

Wushu Open Reloaded

Dan Bayne, Damian (Kiero)

Rolová hra pre 2 a viacerých hráčov



■ PREDHOVOR K PREPRACOVANEJ VERZII

Neustále ľud'om hovorím, že Wushu Open je podklad k písaniu vlastných hier. Príčinou jeho zamerania na akciu je to, že Danovi Baynovi (tvorcovi Wushu) sa akčné hry píšu najjednoduchšie. Keď sa však pozriete do Wushu trochu hlbšie, prídete na to, že okrem akcie toho zahŕňa omnoho viac. Potom ľudí odkážem na Nástenku Wushu, ako sa často nazýva, s niekoľkými príkladmi.

Problémom však ostávajú ľudia, ktorí napriek môjmu nabádaniu (ktoré už zrejme niektorým lezie krkom) nedokážu doceniť Wushu. Rozhodol som sa preto s tým niečo urobiť – napísať Prepracovanú verziu Open pravidiel so všeobecnejším, menej na boj orientovaným náhľadom spolu s dodatočnými tipmi, ktoré môžu naprávať tých pár potenciálnych nedostatkov, ktoré Wushu z určitého pohľadu môže mať

Dúfam, že sa mi tento cieľ podaril...

...všimnite si, že som nič nepremenoval, a to z dôvodu, že mám rád evokatívne názvy a vymyslieť ich tak, aby navyše boli všeobecné, je takmer nemožné. Navyše, ktokoľvek, kto pozná Open pravidlá, sa bude vedieť bez problémov orientovať. Ak by niekto rád tieto názvy zmenil, tak pokojne môže. Nepošlem na neho ninjov. Sľubujem.

— Damian tiež zvaný Kiero

Poznámka o licencií

Tento text je licencovaný pod *Creative Commons Attribution-Share Alike* licenciou. Toto neruší licenciu originálneho Wushu Open, takže tí, čo nechcú používať text Wushu Open Reloaded, môžu použiť menej reštriktívnu Wushu licenciu.

Slovenská verzia (1.1a):

Preklad a ďalšie príklady: Baelara

Stat' o stávkach: Corvus

Korektúry: Corvus, Eva H.

Sadzba: Aleř

Nezabudnite navštíviť RPG sekciu na <http://forum.annun.sk> a <http://rpgforum.cz>

■ OBSAH

Predhovor k Prepracovanej verzii	3	Voliteľné pravidlo: Kocky ovládnutia	18
Obsah	4	Voliteľné pravidlo: Špeciality	18
Zlaté pravidlá	5	Slabiny	19
Princíp príbehovej pravdy (PPP)	5	Zlepšovanie sa	19
Výnimky z PPP	5	Ukážka hry	20
Veto	5	Pod'akovanie	27
Coup de Grace (Rana z milosti)	6		
Všetko je detail...	6		
...ale vyberajte tie správne detaily pre hru	7		
Čo Wushu robí	8		
Čo Wushu nerobí	8		
Základné mechanizmy	9		
Popis	9		
Limit na počet kociek v banku kociek.	10		
Voliteľné pravidlo: Podržané kocky (prevzaté z Wire-Fu)	10		
Vyhodnotenie	10		
Jin a jang	11		
Úspech	11		
Čchi	11		
Voliteľné pravidlo: Nevýhody	12		
Typy konfliktov	12		
Konflikty s poskokmi	13		
Konflikty s Nemesis	14		
Zmiešané konflikty	14		
Náhradný hod	14		
Voliteľné pravidlo: Stávky	15		
Voliteľné pravidlo: Druhotná výzva	15		
Voliteľné pravidlo: Časový limit	15		
Tvorba postáv	17		
Rysy	17		
Voliteľné pravidlo: Kategórie rysov	17		
Voliteľné pravidlo: Rysy v bojových hrách	17		
Voliteľné pravidlo: Vlastnosti rysov	18		

■ ZLATÉ PRAVIDLÁ

...sú dve a volajú sa Zlaté, pretože nech by ste už zabudli všetko ostatné (nie, žeby tu toho bolo mnoho), budete si ich musieť zapamätať, pretože sú základom Wushu. Ak sa vám nepáčia myšlienky a nápady, ktoré predstavujú, Wushu nie je hra pre vás.

Práve ony sú dôvodom fundamentálneho odklonu Wushu od tradičného fungovania RPG. V štandardnom systéme hráči oznámia svoje zámery, ktoré sú potvrdené (akceptované) Pánom hry, ktorý ich mechanicky vyjadří a hod kockou rozhodne o výsledku. Wushu smeruje priamo k výsledku, čo nás privádza k prvému Zlatému pravidlu: Princípu príbehovej pravdy (PPP)

PRINCÍP PRÍBEHOVEJ PRAVDY (PPP)

„Všetko, čo hráči popíšu, sa udeje presne tak, ako to popíšu a presne vtedy, kedy to popíšu.“

Najdôležitejšou vecou na Wushu je spôsob, akým predáva hráčom príbehovú a autorskú právomoc. Nepýtajú sa Pána hry, či ich zámer je v poriadku a nehádzu na to, ako uspeli. Namiesto toho jednoducho oznámia, čo sa bude diať ešte pred hodom. Hod neurčuje mieru úspechu, určuje, ako efektívne vaše počínanie posunulo scénu k rozuzleniu. Presne o tom Wushu je – nevyhodnocuje jednotlivé činy/úlohy, vyhodnocuje celú scénu.

Vyhodnotenie činov je na hráčoch a riadi sa princípmi PPP – teda všetko sa deje tak, ako to hráči popíšu a vtedy, kedy to popíšu. Znesiete ešte jedno zopakovanie, poviem to teda znova: Všetko sa deje presne tak, ako to hráči popíšu a vtedy, kedy to popíšu.

Je na hráčoch, či sa rozhodnú opísať úspech alebo neúspech; z pohľadu Wushu je to to isté. Čo sa mohlo zdať ako márne úsilie postavy dokázať svoju pravdu, môže byť v poslednom okamžiku zvrátené jediným dôkazom, ktoré si odkladala až do konca. V akčnom filme by sme našli paralelu v protagonistoch, ktorí dostanú od zabijakov riadnu nakladačku, no v poslednej chvíli sa spamätajú a dajú zabijakom dôkladne po papuli.

Je právom hráča nikdy nepopísať svoj neúspech alebo naopak nikdy nepopísať úspech, bez ohľadu na to môže jeho postava posunúť scénu k jej rozuzleniu. Pokiaľ vám to pripadá nepredstaviteľné, je toho viac – vrátane riskov. O nich však neskôr.

Výnimky z PPP

Všetko sa neriadi bezvýhradne želaním hráčov. Problém s nekontrolovaným PPP je starý známy hráč, ktorý si do stredovekého príbehu zoberie samopal. Wushu vyžaduje, aby všetci hráči mali približne zhodnú predstavu o tom, čo je a čo nie je vhodné (a vierohodné) pre hru, ktorú hrajú. Wushu výborne podporuje žánrové hranie, pokiaľ každý chápe konvencie a rutiny v danom žánri (minimálne tie, ktoré sú relevantné pre konkrétnu hru). Wushu neobsahuje žiadne mechanizmy, ktoré prinúti hráčov akceptovať tieto konvencie – okrem práva veta.

Veto

„Pokiaľ popis nesedí, ktokoľvek ho môže vetovať.“

Každý pri stole, nielen Pán hry, má právo vetovať kohokoľvek popis v ktorúkoľvek chvíľu – to znamená aj hráč má právo vetovať popis Pána hry. Môže sa zdať, že právo veta je absolútnym popretím slobody, ktorú prináša PPP, že každá hra sa stane zápasom o pretláčenie

vášho popisu cez nemilosrdný súd spoluhráčov, ale v praxi sa to nestáva. Preto je dôležité, aby všetci mali približne zhodný názor na hru.

Veto by malo slúžiť ako indikátor, že hráči nemajú podobný názor, a je príležitosťou tieto rozdiely zrovnať. Veto je príležitosť povedať „moment, prosím“ a skontrolovať, že všetci stále hráte rovnakú hru. Keďže sme neboli obdarení telepatiou, pracujeme len s tým, čo nám ostatní povedia a ich myšlienky môžeme len približne odhadovať.

Veto nemusí byť negatívnou záležitosťou. Niekedy môže hráč prispieť do popisu iného hráča prvkom, ktorý celú scénu oživí. V tomto prípade veto môže byť vhodným spôsobom ako zasiahnuť štýlom „Hej, bolo by to ešte lepšie, keby...“

Po použití veta by mala vetovaná strana znova popísať scénu, zmeniac svoj pôvodný popis o pripomienku zahrnutú vo vete.

Coup de Grace (Rana z milosti)

„Nemožno opísať absolútne víťazstvo bez mechanického vyhodnotenia scény.“

PPP má ďalšie obmedzenie, tentokrát jemnejšie ako veto. Pravidlo Coup de Grace hovorí, že nemožno popísať zvládnutie (odstránenie) celej výzvy v scéne vo vašom prvom popise. Viac než to, nemožno popísať ukončenie scény bez toho, aby sa výzva mechanicky nevyriešila.

V súťaži *O dokonalý koláč* nemôžete opísať, ako porotcovia milujú váš koláč a ako dostávajú cenu MajsterPekár 20000 vo vašom úvodnom opise, ak súťaž spočíva v predvedení kulinárskych schopností. Namiesto toho si najprv musíte poradiť s výzvou mechanicky a v prípade, že by ste vyhrali, popísať víťazstvo na záver, ako zlatý kliniec.

Coup de Grace je bonusový opis, ktorý je právom (a doménou) víťaza scény po roz-

hodujúcom hode, kde popíše, ako sa scéna rozuzlí. Je to jediný popis, ktorý prichádza po hode a nie pred ním. Najčastejšie sa používa po bitkách s Nemesis, hoci sa môže použiť v akejkoľvek scéne, kde hráči musia uzavrieť nedoriešené veci. Ak nie je zrejmé, kto zasadil „smrteľný“ úder, Coup de Grace sa zverí hráčovi s najlepším nápadom alebo sa oň postará Pán hry.

VŠETKO JE DETAIL...

“Čokoľvek, čo popisujete obsahuje detaily.”

Druhé Zlaté pravidlo sa týka hybnej sily Wushu – opisu. Wushu odmeňuje expresivitu popisovania toho, čo postavy robia; každý element v rámci opisu je detailom, ktorý je odmenený kockou. Wushu pracuje s bankom kociek, kde počet kociek závisí od prepracovanosti vášho opisu. Viac o mechanike neskôr.

Z pohľadu herného systému nezáleží na tom, čo opisujete, kým opisujete niečo, čo vaša postava robí. Všetko je detail: dialóg je detail, akcia je detail, prostredie a zmeny v ňom sú detaily, oblečenie či výstroj vašej postavy je detail, retrospektívy a vnútorné monológy sú detaily, (v hrách pojatých skôr filmovo) popisy uhlu a záberu kamier sú detaily, a tak ďalej – myslím, že už máte predstavu.

Môže sa zdať znepokojivé, že počas celej hry musíte byť kreatívny práve vy – to však nie je celkom pravda – nemusíte celý čas fungovať ako atómová elektrárň, pretože nie ste sami. Nič vám nebráni stavať na nápadoch ostatných hráčov, spoločne tak spríadať niť príbehu ideu za ideou. Vytvorenie časti popisu, jeho posunutie inému hráčovi nech sa s ním pohrá a vystavia ho predtým, než vám ho zase vráti na ďalšie dopracovanie, sa vo Wushu nazýva „prihrávka“.

Za predpokladu, že nikomu neprekáža zdie-

l'at' časť kontroly nad svojou postavou s iným hráčom, tak to vrele odporúčame. Je to nielen menej únavné ako prichádzať neustále s novými postupmi a nápadmi pre vašu postavu, ale vedie to aj k posilneniu spolupráce a výsledkom je často scéna či príbeh omnoho zaujímavejší než ten, ktorý by vymýšľal ktorýkoľvek z hráčov sám.

...ALE VYBERAJTE TIE SPRÁVNE DETAILS PRE HRU

„Každý musí mať približne rovnakú predstavu o tom, aké detaily sú pre hru vhodné.“

Nemáte úplnú slobodu v popisovaní hocičoho, čo vás napadne. Tie príliš divné a nevhodné vám môžu byť ľahko vetované. Tu prichádzajú k slovu otázky žánru a „vhodnosti“. Wushu nemá pravidlá, ktoré by hráčom napovedali, čo ešte je a čo už nie je vhodným detailom – to je vecou hráčov a Pána hry, pretože vnútorne konzistentná „realita“ hry spočíva práve na dohode všetkých zúčastnených, aký žánr sa hrá a aké sú konvencie konkrétnej hry.

Ako príklad uvádzam dve hry z obdobia Druhej svetovej vojny: prvá je hrdinská akčná „striel'ačka“ na štýl Castle Wolfenstein, druhá je ultra-realisická zakladajúca sa na Bratstve neohrozených.

V oboch hrách začneme s rovnakou situáciou: Nemecké guľomety zahájajú palbu, postavy a ich jednotka sa kryje v kráteri.

Uvážme nasledujúci opis:

„Nedbajúc na nebezpečenstvo palby sa Bj vyrúti z úkrytu, v každej ruke zvierajúc Colt 1911 ACP, v zuboch granát visiaci na poistke. Rozbehne sa priamo proti guľometu, preskakujúc ostnatý drôt odpraví dvoch fašistov. Ako sa približuje, odhodí jeden z koltov,

vytrhne ústami poistku z granátu a odhodí ho smerom ku guľometu, skočí k zemi za ohlušujúceho rachotu explózie.“

Tento opis je vhodný pre štýl prvej hry. V druhom prípade by si však vyslúžil veto, pretože vybehnúť za bieleho dňa na rovine priamo proti guľometnému hniezdu by v realistickej hre znamenalo samovraždu.

Zvážte ďalší popis:

„Krčiac sa v kráteri počneme uskutočňovať plán. Jones a Mac sa starajú o krytie palbou z krátera, čo prinúti Nemcov sa na chvíľu stiahnuť. Greasley a Weston sa plazia doľava k odvodňovaciemu kanálu, cez ktorý sa dostávajú až k stromu za pozíciou Nemcov, pripravení na signál spustiť strelbu. Jock Morris a ja ideme doprava, kryjúc sa za kríky, čím efektívne sklapneme pascu okolo nemeckej pozície. Potom zapískam a Greasley s Westnom spúšťajú palbu...“

Pre prvý štýl hry (Castle Wolfenstein) je tento popis civilný a príliš opatrný – veď máte byť Prekliato Drsní Hrdinovia. V druhom prípade je to však úplne na mieste – popis ukazuje taktiku, teamovú spoluprácu a správne velenie ako kľúč k úspechu, pretože každý člen teamu je zraniteľný.

Oba popisy sú však plné detailov, z ktorých každý hráčovi prinesie kocku, a oba popisy posúvajú scénu k rozuzleniu. Jediným kritériom pri rozhodovaní, ktorý z nich je „lepší“ je to, nakoľko zapadajú do žánru a konvencií hry. Všimnite si, že nie je úplne nutné, aby taktika a príkazy z prvého príkladu „fungovali v skutočnom svete“, iba ak by ste hrali ultra-realistickú hru, kde by funkčná taktika bola v príbehu vyžadovaná.

ČO WUSHU ROBI

Na prvý pohľad vyzerá Wushu ako hra s minimalistickými pravidlami klamlivo jednoducho. Ale po troche hrania a premýšľania prídete na to, že Wushu poskytuje prekvapivo sofistikovaný systém, ktorý umožňuje kolaboratívnu príbehovú hru s rýchlym spádcom a podporou žánrového hrania. Ale ako to robí?

Wushu je postavený na dvoch protichodných silách, ktoré formujú priebeh hry a súčasne poskytuje kontrolu proti prípadnému zneužívaniu. Je to napätie medzi plnou kreatívnou slobodou, ktorá je vyjadrená v PPP a „Všetko je detail“, a potrebou spolupráce a nájdenia zhody, vyjadrenou v pravidlách veto a Coup de Grace. Pozrime sa na tieto protichodné sily bližšie:

Na jednej strane Wushu dáva hráčom priestor pre kreativitu a popisovanie detailov. Hráči sú odmenení za popis nielen tým, že dostanú viac kociek (a teda väčšou šancu na mechanický úspech), ale aj tým, že sa všetko deje podľa ich scenára, tak ako si želajú. Systém teda podporuje voľnú príbehovú hru a improvizáciu, keďže hráči vyrozprávajú, čo ich postavy robia bez obavy z negatívnych dôsledkov.

Mocný nástroj, ktorý však môže byť zneužitý. Preto Wushu ponúka aj „protichodnú silu“, ktorá udrží kreatívnu energiu v medziach, aby výsledkom bola hra uspokojujúca nielen hráča, ktorý popisuje, ale všetkých zúčastnených. Túto moc má veto a do určitej miery aj Coup de Grace. Veto pomáha predchádzať častému problému s úplnou slobodou: konfliktom predstáv hráčov. Môže sa stať, že skupina priateľov bude mať iné predstavy o zábave a o tom, čo je pre ktorý žánr primerané. Tieto rozpory v hre môžu viesť k odvedeniu pozornosti od hry samotnej a k zbytočným škriepkam medzi hráčmi. Pravidlo veta zabezpečí, že do hry sa dostanú len také popisy a detaily, ktoré sú

schválené všetkými hráčmi ako primerané.

Spoločne tieto dve sily udržujú hru v rovnováhe, keďže hráči môžu slobodne opisovať a sú za tieto popisy odmenení, na druhej strane ich však núti komunikovať s ostatnými hráčmi o tom, čo je a čo nie je vhodné, čo vedie k budovaniu dohody. To zvyšuje šancu na produktívnu koncentrovanú hru so zachovaním rýchleho a slobodného opisovania – a presne to je cieľom Wushu.

ČO WUSHU NEROBI

Wushu nemá žiadne „tvrdé“ pravidlá na podporu žánrového hrania, ktoré by pomohli určiť a zabezpečiť, čo je vhodné a čo nie. Toto dokážu len sami hráči – ak sa tí nedokážu dohodnúť, hra bude zaťažovaná spormi a ťažkosťami.

Navyše, mechanika neposúdi, či daná akcia je „dobrá“ či „zlá“. Pán hry nemá žiadne modifikátory, ktoré by aplikoval podľa toho, či sa mu zdajú akcie hráča vhodné, či nevhodné. Jediné, čo má, je pravidlo veta – presne tak ako ostatní hráči.

A nakoniec, Wushu nerobí hru skvelou a jedinečnou – takou ju dokážu urobiť len hráči. Neexistuje žiadny mechanizmus, ktorý by vám pomohol vybudovať vzrušujúcu akciu, žiadny zoznam špeciálnych vlastností alebo schopností, ktoré popoženú vašu predstavivosť – hoci tie si pokojne môžete ukradnúť z iných zdrojov. Pokiaľ túžite po mechanickom podporovaní kreativity, Wushu asi nie je správna voľba pre vás. Wushu je však katalyzátorom toho, čo hráči prinesú k stolu, a to tak, že nestojí v ceste ich predstavivosti a tvorivosti.

■ ZÁKLADNÉ MECHANIZMY

Pristúpme k šťavnatým detailom toho, ako konkrétne mechanicky Wushu funguje. Všetko je založené na regulovaní konfliktov. Nezáleží na tom, čo je podstatou konfliktu – či je bojová, fyzická, sociálna, mentálna alebo akákoľvek. Všetko, čo nás zaujíma je, že výsledok je dosť dôležitý na to, aby sme sa ním zaoberali.

Wushu delí konflikt na niekoľko kôl, ktoré môžu v hernej realite reprezentovať akýkoľvek čas v závislosti na povahe konfliktu. Kolo v prestrelke bude trvať niekoľko sekúnd. Kolo vo volebnej kampani môže pokrývať mesiace agitácií, potriasania rukami a nekonečných prejavov a tlačových konferencií. Kolo v súdnom procese zase znamená týždne zhromažďovania dôkazov a ich spracúvania prepleteného s vypočúvaním svedkov a samotnými sedeniami procesu. Pre dĺžku kola niet žiadnych pravidiel – každé kolo môže trvať rôzne dlho.

Každé kolo sa ďalej delí do dvoch fáz, ktoré sú riešené a ukončené naraz všetkými hráčmi. Najprv hráči popíšu scénu; to je dôležité, pretože ich opis určuje, čo sa vlastne v hernom svete deje. Potom vyhodnotia svoje hody – tu sa ukáže, ako dané kolo posunulo scénu k rozuzleniu (koncu).

POPIS

Ako bolo naznačené v sekcii „Všetko je detail“, Wushu pracuje s bankom kociek (používa tradičné 6-stenné kocky), ktorého početnosť závisí od popisu. Kým niečo robíte, máte nárok na kocku. Za každý ďalší detail dostanete ďalšiu kocku. Či je váš opis jedným súvislým prúdom akcií, alebo postupne vybudovaný

akciu po akcii celou skupinou, je vec dohody hráčov.

Nasleduje niekoľko príkladov rôznych typov opisov v rôznych herných žánroch:

Sociálny popis vo fantasy hre: (Použitie rysu: „Vodca ľudí“)

.....
Rozhliada sa po hale (1), a vidí niekoľko evidentných strážnikov, k nim vykročí pevným krokom (2) a sebedovetným, vyrovnaným pohľadom niekoho, koho tiež zocelil boj (3). Priateľsky sa usmeje (4) a prispeje do chválenkárskoho rozhovoru strážnikov niekoľkými vlastnými vojnovými príbehmi (5), snažiac sa popritom jemne vypáčiť zákulisné informácie o aktuálnom dianí (6).
.....

Fyzický popis v dobrodružnej hre: (Použitie rysu: *Talianska šermiarka*)

.....
Pohládí špičkami prstov rukoväť rodinného meča, (1) než jej prsty pevne objímu rúčku s ľahkosťou, akú prinášajú len roky používania (2). Rýchly kovový svist sprevádza tásenie meča (3), slnečné lúče sa odrážajú od dokonalého ostria (4). Keď barón nervózne prehltá a kvapka potu sa odlepí od jeho strachom skriveného čela, na tvári sa jej objaví ľahký úškrn (5). „Zdáte sa neistý, barón. Mám sa vrátiť neskôr? Možno keď sa naučíte držať meč za správny koniec?“ (6).
.....

Mentálny popis vo westernovej hre: (Použitie rysu: *Doktor vied*)

.....
Opatrne vezme starú mapu do rúk (1) a opatrne poffka jej povrch chemikáliou, ktorá zvýrazní zašlý atrament a odkryje prípadné tajné inštrukcie (2). Jeho oči sa rozširujú a dych zatají, keď sa na mape objavujú slabé obrysy kružníc. (3). Starostlivo si poznamená zemepisnú výšku a šírku (4), mrmlúc si popod nos „Samozrejme! Mal som si to

všimnúť už dávno!"

Mystický popis v brakovej hre (pulp game):
(Použitie rysu: *Orientálny hypnotický tranz*)

Vytiahla starožitné vreckové hodinky (1) a jemne ich rozkývala priamo pred očami nič netušiacej obeť (2). „Hľad' do mojich očí! Hlbšie! Hlbšie!“ šepotala monotónne a jemne, akoby uspávala dieťa (3). Oči obeť pohasli (4), ticho zachrapčal: „Čo si želáš, Pani?“ (5)

Ak sa niekomu v ktorejkoľvek chvíli nezdá akýkoľvek detail, môže ho vetovať. Detail potom musí byť znova sformulovaný berúc do úvahy pripomienku veta.

Limit na počet kociek v banku kociek

Aby Pán hry mohol upraviť rytmus a tón hry, môže na bank kociek (počet kociek, ktoré hráč môže hodiť naraz) uvaliť limit. Limit sa väčšinou ohlasuje hneď na začiatku konfliktu. Tri alebo štyri kocky za kolo väčšinou znamenajú užší rozsah popisov a sú vhodné pre menej dôležité alebo „zahrievacie“ scény. Keď sa napätie stupňuje, ako napríklad v klimaxe herného stretnutia, je vhodné zvýšiť limit na šesť až osem kociek.

Ak chce Pán hry podporiť frenetické prehadzovanie rozprávania z jedného hráča na druhého v dramatickej scéne, môže nastaviť vysoký limit banku kociek, ale dovoliť jednému hráčovi povedať len dva-tri detaily naraz a posunúť popis d'alšiemu hráčovi.

Nemusíte v každom kole nutne popísať toľko detailov, aký je určený limit pre scénu – niekedy to môže byť únavné. Taktiež nemusíte prestať opisovať len preto, že ste už dosiahli limit a nedostanete žiadne ďalšie kocky, čisto len pre potešenie z rozprávania (toto sa zvykne nazývať „flibuster“) Niektoré herné skupiny to majú rady, iné to obmedzujú.

Voliteľné pravidlo: Podržané kocky (prevzaté z Wire-Fu)

Normálne musíte hodiť všetky kocky vyslužené opisom hneď. Môžete však získavať aj kocky, ktoré si podržíte – Podržané kocky – k nejakému špecifickému účelu v budúcnosti. Takýmto spôsobom Wushu odmeňuje prípravu. Každý detail popisujúci prípravu pridá kocku k individuálnemu alebo spoločnému banku podržaných kociek k budúcemu použitiu. Scéna s kolom venovaným plánovaniu, vešteniu, predpovedaniu, retrospektíve sú niektoré z príkladov, kedy sa dajú zarobiť Podržané kocky.

Severin — Števova postava — sa práve prebil posledným firewallom agentúrneho servera. Zoznam klientov agentúry sa mu už nepozorovane sťahuje do počítača, keď ho napadne, že sa v budúcnosti môže hodiť adresa, na ktorej Leifer — terajší šéf agentúry — práve prebýva. Na jej získanie stačí len pár úderov na klávesy navyše.

Okrem riešenia aktuálneho konfliktu — získania zoznamu klientov agentúry — si Števo zaumienil aj pripraviť sa na očakávaný konflikt s Leiferom, ktorý je Nemesis. Získanie Leiferovej adresy je detail, teda si vysluží kocku. Túto kocku bude môcť Števo použiť ako „extra“ kocku keď ku konfliktu s Leiferom dôjde.

VYHODNOTENIE

Popísali sme, čo sa v kole deje, nastáva druhá fáza — ako efektívne naša akcia posunula scénu k rozuzleniu. Pamätajte, vzhľadom k PPP ste už popísali, čo sa stane, či v akcii uspejete alebo nie — teraz ide o kontext vašej akcie v scéne.

Tradične hádžu všetci hráči kockami naraz — to pomáha udržiavať hru v chode (ne-

musíme sa zastavovať pre každý hod každého hráča). V prípade, že je scéna rozkúskovaná často preto, že hráči bojujú proti rôznym hrozbám alebo sa nachádzajú na rôznych miestach, môže Pán hry rozhodnúť, že hráči budú hádzať hneď po svojom popise. Keďže však Wushu podporuje „prestrihy“ v scéne, simultánne vyhodnotenie by malo fungovať vo väčšine prípadov.

Z fázy popisu už viete, koľko kociek je vo vašom banku. Ak v kole jednáte proti oponentovi, je potrebné bank rozdeliť na jinové a jangové kocky ešte predtým, ako ich hodíte.

Jin a jang

Skomplikujeme si trochu mechaniku – rozdelenie banku kociek. Hráči robia súčasne dve veci – snažia sa doviest' scénu k vyhodnoteniu, ale taktiež musia ochrániť svoju príbehovú právomoc, aby ich vplyv na scénu neskončil predčasne, aby ostali v hre. Tu prichádza k slovu riadenie rizík.

Čím viac rozviniete svoju príbehovú právomoc, tým skôr ukončíte scénu a teda odstránite riziko, na druhej strane však zväčšujete nebezpečenstvo, že vašu postavu niekto odstráni zo scény pred jej ukončením. Čím viac sa ale snažíte svoju príbehovú právomoc ochrániť, tým väčšia je šanca, že sa k vyhodnoteniu scény budete posúvať veľmi pomaly alebo vôbec a vaša príbehová právomoc bude vystavená riziku dlhšie.

Jangové kocky sú „útočné“, používajú sa k riešeniu výzvy v scéne. Jinové kocky sú „obránné“, nimi bránite svoju príbehovú právomoc pred akýmkoľvek nebezpečenstvom vyskytujúcim sa v scéne. Je vhodné zabezpečiť si dve farby kociek, aby sa dali ľahko rozlíšiť. V podstate každá úspešná jinová kocka ruší úspešnú jangovú kocku oponenta.

Je potrebné si uvedomiť, že kocky nesúvisia s detailmi, ktoré opisujete. Nie je preto potrebné, aby opísané akcie korešpondovali s

rozdelením kociek na jinové a jangové, alebo obranné a útočné, ak chcete. Jin a jang a ich dopad na čchi ovplyvňujú len to, či hráč môže ďalej zasahovať do príbehu prostredníctvom svojej postavy.

Môžete teda pokojne opísať scénu, kde vaša postava mláti hlava-nehlava všetko, čo sa hýbe, a kocky rozdeliť na polovicu, alebo hoci použiť všetky na „obranu“ svojej príbehovej imunity.

Úspech

Postavy vo Wushu sú definované rysmi (viac za moment), ktoré sú ohodnotené od 1-5. Keď je čas hádzať kocky, vyberte si rys, ktorý je vzhľadom k vašej akcii najrelevantnejší (ak nemáte žiaden vhodný rys, predurčená hodnota je 2). Každá hodená kocka, ktorej hodnota je vyššia ako hodnota rysu, znamená neúspech, hodnoty nižšie a rovné sú úspechy. Ak zostanú jangové úspechy namierené proti vám nezrušené vašimi jinovými úspechmi, vaša príbehová imunita dostala zásah.

Čchi

Príbehová imunita vo Wushu sa nazýva čchi. Čchi môže reprezentovať zdravie, šťastie, prosperitu, vieru, rozhodnosť a iné – nie je dané čo presne, môže znamenať rôzne veci v rôznych konfliktoch – záleží na popise. Čchi je zdrojom vašej hráčskej príbehovej právomoci. Kým má postava čchi, môže jej hráč ovplyvňovať scénu. Keď vaša postava nemá čchi, vaša príbehová imunita je preč a protivník (či už osoba, alebo okolnosť) vám dá ranu z milosti (Coup de Grace) a určí váš osud.

Väčšina postáv má 3 body čchi. Jeden bod je odpočítaný za každý proti vám namierený (nekrytý) jangový úspech. Keď vaše čchi klesne na 0, balansujete na hrane straty príbehovej právomoci a akýkoľvek ďalší nevykrytý jangový úspech vám vezme možnosť ovplyvňovať ďalej scénu – čo sa stane, keď čchi klesne pod

nulu. Neznamená to nutne, že postava zahynula, len to, že sa nemôžete aktívne a priamo podieľať na vývoji scény. Kým nie ste vyradení, vždy si môžete vybrať možnosť ústupu z konfliktu miesto d'alsieho popisovania.

Či budete opisovať stratu čchi, alebo nie, je na vás. Rozhodnutie opisovať ju však môže byť bohatým zdrojom detailov, ktorými môžete do nasledujúceho kola vnieŤ zaujímavé komplikácie. Strata čchi môže byť opísaná ako zranenie komplikujúce situáciu v bojovej scéne (napríklad postrelenie do primárnej ruky), v sociálnej scéne ako rastúca nedôvera voči postave a pod.

Pán hry rozhoduje, kedy si postavy dopĺňajú čchi, zväčša sa to deje medzi scénami. Pomalšie obnovovanie čchi sa používa v hrách, ktoré by mali byť drsnejšie a smrteľnejšie alebo keď je vhodné, aby hráči menej riskovali a viac sa bránili.

Voliteľné pravidlo: Nevýhody

Ak chcete, aby konflikty trvali dlhšie, ale s pocitom smrtiacej špirály, môže Pán hry povoliť hráčom namiesto prehry konfliktu popísať nevýhodu. Miesto straty čchi získajú teda nevýhodu. Nevýhoda je niečo, čo narúša schopnosť postavy konať v danej scéne. Pri rozhovore s krásnou devou môže byť nevýhoda nezvládnuteľné očividné potenie. Mechanickým efektom nevýhody je zníženie limitu veľkosti banku pre konkrétneho hráča do konca scény (prípadne do doby obnovy čchi). Kým všetci ostatní majú limit na opísanie 4 detailov, vaša postava má povedzme jednu nevýhodu a tým pádom limit o jednu kocku menší, teda 3. Za každé čchi, ktoré nechcete obetovať, si vezmete d'alšiu nevýhodu a znížite si svoj limit banku kociek – keď je však váš limit banku 0, ste vonku, stratili ste možnosť ovplyvňovať scénu. Nevýhody predlžujú trvanie konfliktov, pretože Nemesis (hraný Pánom hry) má tiež možnosť vziať si nevýhodu ako

ktorýkoľvek hráč, ale môže to byť do určitých žánrov vhodné.

Nevýhod sa dá zbaviť dvoma spôsobmi. Počkať na najbližšie obnovenie čchi, ktoré obnoví váš limit banku, alebo použiť hodené úspechy na zvýšenie limitu veľkosti banku na normálnu úroveň. V druhom prípade však musíte oznámiť ešte pred hodom, koľko kociek posluži tomuto účelu (pozor! kociek, nie úspechov).

Peter stratil hľadaním informácie v databáze už celé hodiny – a pritom je to taká hlúposť, musí predsa byť jednoduché ju nájsť! Je unavený, kávu v konvici už vypil a v sáčku už tiež žiadna nie je. A teraz ho ešte aj začali štípať oči, vidí rozmazane a na problém je stále ťažšie sa sústrediť.

Peter rieši konflikt s poskokmi – nájdenie záznamu v databáze. Žiaľ, všetky všetky svoje body čchi už minul. Napriek tomu sa nechce vzdať, lebo hráč vidí, že konfliktu zostáva jediný bod hrozby. Rozhodne sa preto namiesto d'alšej straty čchi – a teda nevýhnutnej prehry v konflikte – pre nevýhodu – štípanie očí. Limit veľkosti banku kociek sa mu nevýhodou zníži o 1.

TYPY KONFLIKTOV

Vo Wushu rozlišujeme tri typy konfliktov – konflikty s poskokmi, konflikt s Nemesis a náhradný hod, hoci posledné menované je v skutočnosti výnimka.

V rámci trvania konfliktu hráči budú pravdepodobne opisovať viacero akcií a potenciálne použijú viacero rysov. V hernej mechanike sa to rieši výberom rysu najvhodnejšieho k popisu, ktorý bude slúžiť ako cieľová hodnota pre jinové a jangové hody.

Konflikty s poskokmi

Hrozby prítomné v scéne, ktoré sú tu len na to, aby sa na nich hráči predviedli, akí sú kool, sa nazývajú poskokovia. Poskokovia nemajú rysy, nemajú čchi a nikdy nehádzu kockami. Sú len akousi abstrakciou.

V bojovej scéne sú poskokovia bez tvaru a bezmennou masou tulpasov, ktorí sami o sebe nepredstavujú voči postave žiadnu hrozbu. Hráči si slobodne opíšu, ako sa s nimi poradia – s akýmkoľvek množstvom a akýmkoľvek spôsobom – samozrejme, kým sa držia žánru (veto stále platí). Vo výskumnej scéne môže byť poskokom informácia, ktorej treba venovať trochu času a úsilia, aby sa objavila, ale netreba vymýšľať žiadne neštandardné techniky na jej odhalenie. Poskokovia nemusia byť ľudia, sú to len menšie prekážky, priame jednoduchšie výzvy.

Mechanickou reprezentáciou konfliktu s poskokmi je **hodnota hrozby** (HH). Konkrétne hodnota závisí od počtu hráčov, limitu veľkosti banku a od počtu kôl, ktoré chcete takémuto konfliktu venovať. Vynásobte priemerný počet jangových úspechov v kole (väčšinou je to o dva menej než je limit banku) požadovaným počtom kôl.

Pre tých z vás, ktorí inklinujete k matematickému vyjadreniu, je vzorec pre výpočet HH nasledovný:

(relevantný rys/6) x (limit veľkosti banku kociek - jinovú úspechy nutné na vykrytie útoku poskokov) x (počet hráčov) x (požadovaný počet kôl).

Každý jangový úspech znižuje HH konfliktu s poskokmi o 1. Keď HH dosiahne nulu, hráč, ktorý tak urobil, popíše pomocou Coup de Grace rozuzlenie scény.

Keďže konflikty s poskokmi sú abstraktnými hrozbami a poskokovia nehádzu žiadne kocky, nebudú hádzať ani žiadne jangové koc-

ky proti hráčom. Útoky poskokov sú reprezentované tým, že každý hráč musí mať v každom kole aspoň 1 jinový úspech, inak príde o jeden bod čchi. Nebezpečnejšie konflikty s poskokmi môžu vyžadovať 2 až 3 jinové úspechy v každom kole.

Pán hry nemusí popisovať konanie poskokov v konflikte, keďže nehádzu žiadnymi kockami (hlavne kvôli tomu, že nemôžu žiadne získať). Podľa chuti môže nechať hráčov popisovať celé dianie na scéne a na konci kola len rekapitulovať, posúvať akciu ďalej, alebo môže aktívne popisovať scénu spolu s hráčmi.

.....
Pištoľníkov obklopili obyvatelia dediny. Väčšina má len primitívne zbrane – vidly či palice, a len niekoľkí majú pušky so zhrdzavenými hlavňami. Z tejto pasce sú len dve cesty – po vlastných alebo nohami napred – v každom prípade s prázdnyimi zásobníkmi.

Prestrielanie sa nepriateľskými dedinčanmi je konflikt s poskokmi s HH 14 a 1 automatickým jangovým úspechom, ktorý reprezentuje útoky dedinčanov. („matematicky“ podľa vzorca vyššie – priemerná hodnota relevantného rysu je 5, limit banku kociek pre túto scénu je 3, hráči sú dvaja a konflikt má trvať 4 kolá)

.....
Dodávka vezúca ukradnuté peniaze je odstavená uprostred pustiny, dvere sú otvorené dokorán. V zaschnutej tráve nie je na prvý pohľad vidno žiadne stopy po inom vozidle, no stopy niet ani po štyroch lupičoch a ich rukojemníkoch.

Odhalenie informácií a stôp, ktoré postavy privedú k lupičom je konflikt s poskokmi s HH 16 a 2 automatickými jangovými úspechmi, ktoré predstavujú zväčšujúci sa náskok lupičov (priemerná hodnota relevantného rysu je napr. 4, máme 4 hráčov, limit banku kociek

pre túto scénu je 4, a chceme, aby konflikt trval 3 kolá)

Konflikty s Nemesis

Najdôležitejšie scény sa popisujú aktívnejšie ako ktorékoľvek iné – sú to konflikty s Nemesis. Nemesis majú rysy a čchi (väčšinou 1-5) presne ako hráči, aj keď to nemusia byť nutne osoby.

Ako sa sluší a patrí na kľúčový konflikt, s Nemesis by postavy mali bojovať jeden na jedného. Ak dvaja alebo viacerí hráči musia absolútne nutne spojiť sily proti Nemesis, musia to urobiť jedným z nasledovných spôsobov:

- ❖ hráči sa v boji s Nemesis striedajú, teda v každom kole trvania konfliktu popíše svoje kroky jeden hráč, to znamená fázu popisu aj vyhodnotenia.
- ❖ ak je nastavený limit veľkosti banku kociek, môžu si zúčastnení hráči podeliť tento limit. Teda ak Nemesis hádže 6 kockami, dvaja proti nemu stojaci hráči budú hádzať každý troma kockami (samozrejme, ak si ich vyslúžia popisom). Nemesis potom rozdelí svoje jangové úspechy medzi troch hráčov. Ak proti jednému hráčovi stojí viac Nemesis, delí svoje úspechy medzi ne hráč.

Čo však skutočne odlišuje konflikty s poskokmi od konfliktov s Nemesis je fakt, že Nemesis (hraný Pánom hry) má príbehovú právomoc, presne ako hráči. Tu (podobne ako keď hráči používajú prihrávku) sa hráči a Pán hry interaktívne striedajú v popisovaní a získavaní kociek pred tým, než ich naraz hodia a vyhodnotia.

Coup de Grace sa vykonáva ako obvykle, teda len víťaz opisuje rozuzlenie scény. Ak hráč a Nemesis prejdú v tom istom kole do záporného čchi, vyhráva vyššia hodnota, v prípade zhody je za víťaza považovaný hráč.

Pripomeňme si, že Coup de Grace sa opisu-

je až po mechanickom vyriešení scény.

Nemožno teda v prvom kole konfliktu s Nemesis opísať „Natiahnem ruku so zbraňou, vystrelím a Nemesis padá k zemi s čistým priestrelom srdca“. Najprv musí Nemesis prísť o všetky body čchi, ktoré má, až potom ten, kto zníži počet čchi pod nulu môže opísať jeho (napríklad) smrť.

Coup de Grace sa môže opisovať aj pri konfliktoch s poskokmi – keď HH konfliktu klesne pod 0, môžu hráči alebo Pán hry opísať, ako postavy kosia zástupy nemŕtvych, až kým neostane kosť spojená s kosťou.

Kým však Nemesis má kladné alebo nulové čchi alebo hodnota hrozby konfliktu s poskokmi je 0 alebo viac, sú stále v hre, teda nemožno opísať prekonanie výzvy či definitívne ukončenie konfliktu.

Zmiešané konflikty

Niekedy je vhodné zmiešať predchádzajúce dva typy konfliktov do jednej scény. Ak je Nemesis len jeden, a hráčov je viac, potrebujete niečím zabaviť ostatných. Zmiešaným konfliktom zabránite tomu, aby sa hráči nudili – kým jeden konfrontuje Nemesis, ostatní musia riešiť konflikt s poskokmi.

Klasický bojový príklad:

Nielenže sa musíte porátať so zlosynom (ktorý je Nemesis), ale aj s jeho poskokmi. Takže kým jeden z vás búši do zlosyna, ostatní bojujú s poskokmi. V sociálnej situácii, kým jeden vypočúva kupca (Nemesis), ostatní odháňajú zákazníkov, ktorí chcú vojsť do obchodu.

Náhradný hod

Raz za čas môže dôjsť k situácii, že budete chcieť niečo vyriešiť bez veľkého divadla. Vtedy použijete náhradný hod. Hodte toľko kociek, koľko bodov má relevantný rys a porovnajte najnižšiu hodenú hodnotu s tabuľkou:

1	Solídny, profesionálny úspech. Dobrá práca!
2	Dobrý úspech. Úloha (len tak-tak) splnená bez komplikácií.
3	Úspech s menšími komplikáciami
4	Bežný neúspech.
5	Neúspech – hodný až zahanbenia.
6	Kritický neúspech, niečo také sa nevidí každý deň.

Náhradný hod je však skutočne výnimkou pri vyhodnocovaní konfliktu a mal by sa použiť len vtedy, keď skutočne nechcete popisovať konflikt. Vo všeobecnosti keď niečo nestojí za popis, nestojí to ani za hod. Ale ak niečo absolútne musíte mať náhodne vyhodnotené, použijete náhradný hod.

Voliteľné pravidlo: Stávky

Scéna sa nemusí vždy končiť smrťou alebo fyzickou porážkou jednej strany. Je zaujímavé si pred začiatkom scény povedať, o čo v nej pôjde. Hráči a Pán hry sa spoločne dohodnú, čo sa stane, keď jednej zo strán dôjde čchi. Či stačí, aby došlo čchi len jednej hráčskej postave alebo všetkým, je vec dohody.

.....
 Rozprávač oznámi hráčom stávky. „Ak postavy prehrávajú, tak sa ninjom podarí uniesť princeznú, ktorú majú hráči ochraňovať. Ak postavy vyhrajú, postavám sa podarí s princeznou utiecť do kanálov a ninjovia stratia na chvíľu ich stopu.“

Tieto stávky slúžia ako základ pre hráča, ktorý bude popisovať Coup de Grace. Je dôležité, aby oba možné výsledky stávky boli zaujímavé a inšpirovali ďalšie pokračovanie príbehu. Je ale len na hráčoch, či preferujú stávky presne stanovené (viď príklad vyššie), alebo skôr všeobecnejšie (napr.: v tomto reč-

níckom súboji pôjde o to, či zosmiešniš svojho protivníka alebo on teba).

Voliteľné pravidlo: Druhotná výzva

Niekedy ani v kombinovanom konflikte (Nemesis a poskokovia) nestačí zamestnať všetkých hráčov často kvôli tomu, že hráči nemajú potrebné rysy na prekonanie hrozby v scéne.

Druhotné výzvy dopĺňajú scénu o komplikácie, ktoré pomáhajú okoreniť príbeh. Vo všeobecnosti fungujú ako konflikty s poskokmi, hoci nemusia vyžadovať jinové úspechy na obranu – to je samozrejme na uvážení Pána hry.

Druhotné výzvy slúžia na to, aby v scéne mohol byť zaujímavý konflikt pre každú postavu. Ak hlavná výzva v scéne je pátranie a vyhodnocovanie dôkazov, môžete pridať druhotnú výzvu pre zhovorčivejšiu postavu – napríklad vypočúvanie konkrétneho svedka.

Druhotná výzva môže priniesť do scény nutnosť voľby medzi dvoma konfliktnými činnosťami. Musia sa rozhodnúť, či svoje kocky rozdelia medzi poskokov či Nemesis, alebo ich hodia proti druhotnej výzve. Musia obetovať jeden cieľ, aby dosiahli druhý.

.....
 Klasickou druhotnou výzvou je napríklad oheň. Kým horí, zvyšuje počet potrebných jinových úspechov o jeden. Môže sa dokonca naviazať na čas ako rastúci problém – ak sa oheň neuhasi za dve kolá, rozšíri sa a bude vyžadovať dva jinové úspechy.

Voliteľné pravidlo: Časový limit

Potenciálnym problémom Wushu v základnej podobe je, že v hre môže chýbať urgentnosť – kým hráči hádžu veľa jinových úspechov, nestrácajú čchi a neobávajú sa straty svojej schopnosti opisovať. Keďže kocky (jin a jang) nemajú nič spoločné s popisom, ktorý hráči produkujú, môže dôjsť k situácii, že každý čosi robí, ale k vyhodnoteniu scény sa nepribližujú.

Spôsobom, akým donútiť hráčov „pohnúť kostrou“, je pridanie časového limitu na druhotnú výzvu alebo akýkoľvek element v hre. Na úvod je potrebné oznámiť, že ak druhotná výzva (alebo čokoľvek iné) nebude vyriešené do X kôl, povedie to k javu Y. Mechanicky po uplynutí X kôl Pán hry zasadí hráčom Coup de Grace.

Povedzme, že sa vaša postava pokúša vypáčiť z diplomatovho asistenta informácie, tento rozhovor však nesmie diplomat začuť. Asistent stojí pri výtahu na jednom konci chodby (spolu s vami) a diplomat sa telefonujúci blíži po chodbe. Pán hry oznámi, že postava má tri kolá na to, aby z asistenta dostala informácie, než sa diplomat priblíži a jediná šanca na získanie informácií bude stratená.

Alebo:

Ste v uháňajúcom vlaku, ktorý sa nebezpečne nakláňa v každej zákrute zasnežených bavorských Álp bez akejkoľvek kontroly. Z okna vidieť hlboké rokliny, do ktorých sa vlak môže zrútiť, pasažieri v panike vreštia tak hlasno, až prekričia škripanie kolies o koľajnice. Čo urobíte?

V tomto druhu scény nemáte nepriateľa, proti ktorému bojovať, alebo poskokov, ktorých treba rozprášiť (aj keď taký boj na streche neovládateľného vlaku je príležitosť, ktorú by ste si nemali nechať ujsť...), ale sama situácia je hrozbou.

Pán hry určí hodnotu hrozby, koľko jinových úspechov je nutných na obranu a časový limit podľa svojich predstáv o kampani, ako rýchlo chce ukončiť scénu a akému tlaku chce vystaviť postavy a hráčov. Scéna s vlakom by mohla vyzeráť napríklad takto: hodnota hrozby 15, 1 jinový úspech za kolo, časový limit 3.

Príklad 1: Hráči musia nazbierať 15 úspechov, aby dostali vlak pod kontrolu. Musia použiť jeden jinový úspech aby sa chránili pred lietajúcou batožinou, natriasaním vagonov a spanikárenými koňmi, ktoré ušli z vozňa Kráľovských stajní. Spomínaných 15 úspechov musia získať za 3 alebo menej kôl, inak sa vlak zrúti do hlbokéj rokliny a množstvo pasažierov zhyynie nepeknu smrťou.

Príklad 2: Slávny vojvodov Zimný bál. Postavy sa ho zúčastnia v snahe získať informácie o ich nepriateľovi, Kniežati Rukanovi. Rozídu sa medzi ostatných zúčastnených a používajú svoje sociálne rysy, aby sa čoto dozvedeli. Každé kolo pokrýva hodinu bálu, potrebujú získať dokopy 20 úspechov, aby zistili, kde sa knieža nachádza. Hráči vedia, že existuje časový limit (Pán hry určí 4 kolá), než sa stane niečo zlé (Rukanova mechanická armáda sa prebudí, vpadne do Čiech), ale nevedia, koľko presne kôl majú. Priamo ich osobám však nehrozí žiadne nebezpečenstvo, takže nie je nutné deliť kocky na jinové a jangové.

■ TVORBA POSTÁV

Tvorba postáv vo Wushu je veľmi jednoduchá; všetko, čo si musíte vymyslieť, je niekoľko význačných vlastností postavy – takpovediac destilovať koncept vašej postavy do niekoľkých rysov.

RYSY

Rysy môžu reprezentovať čokoľvek od povolania (*Detektív, Lovec, Neurochirurg*) až po prívlastok (*Charizmatický, Inteligentný, Bohatý ako Krézus*). V hre, kde budú konflikty skôr bojové, je vhodné si vybrať bojový rys (*Majster Šaolinu, Špinavý boj, Gun-Fu*). V hrách s nadprirodzenými silami či mágiou by jeden rys mal byť venovaný takej téme (*Telekinéza, Tvoriacia mágia, Vlkolak*).

Každý rys má základnú hodnotu 2; Pán hry vám prideli 5–8 bodov, pomocou ktorých môžete zvolené rysy zvýšiť. Najvyššia možná hodnota rysu je 5. Obvykle sa prideliuje 6 bodov – teda jeden rys s hodnotou 5, jeden s hodnotou 4 a jeden s hodnotou 3.

Je dôležité dosiahnuť v skupine zhruba rovnaký záber rysov, inak tí so špecializovanejšími rysmi budú nútení častejšie používať hodnotu 2 – pre nedefinované rysy.

Voliteľné pravidlo: Kategórie rysov

Absolútne voľné rysy môžu viesť k nerovnosti v skupine až k úplnej paralýze postavy v príbehu. Jedným zo spôsobov, ako tomu zabrániť, je kategorizácia rysov tak, aby každý pokrýval odlišný druh konfliktu.

Postavy majú zväčša tri rysy, najvhodnejšie je ich rozdeliť ako jeden bojový, jeden sociálny a jeden profesný rys.

Bojové rysy by mohli pokrývať ako násilné, tak fyzické situácie. Príklady: *Pištolník, ex-Kukláč, Veľký, Zlý a Drsný, Rodený atlét,*

Nelútostný ničiaci stroj, Veterán légii, Teror so samopalom.

Sociálne rysy by si mali vedieť dať rady s medziludskými a sociálnymi konfliktami. Napríklad: *Len jedno tiché slovo, Podrezaný jazyk, Každý ma pozná – každý mi dlží, Kto by ho podozrieval?, Etiketa, Konexie v podsvetí, Zastrážujúca aura, Vodca luzy, Skúsený rečník, Majster podvodník.*

Profesné rysy môžu pokrývať mentálne konflikty, ktoré vyžadujú špecializované zručnosti alebo schopnosti. Príklady: *Vedátor, Elektro-nický mozog, Právnik, Bylinkárka, Majster magických vied, Vlmač, Fotografická pamäť.*

Voliteľné pravidlo: Rysy v bojových hrách

Variácia na kategorizáciu rysov pre hry, kde boj je hlavným prvkom a základom konfliktov. V takejto hre sú dva potenciálne problémy pri ponechaní voľby úrovne rysov na hráčoch.

V prvom rade ich efektivita vo väčšine scén má priamy dopad na subjektívnu zábavnosť. Ak tí hráči, ktorí majú vyššie hodnoty bojových rysov, neustále získavajú právo zasadiť Coup de Grace a zdanlivo toho „robia viac“, môže to viesť k frustrácii hráčov.

V druhom rade, ak každý má svoj bojový rys ako prvotný (5-bodový), môže dochádzať k situácii, že žiadne iné rysy sa nikdy nebudú využívať – čo zase vedie k jednotvárnosti hry a postáv, keďže nevyužijú celú škálu svojich schopností a vlastností.

Riešením prvého problému je nastavenie bojových rysov na rovnakú hodnotu. Riešenie druhého problému je nastaviť všetkých bojový rys na 4 – teda ako druhotný rys. To zaručí rovnakú účinnosť v boji, takže sa nikto necíti vynechaný a súčasne podnecuje používanie prvotného, nebojového rysu, a to dokonca novým spôsobom (keďže sa nebojový rys použije na riešenie bojového konfliktu).

Pre druhý prípad môže Pán hry hodiť do

pléna bojovo orientovaného Nemesis (ktorý má primárny bojový rys), ktorý postavám trochu zavará.

Voliteľné pravidlo: Vlastnosti rysov

Niekedy samotný názov rysu nestačí na to, aby bolo jasné, kedy je rys relevantný (a teda sa dá použiť) a kedy nie. To je na dohode skupiny, ako budú prostredníctvom veta rozhodovať, čo je vhodné a čo nie. Ak však chcete mať o niečo väčší prehľad, o čom rys je a dať priestor väčšej diferenciácii, môžete popísať jeho vlastnosti – teda identifikujete nejaké špecifické veci, ktoré rys robí.

Vlastnosť rysu hovorí každému, že „táto konkrétna vec sa dá urobiť s pomocou tohto rysu“ a nikto nemá právo použitie tohto rysu na tieto akcie vetovať. To neznamená, že rys nezahŕňa aj množstvo iných situácií a uplatnení, len nemáte zaručené, že jeho použitie bude akceptované.

Za každý bod nad 2 dostanete možnosť popísať vlastnosť rysu (alebo alternatívne toľko vlastností, ako hodnota rysu alebo hodnota rysu bez jednej...). Napríklad máme postavu vo fantasy hre, ktorá je v podstate Hraničiar. Postava má rys nazvaný *Bojovník divočiny 4*, ktorý používa na bojové situácie. Použitím pravidla hodnoty rysu bez jednej môže popísať tri vlastnosti rysu, ktoré popíše takto:

.....
Bojovník divočiny 4 – som schopný boja v prírode alebo na voľnom priestranstve a používam hoci aj samotné elementy, aby som zvrátil boj vo svoj prospech.

Vlastnosti:

Lukostrel'ba – trafím aj mušie oko na sto metrov

Útok zo zálohy – kladenie a odhaľovanie pascí

Boj s nožom a sekerou – brutálne efektívny boj s dvoma zbraňami
.....

Voliteľné pravidlo: Kocky ovládnutia

Toto pravidlo odzrkadľuje myšlienku „s veľkou mocou ide veľký risk“. Vlkolak, ktorý stratí kontrolu nad svojim divokým ja, upír nekontrolujúci svoju krvilačnosť alebo čokoľvek iné, kde za veľkú moc je nutné draho platiť.

Hráči nestratia kontrolu nad svojimi postavami, toto pravidlo predstavuje stratu kontroly postavy nad sebou samým.. Preto ak postava stratí kontrolu, naskytá sa šanca na zaujímavé hranie role pre hráča, neznamená to, že má zveriť postavu Pánovi hry.

Pán hry vytvorí pre postavu nový bank kociiek – bank ovládnutia, odporúčaná veľkosť banku je 5 kociek. Hráč popíše ďalší rys pre svoju postavu, ktorý vyjadruje, ako postava ovláda svoju špeciálnu moc. V ktoromkoľvek momente si hráč z banku ovládnutia môže vziať, koľko kociek uzná za vhodné a pridať ich k svojmu hodu. Určí, koľko kociek bude jinových a jangových a hodí ako normálne. Po tomto hode však nasleduje ďalší – hráč musí zobrať kocky, ktoré ostali v banku ovládnutia a určiť hodom proti rysu (musí hodiť ovládnutia, či sa ovládol. Ak nehodil ani jeden úspech, tak postava stráca kontrolu sama nad sebou v zmysle rysu, ktorý popisuje vlastnosť. (Upír sa bezmyšlienkovite vrhne na prvú obeť, v ktorej koluje krv, Vlkolak trhá všetko v dosahu...))

Bank ovládnutia by sa mal obnovovať o poznanie pomalšie ako čchi, napríklad raz za dve herné sedenia alebo po rituáli, ktorý určí Pán hry. Bank ovládnutia sa vždy obnoví po tom, čo postava stratí kontrolu.

Poznamenajme, že je to skvelá príležitosť pre oživenie hry aj z pohľadu príbehu, aj z pohľadu hráča, ako aj pre pridanie elementu strachu a úzkosti. Väčšina hráčov raz za čas bude chcieť stratiť kontrolu.

Voliteľné pravidlo: Špeciality

Hráči milujú hračky, je preto dobré im dať

„niečo špeciálne“, aby mali dobrý pocit. „Niečo špeciálne“ je bonusová kocka, ktorú hráč dostane, keď popíše špeciálnu akciu, v ktorej príde jeho špecialita do hry. Pre rytiera Jedi to môže byť *Sila*. Pre pašeráka to môže byť *Moja loďka*. Pre tajného agenta to môže byť *Výbava* (hodinky s motorovou pílou). Čokoľvek to je, keď sa im podarí do popisu dostať charakterový rys a opísať použitie svojej špeciality v kontexte, zaslúžia si dostať bonusovú kocku nad rámec veľkosti banku.

Príklady špecialít: *Čudný cudzinec*, *Konexii ako hadov*, *Elfský tátoš*, *Obria krv*, *Kuul fáro*, *Psionická schopnosť*, *Strojček/vecička*, *Neslávne známy*, *Nesmierne bohatý*

SLABINY

Aby sme vyvážili zatiaľ hyperkompetentnú postavu, potrebujeme nakoniec slabinu. Slabiny sú rysy s hodnotou 1. Milenec, ktorý ju vždy dostane do problémov, nejaká špeciálna slabosť (cesnak a drevený kôl) alebo nejaký tragický zlozvyk (*Pijan*, *Egoista*, *Nedokáže odmietnuť výzvu*). Kedykoľvek sa postava snaží konať proti svojej slabine, jedine kocky s hodnotou 1 sú úspešné.

Slabiny by sa však v hre nemali využívať príčasto – postavy sa takým situáciám vyhýbajú presne tak, ako sa ľudia snažia vyhnúť niečomu, v čom sú veľmi slabí. Slúžia skôr na to, aký spôsob konania vyberiete pre postavu vzhľadom na okolnosti než ako palica, ktorou bude Pán hry vašu postavu biť.

ZLEPŠOVANIE SA

V štandardnom Wushu postavy začínajú kompetentné a také aj ostávajú. Nezlepšujú sa mechanicky, ani nezberajú skúsenosti a nezvyšujú si hodnoty rysov.

Čo však môžu robiť, je vyvíjať sa.

Pozrime sa na Marigold Plume:

Rysy:

Kamarátka s Vrockom – drakom zo sveta duchov 5

Zvedavé decko, čo má vždy problémy 4

Lahko sa spriatelí 3

Slabina:

Neduživé decko 1

Prvá dejová línia: Marigold a Vrock vyšetrujú zvesti, že niekto chytá deti v meste a posielajú ich loďou na neznáme miesto. Bojujú s nebezpečnými Urmi z Lumerie, ktorí sa snažia pomocou detských myslí dodávať energiu svojim Strojom na sny. Marigold vidí temnú stránku sveta a zmení ju to. Už sa viac nedokáže Lahko spriatelíť, ale vyvinula si Náhl'ad do ľudskej podstaty.

Druhá dejová línia: O niekoľko rokov neskôr. Marigold je na strednej škole a snaží sa skĺbiť normálny život so svojím okultným vyšetrovaním. Vyrástla a už viac nie je *Neduživé decko*, teraz je *Príliš pekná*, aby ju niekto bral vážne. Musí si poradiť s epidémiou posadnutí v škole a zároveň zvládnuť úlohu kráľovnej krásy. O svojich priateľoch sa dozvedela veci, ktoré by radšej nevedela, čo trochu otupí jej *Zvedavosť*, ale väčší jej *Náhl'ad do ľudskej podstaty* (presun bodu zo *Zvedavosti* do *Náhl'adu*).

Tretia dejová línia: Marigold uniesli a len Vrock ju môže nájsť. Vrock zistí, že okrem toho, že je *Drak zo sveta duchov* (rys), má aj *Množstvo kontaktov a spojencov v Ríši Duchov* (rys), a *Dozvedel sa niečo o vyšetrovaní* (rys) od Marigold. Ale keďže je odrezaný od svojej spirituálnej kotvy, ktorú mu dala Marigold, je *Citlivý na slnko* (slabina). Dokáže Vrock nájsť Marigold včas, aby stihla poslať prihlášku na vysokú školu?

Je dôležité si uvedomiť, že Marigold dokáže s rysom *Náhl'ad do ľudskej podstaty* robiť iné veci než s rysom *Lahko sa spriatelí*. Neprijemne presne odhadovať, čo koho trápi, je vhodné

použitie prvého rysu, ale bolo by úplne mimo témy (a pravdepodobne by to bolo vetované), keby to chcela spraviť s druhým rysom.

■ UKÁŽKA HRY

Mnohým hráčom vo Wushu chýba dostatočne reprezentatívny *príklad hry*, teda to, ako vyzerá scéna v hre od začiatku do konca. To je dosť dôležité, keďže Wushu funguje trochu odlišným spôsobom než iné hry. Najväčším rozdielom je oddelenie mechaniky od rozprávania.

Ľuďom často nie je jasné, čo to v praxi znamená, a preto majú sklony myslieť si, že všetko je tak ako v iných hrách. Tento príklad poukazuje na to, že to nemusí byť pravda. Rovnako predvádza Wushu aj v inom žánri a štýle než len superakčné scény preplnené bojovým umením.

Nasledovná ukážka hrania ukazuje použitie Wushu vo *fantasy* prostredí.

Poznámky k formátovaniu

Mimoherný dialóg (teda dialóg hráčov, out of character) je uvádzaný štandardným písmom, *herný dialóg (teda dialóg postáv, in-character) kurzívou*. Všetky **rysy sú uvádzané tučným písmom**, aby boli dostatočne odlišené.

POSTAVY

V príklade sa vyskytuje Pán Hry a traja hráči – Alica, Boris a Cyril (A, B a C). Hrá sa *fantasy* na štýl D&D.

Alica hrá Thorgana Hearthstonea, kňaza. Jeho rysy sú:

Sväté slová 5 – klerická mágia, inšpirujúce preslovy, odvracanie nemŕtvych.

Bojovník chrámu 4 – boj v ťažkej zbroji.

Staviteľ 3 – vedomosti o stavbách a ich konštrukcii.

Prísahy a obmedzenia 1 – nesmie používať ostré zbrane, denne sa musí modliť.

Boris hrá Altheu, čarodejnicu. Jej rysy sú:

Vláda nad tajomstvami 5 – nepriame kúzla ako očarovanie a vyvolávanie.

Magický boj 4 – priame útočné kúzla.

Šľachtický pôvod 3 – vydáva rozkazy a očakáva, že budú bez otázok splnené.

Bezmocná bez slov a gest 1 – pri kúzlení musí rozprávať a gestikulovať.

Cyril hrá Tieňa, hraničiara. Jeho rysy sú:

Tajomstvá divočiny 5 – stopovanie, zálesáctvo, splynutie s okolím, tichý pohyb.

Bitkár 4 – rýchly boj.

Tajomný náhľad 3 – vidí a vníma veci, ktoré iní nevidia.

Tabu 1 – súhrn obmedzení, ktoré zahŕňa spôsob použitia meča a zabitie neozbrojeného.

UVEDENIE

Družina dostala úlohu zachrániť dedinčanov, ktorých uniesli kultisti. Podarilo sa im vystopovať úkryt kultistov hlboko v lese. Nasleduje záverečný konflikt hry.

PH: *Vystopovali ste kultistov až na čistinu hlboko v lese. Práve sa začína obrad, všetci majú červené rúcha a kapucne na hlavách, iba vodca má kapucňu zloženú. Piaty dedinčania ležia na zemi pripútaní s roztriahnutými rukami, ich krik a prosby o milosť sa nesú večerným vzduchom až k vášmu úkrytu. Kongregácia spúšťa monótonny spev a v rukách hlavného kultistu sa niečo zablýští – je to obetná dýka!*

A: Znie to trochu ako záver filmu Bratstvo vlkov.

C: Tiež sa mi zdá.

PH: Kvôli tým červeným rúcham, však?

B: Aké sú výzvy scény?

PH: Je tu vodca kultistov, to je Nemesis. Používa rysy **Charizmatický rečník 5** a **Vyvolávanie démonov 4**. Má 4 čchi.

B: Ten je môj!

PH: Zbytok kultistov predstavuje konflikt s poskokmi s hodnotou hrozby 18 a vyžaduje každé kolo jeden jinový úspech. Oslobodenie dedinčanov je druhotná výzva s hodnotou hrozby 6 a vyžaduje každé kolo jeden jinový úspech – nesmiete dopustiť, aby im kultisti ublížili. Uvidíme, ako to pôjde, možno niečo pridáme.

C: Na nich!

PH: Moment, limit banku kociek pre túto scénu je 6. Do toho!

1. KOLO – POPIS

A: *Vystupujúc na čistinu sa zhlboka nadýchnem a zvolám: „Táto špinavosť sa ukončí tu a teraz!“*

C: *To je preslov hodný kňaza! Kým Thorgan upútava pozornosť kultistov na seba, Tieň sa nikým nepozorovaný presunie pomedzi stromy na opačnú stranu čistiny.*

PH: *Tváre v kapucniach sa otočia na Thorgana, vodca kultistov tiež odtráha zrak od zajatcov a díva sa na votrelca.*

B: *Althea sa pridá k Thorganovi, postaví sa pár krokov zaňho, okolo rúk jej planie mágický oheň.*

PH: *Vodca kultistov skríkol: „Zabite ich, zabite ich oboch!“ Kultisti siahajú po zbraniach a vyrazia na Thorgana a Altheu.*

C: *Hraničiar napne luk a strieľa na kultistov strážiacich zajatcov. Jedného zložil a druhému prestrelil ruku práve vo chvíli, keď tento siahal po zbrani.*

B: *Althea urobí zložitý posunok a skolí vodcu kultistov bleskom.*

A: Veto! Nemôžeš zabiť vodcu kým má čchi!

PH: Má pravdu, tento detail budeš musieť zmeniť.

B: *Dobre. Althea naznačí zložitý posunok a vzápätí na vodcu kultistov letí blesk.*

PH: *Jeden z kultistov sa s fanatickým svitom v očiach vrhá priamo do dráhy blesku. „Hľa,*

taká silná je naša viera!“, zvolal vodca a začína tiež čarovať.

A: Pripravujem sa na prvú vlnu kultistov, štít pred sebou a kladivo v pohotovosti. Čakám. Prichádza prvý, jeho útok vykrývam štítom kopnem ho do slabín a kladivom rozdrťím jeho lebku.

B: „Drž ich ďalej odo mňa!“ hovorí Althea Thorganovi, pripravujúc si protikúzlo.

A: „Urobím, čo bude v mojich silách,“ odpovedám a udieram hlavou do nosa kultistu, ktorý sa na mňa snaží skočiť.

C: Pekný obrázok, osamelý bojovník odvracia hordy, zatiaľ čo mág si to rozdáva s vodcom.

A: „Tak sa pozrime, čo za esá má tá úbohá atrapa čarodejníka v rukáve!“ dodáva Althea.

PH: Pekná prihrávka, dialógy sú tiež detaily! „Sú len dvaja, zbavte sa ich a už nič nebude môcť ohroziť príchod nášho pána na tento svet v celej jeho sláve!“ hovorí vodca a pokračuje v príprave kúzla. Myslím, že sme opísali dosť, takže sa môžeme presunúť k vyhodnoteniu tohto kola. Každý opísal minimálne 6 detailov, ak nie viac.

1. KOLO – VYHODNOTENIE

PH: Ktorú výzvu riešite, aké rysy používate a ako rozdelíte svoje kocky?

C: Povedal by som, že moje akcie spadajú pod **Bitkár 4**, pustím sa do druhej výzvy – oslobodzujem dedinčanov. Mám 6 kociek, rozdelím ich na 4 jangové a 2 jinové.

A: Začal som síce rozprávaním, ale väčšiu časť kola som bojoval, takže používam rys **Bojovník chrámu 4**, delím na 5 jangových a 1 jinovú kocku a riešim poskokov.

B: **Magický boj 4** proti Nemesis, rozdelím to 3 ku 3. Čo používa vodca kultistov?

PH: Bola tam trocha mágie, ale väčšinou rozprával, pobádal kultistov a pod., takže **Charizmatický rečník 5**. 4 jangové a 2 jinové kocky.

A: Tak hádzme!

(chrastenie kociek)

B: Mám 3, 3, 5 na jang a 5, 1, 4 na jin. To znamená dva úspechy na jin aj jang.

PH: Hodil som 1, 3, 6, 5 jang a 3, 6 jin. Úspešné mám 3 jangy a 1 jin – takže Althea aj vodca kultistov strácajú po 1 Čchi.

A: 1, 6, 2, 5, 1 na jang a 1 na jin. Jinom vykrývam útok kultistov-poskokov a hodnotu hrozby konfliktu s poskokmi znižujem o moje 3 jangové úspechy.

C: Tak – 1, 3, 4, 3 na jang, 1, 6 na jin. Jeden jinový úspech mi stačí na obranu a znižujem hodnotu hrozby druhej výzvy o 2.

PH: Fajn, môžeme ísť do ďalšieho kola. Len pre poriadok – hodnota hrozby poskokov je teraz 15/1, druhej výzvy so zajatcami 2/1 a vodca kultistov aj Althea stratili 1 čchi.

2. KOLO – POPIS

PH: Stále viac kultistov sa rúti k už i tak dost ohrozenému Thorganovi, niekolkí vzadu sa idú zamerať na dobre schovaného Tieňa.

B: Chcem opísať moju stratu čchi. Budem potrebovať tvoju asistenciu, Pán hry. Jeden z kultistov prekízol popri Thorganovi a chce útočiť na Altheu, vidiac, že je ľahkým cieľom. „Myslela som si, že ich zadržávaš!“ kričí na Thorgana.

A: „Robím čo môžem!“ kričím späť, zraziac ďalšieho kultistu zásahom do hrude.

B: Ako kultista zdvihne na Altheu zbraň, podarí sa jej ho magickým gestom ochromiť.

PH: V momente, keď Althea likviduje kultistu, vodca využíva svoju príležitosť. Sotva zamumlal formulku, už zo zeme vyrážajú temné chápadlá a ovíjajú sa pevne okolo čarodejnice. Ich dotyk páli.

B: Chápadlá už takmer prepálili Altheinu magickú ochranu, keď sa jej podarilo vyriešiť protikúzlo, a chápadlá zmizli.

A: Teraz ja! Dvaja kultisti uchopili kraj môjho štítu a pokúšajú sa mi ho vytrhnúť. Zvolávam

meno svojho boha a cítim, ako ma naplňa božská moc. Moje brnenie, kladivo, štít aj svätý symbol žiaria. Kultisti, najprv ochromení, teraz vystrašení, ustupujú. „Hnev Čistého na vás dopadol!“ vyhlasujem a mocným úderom žiariaceho kladiva skolím ďalšieho kultistu.

C: Tieň bežiac strieľa ďalší šíp a zabije ďalšieho zo strážcov. Potom odhodí luk. Uchopiac do každej ruky malú sekerku vybehne na čistiňu a s krikom sa rozbehne priamo na kultistov, ktorí ho delia od zajatcov.

PH: Skvelé! „Nedovoľte mu dostať sa k obeťiam!“ vreští vodca a divoko máva smerom k hraničiarovi. Kultista neďaleko Tieňa dvíha zbraň a mieri naňho.

C: Bez toho, aby spomalil, sa Tieň uhýba úderu a spakruky zatne sekerku do kultistovej chrbtice..

PH: Vodca začína recitovať zaklínadlo mocným hlasom – a Althea rozoznáva, že ide o vyvolávacie kúzlo.

B: Althea zvolá: „Tieň, nenechaj ho to zaklínadlo dokončiť!“

PH: Môžeme prejsť na vyhodnotenie.

2. KOLO – VYHODNOTENIE

PH: Tak – rysy, výzvy, jin-jang – ako obvykle.

A: Teraz používam **Sväté slová 5**, šlo najmä o posilňujúce kúzla. Mojím cieľom boli opäť kultisti.

C: **Bitkár 4**, 3 jangové kocky na druhotnú výzvu, 2 jangové na konflikt s kultistami a jednu jinovú na vykrytie.

B: **Magický boj 4** na Nemesis, 4 jang a 2 jin.

PH: Nemesis používa **Vyvolávanie démonov 4**, delí pol na pol. Hádzme!

(chrastenie kociek)

PH: Mám 1, 4, 6 jang a 4, 6, 6 jin – úspešné sú 2 jangy a 1 jin.

B: Ha! Ja mám 5, 2, 4, 2 jang a 2, 2 jin – 3 úspešné jangy a 2 jiny. Nestrácam nič, ale vodca stráca 2 čchi!

PH: Vodcovi zostáva 1 čchi.

A: Nahádzal som 2, 6, 4, 3, 3 a 3, teda 4 úspešné jangy a 1 jin. Nemám ani škrabanec a z kultistov som už urval poriadny kus.

C: Mám 5, 3, 2 na druhotnú výzvu, 1, 4 na kultistov a 5 na jin. Takže strácam čchi, ale dedinčania sú v bezpečí a konflikt s kultistami je o ďalšie dva body ľahší.

PH: Áno, hrozba od poskokov má hodnotu 9/1, Cyril opíše Coup de Grace na druhotnú výzvu a vodca kultistov má už len 1 čchi. Keď bude mať negatívne čchi, niekto bude môcť opísať Coup de Grace aj naňho. Tieň aj Althea stratili po jednom čchi.

3. KOLO – POPIS

C: Idem popísať ukončenie druhotnej výzvy (Coup de Grace). Jeden zo strážcov padá mŕtvou priamo medzi zajatcov a jeho nôž sa dostáva na dosah jednej zo žien. Tá sa otočí, aby si mohla prerezať svoje putá, a o chvíľu už oslobodená beží s nožom na pomoc ostatným dedinčanom a zbavuje ich pút. Kultisti si ju nevšímajú kvôli bojovej vrave vládnucej okolo.

A: Využívam chvíľkovú nepozornosť a plnou silou útočím štítom na najbližšieho kultistu, zvaliac jeho aj zopár jeho kolegov na zem. „Althea, zabi ich, než sa stihnú pozbierať!“ za-revem.

B: Nestrácajúc čas Althea sformuluje slová moci a ukáže smerom na ležiacich kultistov. Vzduch okolo nich sa na chvíľku zaiskrí a pol tučta zasiahnutých kultistov padá v bezvedomí k zemi.

A: „Čo je to? Žiadna ohnivá guľa?“ podpichujem Altheu.

B: „Na rozdiel od teba, kňaz, dokážem riešiť veci aj jemne,“ opáči Althea. „Okrem toho budeme potrebovať niekoho na výsluch.“

C: Hraničiar odvracia kultistov výpad kopijou jednou zo sekier a druhou ho skalpuje. Presekáva sa zástupom kultistov tak rýchlo, ako je

to možné, aby sa dostal k vodcovi.

PH: Z miesta, na ktoré sa vodca kultistov zamerá, sa ozýva prenikavý a hrozivý zvuk, akoby niekto trhal realitu na kusy. Na zemi sa objavil pentagram, vzduch nad ním sa chveje mágiou.

C: Tieň zanáda – takouto rýchlosťou sa k vodcovi nedostane načas. Ustúpi o krok, rozmáchne sa sekerou a hodí ju celou silou priamo na vodcovu hlavu.

PH: Sekera letí priamo na cieľ, narazí však do neviditeľnej ochrannej bariéry a padá k zemi. To by bolo k tomuto kolu všetko.

3. KOLO – VYHODNOTENIE

PH: Ako obvykle.

B: **Vláda nad tajomstvami 5**, uspanie kultistov, delím 5/1.

A: Ďalší boj, čiže **Bojovník chrámu 5**, na kultistov, delím tiež 5/1.

C: Pre mňa znova **Bitkár 4**, na vodcu kultistov, delím 4/2.

PH: Vodca používa **Vyvolávanie démonov 4**, delím 3/3. Hádzzte!

(chrastenie kociek)

PH: 3, 2, 3 jang, 2, 1, 2 jin. Všetko úspešne.

C: 4, 2, 3, 2 jang – štyri úspechy a 5, 2 jin – jeden úspech. To znamená, že obaja strácame 1 čchi, teda ja mám čchi 1 a vodca 0.

PH: Vodca je stále v hre – aj keď len tak-tak. Je na tebe, či chceš opísať v ďalšom kole stratu chi – bude to ľahký detail.

A: Hodila som 4, 1, 3, 3, 5 na jang – samé úspechy, ale 6 na jin. Strácam čchi, ale konflikt s kultistami je skresaný o 5.

B: Mám 2, 6, 4, 4, 5 jang a 1 jin. Bez straty čchi a kultistom beriem ďalšie 3 body.

PH: Teda – konflikt s poskokmi sa dostal na 1/1, vodca kultistov má 0 čchi a Althea a Tieň majú obaja po 1 čchi. Thorgan zatiaľ bez straty čchi.

4. KOLO – POPIS

PH: Vodca kultistov vyriekol posledné slová zaklínadla. Zem sa chveje, obloha metá blesky a kvôli hrmeniu nepočujete vlastného slova. A...niečo sa materializuje na pentagrame. Je to čierne ako noc s troma planúcimi žltými očami. Vyzerá to ako veľká mačka, na chrbte sa ježia ostne. Keby to niekomu stále nebolo jasné, máme nový Nemesis.

A: „Pre všetko, čo je sväté!“ vykriknem, kráčajúc tvárou v tvár novému nebezpečenstvu. Okázalo mávam svätým symbolom – ten žiari čistým svetlom, keď úpenlivo prosím svojho boha, aby túto obludu zažehnal späť na to prekliate miesto, odkiaľ prišla.

PH: Prišera ryčí bolesťou a ježí ostne, ktoré vzápätí letia priamo na Thorgana.

A: Zdvihnem štít a pevne ho držím pred sebou, kým doňho narážajú ostne. Niekoľko z nich zasiahlo brnenie, ale cez neho sa nedostal žiaden. Jediný z ostňov prerazil štít a zasiahol moje predlaktie. Vyťahujem ho von a mrmlem liečiaciu modlitbu, ktorá ranu zacelí, takže o chvíľu po nej niet ani stopy.

B: „Tieň, zastav vodcu!“ Althea zvolá na hraničiara.

C: „Človek by si pomyslel, že tu rozkazuje ona,“ hundre popod nos, keď sa k jeho nohám kláti posledný kultista. Namiesto hodenej sekery berie do ľavej ruky dýku a beží k vodcovi.

PH: Vodcove ústa sa otvárajú doširoka, keď tu z nich vyletí ohromný roj čiernych múch. Roj letí priamo na Tieňa, zahalí ho, štípe a bzučí.

C: Tieň zatvára oči, zadržiava dych a robí všetko pre to, aby nevnímal bolesť. So zatŕatými zubami trhane kráča – krôčik po krôčiku – k vodcovi.

B: Althea sa sústreďuje a vyšle k Tieňovi mocný závan vetra, ktorý cestou zvalí niekoľko stále živých kultistov a odfúkne smrtiaci roj. Vzápätí roj zmizne v ohnivom výbuchu, zostane len kopa spálených múch a smradľavý dym.

C: Pekné! Tieň, pokrytý karmínovými opuchlinami, bojuje proti páleniu, ktoré cíti po celom tele, a rozbehne sa celou silou na vodcu, zraží ho k zemi, než stihne vyčarovať akékoľvek ďalšie kúzlo.

B: Naspäť k novému cieľu – k démonovi.

PH: Keďže po démonovi idete dvaja, zväčším jeho limit banku kociek.

B: Althea, siahnuc po všetkej sile, ktorú dokáže zmobilizovať, sa pokúša pretrhnúť putá, ktoré démona držia v tomto svete.

PH: Podráždene revúci démon sa rozbieha k Althee úžasnou rýchlosťou.

B: Jediným posunkom Althea vysielala niekoľko energetických šípov, čím obludu v podstate zastaví. Thorgan využije príležitosť a zaútočí na démona zozadu. Môže byť, Alica?

A: Bez problémov, pokračuj!

PH: Démon sa zaženie po Thorganovi pazúrmí, vytrhávajúc ostne zarazené v štíte, v ktorom zanecháva hlboké ryhy. Vyhodnotenie!

4. KOLO – VYHODNOTENIE

PH: Démon má 3 čchi a používa jediný rys – **Predátor z inej sféry 5**. Jeho 12 detailov rozdělím rovným dielom medzi Altheu a Thorgana, na každého s pomerom 4/2.

A: Delím 5/1, aby som spôsobil čo najviac škody, a používam **Sväté slová 5**.

B: Hodím jeden jang proti tomu, čo ostalo z kultistov, zbytok rozdělím 3/2 na démona. To všetko s **Magickým bojom 4**.

C: **Bitkár 4**, delím 4/2 na vodcu.

PH: Vodca používa **Vyvolávanie démonov 4**, delí 3/3.

(chrastenie kociek)

B: 4 na kultistov, nech to skončíme, 1, 6, 3 – 2 jangy na démona a 6, 2 – 1 jin. Ach jaj.

A: 5, 2, 2, 6, 6 – 3 jangy a 3 – 1 jin.

PH: Najprv vybavím démona, potom ty, Cyril. Proti Althee 5, 2, 5, 5 – 4 jangy a 2, 5 – 2 jiny. Takže žiadny úbytok čchi a Altheu

to dostane na -2! To je Coup de Grace. Proti Thorganovi 6, 4, 3, 2 – 3 jangy a 6,5 1 jin. Teda démon má o 1 čchi menej, tak isto aj Thorgan.

C: Pre Tieňa som nahádzal 2, 4, 6, 2 – 3 jangové úspechy a 3, 2 – 2 jinové úspechy.

PH: Vodca kultistov – 1, 3, 5, teda 2 jangy a 5, 3, 2, teda 2 jiny. Tieň zostáva, ako bol, ale vodca kultistov je na -1 čchi – teda Coup de Grace pre Tieňa.

C: Môj druhý v tomto boji!

B: Áno, ale ja som to odpracoval.

PH: Zhrnutie – Althea a kultisti aj ich vodca sú mimo, Coup de Grace opíšeme o chvíľu. Thorgan má 2 čchi, Tieň 1 a démon zatiaľ 2.

5. KOLO – POPIS

PH: S prerušovaným svistom sa vzduch medzi démonom a Altheou naplní letiacimi ostňami. Ani jej narýchlo vyčarovaná magická bariéra ich nemôže zastaviť všetky. Dokonca ani ochranné kúzla dlho neodolali a jeden z ostňov sa zapichol do Altheinho brucha. Althea padla k zemi, skrútila sa do kľbka, rukami sa snaží vytrhnúť osteň, ale bez úspechu. Ústa sa hýbu, no neopustí ich žiaden zvuk.

C: Dobitý, ale neporazený, Tieň kráča tam, kam dopadol vodca. Ten sa snaží postaviť na nohy, ruky vytvárajú vzor nového kúzla. Hraničiarova sekera sa zatála do vodcovho predlakta práve včas, aby prekazila kúzlo, a vodca sa zmôže len na bolestný krik a kvílenie. „Majte zľutovanie!“ zavýja vodca. „Také, ako by si mal ty s dedičanmi?“ prehodí Tieň. „Nemyslím,“ dodáva a pevným zabodnutím noža vyrazí z vodcu kultistov jeho posledný dych.

A: Kultisti vidiac, že ich vodca je porazený, zabudnú na boj. Tí, ktorí stále bojujú, odhodia zbrane a padnú na kolená. Ruky zložia v podriadenom geste, pohľady zaryjú do zeme a očakávajú svoj osud. Nehýbu sa ani neprejavujú snahu pomáhať démonovi – s týmto kultom

by už najradšej nemali nič spoločné.

PH: *Démon zamieri na Thorgana, v behu ho zvalí na zem a takmer zadlávi.*

A: *Pevne držím svoj štít, chránim si najmä tvár a krk, ktoré nie sú chránené brnením. Snažím sa uvoľniť si ruku s kladivom spod démonovej váhy.*

C: *Tieň dvíha kopiju zahodenú jedným z kultistov, potažká ju v ruke, aby odhadol správny švih a celou silou ju vrhá na démona.*

PH: *Kopija zasiahla démonov chrbát a vyvolala nervy drásajúci bolestný rev. Démon na chvíľku stratil záujem o obeť pod sebou, pootočil sa a vystrelil ďalšie ostne tentokrát na Tieňa.*

A: *Využívam príležitosť a uvoľnujem si kladivo. Než sa démon stačí spamätať, kladivom mu rozdrvím kľúčnu kosť.*

C: *Hraničiar sa hádže k zemi, aby unikol smrtiacim ostňom, ako štít používa mŕtvolu kultistu ležiacu poblíž.*

PH: *Démon na vrchole svojej rozľútenosti zavýja a v zúrivosti sa vrhá na Thorgana, ktorého zhadzuje na zem. Vyhodnotenie!*

5. KOLO – VYHODNOTENIE

PH: Delím po 6 kociek na oboch ako predtým, **Predátor z inej sféry 5**, delím po 4/2.

C: Idem plnou parou, aj keď si to zliznem – 6/0, **Bitkár 4**.

A: Nieкто musí prežiť, aby sme mohli zasadiť Coup de Grace. Rozdelím 4/2 s **Bojovníkom chrámu 4**.

chrastenie kociek

PH: Na Tieňa 5, 4, 1, 2 – 4 jangy a 2, 3 – 2 jin. Na Thorgana 6, 1, 4, 3 – 3 jangy a 3, 6 – 1 jin.

C: Mám 3, 1, 3, 2, 4, 2 – samé úspechy, teda 6 jangov. Tak to má byť! Má -2 čchi. Bohužiaľ, aj som na -3, takže už toho veľa nepopíšem.

A: Ja mám 2, 4, 4, 3, takže 4 jangy a 2, 6, teda 1 jin. Som na 0 a démona dobíjam na -6!

PH: Tým si si zaslúžil posledný Coup de Grace

tejto scény.

6. KOLO – ZÁVER

PH: *Tieň pocítil ostrú bolesť v nohe, a aj keď sa ňou pokúša pohnúť, nejde to. Ostne ju totiž doslova prišpendlili o zem. Hlava sa mu krúti a pri pokuse vytriahnuť jeden z ostňov sa takmer pozvracia od bolesti. Vyčerpaný sa zrúti na zem a nie je schopný vnímať už nič – okrem svojej bolesti.*

A: *Konečne sa mi podarilo pozviechať sa zo zeme a démon sa už rúti na mňa. V poslednom momente urobím úkrok a jeho lebke zasadím devastujúci úder. Je na mieste mŕtvy a len zotrvačnosťou behu dopadne na zem o kus ďalej. Zakrátko je z neho už len dym, ktorý rozfúka vietor.*

PH: *Dedinčania opatrne vyliezajú zo svojich úkrytov a vyl'akane hl'adia na svojich záchrancoch – všetkých polomŕtvych.*

A: *„Teraz ste už v bezpečí, zavedieme vás domov. Najprv však musím venovať pozornosť svojim spoločníkom.“*

■ POĎAKOVANIE

Danovi Baynovi za to, že vytvoril Wushu a dovolil nám, aby sme užívali jeho slov. A že povolil pridanie pravidla podržané kocky, ktoré pochádza z Wire-Fu.

Lordovi Minxovi za spísanie Čo Wushu robí a Čo wushu nerobí.

Bailywolfovi za druhotné výzvy, časový limit a nevýhody (voliteľné pravidlá).

Aaronovi Smithovi a Julie Barmanovej za príklady v sekcii Popis.

Všetkým kritikom: Lord Minx, Simple Man, Will, HMT, DanMcS, dyjoots, Leach, Scurvey_Platypus, Plume, rbingham2000, con man, daimon4242, JiminyCrikkit, Aaron Smith and Blake Hutchins.