, ktorá privádza smrteľníkov do šialenstva.
K	Hľadač pokladov nasledujúci šepkanie zotročujúceho ducha.

## Kríž

Å	Pomalá karavána s mnohými vozmi a pútnikmi.
2	Nekromancer, ktorý kradne vedomosti umierajúcich.
3	Drsný lovec vlkov, nevlúdny, špinavý a hrubý.
4	Trh na križovatke, pestrých fariieb a zvukov.
5	Krutý a mocný mladý nižší šľachtic.
6	Snem duchov pojedajúcich mŕtvych, vyčivených mátoh a bludíčiek strašiacich v ruinách.
7	Mučiace nástroje strašené dlho mŕtvymi obeťami.
8	Hrozivá búrka, s bleskami a víchricou.
9	Krvavočervené vlasy ženy zapletené do hniezda vtákov.
10	Prastarý mílnik ukazujúci na zarastenú cestu a duch muža, ktorý je pod ním pochovaný.
J	Čarodejka šalejúca po vedomostiach, ponárajúca sa do prastarých tajomstiev.
Q	Zlatý zápästok na skostnatelej ruke dávno mŕtveho majiteľa.
K	Syn bohatého kupca, uhladený, ale ľstivý.



# Sudička: Mniezdo hadov

## Káro

À	Veľký snem mágov, s účasťou mnohých rádov.
2	Pôrodná babica, zhrozená a skormútená po desiatich následných pôdoch mŕtvych detí.
3	Oslava dňa zasväteného hlavnému kultu mesta.
4	Majiteľka domu markytánok, a jej sluha.
5	Slávnostné uzavretie mieru medzi dvoma susediacimi krajinami, vyjednané tvárou v tvár krutosti a úkladnej vražde, odsúdené na záhubu.
6	Vražda uškrtaním mestského úradníka.
7	Verejné kúpele v bohatom meste, výnimočnej kvality, kde sú povolené len tie najušľachtilejšie neresti.
8	Pojedač mŕtveho mäsa poháňaný nezvyčajnými chuťkami.
9	Mŕtve telo loveckého psa istého šľachtica nájdené v kríkoch ruží.
10	Zmluva s istým rodom, potvrdená a zapечатá.
J	Prícestný hostinec, v ktorom nedávno zostali obeť moru.
Q	Chudobinec zdieľaný mnohými rodinami žobrákov.
K	Bohatý kupec-kňaz s veľkým politickým vplyvom.

## Srdce

À	Nebezpečná tlupa hrdlorezov a pouličných zlodejov.
2	Vývolávač, ktorý potrebuje krv na nasýtenie svojich divokých duchov.
3	Poživateľka čarodejných drog túžiaca po obcovaní s démonmi.
4	Dobyté panské sídlo, kde sa stretávajú duchovia a démoni noci.
5	Škola malého, ale vychýreného magického rádu.
6	Veža zo striebra a alabastru, ktorá sa v čase novu vynára z mora.
7	Osada-pelech na brehoch širokej a dlhej rieky oplývajúca bohatstvom z lúpeží, ktorej obyvatelia plundrujú pozdĺž celého roku na svojich škaredých lodiach.
8	Znevažovateľ bohov, ktorých považuje za falošných a nehodných našej pozornosti a jeho učení odporcovia, v búrlivej debata.
9	Mladý vdovec besniaci od hnevu, ktorého krásnu ženu zabili čary soka v láske.
10	Čarodejka, ktorá žiarlivo stráži svoje magické pôsobisko.
J	Vylúpenie skladu mocného úžerníka.
Q	Návrat samotárskej kúzelníčky-očarovávačky domov.
K	Nočná bludička, ktorá požiera magickú silu svojich obetí.



# Sudička: Mniezdo hadov

## Pika

Å	Životom vyčerpaný gladiátor, vrah nepriateľov i známych.
2	Ctižiadostivý hospodár, hladný po klebetách i striebre.
3	Nenápadný, ale prefikáný démon, dieťa rúhania, túžiaci po zlomyseľnostiach.
4	Ničnetušiaci manžel hadej démonky.
5	Mladá matka práve narodeného princa, ktorej manžel-kráľ bol zvrhnutý a popravený.
6	Narodenie dieťaťa, ktoré ohlasovali proroci, zapísané v prastarých knihách, predpovedané mudrcmi.
7	Pečatný prsteň šľachtického rodu zabudnutý v pouličnej bitke.
8	Diabol pokúšania, milujúci hriech a luxus, uväznený až doteraz v kamennej krypte na konci záhrady istého mnícha.
9	Obdivovateľ mesiaca posadnutý desiatimi súperiacimi duchmi.
10	Duch povetria, zlomyseľný a náchylný na žarty a lotrovstvá.
J	Duch samovraha, osoby, ktorú zmohla vina a hanba, ktorá ani po smrti nenachádza pokoj.
Q	Strážny duch istého miesta, štedrý k ochotným.
K	Družina nájomných muzikantov, jeden z nich je lupičom a vreckárom.

## Križ

Å	Dcéra cisára, ktorej neodoprú žiadne želanie, obeť premenlivých chútok, vyžadujúca disciplínu.
2	Majiteľka prícestného hostinca, ktorá nemá žiadne zábrany.
3	Nadmieru vyspelé dieťa, ktoré debatuje s filozofmi a odporcami.
4	Ktosi neprávom odsúdený, kto ušiel a musí sa skrývať.
5	Súkromná záhrada šľachtického rodu, a dve deti, ktoré sa tam stretnú.
6	Hostinský, ktorý zabíja a okráda svojich bohatých hostí.
7	Lovec kožušín, jednoduchý, ale dobrej povahy, a jeho dcéra.
8	Prístavný sklad, plný ukradnutého hodvábu a iného vzácneho tovaru.
9	Banda otrokárov, odvážnych, ale nepoučiteľných.
10	Dvorný elegán, z času na čas krutá, vypovedaný spreď zraku princa kvôli drobnej chybe.
J	Útek princa a jeho zakázanej lásky do skrytosti.
Q	Vyvolávač, ktorého posadli duchovia neprístojnosti.
K	Dedinský kat, ktorý skúša svoje remeslo na chytenom vlačovi.



# Poznámky a poďakovania

Vďaka patrí najmä Emily Care-Bossovej a Clintonovi R. Nixonovi.

Vďaka patrí týmto ľuďom: Meguey Baker, Julia Ellingboe a Joshua A.C. Newman.

Vďaka patrí tiež týmto: Tony Dowler, John Harper a Troels Ken Pedersen.

Vďaka tiež Ronovi Edwardsovi.

Vďaka Jasonovi Morningstarovi a Remi Treuer. S Clintonom tvoria Durhamskú trojku.

Vďaka tiež Drew Bakerovej.

Vďaka všetkým, ktorí hrali hru v čase vývoja a ich spätnej väzbe.

Vďaka všetkým dizajnérom na Forge, ktorí ukázali, že sa hry dajú vydávať takýmto spôsobom.

Vďaka všetkým ľuďom na mojej stránke *anyway*.

## Priame zdroje

séria *The Flat Earth*, napísala Tanith Lee

séria *Lyonese*, napísal Jack Vance

séria poviedok a román o *barbarovi Conanovi*, napísal Robert E. Howard

*Kníha džunglí*, napísal Rudyard Kipling

rolové hry *Sorcerer* s dodatkom *Sorcerer & Sword*, a *Trollbabe* od Rona Edwardsa

rolová hra *V blavných úlohách* (Primetime Adventures), od Matta Wilsona

projekt *Names: the Story Games Name Project*, editor Jason Morningstar

## Dôležití súčasníci

rolová hra *Agon*, napísal John Harper

rolová hra *Grey Ranks*, napísal Jason Morningstar.

## História

V roku 1999 som s Emily Care Bossovou vytváral rolóvu hru, ktorá mala byť takým D&D, aké by nám vyhovovalo. Obsahovala niekoľko tabuliek „elementov príbehu“, čo bol predobraz Štyroch veštíeb.

Táto hra sa zrodila vďaka Clintonovi R. Nixonovi, ktorý našiel nový a napínavý spôsob využitia týchto tabuliek.

Ak sa chcete pozrieť do minulosti a vidieť, ako sa hra vyvíjala, začnite tu:

- [www.lumpley.com/comment.php?entry=182](http://www.lumpley.com/comment.php?entry=182)
- [www.lumpley.com/comment.php?entry=183](http://www.lumpley.com/comment.php?entry=183)
- [www.lumpley.com/comment.php?entry=196](http://www.lumpley.com/comment.php?entry=196)

Ešte raz vďaka, Em & Clinton.

## Alternatívne pravidlá

navrhol Troels Ken Pedersen.

Tieto pravidlá som neskúšal, urobil tak Troels, ale napriek tomu sa mi v samej podstate páčia.

### Použi a riskuj:

Štandardným dôsledkom nie je vyčerpanie či zranenie, ale zmenšenie kocky v každom z dvoch spôsoboch, ktoré si použil.

### Zmiešaná výhra:

Ak v treťom kole získaš výhodu, nebude to absolútne víťazstvo. Za menšie víťazstvo ti patrí menšia palica: vyčerpanie alebo zraň protivníka, ale zároveň si zmenší kocku v jednom zo spôsobov, ktorý si použil (výber je na tebe).

Podľa toho prispôbov aj vyjednávanie.



# Otázky, odpovede a nejasnosti

Nasledujúci text obsahuje odpovede na otázky, nad ktorými sa zamýšľali viacerí hráči, objasnenia hmlistých miest, či úvahy o jednotlivých pravidlách hry. Bol vytvorený na základe príspevkov viacerých návštevníkov diskusných fór StoryGames a The Forge, spomedzi ktorých treba obzvlášť spomenúť príspevky samotného autora hry Vincenta Bakera.

## Filozofia tejto hry

Herná skupina do dohromady mapu príbehu – teda sieť hlavných záujmov – spomedzi postáv vyhlási tie najzaujímavejšie za hráčske postavy a rozprávač si ponechá tie ostatné. Počas hry sa hráči snažia hrať podľa mapy príbehu (teda nasledovať hlavné záujmy), kým rozprávač plní úlohu moderátora hry, rámuje scény, tlačí nehráčske postavy a podobne. Táto hra je typu hráč-verzus-hráč, čo je dosť výrazná črta, ale pozor! nie je to gamistická hra (nejestvujú v nej žiadne nástroje, ktoré by takýto štýl hry podporovali). Tento aspekt pomáha posúvať príbeh a zaisťuje, že za každou postavou v hre stojí jej silný obhajca, ktorý ju presadí.

Toto zrejme hru vystihuje najlepšie. Cieľom hráča nie je vyhnať, cieľom je byť silným obhajcom svojej postavy v rámci fikcie.

Zamyslite sa nad tým. Napr. hra *Blood Red Sands* očakáva, že sa hráči budú snažiť vyhrať. Na metahernej úrovni majú hráči kompetitívne vzťahy. Všetko, čo sa pridržiava pravidiel, je fér a fikcia je len pozadie pre súťaživosť.

V *tých zvrátených časoch* je však odlišná hra. Na metahernej úrovni sú medzihráčske vzťahy založené na spolupráci – hráči spoločne tvoria príbeh, a skrz ich kooperáciu vytvárajú výrazné elementy pre vzájomnú opozíciu. V tomto prípade fikcia existuje preto, aby v nej bolo možné tvoriť príbehy a aspekt súťaživosti poriadenej fikcii.

Jestvuje záplava hier založených na idei hráčov-silných zástancov postáv, ktorí zároveň udržiavajú

zdieľaný priestor predstavivosti (a teda dbajú na veci ako kauzalita, uveriteľnosť a pod.) Hráč, ktorý začne nástožiť na tom, aby mohol „opísať“ niečo, čo neladí s ustanovenými elementami a ignoruje možné komplikácie, ktoré vyplývajú zo situácií vo fikcii, zničí túto hru práve tak ako by škodil hre v iných systémoch – či už ide o *Môj život s pánom, Polaris, Alyriu, Dogs on the Vineyard, Dust Devils* (v tomto prípade to platí dvojnásobne) alebo akúkoľvek inú hru narativistického typu, pri ktorej hráči zdieľajú príbehovú právomoc. Tieto hry stoja a padajú na tom, že hráči dbajú o fikciu, a nesnažia sa len sebecky zabávať sa na úkor ostatných.

Udržať takúto hru možno dvoma spôsobmi: prvý využíva autoritárskeho rozprávača, ktorý jednoducho odfiltruje všetky hlúpe nápady a donúti hráčov sa spoločne držať línie. V uvedených hrách, kde je kladený dôraz hlavne na príbehové techniky a samotný rozprávač rovnaké právomoci ako hráči, je filtrovanie a nútenie jednoducho zlým nápadom.

V nich totiž funguje len druhý spôsob, ktorý predpokladá, že hráči dokážu vzájomne komunikovať a rešpektovať vzájomné nápady a nebudú za každých okolností brániť veciam, ktoré im nebudú vyhovovať.

Inými slovami, V *tých zvrátených časoch* sa jednoducho predpokladá, že hráči kooperujú, zatiaľ čo ich postavy súťažajú. Presnejšie povedané, hráči spoločne vytvárajú esteticky priťažlivý zdieľaný priestor predstavivosti, a súčasne umožňujú svojim postavám ísť voči sebe v rámci spoločne ustanoveného rámca.



## Keď hádzat kockami?

Ak postavy sa „len tak rozprávajú“, nehádzte kockami. Rovnako nehádzte kockami ani vtedy, ak sa postavy „len tak vzájomne otkájú, raz jedna, raz druhá“. A nezáleží na tom, či ide o fyzický súboj alebo sociálny konflikt. Dôležitá je samotná akcia.

Kocky zoberte do rúk len vtedy, ak niekto chce ohlási konkrétnu akciu, ktorá spĺňa nasledovné kritériá:

- a) V dôsledku povedie k zraneniu či vyčerpaniu.
- b) Niekto má v úmysle a je schopný prekázať ohlásenej akcii.

Vôbec nezáleží na to, či ide o súboj pästami, súboj ostrých jazykov alebo zápas čarov. Dôležité sú uvedené kritériá.

## Je to akcia alebo nie? O filozofii konfliktov v tejto hre

*Keď Šahu-sín šepká Amekovi a ukazuje na pery Tadžje, a svetlo padajúce na jej šiju: je to rozhor či akcia?*

*Alebo dedinský blázon stojaci na ulici blábotajúci slová, v ktorých sa ukrýva pravda, a starena, ktorá k nemu pristúpi a pozve ho na obed, ktorý navarila. Ak ho starena chce presvedčiť, aby išiel za ňou, a blázon odmieta ísť: dá sa jeho odmietnutie považovať za akciu?*

*Môže starena prekázať či brániť bláznovmu zámeru „nebudem sa hýbať a blabocem ďalej“?*

Prečítaj si „Červené nechty“ od R. E. Howarda. Všimni si rozhovor medzi Conanom a Valeriou v úvode. Conan by si najradšej podvolil Valeriu a rovno sa s ňou vyspal, ale nakoniec sa rozhodne to neurobiť.

Ak hádžeš kockami, znamená to, že už nemieniš ďalej presvedčať, ale prejdeš k donucovaniu. Šahu-sín sa nesnaží presvedčiť Mechu, aby išiel po Tadžje. Pokúša sa ho **donútiť**, aby po nej išiel.

Ak chceš niekoho presvedčať, vysvetli mu dôvody. Možno to spraví, možno nie. Ale pokiaľ nechávaš voľbu na ňom, nehádz. (To je dôvod, prečo v tejto hre neexistujú žiadne pravidlá pre presvedčanie či iné sociálne konflikty.) Ak sa však postava snaží

## Slogan, pri ktorom brať kocky

Mnoho hráčov uznáva zásadu, že kocky treba brať do ruky vtedy, ak niekto pri stole zreva „Tak toto teda fakt nespraví!“



obrať inú postavu o slobodnú vôľu („Podplácam tá“, „pred celým dvorom tá vyhlásim za zbabelca“, „vyhrážam sa príkoriami voči tvojej dcére“), hod doslova visí vo vzduchu. V tomto prípade už totiž nezáleží na tom, či ti druhá strana požadovanú vec chce alebo nechce dať. Nezáleží ti už ani na tom, či si ju presvedčil alebo nie.

Znamená to, že si jej priložil k hlave zbraň, a prikázal robiť to, čo chceš, inak jej ublížiš alebo ich vyčerpáš. (Tou zbraňou môže byť čokoľvek, v pravidlách sa za túto zbraň považuje pomyselná palica.)

Všimni si rozdiel:

- Naozaj by si mi mala odpustiť.
- Nikdy.
- Ale, no tak!
- Zabudni.

Toto je bežné vyjednávanie, ktoré môže trvať do nekonečna. Ale vo chvíli, keď začneš vyjednávať palicou, situácia sa dramaticky mení:

- Naozaj by si mi mala odpustiť.
- Nikdy!
- V poriadku, v takom prípade si vyčerpaná.
- Ach, dokelu. Dobre, dobre, odpúšťam ti!

Ukážem to na ďalšom príklade z hry. Poviem „Mecha, ktorým lomcuje vášeň, zvedie Tadžje a privedie ju do svojej postele“ napriek tomu, že mi je úplne

očividný Tadžjin nesúhlas. A naozaj, Tadžjina hráč-ka povie „*tak to teda fakt nie!*“ a vezme si do ruky kocky. Na konci vyhrám, čím získam palicu, ktorou môžem vyjednávať: „*Tadžje, poď za mnou, alebo ťa zraním, či vyčerpám.*“

Netreba zabúdať, že samotná výhra nepostačuje na to, aby si dosiahol, čo chceš. Požadované veci si musíš vyjednať. Ale vo chvíli, keď máš v ruke palicu (alebo pomyselnú zbraň, ktorú priložíš k spánku protivníka), vyjednávanie získa úplne iný priebeh. Ak Tadžjina hráčka prehrá, má na výber: buď ju vyčerpám či zraním, alebo ju môj Mecha dostane do postele. (Alebo sa Tadžjinej hráčke podarí vymyslieť nejaký iný kompromis, na ktorý pristanem.)

## Filozofia systému ešte raz

Herný systém *V tých zvrátených časoch* nevyhodnocuje konflikty (neposkytuje na to žiadny spôsob). Jediné, čo robí, je, že povoluje postavám robiť rozličné akcie a vyhodnotí ich úspech (či neúspech) a dôsledky a popri tom postavám prideluje mechanické body zranenia. Takýmto spôsobom funguje ešte jeden systém: *Dungeons & Dragons*. Súboj *V tých zvrátených časoch* má však vynútené tempo (je zaručené, že niektorá z postáv utrpí ujmu, okrem prípadu, že sa hráči vo vyjednávaní dohodnú inak. To zabraňuje prázdny výsledkom, ktoré nijak neposunú konflikt). Na rozdiel od *D&D* môžu hráči vyjednávať o veciach, ktoré nijak nesúvisia s motívami postáv (a získavať dôsledky ako „*dobré, pristanem na to, aby sa moja postava potkla a spadla.*“) Samozrejme, očividný rozdiel je aj v choreografii súbojov – v *D&D* musíte rozlišovať medzi útokom zbraňou či bez nej a pod., kým v tejto hre opisujete, ako sa postavy vzájomne ohrozujú, a ako sa prejavia výhody, ktoré získajú nad protivníkmi.

Konflikty v *D&D* i v tejto hre končia buď porážkou nepriateľa, alebo zatrubením na ústup, a v tragických prípadoch dokonca smrťou postáv. *V tých zvrátených časoch* možno mať i situácie, v ktorých chce postava silou-mocou vyhrať konflikt, ale jej hráč sa z neho rozhodne ustúpiť kvôli príbehovým dôvodom. To otvára široké pole pôsobnosti pre pestré dôsledky konfliktov, ktoré v *D&D* fungujú len v prípade použitia špeciálnych pravidiel pre vyradenie, pády a pod. *V tých zvrátených časoch* nie je hráč nútený obetovať svoju

## O čom sú postupnosti hodov?

Postupnosti hodov sa významne líšia od konfliktov v iných rolových hrách. **V tých zvrátených časoch** nie sú konflikty o tom, kto vyhrá, ani o tom, koho zámer sa na konci uskutoční.

Naopak, predstavujú zápas o „palicu“. Ak vyhráš v postupnosti hodov, získaš „palicu“, ktorou môžeš podporiť svoje argumenty vo vyjednávaní. Ak ti na konci druhá strana nedá, čo chceš, jednoducho ju tresneš po hlave.

postavu len preto, že jej to káže kódex paladina. Môže vyjednávať na metahernej úrovni a navrhnúť, aby jeho postava nešťastnou náhodou spadla z útesu, a tak predišla súboju s tragickým koncom.

Systém možno ľahšie pochopiť vtedy, ak ho nebudeme považovať za „systém vyhodnocovania konfliktov“ v tradičnom zmysle teórie známej z *The Forge*. Skúsme sa naň radšej dívať ako na súbojový systém (nazvem to extrémne „systém pre vyhodnocovanie súbojov so zbraňami či iných konfliktov záujmov medzi postavami“). Z teoretického pohľadu v ňom ide o vyhodnocovanie činností. Konflikty sa vyhodnotia len skrz tlak na hráčov, ktorí sú nútení vzájomne vyjednať výsledok svojho konfliktu. Tento systém dokonca nenúti hráčov, aby sa hráči držali vyjednaných dôsledkov – prinajhoršom to povedie k novému násiliu a mechanickému oslabeniu postáv v prípade prehry. „Systém vyhodnocovania konfliktov“ je v tejto hre len za predpokladu, že tvrdenie „hráči si musia výsledok konfliktu vzájomne vyjednať“ dokázate považovať za „systém“.

Treba však dať pozor, že tento systém nespadá celkom do dvojpolovej klasifikácie „buď je to systém vyhodnocovania činností alebo systém vyhodnocovania konfliktov.“ Podľa môjho názoru každá hra poskytuje nejaký spôsob vyhodnocovania činností a zároveň dáva nejakú možnosť, ako vyhodnocovať konflikty. Dôležitý *spôsob* vyhodnocovania. V tejto hre je výsledok dosiahnutý pomocou kompromisu, ktorý vyplynul z vyjednávaní, pričom každý z hráčov má na krku Damoklov meč okamžitého zranenia či vyčerpania svojej postavy, ak sa tento kompromis nepodarí nájsť.



## Vyjednávajú hráči alebo postavy?

Vyjednávanie prebieha hlavne medzi hráčmi. Z času na čas sa stane, že sa premietne do vyjednávania medzi postavami, ale nie je to zásada. Vezmieme si príklad, kde ja hrám zlobra a ty chlapíka ukryvajúceho poklad.

Môj zlobor: ...vyhral som. Chcem ti odtrhnúť ruku, a môj postoj je „Povedz mi, kde je poklad, a budem bojovať po tvojom boku.“

Ty: V poriadku, trhaj. „Nechcem ťa po mojom boku. Daj sa vypchať!“ Radšej budem zranený než by som mal s tebou vyjednávať.

Ja: Dobre. Vykľbim ti rameno. „Ha ha ha! Nájdem ho aj bez teba!“

Všimnite si, ako vyjednávania hráčov rámcujú vyjednávanie postáv, ale napriek tomu sa týkajú odlišných vecí?

Ešte iný príklad:

Ja: ...vyhrávam. Čo keby som ti odtrhol ruku, a ty by si kričal ako decko a prezradil mi, kde je poklad?

Ty: Nič také. Radšej ma zraň.

Ty: Dobre. Vykľbim ti rameno. „A teraz mi povedz, kde si ho schoval, a budem bojovať po tvojom boku, videl si, aký som dobrý!“

V tomto prípade sa vyjednávanie medzi postavami pridržiava vyjednávania medzi hráčmi.

## Čas medzi kolami a čas medzi konfliktami

Opis medzi kolami nemusí sledovať reálny čas a nie je vylúčené, že medzi jednotlivými kolami uplynie veľmi dlhá doba. Pokojne môžeš povedať, že „dobre, ušiel si, lenže o štyri dni neskôr som ťa našiel v dome...“ a nasleduje druhé kolo.

To isté sa týka aj času medzi konfliktami. Predstavme si, že vyhrám konflikt, mám palicu a vyberiem si vyčerpanie.

„Zanechám ťa vyčerpaného, vysmädnutého na praziacom slnku na opustenom ostrove. Dovidenia v pekle!“

Zmeníš si dve kocky a si o krok bližšie k smrti. Si na tom fakt zle a to z hľadiska fikcie (stroskotaný na ostrove), ale i z hľadiska pravidiel (menšie kocky znamenajú bližšie k smrti).

Nič ti nebráni vzápätí povedať, že „dostanem sa z ostrova, nájdem ťa a zabijem“ (čo by bolo mimoriadne hlúpe, ale pre jednoduchosť vynechajme úsilie, ktoré v rámci fikcie budeš musieť vynaložiť na to, aby si sa dostal z ostrova). Lenže čo sa stane? Zjavíš sa predomnou, vyčerpaný, vysmädnutý na smrť a opäť sa ma pokúsiš zabiť. Žiadne pravidlo ti v tom nebráni, a ja ti to tiež nemôžem zakázať. Lenže tvoj druhý pokus bude oveľa náročnejší, pretože v predošlom konflikte som ťa značne oslabil.

## Ak vyhrám, nebudeš mi zavádzať?

Zásada „tak to teda fakt nespravíš“ platí len vtedy, ak je tvoja postava schopná brániť mojej akcii. Ak vo vyjednávaní poviem, že ostaneš na pustom ostrove alebo zamknutý v mojej pivnici alebo skončíš v okovách alebo ťa odzbrojím, znamená to, že môžem dokončiť moju akciu bez toho, aby si mi v tom prekážal.

Vyjednávateľ môžem i tak, že mi to poskytne výhodu, napríklad môžem povedať, že budem prekážať nejakej budúcej akcii, ktorá by inak bola mimo mojich schopností či možností.

Ak máš pocit, že to povedie k hádkam, premysli si to ešte raz. Ak pristaneš na to, že ostaneš na opustenom ostrove, znamená to, že si môžem dokončiť svoju špinavú robotu bez toho, aby si mi pri tom zavádzal. Niekedy to priamo vyplynie z vyjednávania, inokedy je to jasné i bez výslovného pripomenutia. Pravidlá to nijak nemusia ošetrovať, pretože stačí tvoj súhlas vo vyjednávaní.



## Návyky z iných hier, ktoré sa stávajú zlozvými

Niektoré návyky, ktoré vylepšujú hranie v iných systémoch, môžu byť v tejto hre skôr na škodu. Nasledovné dodatočné pravidlá vám umožnia vyriešiť problém s takýmito zlozvými.

### Zlozyk 1: vytváranie postáv, ktoré idú za svojimi cieľmi

Pre každú postavu, ktorú odteraz vytvoríte, urobte jednu z nasledovných vecí:

- vytvorte jej hlavné záujmy, ktoré idú proti sebe.

„Hlavným záujmom mojej postavy je zviest' mnícha a vydat' sa zaňho.“

„Hlavným záujmom mojej postavy je navždy vyhnať mnícha z tohto kraja.“

- pridajte jej hlavný záujem, ktorý je v spore s tým, čo postava túži dosiahnuť.

„Hlavným záujmom mojej postavy je zlyhať v mojej snahe zviest' a vydat' sa za mnícha, aj keď je to to, čo chcem dosiahnuť.“

- dajte jej hlavný záujem, ktorého naplnenie výslovne závisí od ostatných postáv.

„Hlavným záujmom mojej postavy je, aby vyjednávanie medzi štyrmi očami, teda medzi novým kráľom a predstaviteľom môjho kultu, dopadlo v prospech kultu.“

Toto pravidlo zabraňuje tvorbe plochých postáv, ktorých jediným zmyslom existencie je naplnenie cieľa, ktorý je zároveň ich hlavným záujmom.

### Zlozyk 2: stávký

Nepoužívajte stávky! Zabíja to hru. Výslovne sa vyvarujte stávok. Ak prestanete nahlas vyhlasovať stávky, nestačí to. Žiadne premýšľanie o stávkach, žiadne úvahy či debaty nad stávkami, žiadne zatajovanie stávok.

Ak začnete hádzať, postarajte sa o to, aby sa úvodná akcia úplne vyhodnotila už v prvom kole. Môže to vyzerať takto:

Ja: *Bežím po móle a sekám kotevné lano.*

Milan: *No to ti rozhodne nedovolím. Idem tá zastaviť.*

Hádzeme si „iniciatívu“, teda vezmeme si do ruky kocky a hodíme ich, vyhrávam.

Ja: *Ako som povedal, bežím a sekám.*

Milan *musí čeliť výzve, hádže proti mojim kockám a získava výhodu.*

Milan: *V poriadku, presekol si lano, kotva padá na dno. Nepodarí sa mi tá dosiahnuť. Loď sa len pomaly odpútava od mála, pretože všetci zápasia s plachtami.*

Nastáva ďalšie kolo, hádzeme si iniciatívu atď.

Iný príklad: dve postavy súperia o to, kto skôr uchmatne prsteň ležiaci na oltári. To, kto uchmatne prsteň, vyhodnotte už v prvom kole. Do druhého kola choďte s tým, že niekto ten prsteň drží v ruke. Skúste sa potom spýtať: „Držím prsteň, čo teraz?“ Príkladmi akcií, ktoré sa dajú robiť v ďalších kolách, sú:

— *Podrážam ti nohy, aby si s ním neušiel.*

— *Snažím sa ti vypáčiť prsty a vyrvať prsteň z dlane.*

### Zlozyk 3: ohýbanie spôsobov

Skôr než hodíš kockami, premysli si, čo spraví tvoja postava v prípade, že vyhrá iniciatívu a následne to oznám rozprávačovi. Rozprávač, ty povedz hráčovi, ktorými spôsobmi má hádzať.

Ja: *Bežím po móle a sekám kotevné lano.*

Milan: *Bežím za ňou a chcem jej vykopnúť nôž z ruky. Rozprávač, čo ty na to?*

Rozprávač: *Hádz priamo a za ostatných (manželky mužov na lodi)*

Milan: *V poriadku!*

Ak chcete v druhom a treťom kole použiť iné spôsoby než v prvom kole, musíte si to vyjednať s protivníkmi medzi kolami.

### Zlozyk 4: dôsledky, ktoré sú len mechanickým obmedzením postavy

Vždy, keď niekto zraňuje či vyčerpáva protivníka, nech presne povie, akým spôsobom. Ak ide o skutočné vyčerpanie či vážne zranenie, opis tomu musí



zodpovedať, a dobiedzajte do hráča dovtedy, kým to tak nebude. Pri ostatných typoch vyčerpania či zranenia nedovoľte nikomu ovplyvňovať opis, najmä nie tomu, kto prehral.

*Ja: Nie, radšej ma vyčerpaj a zraň.*

*Milan: OK, vyčerpávam Ťa. Odplával si na lodi, ale som ti v päťách. Štyri dni trvá naša nabáňacka po súostroví, ale nakoniec Ťa zaženiem na opustený ostrov plný skál. Umieraš od hladu, a nabáňacka Ťa vyčerpala takmer na smrť.*

*Ja: Do kelu.*

### **Rada: dôsledky, ktoré majú dopad na príbeh i mechanické obmedzenia**

Ak sa začnete vyhýbať predošlému zlovyku, nemusíte ísť až do úplného extrému v podobe dôsledkov, ktoré nemajú žiadny mechanický dopad. Pokojne vyjednávajte o dôsledkoch, ktoré sa prejavajú obojakto: i mechanicky i vzhľadom k fikcii.

- môžete vyjednať, že protivník musí stráviť najbližší ťah opisom, ako sa dostáva zo situácie, do ktorej som ho dostal. Znamená to, že v rámci fikcie bude len negovať môj manéver, a z hľadiska pravidiel stratí ťah.
- protivníková postava dostane postih (alebo moja postava dostane bonusové kocky) v prípade, že sa protivník pokúsi prekonať dôsledky situácie, ktorú sme vyjednali a pôjde proti mne znovu.
  - Čo keby som Ťa zavrel v pivnici?
  - V poriadku.
  - A ak sa pokúsiš dostať von a pôjdeš proti mne, budeš si hádzat' k4 & k4 namiesto obvyklých kociek.
  - Nemôže to byť k6 & k6? Všet'ak je to len pivnica.
  - Dobre, beriem.

### **Zlovyk 5: rýchle tempo**

Tieto rady sú pre rozprávačov:

- V každej scéne sa aspoň raz vyzvite niektorého hráča, aby opísal svoju postavu, ostatných ľudí, ku ktorým má blízko alebo aby popísal okolité prostredie.
- Krúžte okolo toľkých konfliktov, koľko ich máte predostretých.
- V každej kapitole uveďte aspoň jednu scénu, ktorá

ukazuje dvoch priateľov v mierumilovnom rozhovore. Takýto rozhovor nech sa udeje ešte predtým, než predstavíte ďalšie elementy.

Nechajte postavám možnosť aspoň raz za čas si v pokoji vypíť čaj.

### **Koniec. Choďte a hrajte.**

Všetky tieto pravidlá chcú byť vyvážené a predstavujú „oficiálne“ rozšírenie pravidiel. Ak ich všetky prijmete a budete sa ich pridržovať, budete hru hrať tak, ako to autor mal v úmysle.

Tieto pravidlá (tak ako sú napísané) umožňujú zvážiť, či vyhodnotíte úvodnú akciu už v prvom kole alebo to spravíte až v druhom či treťom kole. Bez týchto pravidiel by ste akcie nikdy nevyhodnocovali v prvom kole (i keby ste na toto pravidlo prišli sami), pretože by ste ich odohrávali navyknutým štýlom stávk, v ktorých sa úspech či zlyhanie akcie určí v rámci celého konfliktu. Skúste to však chvíľu robiť presne tak, ako je to napísané – veci najprv vyhodnoťte a potom choďte ďalej. Prax ukáže, aký zmysel majú pravidlá pre vyhodnocovanie.

To sa týka aj ostatných pravidiel. Potom, čo uvidíte, že hra funguje i v prípade, že hlavné záujmy postáv nie sú cieľmi, ktoré chce postava silou-mocou dosiahnuť a tak poháňať príbeh, zistíte, že sa vám otvorí pestrá paleta ďalších možností.

Ak si vyskúšate, ako hra funguje v prípade, že víťaz opisuje vyčerpanie či zranenie protivníka, môžete uvoľniť reštrikcie a povoliť aj ostatným hráčom ovplyvňovať opis.

Odporúčam, aby ste aspoň niekoľko kapitol hrali s čo najväčším počtom pravidiel (i keď sa vám budú zdať obmedzujúce). Keď sa vám dostanú do krvi, môžete ich zase uvoľniť.



## Hlavné záujmy

Hlavné záujmy postáv nie sú cieľmi, ktoré treba bezpodmienečne nasledovať (či už sa ich snaží dosiahnuť postava v príbehu alebo hráč na metahernej úrovni bez ohľadu na to, čo chce postava). Predstavujú len fakty, ktoré popisujú situáciu. Mnoho hráčov má problém je pochopiť, že **dôvod**, prečo je to alebo ono medzi hlavnými cieľmi, môže ostať nevyvetlený až do chvíle, keď niekoho uprostred hry osvieti a povie „*A toto je dôvod, prečo je hlavným záujmom postavy to a ono.*“

Podobá sa to na pravidlo z dodatku *Charnel Gods* k hre *Sorcerer*: ak sa Ľudskosť niektorej z postáv zníži na nulu, nastáva koniec hry. V takej chvíli sa hráč tejto postavy sa stane spolurozprávačom a pomôže opísať koniec sveta. Toto pravidlo treba „vysloviť, upozorniť naň hráča a potom naň ihneď zabudnúť“. Je očividné, že žiaden z hráčov sa nebude snažiť dosiahnuť nulovú ľudskosť, ale ak taká chvíľa nastane, nik by sa nemal snažiť v poslednej chvíli zachrániť svet.

Hlavné záujmy v tejto hre sú v tomto veľmi podobné. Nik by sa nemal snažiť ich silou-mocou naplniť. Namiesto toho by sa mali považovať za elementy, s ktorými by sa mal porovnávať aktuálny stav príbehu.

V jednej z hier, kde som bol rozprávačom, som mal nehráčku postavu, ktorej hlavným záujmom bolo „zabiť démonské božstvo a pomsty.“ Počas hry sa však ukázalo, že moja postava začala paktovať s týmto božstvom, a časom dokonca kuť pikle voči svojmu ochrancovi. Zároveň sa však ukázalo, že démonský boh začal mať nadomnou nadvládu. Začal som byť manipulovaný a to dokonca zákerným spôsobom. Dôsledkom bolo, že napriek tomu, že hlavnému záujmu („zabiť božstvo“) som to nakoniec nespravil. Popravde, ani som sa o to nepokúšal, pretože kuť pikle voči ochrancovi z pohľadu postavy ma bavilo oveľa viac.

## Ako reagovať na výzvy v konfliktoch

Ak ste hrali *Dogs in the Vineyard*, viete, že konflikt v tejto hre používajú pokrovú terminológiu. V *tých zvrátených časoch* platí, že ten, kto vyhrá iniciatívu, má právo vyzývať, čiže zvýšiť stávkou („*raise*“) a následne hodiť kockami. Protihráč si podrží kocky, po zvýšení nimi hodí, a následne dorovná („*see*“).

- c) Dorovnanie môže byť buď **blok**, **úhyb** alebo **zásah** a je na hráčovi, ktorú z týchto troch možností prijme.
- d) Alebo niekto získa výhodu, pričom kocky určia, kto to bude.

V prípade prvej možnosti platí rovnaká zásada ako v *Dogs in the Vineyard*: vyzývateľ oznámi konkrétne akcie svojej postavy takým spôsobom, ako keby to boli už hotové veci. „*Utekám z tunela.*“ alebo „*Odsekávam ti hlavu,*“ či „*Klenot si skrývam do vrečka.*“

A presne tak ako v *Dogs in the Vineyard* platí, že ten, kto reaguje na výzvu, nemá právo poprieť ohlásené akcie. Môže však poprieť ich následky. Nemáš teda právo povedať „*nie, rozhodol si sa ostať v tuneli,*“ či „*nie, radšej ma pobozkáš.*“ Môžeš však povedať, že „*sotva urobíš dva kroky k východu, potknem ťa a zložím k zemi,*“ či „*čepel tvojho meča polahky vykryjem.*“

Kocky v tejto hre ti môžu napovedať, či budeš blokováť, uhýbať sa alebo prijmeš zásah. (Na rozdiel od *Dogs in the Vineyard*, kde ti kocky prikážu, ktorú možnosť musíš použiť.) Môžeš teda povedať „*dobré, ušiel si z tunela. O dva dni nato ťa nájdem v dome, kde bývaš*“ alebo „*odsekol si mi hlavu, ale ja ju zdvihnem a nasadím si ju – svaly a žily a nervy sa mi zázračne spoja.*“

Blok, úhyb alebo zásah – výber je len na tebe.

Pre druhú možnosť (kto získa výhodu?) platí nasledovné: ak povieš, kto získava výhodu a ako sa to prejaví, musíš prihliadať na to, čo určia kocky. Kocky povedia, kto získa výhodu a ty sa podľa toho musíš zariadiť. (Nehovorí, že si povinný zobrať buď blok, úhyb alebo zásah – tento výber je na tebe!) Ak kocky pridelia výhodu protivníkovi, znamená to, že na to musíš prihliadať. Nemôžeš reagovať na výzvu

spôsobom, ktorý ti bude vyhovovať alebo ktorý ti poskytnete výhodu.

— *Sotva spraviš dva kroky, potknem ťa a zhodím na zem. Moja výhoda.*

— *Sotva spraviš dva kroky, vrhnem sa na teba. Chcem ťa zhodiť na zem, ale jediné, čo sa mi podarí, je dostať ťa z rovnováhy, a čo je horšie, rozpleš-tím sa na zemi. Tvoja výhoda.*

— *Unikneš z tunela, ale o dva dni na to ťa nájdem v dome, kde bývaš. Vôbec netušíš, že som tam. Moja výhoda.*

— *Unikneš z tunela, ale o dva dni na to ťa nájdem v dome, kde bývaš. Lenže už zďaleka vidíš, ako prichádzam. Tvoja výhoda.*

Ak to zhrniem: právo povedať (opísať) následky má ten hráč, ktorý reaguje (nie ten, kto vyzýva!) Vyzývateľ je vydaný na milosť a nemilosť toho, kto reaguje (samozrejme, v mantineloch, ktoré určuje výhoda určená kockami).

Ten, kto reaguje, má právo povedať, čo robí jeho postava v odpovedi na vyzývateľove akcie, a aký dôsledok z toho vyplynie.

V pravidlách možno nájsť dôležitý nástroj, ktorý minimalizuje a zníži trenice a hádky v prípade nejasností. Ak ťa niekto požiadajú o opis, mal by si povedať to, čo je zjavné plus jeden detail. Toto pravidlo používajte na to, aby bolo v každej chvíli jasné, kto sa kde práve nachádza a čo robí. Namiesto hádok sa len spýtajte hráča, kde je jeho postava a ako sa zapája do konfliktu.

## Príbehové právomoci na príklade

Dajme si príklad s prsteňom a jeho uchmatnutím.

*Kolo 1: Vyhrám a opíšem, ako chmatnem po prsteň ako prvý a získam ho.*

*Kolo 2: Vyhráš a opíšeš, ako získaš prsteň späť.*

*Kolo 3: Vyhrám, a opíšem ako predsa len získam prsteň, čím vyhrám celý konflikt.*

Ak celkovo vyhrám, mám právo vyjednávať pali-

cou. Ak hráč prijme zranenie alebo vyčerpanie (namiesto toho, aby pristúpil na moje dôsledky), i tak mi ostane prsteň, pretože tak sme to opísali v priebehu konfliktu.

Inak povedané, ak na konci tretieho kola držím v ruke prsteň a vyhrám, nielenže získam prsteň, ale zároveň mám právo vyjednávať palicu.

Vezmime si opačný výsledok: ak počas troch kôl nik prsteňa ani nedotkne, a na konci tretieho kola vyhrám s tým, že porazený bude nástožiť na tom, aby dostal zranenie, čo sa stane s prsteňom? Ostane ležať tam, kde bol. Ak ho niekto chce získať, nech sa páči, ale možno si ho bude musieť vybojovať.

V tejto hre platí veľmi dôležité pravidlo: Právomoc povedať, čo sa stalo, má **ten, kto reaguje na výzvu** (nie víťaz!)

Na základe tejto zásady by sme mali spresniť uvedený príklad.

*Kolo 1: Vyzývaš, ja vyhrám, opíšem, ako moja postava získava prsteň.*

*Kolo 2: Vyzývam, vyhráš, opíšeš, ako získavaš prsteň späť.*

*Kolo 3: Vyzývaš, vyhrávam kolo, opíšem, ako získam prsteň späť a vyhrávam celkový konflikt.*

Vezmime si teraz iný príbeh: ak v každom kole vyhrá ten, kto vyzýva, vyzeralo by to nasledovne:

*Kolo 1: Vyzývam a vyhrám, opíšem, ako moja postava získava prsteň.*

*Kolo 2: Vyzývaš a vyhráš, opíšeš, ako získavaš prsteň späť.*

*Kolo 3: Vyzývam a vyhrávam kolo, opíšem, ako získam prsteň späť a vyhrávam celkový konflikt.*

Všimnite si, že v treťom kole ma žiadne pravidlo nenúti povedať, že moja postava získala prsteň. Z hľadiska hernej fikcie alebo (v prípade iných konfliktov) z hľadiska herného fyzikálneho modelu môžu nastať prípady, keď budete donútení v opise povedať niečo špecifické, ale samotné mechaniky vás do toho nijak nenúti.

Vezmime si ešte iný príbeh:

Kolo 1: Vyzývam a vyhrám. Ty opíšeš ako moja postava získala výhodu, ale samotný prsteň tesne nezískala.

Kolo 2: Vyzývaš a vyhráš, opíšem, ako moja postava získala po prsteni a predbehla ťa o sekundu. Tvoja postava má výhodu.

Kolo 3: Vyzývam a vyhrám kolo i samotný konflikt. Máš právo opisovať. Keďže si prehrál, asi budeš mať veľký problém opísať, ako mi vezmeš prsteň. Navrhneš teda vyjednávanie, ktoré môžem buď prijať alebo odmietnuť.

A ešte jeden príbeh, ktorý je rovnako v poriadku:

Kolo 1: Vyzývam a vyhrám. Opíšeš, ako tvoja postava siabne po prsteni, lenže v zápase vyvedie tvoju postavu z rovnováhy, čím ťa ponechá v zraniteľnej pozícii.

Kolo 2: Vyzývam a vyhrám. Opíšeš, ako moja postava uštedrí niekoľko úderov pästou (to bola akcia mojej postavy), ale napriek tomu sa ti podarí udržať prsteň.

Kolo 3: Vyzývam a vyhrám kolo i celý konflikt. Opisuješ, ako kopem do tvojej postavy, ktorá sa schúlila na zem a bráni prsteň. Vo vyjednávaní navrhnem, aby si mi ten prekliaty prsteň dal, ale ty povieš, že radšej prijmeš zranenie či vyčerpanie. Rozhodnem sa zraniť ťa.

V poriadku, pomyslím si. Dokopem ťa na smrť. Nič také! povieš. A ideme znovu. Všimnite si, že a) situácia a naše úmysly sa vyeskalovali (druhý konflikt nebude len opakovaním prvého) b) skôr či neskôr sa začneš obávať o postavu a budeš nútený vyjednávať alebo zomrieš. (Nezabudni, že si prehrál tri kolá po sebe a teraz si na tom ešte horšie, lebo zranenie ti zmenšilo kocky.)

Teda dôležitý bod: prsteň môžeš získať len tak, že sa ho zmocniš v rámci opisu, keď budeš **reagovať** na výzvu. (Ten, kto reaguje na výzvu, má právomoc opisovať!) Po skončení konfliktu budeš prsteň držať len vtedy, ak sa ti ho podarí v rámci opisu udržať.

Ten, kto reaguje na výzvu, je zároveň tým, kto má právomoc rozhodovať o veciach. Na druhej strane, víťaz je ten, kto drží v ruke palicu, ktorou dokáže

dost silno argumentovať. Ak vyhráš vo chvíli, keď reaguješ na výzvu, si na tom najlepšie (ale takáto situácia nastane len veľmi zriedka). Ak vyzývaš a vyhráš, máš palicu, ktorou dokážeš vybiť z protivníka to, čo chce. A ak reaguješ na výzvu a prehráš, buď dostaneš palicou po hlave, alebo prídeš o to, čo si chcel získať.

Dajte však pozor na jednu záludnosť v tomto príklade. Konflikt (teda otázka „kto získa prsteň?“) možno vyhodnotiť len vtedy, ak hráči vyjednávajú, komu definitívne ostane prsteň, a budú sa tejto dohody pridŕžiavať. V opačnom prípade nič nebráni porazenému kedykoľvek začať nový konflikt a neodbytné sa pokúšať sa získať prsteň až dovtedy, kým neuspeje. Myslím, že je z toho jasne vidieť, že samotné súbojové mechaniky nijakým spôsobom nevyhodnocujú konflikt. To je presne prípad z D&D, či iných systémov, ktoré nerešpektujú vyhnané stávky v konfliktoch. V nich sa totiž môžete sa totiž celé dni vzájomne mlátiť, a navzájom si kradnúť prstene, či sedemnásť krát použiť pravidlo pre zápasenie, v ktorom vyrvete prsteň zo súperových rúk. Jediné definitívne riešenie nastáva v prípade, že niektorá zo súperiacich strán padne mŕtva na zem, alebo ju niekto vyradí.

Chcem ešte upozorniť na to, že ak niekto úspešne získa prsteň, ale porazený sa s tým nevie zmieriť, a chce to skúsiť ešte raz, nesmie to byť považované za nový hod („Nesúhlasím, hádžme nanovo.“). Na konci každého konfliktu sa totiž podmienky zmenili tak, že i v prípade ďalšieho súboja to nie je prípad „zlyhal som, chcem hádzať ešte raz.“

To zodpovedá mentalite poviedok, ktorými som sa inšpiroval. Porazený sa môže silou-mocou držať veci, na ktorej mu záleží, a víťazovi neostáva nič iné než ničť, trhať, lámať, sekať a zabíjať a napriek tomu nedokáže získať to, na čom mu naozaj záleží. Takto to funguje vo Flat Earth, Lyonese a vo svete Conana. Kto je tou osobou, ktorá sa drží metaforického „prsteňa“ napriek tomu, že sa naň valia všetky príkoria? Conan. A na druhej strane, kto je charakterom, ktorý Conanovi spôsobuje príkoria a napriek tomu nikdy nezíska „prsteň“? Napr. Thoth-Amon.

A všimnite si, že táto mentalita sa priamo odráža v mechanike rováša.

# Často kladené otázky

## Rozšírené dôsledky

- vyčerpaný: zníž kocku v *priamom* a *násilnom* spôsobe
- zranený: zníž kocku v *skrytom* spôsobe a v spôsobe *za iných*
- ponížený: zníž kocku v spôsoboch *za seba* a *láskou*

Ak používate systém *Anthology Engine* (teda systém, ktorý je základom tejto hry) v inej hre, použijete všetky tri možné dôsledky. V *tých zvrátených časoch* sa mi poníženie nepáči, ale možno ho považovať za rozširujúce pravidlo.

## Nehrácke postavy vo viacerých kapitolách

**M**ôžu sa aj nehrácke postavy zjaviť v ďalších kapitolách? Alebo je to obmedzené len na hrácke postavy? A ak sa nehrácka postava vráti, čo sa stane s jej zvláštnymi schopnosťami?

Nehrácka postava sa môže vrátiť v ďalšej kapitole len vtedy, ak ju naznačí sudička a žiaden z hráčov si ju nezvolí za svoju postavu. Ak sudička určí „Ničnetušiaceho manžela hadej démonky“ a nik z hráčov nebude chcieť hrať tohto manžela, rozprávač sa môže rozhodnúť, že rolu obsadí nehráckou postavou z niektorej predošlej kapitoly. „Ničnetušiaci manžel je tvoj bývalý učiteľ z prvej kapitoly, Tullius!“

Hrácke postavy však neprechádzajú vývojom, čo znamená, že žiadna z nehráčskych postáv nemôže mať zvláštnu schopnosť s významnosťou väčšou než dva. Bez ohľadu na to, či ide o postavu z predošlých kapitol, alebo o nový charakter, každá z nich dostane novú sadu kociek, pretože zranenie nehráčskych postáv sa neprenáša.

## Nákup kocky výhody v prvom kole

**A**k môžem používať už v prvom kole kocku výhody, ako sa to prejaví?

Nákup kocky výhody pre prvé kolo znamená, že pri porovnávaní, kto hádže väčšími kockami pre účely rováša, si môžete pripočítať ku najväčšej kocke 6 strán. Kocky k10 + k6 & k8 sú omnoho väčšie než k12 & k10 (ale zase k6 + k6 & k4 už nie je). Kocky k12 & k10 + k6 sa rátajú ako k18 & k10.

## Významnosť zvláštnych schopností

Zvýšenie významnosti sa týka len tej postavy, ktorá má uvedenú túto schopnosť. V neskorších kapitolách sa však môže stať, že zvýšenie zvláštnej schopnosti (tak ako je popísaná) sa bude týkať viacerých postáv. Ak mám „psieho bôžika, ktorý ma ochraňuje“ a niektorá iná postava má rovnakú zvláštnu schopnosť (a u oboch postáv ide o toho istého bôžika), zvýšenie významnosti sa bude týkať oboch postáv.

## Ďalekosiahle zvláštne schopnosti

**S**tále nerozumiem, ako sa majú vytvárať a prejavovať ďalekosiahle zvláštne schopnosti. Nemôžem vidieť nejaký príklad?

Ďalekosiahle schopnosti umožňujú robiť veci, ktoré by postava za normálnych okolností nedokázala. To sa však týka len vnútroherných záležitostí. Ďalekosiahla schopnosť neumožňuje porušovať pravidlá (napr. vrátiť sa do konfliktu, z ktorého bola postava vyradená).

Príkladom je exorcizmus, ktorý umožní postave ovplyvňovať démonov, napriek tomu, že bežné činy smrteľníkov na nich nemajú žiaden dosah. Iným príkladom je ďalekosiahla sieť vyzvedačov, ktorá umožní postave konať i na miestach, kde sa fyzicky nenachádza. Môžete si napríklad hádzať kockami v poulicnej bitke, i keď sa vaša postava práve nachádza v paláci.

Iné príklady: luk a kázne nie sú ďalekosiahle. Ale luk, čo strieľa cez múry alebo magický hlas, ktorým môžeš kázať z vrchu hory do celého kráľovstva, už ďalekosiahly je.

## Zvláštne schopnosti uprostred konfliktu

**M**ôžem uprostred konfliktu povedať, že v budúcich kolách budem používať zvláštnu schopnosť?

Podľa štandardných pravidiel hádžeš počas celého konfliktu rovnakými kockami, pričom víťaz predošlého kola si môže v aktuálnom kole pridať kocku výhody. Ak chceš robiť niečo iné, musíš si to vyjednať, a samozrejme, protivník môže ukončiť vyjedná-

vane tým, že pristúpi len na štandardnú možnosť.

Ak povieš, že „namiesto kocky výhody chcem radšej použiť vyhánanie démonov,“ budem s tým súhlasiť, pretože žiadna zvláštna schopnosť nie je taká dobrá ako kocka výhody. Ale ak by si chcel použiť kocku výhody spolu s vyhánaním démonov, nesúhlasil by som s tým. Alebo by som povedal, že „dobré, ale ja odteraz budem konať priamo a násilím“. Ak ti to bude vyhovovať, môžeme to použiť.

### Kocky výhody

Po prvom kole konfliktu (keď sa zapisujú mená na rováš), si môžeš škrtnúť svoje meno z rováša a získať tak výhodu do druhého (prípadne tretieho) kola.

### Odkedy možno použiť kocku výhody?

**P**redstavme si konflikt, kde v prvom kole Bitu vyzve Anahitu. Anahita vyhrá a získa výhodu. V tom istom kole následne Iraj vyzve Anahitu. Môže si Anahita pripočítať kocku výhody k hodu alebo nie?

Nie. Získanou kockou výhody môžete hádzať až v nasledovnom kole.

**P**redstavme si, že v predošlom príklade vyhrá Anahita nad Irajom. Znamená to, že v druhom kole môže Anahita používať dve kocky výhody?

Nie. Používať môžete len jednu kocku výhody.

**M**ôžem si škrtnúť z rováša viacero výskytov mena mojej postavy a získať tak viac kociek k hodu?

Nie. Škrtnutím môžeš získať len jednu kocku výhody.

**K**ocky výhody, ktoré poskytne škrtnutie mena z rováša, platia až do konca konfliktu. Čo však s kockami výhody, ktoré vyplynú z výhry v danom kole?

Tie môžeš použiť len v nasledovnom kole. Samozrejme, pokiaľ si opäť vyhral, nemusíš kocku vracat na hromadu, aby si ju v ďalšom kole opäť vylovil.

**P**redstavme si súboj na meče. V prvom kole získa Anahita výhodu nad Bitou, Bitu nemá žiadnu výhodu a Iraj získa výhodu nad Anahitou. Ako to bude vyzerať v druhom kole? Bude mať Anahita výhodu nad Bitou, ale voči Irajovi výhodu nepoužije?

Ak hádžeš kockou výhody, pripočítaj si ju k najvyššej kocke. Nezáleží na tom, s kým ju porovnávaš. Anahita má voči Bite rovnaký hod ako voči Irajovi.

V druhom kole si bude Anahita i Iraj hádzať kockou výhody. Viem si predstaviť situáciu, keď Anahita použije svoju výhodu voči Bite na to, aby v súboji mečov udržala Bitu medzi sebou a Irajom. Anahita síce nemá výhodu nad Irajom, ale môže použiť svoju výhodu voči Bite na to, aby neutralizovala Irajovu výhodu voči sebe.

**H**rozivá zvláštna schopnosť a spôsoby nehráčskych postáv.

Hrozivá zvláštna schopnosť zníži jednu z kociek v príslušnom spôsobe. Víťaz si môže vybrať, ktorú kocku spôsobu si musí nehráčka postava zmenšiť.

**A**ko určovať väčšie kocky v zložitých prípadoch?

Ak hádžete tromi kockami voči trom, porovnajete najväčšie kocky. Druhé kocky rozhodujú remízy, tretie kocky rozhodujú dvojité remízy.

Čo v prípade porovnávania troch kociek voči dvom? Nasledujúce pravidlo použite len v prípade, že najväčšia z troch kociek je menšia než najväčšia z dvoch. k12 & k6 & k4 je očividne väčšia než k10 & k8.

Ak dve kocky „obkolesujú“ tri kocky, tie tri kocky sú väčšie.

- + k10 & k10 & k6 sú väčšie k12 & k4
- + k8 & k8 & k8 sú väčšie než k10 & k6

Ak sa dve kocky a tri kocky „prekrývajú“, dve kocky sú väčšie.

- + k12 & k10 sú väčšie než k k10 & k10 & k10
- + k10 & k8 sú väčšie než k10 & k6 & k4.

**M**ôžem v konflikte používať i viacero zvláštnych schopností? Môžem v druhom a treťom kole použiť inú zvláštnu schopnosť než v prvom kole? Môžem to urobiť len v rámci fikcie alebo tým získam aj mechanickú výhodu?

Na začiatku si vyberte jednu, buď lepšiu, alebo takú, ktorá sa hodí viac. V druhom a treťom kole môžete v rámci fikcie robiť čo len chcete, vrátane použitia iných zvláštnych schopností. Stále však hádž kockami, ktoré si určil na začiatku. Toto pravidlo vzniklo preto, že každá dodatočná kocka znižuje váhu kocky výhody.

**M**ôžem sa uprostred konfliktu rozhodnúť použiť zvláštnu schopnosť a pripočítať si jej kocky?



Nie. Uprostred konfliktu nemeň kocky (ak to prirodzene nevyjednáš). V rámci fikcie môžeš robiť čokoľvek, ale kocky nechaj tak.

**M**ôžem vyjednať, že získam / ukradnem / požičiam si schopnosť inej postavy tak, že mi to bude poskytovať výhody v počte kociek?

Prakticky áno.

**M**ôžem poskytnúť inej postave pravidlové výhody mojej zvláštnej schopnosti bez toho, aby som sa zúčastnil konfliktu? Ak elementalista vytvorí plamenný meč a dá ho inej postave, dá jej právo hádzať kockami zvláštnej schopnosti?

Môže.

**A**k postava stratí zvláštnu schopnosť, je to navždy alebo len do konca kapitoly?

Dohodnite to vo vyjednávaní. Ak sa tvoja postava vráti v ďalšej kapitole, svoje zvláštne schopnosti si ponechá, pretože jediné, čo môže upraviť, je prerozdelenie kociek. Ak vytvoríš nový paralelný list postavy, zvláštne schopnosti naň neprenášaj (ostanú v pôvodnom liste). Samozrejme, nový paralelný list postavy môže mať svoje vlastné zvláštne schopnosti.