

Dakara

Hra bez přípravy

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý



E. BLAIR LEIGHTON 1900

Obsah

<u>Úvod</u>	4
<u>Jak začít</u>	5
<u>Jak probíhá hra</u>	10
<u>Tvorba postavy</u>	12
<u>Vyhodnocení obtížných akcí</u>	17
<u>Konflikt</u>	30
<u>Kola</u>	31
<u>Ohlašování akcí</u>	32
<u>Vyhodnocení akcí</u>	34
<u>Speciální akce</u>	38
<u>Finty v konfliktu</u>	40
<u>Opozice</u>	46
<u>Obecné rady</u>	48
<u>Jak vést hru</u>	51
<u>Jak hrát za postavu</u>	59
<u>První hra skončila. Co dál?</u>	62
<u>Hraní bez přípravy ve vašem oblíbeném systému</u>	67

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval účastníkům testovacích her a také všem, kdo přispěli cennými připomínkami.

Zpětná vazba

Velice ocením Vaše názory a komentáře. Pokud to bude alespoň trochu možné, tak u připomínek ke konkrétním pravidlům uvádějte, prosím, číslo verze a název kapitoly nebo číslo stránky. Velice mi to usnadní zapracování.

Připomínky pište, prosím, nejlépe do diskuse na [RPG fóru](#) nebo [D20.cz](#).

Autoři použitých výtvarných děl

John William Waterhouse, Mikhail Ivanovich Avilov, Rosa Bonheur, Paul Delaroche, Edmund Leighton, Ilya Repin, Jasper Francis Cropsey, John Ward of Hull, Horace Vernet, Joseph Mallord William Turner, Bernardo Bellotto, Benjamin West

Úvod

Tato příručka představuje návod, jak společně vytvořit a odvyprávět zajímavý příběh. Na rozdíl od klasických her na hrdiny zde není třeba dopředu nic připravovat – tvorba postav, prostředí i zápletky je nedílnou součástí hry.

Hra bez přípravy je určena pro 3-6 hráčů. Kromě těchto pravidel se hodí mít po ruce papír a tužku, případně pro každého hráče vytištěnou prázdnou Kartu postavy. Budete také potřebovat obyčejnou šestistěnnou kostku (v pravidlech se hod kostkou zapisuje jako ik6). Stačí jedna do skupiny, ale je pohodlnější, když má každý hráč vlastní.

Vlastní hra probíhá podobně, jako by šlo o improvizované divadlo, všichni jste herci a současně i diváky. Nemusíte se učit žádné role ani dialogy, to všechno společně postupně vytvoříte.

Při čtení pravidel ti možná spousta věcí nebude jasných – jak vlastně Vypravěč řídí hru, co obnáší hraní za postavu, atp. Je to



proto, že pravidla jsou vysvětlována ve stejném pořadí, v jakém pak probíhá samotná hra. Určitě se tím tedy nenech odradit, vše bude později vysvětleno. Rady k vedení hry a hraní za postavu najdeš v samostatných kapitolách.

Jak začít

Dohodněte se, kdo z vás bude Vypravěč – jeho úkolem bude vaše sezení moderovat a hrát za epizodní postavy a protivníky. Ostatní ztvární hlavní postavy příběhu. Je vhodné, abyste si všichni před hrou pročetli tuto příručku až po kapitolu **První hra skončila, co dál?** Až se poprvé sejdete, začněte následujícím odstavcem.

Vyberte herní prostředí

Kde přesně se bude váš první příběh odehrávat, záleží na vás a musíte se na tom domluvit. Tato příručka je tématicky laděna v duchu přelomu středověku a renesance, ale nemusíte se tím nutně omezovat. Můžete hrát například:

- V Praze za vlády Rudolfa II
- V raně renesančním Janově, Benátkách či Florencii
- Ve vašem vlastním světě inspirovaném tímto nebo jakýmkoliv jiným obdobím

Výborný nápad je také inspirovat se nějakým filmem či románem, který všichni znáte, jako je třeba Císařův pekař nebo Tři mušketýři.

Vůbec nevadí, pokud toho o vybrané době či místě moc nevíte. Tato hra není o studiu historických pramenů, ale o prožití příběhu. Vyberte si prostě prostředí, které vám je sympatické, nebo zvolte možnost hry ve vlastním světě. Jak to tam vypadá nemusíte vymýšlet hned, vyplyně to z průběhu hry.



Popište první situaci

Nyní už víte, kdo bude Vypravěčem a kde se bude váš příběh odehrávat. Je tedy na čase pustit se do hry!

Začněte tím, kde se zrovna nacházíte. Návrhy podávejte všichni, není to výhradní úkol Vypravěče. Může to být například:

- V úzké a křivolaké uličce
- Na náměstí plném stánků se zeleninou
- Na městských hradbách
- V hlubokém lese

O tom, která z navržených variant platí, rozhodne Vypravěč. Měl by při tom přihlédnout k tomu, o co mají hráči největší zájem.

Přidejte detaily

Vybranou variantu rozpracujte. Představte si, že tam skutečně jste. Co vidíte kolem sebe? Co slyšíte a cítíte? Co máte pod nohami?

- Vaše boty klapou o tvrdou kamennou dlažbu
- Všude se ozývá hlasité volání stánkařů a vzrušené smlouvání
- V silném vichru se na hradbách jen stěží udržíte
- Les voní mechem a jehličím, kazí to ale štiplavý zápach kouře

Stejně jako v předchozím případě, i tady mohou návrhy podávat všichni a je na Vypravěči, aby určil, co platí.

Stav na tom, co říkají ostatní. Nezavrhuji jejich návrhy jen proto, že tě zrovna napadlo něco jiného, nech se jimi inspirovat a zapoj to do svojí představy.

Karel: „*Jsme v úzké uličce pod vysokou zdí kostela.*“

Monika: „*A na jejím vrcholu jsou rozšklebené chrliče.*“

Spusťte akci

Něco se děje a týká se to vašich postav. Nemusíte zatím vědět proč. Například:

- Někdo vás honí
- Vy někoho honíte
- Něco vyšetřujete
- Před vámi hoří a vy běžíte pomoci
- Utíkáte z hořící budovy

Co by se mohlo dít, může navrhnut kterýkoliv hráč, a opět je žádoucí stavět na nápadech ostatních. Vypravěč pak z toho něco vybere.



Co děláte?

Nyní víte, v jakém prostředí se váš příběh odehrává, v jaké situaci se nacházíte a co se zrovna děje. Co děláte?

- Utíkáte, co vám síly stačí?
- Někdo z vás vykřikne „*Zloděj, chytě ho!*“, aby zmátl stráže?
- Jdete si prohlédnout místo činu?
- Rozdělíte se, abyste prchajícího obklíčili?

Každý hráč říká, co bude dělat jeho postava. V tuto chvíli ještě nevíte, koho přesně hrajete, ale to ničemu nevadí. Jste prostě skupina, která se dostala do vámi popsané situace a nejspíš tam přirozeně patří. Představte si, že jde o filmový záběr z dálky – vidíte několik

postav, jak něco dělají, ale jste ještě moc daleko na to, abyste rozehnali jednotlivé tváře.

Myslete také na to, že představujete hlavní postavy nějakého příběhu, což obvykle znamená, že máte nějaký **společný** důvod, proč v té situaci jste. Kdyby vás nic nespojovalo, tak byste se nejspíš rozběhli každý jiným směrem a příběh by skončil dřív, než pořádně začal. Nemusíte zatím vědět, co tím důvodem je, ale hrajte s tím, že nějaký existuje. Snažte se tedy spolupracovat. Na vyjasnění případných neshod bude čas později, až aktuální situace skončí.

Vypravěč popisuje, co se děje

Po výkřiku „*Zloděj, chyťte ho!*“ může Vypravěč například vylíčit, jak se část strážníků od jednotky oddělila a pustila se za kapsářem, který začal utíkat v domnění, že si ho někdo všiml.

Nemusí to nutně vymýšlet sám, může se například zeptat: „*Co by se mohlo stát po tom, co jsi tohle zvolal?*“

A hráči mohou navrhnut například: „*Mohl by se toho leknout nějaký skutečný zloděj?*“

Případně: „*Nebo by se mohli k pronásledování přidat nějací zákazníci a plést se gardistům pod nohy.*“

Co z toho se stane, je na Vypravěči. Měl by ale pokud možno všechny smysluplné nápady zapojit, nebo alespoň vymyslet něco podobného. Když je totiž nebude používat, tak hráče brzo přestane bavit cokoliv vymýšlet a navrhovat.

A podle potřeby může situaci vyostřit

Pokud hráči aktivně reagují, tak není třeba přilévat oleje do ohně. V opačném případě může Vypravěč vtáhnout postavy do dění například úpravou situace tak, aby se jich týkala opravdu osobně, nebo aby pro ně nečinnost měla okamžité nepříjemné důsledky. Například:

- *Stráže nehoní jen tak někoho, honí právě vás*
- *V hořícím domě je někdo, na kom vám záleží. Kdo to je?*
- *Požár se rychle šíří. Z vedlejšího pokoje slyšíte volání stařeny, která vás pohostila. Co děláte?*

Jak probíhá hra

V tomto odstavci si shrneme, jak vlastně hraní vypadá. Jak bylo naznačeno v předchozím textu, je to dialog, do kterého se zapojují všichni hráči a Vypravěč jej moderuje. Občas budete společně tvořit nové prvky herního světa, podobně jako když jste teď vymýšleli svou první scénu a situaci. Ve zbytku času budete *hrát za postavy* – tedy za ně mluvit a popisovat, co dělají.

V některých případech nemusí být zjevné, jestli se postavě podáří to, co chce udělat. Pokud budeš například chtít probodnout strážného u brány, půjde zřejmě o to, zda jsi lepší šermíř než on, případně jestli ho dokážeš překvapit. Nemůžeš tedy prostě rovnou popsat, že jsi ho probodnul. V kapitole **Tvorba postavy** se dozvíš, jak herně vyjádříme, nakolik je tvá postava dobrá v šermu nebo jakékoli jiné činnosti, o níž se může chtít pokusit. V kapitole **Vyhodnocení akcí** probereme, jak se určí, zda ve svém záměru uspějesh.

Až skončí vaše první scéna, tak začnete podobně vytvářet další. Na rozdíl od té první už ji ale nebudete vymýšlet z ničeho, ale na základě toho, co už se ve hře stalo. Pokud tedy například vaše první scéna obsahovala pronásledování uprchlého zločince a skončila jeho dopadením, druhá scéna může být o jeho výslechu. Kde se bude odehrávat určíte vy svým rozhodnutím, zda jej budete vyslychat přímo na místě, nebo ho nejdříve někam odvedete.

Struktura prvního sezení

Vaše první herní sezení se bude skládat z několika navazujících scén. Pokud se jedná o jednorázovou hru a víte, že se už znova nejdete, tak je žádoucí, abyste před koncem hry váš příběh nějak uzavřeli. Vyšetřování zločinu by například mělo skončit odhalením pachatele, pátrání po unesené dceři bohatého obchodníka jejím nalezením, a podobně. Nemusíte nutně skončit úspěšně, ale o případném neúspěchu by se mělo rozhodnout až těsně u cíle, nikoliv při první komplikaci – to byste si totiž moc nezahráli.

Zajistit, abyste to stihli odehrát, je úkolem Vypravěče. Nejpozději zhruba v polovině hracího času by se měl rozhodnout, co je hlavním cílem nebo motivem příběhu. Pokud to není jasné, zeptá se nahlas – promluvte si o tom a společně určete, kam váš příběh směřuje. Nevymýšlejte ale zatím, jak to celé dopadne, to se dozvíté až dalším hraním.

Cíl je vhodné formulovat jako otázku, například:

- Kdo zabil pátera Antonia?
- Stihneme doručit dopis včas?
- Podaří se nám nalézt vzácný artefakt ukradený z paláce komtesy z Anjou?

Vypravěč by následně měl řízením tempa hry zajistit, že v průběhu hraní na tuto otázku najdete odpověď. To znamená, že pokud máte málo času, tak místo odehrávání výslechu strážného může například rovnou říct, co jste se od něj dozvěděli, nebo třeba přeskakovat dlouhé úseky děje jednou větou, například:

„Po celých pět dní cesty se nic zajímavého nestalo. Dorazili jste do Londýna.“

Na finální scénu si vyhraďte dost času – je lepší skončit dřív, než nechat rozehraný příběh nedokončený.

Hraní na pokračování

Pokud víte, že se sejdete znovu, nebo že dokonce budete hrát pravidelně, tak děj samozřejmě násilně urychlou nemusíte. Při dlouhodobém hraní se ovšem také hodí držet se určité struktury, více si o tom povíme v kapitole **První hra skončila. Co dál?** Tu už ale nemusíte číst před prvním sezením a dokonce je lepší, když si hru nejdříve vyzkoušíte a až pak si přečtete, jak ji vést dál. Osobní zkušenost vám žádná příručka nenahradí.

Tvorba postavy

V průběhu tvorby první scény a situace jste nepotřebovali zkoumat, kdo vlastně vaše postavy jsou. Stačilo vám vědět, že žijí ve vašem herním světě a nějak se společně dostaly do situace, kterou jste právě vytvořili. Nebylo až tak důležité, čím se živí a co dokáží, jakou mají povahu a co je svedlo dohromady. Přesně v tomto duchu Hra bez přípravy probíhá – dokud něco nepotřebujete vědět, nemusíte si s tím lámat hlavu. Při hraní postav ale tyto otázky dříve nebo později vyvstanou, takže si teď probereme, jak je zodpovědět.

Charakter

Zda je někdo hrdina nebo strašpytel, se obvykle ukáže, až když jde do tuhého. A to je přesně to, co by se teď ve vaší hře mělo dít – pokud ne, měli byste situaci ještě trochu přiostřit. Rozhodnutím, jak bude tvá postava reagovat, řekneš o jejím charakteru více, než sáhodlouhým povídáním.

Mysli na to, že nemusíš hrát sám sebe. Zahrát si postavu, která se v krizi sesype či zpanikaří, může být stejně zajímavé, jako hrát chladnokrevného zabijáka či hrdinu se srdcem na správném místě. Pozor ale na to, že některé charaktery se do společné hry moc nehodí – například sólisté, zrádci nebo lidé, na které nikdy není spoleh-

nutí. Držte se pro začátek toho, že by postavy měly být týmoví hráči. O možnosti hrát zrácce nebo třeba zvěda uvnitř týmu, si více povíme v kapitole **Obecné rady**.

Charakter své postavy nejen že nemusíš hned určit do nejmenších podrobností, ono to ani není možné. Každý člověk se totiž průběžně mění podle toho, co prožívá a s kým se v životě potkává. Přesně to samé platí i o vašich postavách – po roce hraní možná budou v podobné situaci reagovat jinak. Snaž se být konzistentní, pokud zrovna nechceš hrát úplně chaotickou postavu, ale neboj se její názory, postoje a chování měnit, pokud to vyplyně ze hry. Promýšlení, jak a proč tvoje herní postava jedná, patří k nejsilnějším prvkům her na vyprávění příběhů.



Motivace

Pokaždé, když si za svou postavu položíš nějakou otázku, například: „*Proč vlastně s váma spolupracuju?*“ nebo „*A proč bych tohle měl udělat?*“ ji vyslov nahlas a následně na ni společně najděte odpověď. Pokud nechceš, aby tvá postava působila nerozhodně, tak otázku formuluj tak, aby bylo zřejmé, že se ptáš jako hráč a ne jako postava.

Jestliže necítíš potřebu si podobné otázky klást, dělat to samozřejmě nemusíš. Motivace tvé postavy může stejně tak dobře pramenit z jejího charakteru a situace – třeba prostě půjde pomoci, protože chce, nebo protože jí to připadá správné.

Příklad:

„*Proč by měla moje postava v téhle situaci riskovat krk?*“

Ostatní mohou odpovědět například: „*Mohlo by to být třeba proto, že tobě taky někdo v podobné situaci pomohl?*“

Nebo: „*Možná je v tom domě někdo, na kom ti záleží?*“

Jakou z navrhovaných variant si vybereš, je na tobě.

Při hledání odpovědí na tyto otázky můžete vytvořit část minulosti postav, například:

„*Proč že teď společně utíkáme po hradbách? Co nás povede k tomu dál spolupracovat?*“

A tví spoluhráči mohou navrhnut třeba: „*Protože jsme utekli z vězení. Za vřeli nás, když jsme zkoušeli ukrást vzácné šperky.*“ „*A spolupracovat chceme, protože jsme si je na útěku někde schovali.*“

Nebo: „*Protože bojujeme za republiku. Honí nás garda vládce města.*“

O všem, co se týká hráckých postav, rozhodují jejich hráči. O všem ostatním rozhoduje Vypravěč. Nerozhodujte ale proti vůli ostatních hráčů – pokračujte v navrhování alternativ, dokud s nimi nebudou všichni spokojeni.

Rysy postavy

V čem je twoje postava dobrá, vyjadřují hodnocení jejích rysů. Rysy mohou být dovednosti, nebo i obecné charakteristiky, jako například jak je bohatá, nebo jaké má známosti.

Pro hru v různých obdobích či světech se hodí různé rysy – ve středověku například nebyly známé počítače, takže nemá smysl takový rys vůbec uvádět, pokud budete hrát příběh z této doby. Následující seznam rysů se vztahuje právě k období na přelomu středověku a renesance, nic vám ale nebrání se jím inspirovat a vymyslet si vlastní pro svět nebo prostředí, kde chcete hrát:

- Zálesácké učení
- Učenost
- Jednání
- Zlodějské praktiky
- Fyzická zdatnost
- Boj zblízka
- Střelba
- Vrhací zbraně
- Majetek
- Postavení
- Známosti

Jak dobře má postava jednotlivé rysy rozvinuté, vyjadřujeme číslem od nuly do šesti. Co tyto hodnoty znamenají, ukazuje následující tabulka:

Význam hodnocení rysů

Hodnocení	Znalosti a dovednosti	Majetek a Postavení
0	Zelenáč	Žebrák, otrok, psanec, městská spodina
1	Začátečník	Chudáš, nevolník, akolyta, ministrant, drobný rolník, putující tovaryš, námezdní dělník, potulný mnich
2	Pokročilý, učeň, student	Prostý člověk, drobný obchodník, řemeslník, sedlák, farář
3	Profesionál, absolvent univerzity	Zámožný člověk, měšťan (majitel domu ve městě), nižší šlechtic, biskup, opat, prelát
4	Veterán, předák, doktor věd	Boháč, erbovní měšťan, šlechtic z panského rodu, arcibiskup, konšel královského města (člen městské rady)
5	Mistr	Velmož, šlechtic z knížecího rodu, kardinál
6	Velmistr	Král, papež

Hodnocení Známostí vyjadřuje, jak schopné, movité či vlivné osoby nebo organizace znáš.

Majetek a Postavení mohou mít různé hodnoty, přestože je jejich význam podobný. Můžeš být například zchudlý šlechtic a mít tedy Postavení 3, ale Majetek pouze jako sedlák, tedy 2.

Přidělování hodnocení k rysům postavy

V průběhu hry budeš postupně mezi jednotlivé rysy z předchozího seznamu rozdělovat následující hodnoty:

- **3, 2, 2, 1, 1**

Pokaždé, když ve hře nastane situace, kdy budeš chtít využít některý z rysů, mu přiděl jedno z těchto čísel. U těch, kterým žádnou hodnotu nepřidělíš, bude tvá postava mít nulové hodnocení. Každé číslo můžeš použít jen jednou.

Tabulka **Význam hodnocení rysů** uvádí i vyšší čísla, než s jakými budeš začínat. Pokud budete v rozehraném příběhu pokračovat, budeš moci své schopnosti rozvíjet a těchto hodnot dosáhnout.

Příklad:

Dojde k boji a hráč se rozhodne, že jeho postava bude v Boji zblízka opravdu dobrá. Zapíše si tedy Boj zblízka 3. Trojku ale může přidělit jen jednou, další schopnosti tedy jeho postava bude mít dvojkové nebo nižší.

Vyhodnocení obtížných akcí

Kdykoliv chcete vy nebo vaši protivníci udělat něco, u čeho není výsledek zřejmý, například bojovat, přeskočit ze střechy na střechu, nebo třeba někoho okrást, použijte následující pravidla.



Odhad výsledku podle hodnocení rysu

Nejjednodušší a nejčastější případ použití rysů je odhad podle **Tabulky významu hodnocení**. Pokud máš například Učenost na trojce, tak to znamená, že máš vystudovanou univerzitu, nebo jsi jiným způsobem získal srovnatelné vzdělání. Díky tomu automaticky zvládáš všechno, co je pro absolventa univerzity rutinní: řešit matematické úlohy, orientovat se v historii a dalších vědách, a podobně. S Majetkem na dvojce si žiješ jako sedlák, můžeš si tedy určitě dovolit nocleh a stravu v hostinci, cestovat vlastním povozem a hodit žebrákovu u brány páru drobných, když se ho ptáš, jestli náhodou neviděl osobu, kterou hledáš.

Test rysu

Pokud výsledek není zřejmý čistě na základě významu hodnocení příslušného rysu, nebo když se pokoušíš o něco, co je i pro někoho s tvým hodnocením náročná výzva, postupujte takto:

- 1) Řekni, co chceš udělat a jaký na to použiješ rys
- 2) Společně určete, jak to bude obtížné a co všechno výsledek ovlivní
- 3) Může se ti to vůbec nepovést?
- 4) Pokud chceš riskovat, hod' si na úspěch

Je důležité mít na paměti, že test nezačíná hodem kostkou. Většinu činností totiž zvládneš automaticky, případně s trochou snahy a kreativity – jak ji zohlednit si povíme vzápětí. Kostkou házej až v nejzazším případě, když už ti nezbývá žádná jiná alternativa. Díky hodu sice budeš moci uspět i proti vysoké obtížnosti, v případě neú-

spěchu ti ale budou možná hrozit komplikace – podrobněji to rozebírá odstavec **Komplikace**.

V boji nebo jiném vyhroceném konfliktu se hází kostkou vždy. Příslušná pravidla najdeš v kapitole **Konflikt**.

Stanovení záměru

Stručně popiš, co chceš udělat a domluv se s ostatními, jak přesně to provedeš. Začít vysvětlením záměru je důležité – nikdo z vás totiž dopředu neví, jaká je situace a jak vypadá okolní prostředí a detaily snáze domyslíté, když budou všichni vědět, o co ti jde. Spoluhráči nebo Vypravěč ti také mohou nabídnout jiné možnosti, jak tvého záměru dosáhnout – takové, které z pohledu tvé postavy vypadají proveditelně.

Hráč: „*Chtěl bych vylézt na střechu, abych měl přehled o tom, co se děje na dvoře.*“

Vypravěč: „*Dům má dvě patra, je to docela vysoko. A okna mají zavřené okenice. Z boku by se ale asi dalo vylézt na plot, ten je výrazně nižší.*“

Všichni hráči, včetně tebe a Vypravěče, mohou navrhovat, jak vypadá situace a co všechno se kolem dá najít. Vypravěč nakonec rozvodne, co z toho platí (a měl by opět návrhy hráčů co možná nejvíce využívat, případně místo nich vymyslet něco obdobného).

Řekne ti ovšem jen to, co aktuálně vidíš, slyšíš, či jinak vnímáš, případně si to můžeš snadno a bez nebezpečí zjistit – třeba tím, že obejdeš dům a nahlédneš za roh. Neřekne ti ale, co se například nachází za branou se strážemi, dokud nepopíšeš, jak se tam dostaneš.

Vypravěč by ti také vždy měl říct všechno podstatné, co dokážeš z dané situace usoudit, například:

„*Při šplhání po boční stěně ale budeš pěkně na ráně, je dost možné, že si tě zevnitř někdo všimne.*“

Důvodem, proč by to měl dělat, je, že některé věci jsou zjevné pro někoho, kdo se v dané situaci skutečně nachází, ale nemusí být zjevné při pouhém popisu u stolu. Těžko je například možné zapomenout na to, že prší, když ti déšť bubnuje o plášt, jako hráč ale může snadno zmínku o dešti přeslechnout. Takže když řekneš například: „*Zapálím oheň*,“ tak ti na to může Vypravěč, nebo kterýkoliv jiný hráč, který si to uvědomí, říct: „*Viš o tom, že prší?*“

Je dobré takhle zmiňovat i věci, které se ti zdají být skutečně zjevné, případně nevypadají až tak důležitě. Když nic jiného, tak to zdůrazní zajímavé nebo atmosférické detaily. Zapálit oheň například nejspíš půjde i v dešti, ale tím, že to někdo zmíní, způsobí, že déšť pravděpodobně zahrneš do popisu toho, co a jak tvoje postava dělá, a situace tak bude působit mnohem deštvěji.

Pokud se ukáže, že to, co jsi měl v plánu, není až tak dobrý nápad, klidně svůj záměr změň:

„*Tak to radši nebudu riskovat a půjdu si jen poslechnout, co se uvnitř děje.*“

Vypravěč se tě může ptát, jak přesně to myslíš:

„*Kam si to půjdeš poslechnout, k plotu?*“

Hráč: „*Přesně tak. Přikrčím se tam těsně u stěny baráku a přiložím ucho k plotu.*“

Do vašeho dialogu se mohou zapojovat také ostatní hráči: doplnovat podrobnosti, případně hodnotit, nakolik jim zamýšlená akce přijde obtížná a jestli je vůbec proveditelná. Například (k Vypravěči):

„*Před chvílí jsi říkal, že hustě prší. To toho asi moc slyšet nebude.*“

Pokud jsou ostatní postavy poblíž, tak mohou radit nebo pomáhat. Když v dosahu nejsou, tak ti pochopitelně pomáhat nemohou. Zda ti mohou v takovém případě ostatní hráči radit nebo ne pak záleží na tom, jakým stylem se rozhodnete hrát:

Při hraní bez přípravy hráči obyčejně radí pouze prostřednictvím svých postav. To znamená, že když postava nějakého hráče není poblíž a nemá s tvojí postavou jak komunikovat, tak by ti tento hráč neměl říkat, co a jak bys měl udělat, ani připomínat důležité informace. A když jeho postava na scéně je, tak by ti to měl říct v přímé řeči jejími ústy. Výjimkou je připomínání objektivních skutečností, jako v předchozím příkladě o tom, že prší.

Některé hráčské skupiny k tomu ale přistupují jinak: umožňují všem hráčům probírat situaci nehledě na to, jaké postavy jsou zrovna na scéně, nebo alespoň říkat nahlas věci, které by tvou postavu v dané situaci nejspíš napadly. Který z těchto přístupů vám bude lépe vyhovovat, si musíte vyzkoušet sami.

Výběr rysu

Poté, co je jasné, jak chceš svůj záměr provést, urči, jaký rys na to použiješ. Pokud není zřejmé, který se na to nejlépe hodí, poraď se s ostatními hráči a Vypravěčem. V případě, že se vám jich zdá vhodných několik, můžeš použít ten, který pro tebe vyjde nejlépe.



Neházejte na vyhodnocení nezajímavých záměrů

To, že má tvá postava vysoké Jednání a umí tedy dobře smlouvat, ještě neznamená, že byste měli házet na Jednání pokaždé, když něco nakupuje.

Pravidla Hry bez přípravy schválne nedávají odpověď na otázku „*O kolik zvládne moje postava usmlouvat tenhle obchod?*“ – kdybyste si totiž takové otázky kladli, stalo by se vám ze hry účetnictví. Ber to tak, že postava s vysokým Jednáním vždycky smlouvá, když je k tomu vhodná příležitost, a pravidelně usmlouvá výhodnou cenu.

Kdy tedy na Jednání házet? Například když nutně potřebujete koupit loď, abyste mohli pronásledovat vraha, a jde o to, jestli na to momentálně máte dostatečné prostředky. Otázka tedy nezní „*O kolik dokážu usmlouvat cenu?*“ ale „*Dokážu ji usmlouvat dostatečně?*“

Při rozhodování, které záměry vyhodnocovat hodem a které jen odhadem, se drže těchto pravidel:

- Je to důležité pro další pokračování příběhu?
- Změní to něco na vaší momentální situaci?

Pokud je odpověď na obě tyto otázky „Ano“, pokračujte dalšími kroky. V opačném případě to prostě odhadněte.

Určení obtížnosti

Pokud se snažíš někoho přemluvit nebo ovlivnit, překonat výsledek něčí činnosti (například když hledáš past, kterou někdo nalíčil, nebo se snažíš rozluštit něčí šifru), nebo když ti někdo v zamýšlené činnosti přímo aktivně brání (třeba když hledáš protivníka, který se aktivně skrývá), tak jde o střet a obtížnost je rovna hodnocení rysu protivníka. Platí to i v případě, že není přítomen – obtížnost rozluštění šifry tedy například bude rovna hodnocení dovednosti toho, kdo ji vytvořil. Jakým rysem se protivník brání určete stejně jako

jste určovali tvůj použitý rys.

Pokud ti v provedení záměru nikdo nebrání, třeba když se snažíš vylézt na střechu domu, tak jde o zkoušku a obtížnost určíte tak, že si představíte, jak zběhlá by v této činnosti musela být osoba, pro kterou by to za daných podmínek byla adekvátní výzva. Obtížnost zkoušky je rovna právě takovému hodnocení. Vypravěč ji může buď určit sám (tím vám zároveň hodně řekne o tom, jak asi taková překážka vypadá), nebo se poradit s hráči. Ptát se hráčů na jejich představu o přiměřené obtížnosti je dokonce vhodné, protože když si ji určí sami, tak budou mít větší pocit, že je nastavena férově a přiměřeně situaci.

Myslete na to, že Vypravěčovým úkolem není stavět před postavy překážky. Jeho úkolem je moderovat hru tak, aby na sebe události navazovaly a celé to dávalo smysl. Překážky, potažmo jejich obtížnost, samy vyplynou ze situace – můžete se spolehnout, že věci se vždy náležitě zkomplikují samy. Pokud ne, tak jste nevymysleli dostatečně zajímavou situaci.

Příklad:

Vypravěč po domluvě s hráči určí, že vyšplhat v temné noci na hladkou stěnu domu je adekvátní výzva pro mistra zloděje. Mistrovské hodnocení dovednosti je 5 – obtížnost vyšplhání na tuto stěnu tedy bude 5.

Dodatečné změny obtížnosti

Určením obtížnosti debata o tom, jak situaci vyřešíš, ještě nutně nekončí. Pokud například obtížnost zohledňuje to, že se snažíš vypáčit zámek po tmě, tak si můžeš rozsvítit a obtížnost tak snížit.

Tvoje nápady a hraní postavy

Rysy představují znalosti, schopnosti či jiné charakteristiky, které jako hráč mít nemusíš. Když například tvoje postava potřebuje přesvědčit stráže, aby ji pustily do města, může se jí to díky jejím dovednostem podařit i v případě, že ty sám nejsi dostatečný a přesvědčivý. Kdybychom však všechny překážky převáděli na to, jestli je postava zvládne překonat čistě díky svým rysům, tak by hra nebyla moc zábavná, protože by nedávala moc prostoru pro tvoje nápady a zajímavá řešení a pro hraní postavy.

Proto má při použití rysů význam jak jejich hodnocení, tak to, co dokážeš popsat, vymyslet nebo odehrát – a to skrze bonus za **dovednostní fintu**.

Bonus +1 pro svou postavu získáš, když věrohodně popíšeš, jak se tvá postava s problémem vypořádává, případně když situaci odehraješ – budeš za ni mluvit, gestikulovat, nebo třeba předvedeš, jak by něco takového udělala.

Vypravěč sám sobě bonusy za popisy a zajímavé nápady nedává. Nehráčské postavy místo toho získávají bonus +1 v případě, že jim na výsledku dané činnosti opravdu záleží a věnují se jejímu překonání s maximálním úsilím. Obchodník si tedy nebude počítat bonus na každý obchod, který uzavírá, bude si jej ale počítat, když jej něčím urazíš či dopálíš a on tě za to bude chtít obrat o poslední měďák, když půjde o největší obchod jeho života, nebo pokud na výsledku obchodního jednání bude záviset něčí život.

Bonus +2 pro svou postavu získáš v případě, že přijdeš s nějakým opravdu dobrým řešením, zkombinuješ použití více dovedností (a dobře to popíšeš), akci si předem důkladně připravíš (a popíšeš to), nebo když bude nápad tak zajímavý, že jej všichni hráči u stolu okomentují. Když něco hledáš, ať už to jsou skryté tajné dveře, nebo nějaké informace od žebráků ve městě, tak bonus +2 získáš, když se popisem toho, kde hledáš, alespoň zhruba trefíš do místa, kde to

skutečně je.

Nehráčské postavy získají bonus +2 pouze v případě, že Vypravěče napadne nějaké neobvyklé či obzvláště dobré řešení a dotyčná nehráčská postava si jej dopředu důkladně připraví.

Automatický úspěch

Pokud máš po přičtení všech postihů a bonusů alespoň o 2 více než obtížnost, tak automaticky uspěješ a nemusíš si vůbec házet. Při vyhodnocování konfliktů se toto pravidlo nepoužívá.

Příklad:

Hráč: „Zvládnu přeskočit na druhou střechu?“

Vypravěč určí obtížnost a zjistí, že je o 2 nižší, než tvoje hodnocení Skoku:

„Jasně, to je pro tebe brnkačka.“

Automatického úspěchu můžeš dosáhnout, i když byla původně obtížnost moc vysoká. Když například při pokusu někoho okrást odlákáš jeho pozornost, tak získáš bonus za fintu a pokud se tím dostaneš alespoň o dva nad dovednost tvého cíle, uspěješ bez hodu. Stejně tak můžeš automaticky uspět, když si na hledání pasti rozsvítíš a snížíš si tak obtížnost.

Určení možných následků

Pokud jsi neuspěl automaticky, tak to znamená, že stojíš před skutečnou výzvou: Nejen, že se ti to nemusí povést, ale ještě navíc hrozí, že při tom nastanou komplikace. Co konkrétně riskuješ, určí po společné debatě Vypravěč a řekne ti to před tím, než se rozhodneš, jestli to opravdu uděláš. Důsledky musí odpovídat záměru – při otevřání zámku šperhákem se jen těžko můžeš zranit, může se ti ale třeba stát, že zámek zasekneš, nebo ohneš či zlomíš šperhák. Pokud Vypravěče ani jiného hráče žádné uvěřitelné následky nenapadnou, tak komplikace hrozit nebudou.

Některé herní skupiny pravidlo pro komplikace prakticky vůbec nepoužívají. Není to rozhodně chyba, samotný neúspěch v testu totiž vždycky něco znamená a nějak mění situaci a další průběh děje. Pokud se ti například nepodařilo přelézt zed', je zřejmé, že tudy cesta nepovede a budeš muset najít nějakou jinou.

Komplikace se hodí v případě, že se snažíš o něco, co je samo o sobě riskantní, třeba někomu vybrat kapsy.

Hod na úspěch

Nyní už víš, co riskuješ, a je na tobě, jestli do toho půjdeš nebo ne. Pokud se rozhodneš neriskovat, tak to znamená, že se o to vůbec nepokusíš a budeš muset čelit následkům – když například odmítneš zkusit přeskočit propast, tak zůstaneš na místě a mohou tě třeba dohnat případní pronásledovatelé. Vypravěč ti každopádně nemůže přikázat, aby sis hodil na úspěch (výjimkou jsou bojové situace nebo jiné konflikty, tam se hází vždy), toto rozhodnutí je vždy na tobě.

Pokud riskovat chceš, tak se výsledek určí kostkou. Ty přičteš výsledek hodu šestistěnnou kostkou k součtu hodnocení použité dovednosti a všech tvých postihů a bonusů. Vypravěč přičte 1k6 k obtížnosti upravené o případné postihy a bonusy, které se vztahují na ni.

Jednající postava uspěje, pokud jejímu hráči v součtu padlo stejně nebo více než protivníkovi, případně než je (o hod upravená) obtížnost.

Jednající postava je ta, která v danou chvíli vyvolala akci. Pokud se například schováváš a někdo jiný se tě snaží najít, tak je jednající postavou on, protože ty už se plížíš nějakou dobu a konfrontaci v danou chvíli vyvolal on. Jemu tedy připadne úspěch v případě rovnosti hodů a pro něj mohou nastat komplikace.

Výsledek hodu na úspěch je závazný a nelze jej vzít zpět. Pokud to dává smysl, tak ale je možné i dodatečně po hodu získat nebo zvýšit bonus za fintu, pokud ještě nemáš +2, nebo si snížit obtížnost. V takovém případě se nehází znova – použijte výsledek původního hodu, pouze započítejte sníženou obtížnost.

Příklad:

Při skoku přes propast po hodu už výsledek nebudeš moci ovlivnit. Jakmile se jednou odraziš, těžko už s tím něco uděláš. Když se ti ale nepovede vypáčit zámek po tmě, můžeš si stále ještě rozsvítit a uspět.

Remíza

Když se to více hodí, tak rovnost hodů může znamenat remízu. Při soutěži v páce například nemá význam rozhodovat o tom, kdo s páčením začal, a je lepší říct, že při rovnosti hodů žádný ze soupeřů v té chvíli nedokáže toho druhého přetlačit.

Komplikace

Pokud jednající postava hodí jen o jedna nebo dva méně, než byla požadovaná obtížnost, tak se jí pouze nepodaří dosáhnout záměru, ale žádné komplikace nenastanou. V případě, že neuspěla o 3 nebo více, nastanou mírné komplikace a při neúspěchu dokonce o 6 nebo více jde o vážné komplikace.

Příklad:

Vypravěč po domluvě s hráči určí, že když zloděj při vybírání kapes pouze neuспěje, tak sice cíl neokradl, ale ani při tom nebyl chycen. Pokud neuspěje o 3 nebo více, tak jde o mírné komplikace a cíl si pokusu všíml. Při neúspěchu o 6 nebo více dokonce jej dokonce okrádaný chytí za ruku a pravděpodobně dojde k boji.

Použití známostí

Známosti jsou konkrétní lidé. Když chceš někoho z nich požádat o pomoc, radu či informaci, je zapotřebí vymyslet, kdo to vlastně je.

Není třeba mít všechny známosti vymyšlené a sepsané před začátkem hry. Když něco budeš potřebovat, prostě se zamysli, jestli bys mohl někoho vhodného znát. Dotyčného pak společně popište a určete, jak se jmenuje, co dělá, kde žije, odkud se s ním znáš a proč by ti měl chtít pomoci. Tyto informace si zapiš – příště se na něj budeš moci obrátit znovu.

Počet možných známostí není omezený, tvoje hodnocení Známostí však udává strop hodnocení jejich schopností, dovedností, Postavení, Majetku a podobně. Rozhodující slovo ohledně toho, co přesně bude každý jednotlivý známý umět či být schopen zjistit a zařídit, má Vypravěč. Ty naopak rozhoduješ o všech věcech, které vyplývají z toho že se s ním znáš: Jakou má povahu, co jsi s ním prožil, jak vypadá, kde bydlí a podobně.

Se svým známým se obvykle musíš osobně sejít, nebo použít nějaký jiný domluvený způsob komunikace. Pokud není momentálně dostupný, třeba proto, že je zrovna na cestách, tak stále můžeš zkusit využít jeho vliv či prostředky – služebnictvo, pomocníky a podobně. Například:

„Jsem blízký přítel pana Benedikta. Doporučil mi obrátit se na Vás, když budu potřebovat pomoc.“

To, že se s někým dobré znáš, ještě nutně neznamená, že bude ochotný ti pomoci. Rozhovor pokud možno odehrajte. Můžeš při tom používat své dovednosti – například Jednání, předkládat argumenty (a získat za to případně bonus za fintu), zavázat se k nějaké protisužbě, nebo třeba za pomoc zaplatit.



Test na úspěch známosti

Přemluvit známého k tomu, aby pro tebe něco udělal, ještě samo o sobě nezaručuje, že se mu to skutečně podaří. Výsledek se určí testem – známý použije vlastní hodnocení vhodného rysu. To je obvykle rovno tvému hodnocení Známostí, může být ale i nižší, třeba když požadavek nespadá pod jeho hlavní specializaci. Při tomto testu je možné získat bonus za fintu – nikoliv ale za to, jak se snaží tvůj známý, ale za to, co vymyslíš či popíšeš ty.

Pokud jej například požádáš, aby pro tebe vytvořil padělek nějaké listiny, dodáš mu k tomu všechny potřebné podklady a přesně mu popíšeš, jak má listina vypadat a co na ní má být, k jeho testu se následně přičte bonus +2 za fintu. Případné komplikace obvykle postihnou jeho. Když se však kvůli tobě dostane do potíží a ty mu následně nepomůžeš, může ti třeba příště odmítнуть pomoci, nebo z toho vyvodit jiné nemilé důsledky.

Konflikt

Konflikt začíná v okamžiku, kdy někdo ohláší záměr vyřadit protivníka.

- Když tedy například někoho pronásleduješ a chceš ho pouze dohonit, tak to není konflikt, ale obyčejný test.
- Když ho chceš dohnat, srazit k zemi a zajmout, tak je to nejdřív test na Fyzickou zdatnost a když uspěješ, tak teprve začíná konflikt.
- Když někdo chce zatáhnout za páku a ty mu v tom chceš zabránit, tak to není konflikt a vyhodnotí se to jedním hodem. Pokud to ale dělá uprostřed souboje, tak příslušný test bude součástí konfliktu.
- Když chceš někoho zabít, zmlátit do bezvědomí, zajmout, donutit jej, aby se vzdal, nebo jej třeba srazit ze skály, tak to konflikt je.



Konflikt nemusí být pouze fyzický. Pokud chceš třeba někoho obchodně zruinovat, zcela ho politicky zdiskreditovat, nebo získat přízeň dámy, které se společně dvoříte, můžete tato pravidla použít.

Kola

Konflikt pro přehlednost vyhodnocujeme v kolech. Kolik času kolo představuje, není pevně stanoveno, záleží to na situaci. V boji to obvykle bývá několik vteřin, při snaze obchodně zruinovat konkurenční společnost to mohou být klidně i měsíce nebo roky.

Každé kolo konfliktu dokonce může být jinak dlouhé – končí vždy až v okamžiku, kdy se alespoň jednomu ze soupeřů podaří zasáhnout protivníka.

Během jednoho kola může tedy proběhnout například série krytů a úderů zakončená zásahem, několik výstřelů z luku, z nichž alespoň jeden trefí svůj cíl, nebo třeba část soudního jednání až po předložení zásadního důkazu.

Průběh kola

Každé kolo konfliktu probíhá takto:

- Ohlaste záměry
- Vyhodnotěte je

Ohlašování akcí

Kolo vždy začíná tím, že Vypravěč popíše záměry všech nehráčských postav, o kterých hráčské postavy ví (tedy nejsou schované, neviditelné a podobně) a následně své záměry popíší hráči. Vypravěč začíná proto, že tím hráči získají lepší představu o situaci. Pořadí hráčů při ohlašování akcí není důležité, protože všichni mají možnost svůj záměr libovolně upravovat.

Úprava záměrů

Ohlášenou akci můžeš libovolně měnit, a to i opakovaně. Když například vidíš, že tvůj spolubojovník běží do levé chodby, ačkoliv jsi ohlásil, že poběžíš do pravé, tak můžeš říct, že raději poběžíš s ním. Nesmíš ale znova ohlásit záměr, který jsi už jednou opustil. Neplatí to pouze v situaci, kdy tvůj záměr přestane dávat smysl díky tomu, že někdo jiný upravil svůj. V takovém případě automaticky platí tvůj předchozí záměr, který smysl dává.

Příklad:

Konfliktu se účastní tři postavy: Gardista hraný Vypravěčem, Felindra hraná Monikou a Marcus hraný Petrem.

Vypravěč začne popisem, že se gardista vrhá na Felindru. Petr ohláší, že se Marcus pustí do gardisty.

Vypravěč na to zareaguje tím, že v tom případě se gardista nebude soustředit na Felindru, ale raději na Marcuse, zřejmě proto, že jej považuje za nebezpečnějšího protivníka.

Marcus ale není žádný bojovník, zatímco Felindra je zkušená šermířka. Petr doufal, že Marcus bude moci Felindře bez rizika asistovat díky tomu, že se gardista soustředí na ni. Tím, že se gardista rozhodnul zasáhnout raději jeho, se sice jeho záměr nestává nesmyslným, protože stále může na gardistu útočit, ale rozhodně mnohem nebezpečnějším, než doufal. Petr na to tedy zareaguje tím, že když Marcus vidí, že mu to tak snadno neprojde, tak raději nebude riskovat, zůstane opodál a připraví si střelnou zbraň.

Tím ovšem záměr gardisty, tedy útočit na Marcuse, přestává mít smysl – mu-

sel by nejdříve proběhnout kolem Felindry, aby se vůbec k Marcusovi dostal. Automaticky tedy platí jeho předchozí záměr – vrhnout se na Felindru.

Petr teď ovšem nemůže znovu ohlásit, že se pustí do gardisty, protože to je záměr, který už jednou ohlásil a opustil.

Konflikt více než dvou protivníků

Když stojíš proti více než jednomu protivníku, tak si musíš vybrat, na kterého z nich svou akci v daném kole cílíš, nebo si započítat náležitý postih za to, že ohrozíš oba (viz odstavec **Akce proti více cílům v jednom kole** v kapitole *Vyhodnocení akcí*). V každém případě musíš už ve fázi ohlašování záměrů jasně říct, kdo bude cílem tvé akce.



Co lze stihnout v jednom kole?

Kolo konfliktu je poměrně dlouhé, určitě je tedy možné stihnout například tasit zbraň a zaútočit, nebo nabít luk a rovnou vystřelit. Delší činnosti ale zabere celé kolo nebo i více – pokud chceš například vyndat zbraň z batohu, nebo třeba nabít těžkou kuši, určitě to zabere alespoň jedno kolo.

Promluvte si o tom, kolik to podle vás zabere času vzhledem k ostatním záměrům v kole. Vypravěč pak rozhodne, kolik kol to potrvá.

Vyhodnocení akcí

Vyhodnocení akcí začíná poté, co jsou všichni hráči i Vypravěč spokojeni s ohlášenými záměry a nikdo už nechce nic měnit. Na pořadí vyhodnocování nezáleží, protože **účinek všech akcí nastane až od příštího kola**. To například znamená, že i když tě protivníkův zásah vyřadil, tak stále můžeš v tomto kole vyhodnotit svou akci.

Test úspěchu akce

Akce se vyhodnocují jako **Testu rysu**. Pokud se konfliktu účastní jen dva soupeři, tak si prostě každý hodí Rys + 1k6 (+ případné modifikátory) a porovnají výsledky:

- Pokud oběma padlo stejně, oba si připíší 1 bod porážky
- Pokud vítěz přehodil poraženého o 1-2, tak si poražený připíše 1 bod porážky
- Pokud vítěz přehodil poraženého o 3-5, tak si poražený připíše 2 body porážky
- Pokud vítěz přehodil poraženého dokonce o 6 nebo více, tak si poražený připíše 3 body porážky

Když je v konfliktu více protivníků, tak se akce vyhodnocují po dvojících. Pokud se oba z dvojice vzájemně chtějí ohrozit, tak je to stejné, jako kdyby byli v konfliktu sami.

Když jeden chce ohrozit druhého, ale jeho protivník nechce v tomto kole ohrozit jeho, například proto, že chce udělat nějakou neútočnou akci (třeba zatáhnout za páku), nebo že chce svou akcí ohrozit někoho jiného, tak se to vyhodnocuje stejně jako duel, ale pouze ten, kdo chce ohrozit protivníka, uděluje body porážky. Ten druhý se pouze brání a pokud útočníka přehodí, tak se úspěšně ubrání, ale žádné body porážky neuděluje.

Příklad:

V prvním kole předchozího příkladu Gardista šermoval s Felindrou a zaplatil za to jedním bodem porážky. Marcus si mezi tím připravil svou mušketu. V dalším kole gardista pokračuje v souboji s Felindrou a ještě navíc bude cílem Marcusev střelby.

Marcus má střelbu 3 a na kostce mu padlo 1, dohromady má tedy 4. Gardista má Fyzickou zdatnost 2, na kostce mu padlo 4 a dohromady má tedy 6. Výsledkem tohoto střetu je, že gardista uhnul před Marcusovou střelou, ale Marcus neutrpěl žádné body porážky, protože gardista v tomto kole ohrožuje pouze Felindru.

Vyřazení

Jakmile někdo nasbírá 3 nebo více bodů porážky, je vyřazený. V případě duelu tím konflikt končí. Při větším počtu protivníků konflikt končí buď vyřazením všech soupeřů, nebo když se všichni protivníci vzdají či z konfliktu utečou.

Co body porážky představují?

Co body porážky znamenají, záleží na tom, o co se soupeř snažil. Pokud tě chtěl finančně zruinovat, tak mohou představovat například postupně se prohlubující finanční krizi. Jestliže tě chtěl vyřadit v boji, budou nejspíš představovat zranění a vyčerpání.

Jak dlouho body porážky přetrvávají?

Ve Hře bez přípravy body porážky neznamenají dlouhodobé následky. Je to proto, že při jednorázové hře by tě například vážné zranění utrpěné hned na začátku herního sezení v podstatě vyřadilo ze akce po celý zbytek hry.

Platí tedy, že body porážky zmizí se začátkem další scény, leda by to nedávalo smysl – svázaný zajatec samozřejmě zůstane svázáný i v další scéně, pokud se z pout nějak nedostane. Když tě ale někdo vyřadí v šermířském duelu, tak budeš v další scéně zcela čerstvý.

Berte to v úvahu při popisu výsledků akcí – hráčská postava může určitě probodnout bezvýznamného poskoka, který se už v příběhu znova neobjeví, ale Vypravěč by takhle určitě neměl popsat vyřazení hráčské postavy. Místo toho může například říct, že postava krvácí z mnoha drobných ran, je k smrti vyčerpaná a prostě už nemá sílu k dalšímu boji, nebo že po ráně do hlavy ztratila vědomí.

Akce proti více cílům v jednom kole

Pokud chceš svou akcí zasáhnout více protivníků v jednom kole, tak si započítáš postih -1 za každého navíc, tedy:

- -1 při akci proti 2 protivníkům
- -2 při akci proti 3 protivníkům, atd.

Musí samozřejmě dávat smysl, že je možné něco takového udělat. Při boji na blízko můžeš například zasáhnout jen soupeře v bezprostředním dosahu, při boji na dálku musíš mít zbraň, která je schopná vystřelit několikrát za kolo, atd.

Tento postih se netýká akcí vedených prostředky, které samy o sobě zasahují více cílů. Pokud například hodíš granát do hloučku protivníků, tak se tvoje akce proti každému z nich vyhodnocuje bez postihu.

Použití rysů v boji

- V boji zblízka, ať už zbraněmi pro boj zblízka nebo bez zbraně, se do hodu počítá Boj zblízka, a to jak na útok tak na obranu
- Do útoku střelnými zbraněmi se počítá Střelba, při použití vrhacích zbraní rys Vrhací zbraně
- Při obraně před střelbou nebo útokem vrhací zbraní se používá Fyzická zdatnost představující mrštnost a schopnost včas uhnut. Pokud má obránce přiměřeně velký štit, tak se také může bránit tím – potom si do obrany počítá Boj zblízka

Použití různých rysů na útok a obranu

Může se stát, že budeš v jednom kole cílem několika různých útoků a bude dávat smysl se každému z nich bránit jiným rysem, nebo dokonce že budeš na protivníka útočit jiným rysem, než jakým se mu budeš bránit.

V takovém případě platí, že na vyhodnocení střetu dvou soupeřů si každý z nich hází kostkou pouze jednou a výsledek si započítá jak do útoku, tak do obrany. Při vyhodnocování střetu s jiným protivníkem v tom samém kole se kostkou hází znovu.

Příklad:

Marcus střílí z muškety na gardistu, který se na něj řítí s napřaženou šavlí. Do útoku si počítá Střelbu 3, do obrany Boj zblízka 1. Kostkou ovšem hází pouze jednou. Padne mu 5, na útok má tedy celkem 8, zatímco na obranu pouze 6.

Gardista útočí šavlí, do útoku si tedy počítá Boj zblízka 3. Proti střelbě se ovšem šavlí bránit nemůže, pokusí se tedy uhnut a do obrany si započítá Fyzickou zdatnost 2. Padne mu 3, na útok má tudíž 6 a na obranu 5.

Kdyby v tom samém kole na Marcuse střílel další gardista, tak bude Marcus před výstřelem uhýbat Fyzickou zdatností a znova si hodí kostkou, protože jde o jiného soupeře.

Následně se zvlášť porovnají příslušné útoky proti obranám.

Příklad:

Marcus má na útok celkem 8, gardista má na obranu 5. Marcus tedy uspěl o 3, což pro gardistu znamená 2 body porážky (protože jde o přesah o 3 a více).

Gardista má na útok 6, Marcus má 6 na obranu. Kdyby si oba počítali stejný rys do útku i do obrany, tak by byli oba zasaženi a započítali si 1 bod porážky. V tomto případě ale bod porážky utrpí pouze Marcus, protože vyhodnocujeme útok a obranu odděleně.

Speciální akce

Pro některé druhu záměrů nestačí jednoduché vyhodnocení testem rysu. Zde si probereme, jak na ně.

Protiakce

Protiakce se používá v případě, že chceš někomu v něčem zabránit – třeba v sebrání nějakého předmětu nebo v zatáhnutí za páku, případně jej někam zatlačit, srazit k zemi nebo mu vyrazit zbraň.

- Protiakce uspěje, pokud protivníka přehodíš alespoň o 2
- Úspěšnou Protiakcí můžeš zároveň udělit body porážky, musíš si ale počítat Přesah o 2 nižší

Příklad:

Kdyby se gardista přece jen rozhodl proběhnout kolem Felindry a útočit na Marcuse, Felindra by mu v tom zkoušela bránit protiakcí. Pokud by jej přehodila alespoň o 2, její Protiakce by uspěla a gardista by se k Marcusovi vůbec nedostal, jeho akce by tedy neměla žádný efekt. Kdyby hodila stejně, nebo jej přehodila o jednu, tak by v protiakci neuspěla a ani by mu nezpůsobila žádné body porážky. Kdyby jej přehodila například o 3, tak by mu nezpůsobila dva body porážky, ale jen jeden – po odečtení postihu za Protiakci má totiž Přesah pouze 1, což pro gardistu znamená jeden bod porážky.

Pořadí vyhodnocování protiakcí

Protiakce se od ostatních akcí liší v tom, že jejich účinek nastává už kole, kdy byly ohlášeny. Pokud chtěl například protivník utéct a ty jsi ho úspěšnou Protiakcí srazil k zemi, tak neuteče.

V případě, že protiakci ohláší více účastníků konfliktu, si všichni hodí na vyhodnocení a efekty jednotlivých Protiakcí nastanou v pořadí od nejvyššího celkového hodu po nejnižší. Může se tedy stát, že nejúspěšnější Protiakce automaticky odsoudí všechny následující k neúspěchu, protože v nové situaci už nebudou dávat smysl (pokud to ale dává smysl a přehodí protivníka alespoň o 2, tak stále mohou alespoň způsobit body porážky). Při rovnosti hodů výsledek určí Výpravčí úvahou.

Plná obrana

Pokud se zcela soustředíš na svou obranu a vzdáš se v tomto kole možnosti kohokoliv zasáhnout, započítej si bonus +1.

Obrana spolubojovníka

Pokud to dává v dané situaci smysl, tak můžeš v boji bránit i někoho jiného než sebe, vzdáváš se tím ale možnosti v tomto kole kohokoliv zasáhnout. Ten, koho takto bráníš, si bude počítat lepší z výsledků své a tvé obrany. Na obranu spolubojovníka se nevztahuje bonus za Plnou obranu. Pokud bráníš zároveň sebe a někoho jiného, nebo i více spolubojovníků, musíš si na všechny hody počítat stejný postih jako při útoku na více cílů – tedy -1 za každý bráněný cíl nad první.

Útěk z konfliktu

Při útěku se protivníkovi odkrýváš a dáváš mu tak automatický bonus +2 za situační fintu (nesčítá se s ostatními bonusy za fintu). Co je bonus za fintu se dozvíš v následující kapitole.

Při útěku se musíš soustředit na útěk, nemůžeš tedy použít

Plnou obranu ani připravovat žádnou fintu.

Pokud tě někdo chce zastavit, může buď použít Protiakci – v případě úspěchu ti v útěku zabrání, například tím, že ti zastoupí cestu nebo tě srazí na zem, nebo se tě může pokusit vyřadit normálním útokem – pokud budeš vyřazen z konfliktu, tvůj útěk selže.

Když tě nikdo nevyřadí ani neuspěje v Protiakci, tak jsi utekl natolik, že už na tebe není možné v příštím kole útočit zblízka. Zda je na tebe možné střílet záleží na okolním prostředí a situaci – na volné pláni hned tak z dostřelu luku neutečeš, ve městě ti stačí zahnout za nejbližší roh. Pokud se tě někdo pokusí pronásledovat, půjde o test Fyzické zdatnosti.

Útěk z nefyzických konfliktů musí dávat smysl, jinak se o něj není možné ani pokusit.

Finty v konfliktu

Podobně jako finty zohledňují tvé nápadu a popis řešení při testu rysu, umožňují získat bonus také v konfliktu. Na rozdíl od použití v nekonfliktních situacích však mají určitá omezení.

Použití fint v konfliktu

V konfliktu nestačí pouze popsat, co děláš, případně vymyslet nějaký trik. Musíš navíc splnit jednu z následujících možností:

- Jedno kolo se zcela soustředit na přípravu finty (neútočit). Další kolo pak získáš bonus +2
- Jedno kolo připravovat fintu v průběhu tvé obyčejné akce. Další kolo pak za to získáš bonus +1
- Jedno kolo se soustředit na obranu (speciální akce Plná obrana, tedy +1 na obranu za to, že se vzdáš útoku) a pokusit se při tom připravit fintu. Pokud útočníka přehodíš, v dalším kole si proti němu započítáš bonus +2

V kole, kdy si započítáš bonus získaný přípravou finty, nemůžeš připravovat jinou fintu.

Příklad:

Ještě jednou si probereme situaci s Marcusem a Felindrou, tentokráte s použitím fint.

Konflikt začíná v okamžiku, kdy se gardista vrhá na Felindru, která stojí kus před Marcusem. Gardista využívá momentu překvapení a útočí s rozběhem, bude si tedy počítat bonus +2 za připravenou fintu.

Felindra je zkušená šermířka. Okamžitě tasí svůj rapír, zaujímá šermířský postoj a vyčkává. Pokusí se o fintu z plné obrany.

Marcus, jak už bylo řečeno, si v tomto kole připravuje mušketu. Je to dlouhá a nemotorná zbraň a má ji pověšenou na zádech, takže rozhodně nestihne v tomto kole vystřelit. Naštěstí má ale nabito, takže stihne vystřelit už v příštím. Co ale může udělat a také to dělá, je připravit si fintu. Připravuje si zbraň za Felindrou tak, aby gardista porádně neviděl, co tam Marcus vymýslí.

V prvním kole se vyhodnocuje pouze střet gardisty s Felindrou, protože Marcusova akce nikoho neohrožuje a ani na něj nikdo neútočí. Felindra má Boj zblízka 4, na kostce jí padne 5 a s bonusem za Plnou obranu má tedy celkem 10. Gardista hodil 3, Boj zblízka má také 3 a počítá si +2 za předem připravenou fintu, celkem má tedy 8. Felindra v tomto střetu vítězí, ale jelikož se soustředila na obranu, tak gardistovi nepřibudou žádné body porážky. Zato ovšem bude proti němu mít Felindra v příštím kole bonus +2.

Ve druhém kole Felindra hodlá využít připravené finty a provádí prudký výpad. Gardista se s ní pouští do šermířského duelu a připravuje při tom další fintu: pokusí se rukou v těžké rukavici odrazit čepel jejího rapíru. Marcus vybíhá stranou, přikládá mušketu k rameni a střílí – s bonusem +2 za připravenou fintu. Gardistu čekají horké chvilky.

Nejdříve vyhodnotíme střet gardisty s Felindrou. Gardista má Boj zblízka 3, na kostce mu padlo 6 a tentokrát nemá žádný bonus za fintu, celkem má tedy 9. Felindra má Boj zblízka 4, na kostce jí padlo 3 a počítá si bonus +2 za fintu úspěšně připravenou v minulém kole. Dohromady má 9 stejně jako gardista. Jedná se tedy o současný zásah a oba si připíší jeden bod porážky.

Marcus má Střelbu 3, na kostce mu padlo 2 a s bonusem +2 za připravenou fintu má dohromady 7. Gardista se nemůže bránit Bojem zblízka, protože na něj Marcus střílí. Počítá si tedy svou Fyzickou zdatnost 3 a na kostce mu padlo 5 (hází znova, protože vyhodnocuje střet s jiným protivníkem), celkem tedy 8. Marcus tedy naneštěstí minul!

Ve třetím kole toho už má Felindra dost a vrhá se s vervou do útoku. Zároveň bude připravovat fintu – naoko tne gardistovi po ruce se zbraní, aby jej pak v dalším kole bodla přímo do srdce. Gardista už pochopil, že Felindra nebude tak

snadný cíl, jak si původně myslel. Má ale na ni připravenou fintu a rozhodne se ji využít – útočí tedy na Felindru. Marcus už nemůže střílet, mušketa je sice hrozivá zbraň, ale strašně dlouho se nabíjí, na to už v tomto boji určitě čas ne-bude. Nechá ji tedy sklouznout na popruhu, který má zavěšený na rameni, tasí dýku a vrhá se na gardistu. Současně bude připravovat fintu – pokusí se gardis-tu obejít a využít tak početní převahy.

Začneme opět Felindrou. Na kostce jí padne 5 (konečně pořádný hod, raduje se hráčka), spolu s Bojem zblízka je to 9. Bonus za fintu tentokrát žádný nemá. Gardista hází 2, s Bojem zblízka je to 5 a navíc má +1 za připravenou fintu, celkem tedy 8. To ovšem nestačí a Monika nadšeně popisuje, jak Felindra bleskurychle stočí čepel a sekne gardistu přes ruku, tam, kde mu končí rukavi-ce. Gardista utrpěl další bod porážky!

Marcus má Boj zblízka 1. Na kostce mu padlo 4, fintu tentokrát připravenou nemá, celkem má tedy 5. Gardista se proti němu brání Bojem bez zbraně, padne mu 3 a celkem má tedy 6. Marcus minut.

Ve čtvrtém kole už je i poněkud pomalejšímu gardistovi jasné, že tenhle sou-boj nevyhraje. Odsakuje tedy stranou a bere nohy na ramena. Tím se ovšem vystavuje svým protivníkům a dává jim automatický bonus +2 za fintu. Felindra má na něj pořádný vztek, ta rána šavlí ji docela bolí a navíc utrpěla její šermíř-ská hrdost. Rozhodně jej nechce nechat utéct a bez okolků se jej pokusí pro-bodnout ze zadu. Marcus na nějaké rozpaky ani nepomyslí, rozhodně nenosí dýku proto, aby otálel s útokem, když mu protivník nastaví záda.

Felindře padne 5, s Bojem zblízka a bonusem +2 za utíkajícího protivníka má celkem 9. Gardista proti ní hází 3, s Bojem zblízka má 6 a utrpí tedy další dva body porážky. Probodený skrz naskrz sice nejspíš při dvou bodech porážky ne-bude, ale i tak to bude dost vážná rána, aby jej spolu s předchozími zraněními vyřadila z boje. Marcusovi padlo 6, s Bojem zblízka a bonusem za utíkajícího protivníka je to celkem 9. Gardista proti němu hodí 1, s Bojem zblízka je to celkem 4. Je to tedy přesah o 5 a jen kousek chybělo, aby Marcus gardistu vyřa-dil jednou ranou! V současné situaci už to ale není až tak důležité, gardista roz-hodně dohromady nasbíral více než 2 body porážky, takže je vyřazený z konfliktu, utéct se mu nepodařilo a Marcus s Felindrou s ním mohou naložit, jak uznají za vhodné.

Popis finty

Podmínkou použití libovolné finty v konfliktu je, že popíšeš, jak to děláš. Nestačí tedy říct: „*Připravuju fintu*“, je potřeba říct například: „*Vyběhnu po schodech na balkón, abych na gardistu mohl skočit shora*“, nebo: „*Finguju útok, abych protivníka odkryl*“. Pokud nedokážeš popsat, jak fintu provedeš, nemůžeš ji použít.

Příklady bojových fint:

- Při boji v sevřené formaci si počkáš na útok spolubojovníka a využiješ toho, že je protivník odkrytý
- Při boji s protivníkem s delší zbraní se přesuneš do jeho těsné blízkosti
- Místo útoku zbraní rozhodiš protivníka kopem. Následně toho využiješ
- Počkáš si, až se protivník odkryje svým vlastním útokem
- Přehodíš si protivníka přes rameno a následně využiješ toho, že je vyvedený z rovnováhy
- Přidržíš protivníkovi ruku nebo zbraň
- Zaútočíš nejprve štítem, čímž protivníka odkryješ
- Kopneš protivníkovi do ruky se zbraní
- Přesuneš do výhodné pozice
- Skřípneš soupeři ruku svou čepelí
- Při útoku skryješ svou zbraň za pláštěm
- Zachytíš svým pláštěm protivníkovu zbraň
- Využiješ protivníkova zranění

- Zapůsobíš emotivně – pokusíš se v protivníkovi vzbudit strach nebo třeba soucit
- Využiješ nějakou nebojovou dovednost, třeba Fyzickou zdatnost, abys vyběhnul po stěně, zhoupnul se na lustru, uhnul pomocí salta či přemetu, atd.
- Využiješ výhodnou pozici, například ke skoku na protivníka z výšky
- Zaútočíš z rozeběhu
- Rozeběhneš se a srazíš protivníka kopem z výskoku
- Předstíráš útok, abys rozhodil protivníkovu obranu
- Necháš zbraň sklouznout po krytu protivníka, abys jej následně ohrozil bodem
- Odrazíš protivníkovu zbraň nebo štít, aby s ním nestihnul krýt tvou další ránu
- Vyvedeš protivníka z rovnováhy (například zatlačením štítem) a následně toho využiješ
- Zatlačíš protivníka do stísněného prostoru
- Oběhneš přečísleného protivníka a zaútočíš mu do zad
- Převrhneš protivníkovi do cesty stůl, židli nebo jiný vhodný předmět
- Rozhodíš soupeře hozením menšího předmětu do tváře
- Zamíříš střelnou nebo vrhací zbraní

Opakování stejných fint

Pro všechny finty s výjimkou míření platí, že v jednom souboji není možné použít tu samou, stejně popsanou fintu na toho samého protivníka více než jednou, protože si obvykle dá dobrý pozor, aby na stejný trik neskočil dvakrát.

Opakováně je možné stejnou fintu použít pouze v případě, že se liší situace. Můžeš tedy například jednou na protivníka skočit ze střechy a podruhé ze schodů a v obou případech dostaneš bonus. Mířit je možné opakováně bez omezení.

Příprava finty před konfliktem

Pokud to dává smysl, tak si fintu můžeš připravit i před konfliktem, při šermu s jednoruční zbraní a pláštěm například můžeš začínat se zbraní skrytou za pláštěm. V takovém případě můžeš už v prvním kole útočit s bonusem +2.

Překvapení protivníka

Pokud se ti podaří protivníka překvapit, tak si započítáš bonus +2 za připravenou fintu a on si proti tobě žádný bonus za fintu počítat nemůže.

Využití situace

Když se ti v průběhu konfliktu naskytne vhodná situace k použití finty, tak ji můžeš použít i bez přípravy a rovnou si započítat bonus. Pokud například čiháš na střeše a někdo zrovna prochází pod tebou, tak máš ideální příležitost na něj skočit (stejně, jako kdyby sis tuto situaci cíleně připravil), a tudíž si můžeš započítat bonus +2, přestože jsi nestrávil kolo přípravou finty.

Bonus přidělený Vypravěčem

Vypravěč ti může přidělit bonus +1 nebo dokonce +2, přestože jsi fintu nepřipravoval, pokud se mu obzvláště líbí tvůj popis nebo nápad, nebo pokud mu přijde, že bys v dané situaci měl mít výhodu. Tento bonus se sčítá s ostatními bonusy za fintu, dohromady ale můžeš mít nejvíce +2. Vypravěč by to neměl dělat příliš často, protože pak by ztrácelo smysl dělat finty výše popsanými způsoby.

Vyhodnocení finty s přípravou

Úspěch finty se nevyhodnocuje zvlášť, je dán výsledkem hodu, na který dostaneš bonus. Pokud jsi tedy například zamýšlel přeběhnout po stole a skočit na svého protivníka a tvůj útok zasáhl, tak to současně znamená, že se ti finta podařila. Pokud se ti naopak protivník ubránil, tak se finta nezdařila a můžeš si vybrat, jestli to popíšeš tak, že se pod tebou stůl převrhl, nebo třeba že protivník ránu vykryl.

Opozice

Lidští protivníci se řídí stejnými pravidly jako hráčské postavy. Nelidští protivníci v boji místo hodnocení Rysů používají svou Nebezpečnost. Jejich Velikost dále uvádí, kolik bodů porážky u nich znamená vyřazení.

Zde jsou příklady hodnot Velikosti a Nebezpečnosti pro některé druhy zvířat:

- **Kočka, malý pes, liška**
Nebezpečnost 1, Velikost 1
- **Rys, ocelot, ovčáký pes, chrt, vlk**
Nebezpečnost 3, Velikost 2

- **Doga, bernardýn**
Nebezpečnost 3, Velikost 3
- **Levhart, puma**
Nebezpečnost 4, Velikost 3
- **Lev, tygr**
Nebezpečnost 5, Velikost 4
- **Kůň, buvol**
Nebezpečnost 2, Velikost 5
- **Medvěd, krokodýl**
Nebezpečnost 4, Velikost 5
- **Nosorožec, hroch**
Nebezpečnost 4, Velikost 6
- **Slon**
Nebezpečnost 4, Velikost 7



Obecné rady

V této kapitole si probereme několik rad, které se týkají hráčů postav i Vypravěče.

Otevřenost hry

Ke hraní vyprávěcích her se dá přistupovat mnoha různými způsoby a nedá se jednoduše říct, že by některé z nich byly správnější než jiné. Otevřenost hry se týká toho, nakolik se v ní vyskytují věci, které neznají všichni hráči. Pokud by například Vypravěč některé informace psal na papírky a posílal je jen určitém hráčům, jednalo by se o uzavřenou hru.

Pro Hru bez přípravy se lépe hodí otevřená hra. A to proto, že všechno tvoříte společně a funguje to právě díky tomu, že vzájemně stavíte na nápadech svých spoluhráčů. Je tedy například vhodné, když Vypravěč říká nahlas hodnocení rysů vašich protivníků a nezakrývá své hody kostkou a hráči před sebou vzájemně netají nic o svých postavách. Stále ale platí, že Vypravěč hráčům neříká věci, které jejich postavy nemohou vědět – tím by sice hra byla ještě otevřenější, ale vytratilo by se z ní veškeré tajemství a radost z objevování neznámého. Stejně tak to neznamená, že byste měli otevřeně a nahlas říkat, co si vaše postava myslí – lépe vyzní, když budete hrát za postavu a mluvit jejími ústy.

Neberte ovšem tyto rady jako pevná a nepřekročitelná pravidla. Pokud jste zvyklí hrát uzavřenou hru a baví vás to, nemusíte na tom nic měnit. Stejně tak pokud jste zvyklí nemluvit nikdy přímou řečí a říkat nahlas, o čem vaše postavy přemýšlí, směle tak hrajte dál. Určitě ale neuděláte chybu, když otevřenou hru s mlovením v přímé řeči vyzkoušíte – třeba zjistíte, že vám pro tento styl hry vyhovuje více.

Konfliktní postavy

V kapitole **Tvorba postavy** bylo doporučeno hrát postavy, které dobře fungují v týmu. Je to proto, že skrytí zrádci, špióni a podobně, sice mohou vést k zajímavým dramatům mezi postavami, ale poměrně spolehlivě odvedou pozornost od původního tématu příběhu a prakticky znemožní, aby byl nějak rozumně uzavřený. Dalším důvodem je, že jakmile ke konfliktu mezi postavami dojde, tak pak obvykle není možné, aby dále pokračovaly spolu – těžko můžete po někom chtít, aby spolupracoval s někým, kdo se ho například pokusil zabít, nebo jej nechal zavřít do žaláře.

Když tedy bude chtít vyzkoušet nějaký zajímavý scénář, kde by mohlo potenciálně dojít k dramatům mezi postavami, domluvte se na tom předem. Všichni hráči s tím pak budou počítat a společně povedete hru tak, aby to bylo jejím hlavním tématem. Nikdo pak také nebude zbytečně zklamaný, že všechno skončilo pro něj obtížně pochopitelným závěrem.

Pro hraní takového scénáře se samozřejmě nedá dost dobře použít otevřená hra. Hráči ani jejich postavy tedy nebudou otevřeně mluvit o svých pohnutkách a motivacích a Vypravěč nebude prozrazovat případná spojení mezi hráčskými a důležitými nehráčskými postavami. Můžete dokonce některé části hry odehrávat stranou, abyste takové informace neprozradili. Stále je ale vhodné házet vždycky otevřeně, byť třeba neřeknete, co přesně výsledky znamenají. I v případě, že postavy soupeří, totiž vy jako hráči tvoříte příběh společně.

V každém případě ale platí, že nejsou vhodné samotářské postavy a sólisté. Když totiž někdo přijde a řekne „Já pracuju sám, vy byste mi jen překáželi,“ tak tím nejen vyloučí ostatní postavy z akce, ale současně také vyřadí ostatní hráče ze hry. I případný zrádce nebo špeh by tedy měl být schopný a ochotný spolupracovat minimálně do doby, než přijde jeho chvíle.

Když se ti cokoliv nezdá, řekni to nahlas

Tohle je nesmírně důležité pravidlo a týká se všech hráčů i Vypravěče. Celá Hra bez přípravy stojí na budování společné představy o herním světě, situaci a průběhu děje. Když chcete něco dělat společně, musíte se o tom bavit a abyste se o tom mohli bavit, musíš to v prvé řadě říct nahlas.

Zdá se ti, že by kníže neměl pobíhat po městě bez své stráže? Netušíš, proč vlastně pronásledujete uprchlého zločince? Nemáš vůbec představu, jestli se se svými jezdeckými schopnostmi dokážeš udržet v sedle a ještě u toho střílet? Řekni to nahlas a poraďte se o tom!

Pravidla jsou vodítka, ne zákony

Pravidla neříkají všechno a nemusí mít vždycky pravdu. Pokud je to ale možné, držte se jich a nekomplikujte si hru. Když by však říkala něco v dané situaci nesmyslného, nebojte se si je upravit. O tom, jaké pravidlo se nakonec použije, rozhoduje Vypravěč. Musí to ale vždy oznámit před tím, než se hráči rozhodnou, co udělají.

Pozor také na to, abyste nestrávili víc času debatováním o pravidlech než vlastní hrou. Když se diskuse protáhne, Vypravěč ji má právo ukončit a oznámit, jak to bude. Případné další nejasnosti můžete vyřešit po skončení herního sezení.

Jak vést hru

V této kapitole najde Vypravěč několik rad a postupů, jak řešit různé herní situace.

Stav na nápadech hráčů

Hráči budou občas navrhovat věci, které se ti nebudou líbit. Může to být třeba něco, co se do hry žánrově nehodí, například automatická zbraň nebo postava z jiného herního světa. Může to také bořit tvůj předchozí nápad.

Ať už je ale důvod jakýkoliv, nikdy bys neměl hráčův návrh prostě jen zamítnout, vždy by jej ses měl pokusit nějak využít. Když například hráč navrhne automatickou palnou zbraň, můžeš třeba říct:

„To se do hry moc nehodí, ale mohla by to být opakovací minikuše – výtvor nějakého technického génia. Co ty na to?“

Toto pravidlo neplatí jen pro Vypravěče, ale pro všechny hráče: Nezamítejte návrhy ostatních hráčů. I když se vám nelibí, stavte na nich! Řekněte, proč vám nepřijdou vhodné a co navrhujete náhradou. Tento postup opakujte, dokud s nápadem nebudou souhlasit všichni. Nedávejte do hry nic, co se někomu vyloženě příčí.

Rozhoduj důrazně, ale ne hráčům navzdory

Vždycky jasně řekni, která z navrhovaných variant platí. Hráči by nikdy neměli být na pochybách, jestli stále ještě přemýšíš nad navrženými možnostmi, nebo už sis nějakou vybral. Pokud možno ale nikdy nevybírej variantu, která se nějakému hráči nezdá.

Ber v úvahu i dodatečné námitky. Zamysli se nad tím a případně své rozhodnutí změň. **Vždycky je lepší rozhodnout podle**

toho, co přijde uvěřitelné hráčům, než co přijde uvěřitelné tobě. Je to proto, že společně vyprávíte příběh **z pohledu hráčských postav**. Nevyprávíš hráčům příběh o jejich postavách, ve skutečnosti oni vypráví tobě.

Dávej hráčům otázky

Dobře položené otázky jsou výborným nástrojem, jak hráče zapojit do tvorby prostředí, postav a situace:

- „*Poznáváš ho. Kdo to je?*“
- „*Znáte tohle místo? Jak to tu vypadá?*“
- „*Jak početná by podle vás měla být jednotka městské stráže? Máte s tím někdo zkušenosti? Za jak dlouho odhadujete, že sem dorazí?*“

Pokud jsou hráči zkušení a aktivní, nejspíš to nebudeš potřebovat, protože ti budou sami takové věci navrhovat. Pasivní hráče nejlépe zapojíš, když je budeš oslovoval přímo a konkrétně. V tom případě se nepojí:

„*Znáte ho někdo?*“

Ale obrať se na konkrétního hráče a řekni:

„*Toho hromotluka vzadu u stolu odněkud znáš. Kdo to je?*“

Snaž se hráčské návrhy a teorie vysvětlit způsobem, který hráče nenapadl

Když například jeden hráč zmíní, že by vrah mohl sloužit jednomu ze šlechticů, který byl včera večer přítomen na oslavě pořádané za-vražděným velmožem, můžeš to otočit tak, že se ve skutečnosti vrah na jednoho z nich snaží vinu hodit. Tento svůj nápad neříkej nahlas, zkazil bys tak hráčům překvapení. Prostě se tím říd' při určování dalšího průběhu hry.

Využij každou příležitost, aby se souvislosti projevily a postavy se o nich dozvěděly

Druhý krok je ještě podstatnější: Zamysli se nad tím, jak se to ča-sem postavy budou moci dozvědět a využívej všechny příležitosti, kdy by se to mohlo stát.

Pokud například postavy vraha dopadnou, mohou u něj najít do-pis s rozkazem od vrahova skutečného pána. Nemusíš se při tom moc zabývat tím, že nedává moc velký smysl, aby si vrah něco ta-kového nechával. Odkrytí záhad v předchozím ději má přednost. A může tím ostatně vzniknout další záhada. „Proč si vrah rozkaz ne-chal?“ může být otázka, která další děj posune zcela nečekaným směrem.

Odkrýváním souvislostí se hráčům odvděčíš za úsilí, které vklá-dají do návrhů a teorií, co všechno se může dít, a současně vytvoříš dojem, že příběh drží pohromadě a dává smysl. Když si budeš sou-vislosti nechávat pro sebe, hráči budou mít pocit odtažení od děje, a to i přes to, že je budeš mít vymyšlené.

Nech hráče být autoritou nad vším, co spadá pod odbornost či znalosti jejich postav

Dovednosti představují odbornost v nějakém oboru, a to i v případě, že nejde o znalost. Postava s Bojem zblízka na pětce bude například znát všechny možné druhy zbraní, bojové styly, školy a techniky, jména všech významných šermířských mistrů, známých bojovníků a zbrojířů v kraji. Kdykoliv ve hře na něco z toho přijde řeč, vyzvi hráče této postavy, ať sám řekne, jak to s danou věcí je, například:

„Tu zbraň poznáváš, je to práce jednoho ze zdejších zbrojířských mistrů. Jaké je jeho jméno?“

„Se dvěma kladivy široko daleko bojuje jen jeden muž. Kdo to je a co o něm víš?“

Dalšími oblastmi, kde je vhodné nechávat hráče plně rozhodovat, jsou minulost a zázemí jejich postav. Trochu to souvisí s dovednostmi – postava s vysokým hodnocením Zálesáckého učení nejspíš bude mít prochozené okolní lesy a bude je dobře znát. Postava s vysokým hodnocením Zlodějských praktik zná ve městě různé tajné skrýše, ví, kde se dá snadno vyšplhat na střechu a kam se po ní dá dojít a zná jména významných osob a organizací místního podsvětí.

Tím, že hráči umožníš, aby dané místo či prostředí jeho postava znala a dás mu možnost je následně popsat, mu nedáváš pouze herní výhodu, zároveň tím společně vytváříte minulost a zázemí jeho postavy. Současně ti tak hráč ulehčuje práci a to, že se podílí na tvorbě části prostředí, zajistí, že mu bude více záležet na tom, co se tam děje, protože k němu jeho postava bude mít nějaký vztah.

Berte při tom ale v úvahu hodnocení Známostí – postava s troj-

kovými Známostmi by neměla znát vládce celé oblasti, protože by to nebylo fér k ostatním hráčům. Obyčejných lidí bez zvláštního postavení, majetku, vlivu a schopností, ale může každý znát kolik chce.

I v případě, že daná věc spadá pod odbornost či minulost nějaké postavy, stále rozhoduješ, které hráčské nápady do hry zapojit a které ne. Měl bys je však zamítnout nebo měnit jen v případě, že proto vymyslíš opravdu dobrý a zajímavý důvod, například:

- Městská stráž obvykle nejprve posílá jen dva strážníky, aby obhlédli situaci. Tentokrát ale vyslala celou desetičlennou jednotku, protože se postavy předtím zapletly do boje u jednoho ze šlechtických paláců a jeho vlastník se postaral, aby městská stráž vyhlásila plnou pohotovost.

Nebo naopak:

- Dorazili jen dva strážníci místo očekávaných deseti, protože ti zbylí zrovna vyšetřují to, co postavy provedly před tím.

Pokud to bude alespoň trochu možné, nech následně tyto důvody vyplynout na povrch. Můžeš třeba odehrát část rozhovoru gardistů:

„Zatracená pohotovost. Prej si to přál nějakej milostpán, protože se mu pod okny střílelo. A my abysme tu teď celou noc pobíhali jen proto, že z toho má špatný spaní, zatraceně.“

Zapojování nových nehráčských postav

První volbou při přidávání nových nehráčských postav do hry by vždycky měly být osoby, které mají s hráčskými postavami nějakou spojitost. Když se například postavy vyptávají žebráků, co se tu dělo minulou noc, tak je lepší, když najdou nějakého, se kterým se někdo z nich zná, než aby byl úplně anonymní. Ber při tom v úvahu hodnocení Známostí postav a snaž se co nejvíce využívat osoby, kte-

ré hráči sami představili jako jednoho ze svých známých.

To samé se týká i protivníků: Vždycky je lepší vynést na světlo někoho, kdo má na nějakou postavu už z dřívejška pifku, než použít někoho zcela neznámého.

Nikdy ale nerozhoduj za hráče, koho jeho postava zná či nezná a proč. Vždy mu to nejprve nabídní a když nebude souhlasit, nenuť ho do toho – prostě půjde o někoho pro postavy neznámého.

Hráčské postavy nemusí mít nutně nějaký vztah jen ke svým profesním známostem, do příběhu mohou takto vstupovat také jejich rodinní příslušníci, bývalí či současní milenci, vlastní i ne-vlastní děti, současní či bývalí spolužáci, obchodní partneři a podobně. V těchto případech je ale obzvláště důležité se nejdříve hráče zeptat, jestli s takovým nápadem souhlasí. Pokud například nebude chtít, aby jeho postava měla tajnou milenku, respektuj to.

Zapojování nových míst

Stejně jako v případě nových nehráčských postav je vhodné do hry zapojovat především místa, která hráčské postavy znají, nebo k nim mají nějaký vztah. Je dobré se často ptát: „Znáte to tu někdo?“ Pokud to nějakému hráči bude u jeho postavy připadat pravděpodobné, nech ho dané místo popsat a říct, jak to tam chodí a kdo tam žije.

Nikdy nepředpokládej, co udělají hráčské postavy

Nikdy nerozhoduj za hráčské postavy, ani nepředpokládej, co v nějaké situaci udělají. Když je například honí městská stráž a mají možnost odbočit na rušnou hlavní ulici, kde jsou další stráže, tak nesmíš předpokládat, že poběží dál – musíš se hráčům zeptat. Stejně tak je špatně předpokládat, že si postavy na cestě z hostince určitě nedávají pozor. Pravděpodobně skutečně nedávají, ale je na hráčích, aby to rozhodli.

Nech hráče určovat obtížnosti

Vždy, když je potřeba určit obtížnost nějaké činnosti, polož hráčům otázku jako například: „Jak obtížné je podle vás proskočit pod nohami pomalu jedoucího koně?“

Zapoj se do následné diskuse, nerzhoduj ale autoritativně – vyber nějaký kompromis. Vždycky je lepší určit menší obtížnost, než se tobě zdá přiměřené, než aby měli hráči pocit, že tvoje rozhodnutí nedává smysl.

Nemusíš se bát toho, že by si hráči záměrně určovali nízké obtížnosti. S větší pravomocí totiž obvykle přichází i větší pocit odpovědnosti. Vždycky navíc můžeš postavám zkomplikovat situaci i bez toho, aby ses musel dohadovat o konkrétních obtížnostech.

Kdyby toho přece jen nějaký hráč zneužíval, promluvte si o tom. V nejhorším případě můžeš obtížnosti určovat ty – pak je ale na místě zvážit, jestli se společná tvorba hry pro vaši stávající sestavu skutečně hodí. Pravděpodobně pak pro vás bude lepší hrát jinak, třeba klasicky s tím, že budeš celou hru připravovat sám a budeš pak také o všem rozhodovat.

Nech hráče popisovat scénu

Nech hráče popsat scénu a situaci, zejména když se bude bojovat. Dobré je také nechat je nakreslit situacní plánek. Můžeš jim do toho samozřejmě mluvit – například připomínat věci, které už jste určili dříve.

Proč je dobré nedělat to sám? Když totiž scénu a situaci popíšeš ty, tak se snadno stane, že hráči z tvého popisu pochopí něco trochu jiného, než jsi měl namysli, a následně budou překvapeni, když se situace vyvine jinak, než na základě své představy očekávali.

Když si scénu popíší sami, tak se role obrací – je na nich, aby svou představu sdělili tobě a sami tě upozorní, pokud něco pochopíš

jinak, než to mysleli. Hráčů je navíc na vymýšlení a popisování detailů víc, takže to pro ně není takové zátěž. A ty se pak nemusíš tolík starat o to, jak to tam vlastně vypadá a můžeš se soustředit na to, co a proč dělají protivníci, což je pro zážitek ze hry obvykle důležitější.

Nech hráče reagovat co nejdříve

„Vešel jsi do nálevny, posadil ses ke stolu a obestoupilo tě před drsně vypadajících chlapů,“ je příklad toho, jak to určitě nedělat.

V prvé řadě bys tím rozhodl za hráče – v hospodě se nemusel chtít posadit ke stolu, mohl třeba chtít dojít k výčepnímu pultu. Navíc bys mu takhle nedal možnost reagovat včas: Pět chlapů se tam určitě nezjevilo z čirého vzduchu, museli nejdřív odněkud přijít, možná vstát od stolu a třeba u toho něco říkat. Na cokoliv z toho mohl hráč chtít reagovat a tímhle popisem bys jej o tu možnost připravil.

Hráč tě může kdykoliv požádat, abys mu dal víc prostoru a informací. Na oznamení z předchozího příkladu může například říct: „*Počkej a kde se tam tak najednou vzali?*“

Není ve tvé pravomoci vnutit hráčům scénu či situaci, která jím nepřijde uvěřitelná, leda by to mělo nějaké nadpřirozené důvody. Odpověď: „*Opravdu se tam z ničeho nic zjevili, je to fakt podezřelé,*“ je v pořádku, pokud za tím skutečně nějaký takový důvod stojí. Ve všech ostatních případech se raději vrať v čase, lépe to vysvětli a dej hráči možnost zareagovat.

Jak hrát za postavu

Na vzniku a průběhu hry se rovnou měrou podílí všichni hráči. Dobře hrát za postavu je tedy stejně důležité jako dobře vést hru. Zde je pár tipů, jak na to.

Uvažuj nahlas

Nečekej, až se tě Vypravěč zeptá na tvůj názor, uvažuj rovnou nahlas. Pokud je to možné, odehrajte to jako rozhovor vašich postav, například:

Petr: „Čekal bych, že touhle dobou už pomalu dorazí městská stráž.“

Monika: „Kolik jich asi tak bude?“

Petr: „No, posledně mě jich honilo deset. Ale to jsem něco ukral v nejlepší čtvrti, tady by je to nemuselo až tak trápit.“

Monika: „No jo, jenže my jsme za sebou nechali mrtvolu, nebyl čas ji uklidit. Jestli to už někdo nahlásil, tak to nejspíš budou povážovat za vraždu.“

Petr: „Hmm, máš pravdu. Měli bychom raději na čas zmizet, než se to tu trochu uklidní.“

Nenechávej si znalosti své postavy pro sebe

To se týká jak odborných znalostí, tak příběhově podstatných informací. Když má například tvá postava vysoké hodnocení Učenosti a narazíte na zprávu v latině, nechtej po Vypravěči, aby její obsah řekl jen tobě. Raději řekni, že to rovnou přeložíš pro všechny.

Příkladem příběhově podstatné informace je, když třeba tvá postava jde na schůzku se svým informátorem a dozví se, kdo si ob-

jednal vraždu šlechtice, u kterého jste byli včera na večeři. Nenechávej si takové věci pro sebe. Co nejdříve se o ně poděl s ostatními postavami, tedy nejlépe hned jak budete mít příležitost si o tom promluvit. Hrát tajnůstkářskou postavu sice může znít lákavě, ale není to moc dobrý nápad. Ostatní hráči si toho všimnou a zkazí to důvěru mezi postavami. Tajemství stále mají ve hře své místo, ale měla by být pokud možno společná – tedy něco, co vědí vaše postavy a tají to před okolním světem, nikoliv co si neříkají mezi sebou.

Formuluj své záměry

Nepej se, jak vypadá situace. Řekni, co chceš udělat.

Příklad:

Špatná otázka: „*Jak to kolem vypadá?*“

Dobrá otázka: „*Chtěl bych se dostat dost blízko na to, abych slyšel, co si povídají. Jak to tam vypadá?*“

Když položíš otázku prvním způsobem, tak se pravděpodobně dozvíš něco, co ti vůbec nepomůže. Zato ve druhém případě všichni vědí, o co ti jde a mohou navrhovat věci, které to **umožní** udělat.

Neboj se navrhovat pro postavu nepříjemné věci

Měla by tvá postava mít malé dítě, o které se bude muset starat a které někdo může využít k tomu, aby ji vydíral? Rozhodně ano! Slabá místa dělají postavu zajímavou a to samé platí i pro osoby a věci, na kterých jí záleží. Nenuť se do toho, pokud ti taková hra vyloženě nevyhovuje, ale určitě to alespoň vyzkoušej. Možná zjistíš, že se pak do takové postavy mnohem lépe vziješ a bude ti na ní mnohem více záležet.

Něco jiného jsou ale věci, které jsou nepříjemné tobě osobně.

Pokud například nemáš rád pavouky nebo sexistické řeči, dej spoluhráčům jasně najevo, že ti takové téma není přijemné. Možných námětů je tolik, že není důvod, proč si nevybrat něco, co nikomu z vás nevadí.

Nezapomínej hrát roli

Společná tvorba hry vyžaduje poměrně hodně rozhovorů mimo roli – Vypravěč se vás bude často ptát, co by se podle vás mohlo dál dít, jakou obtížnost by měly mít různé akce, jak silní by asi tak mohli být protivníci, čím by mohli být ozbrojeni a vybaveni a podobně. To sice umožňuje za běhu vytvářet improvizovaný, ale přesto bohatý obsah hry, ale současně to ztěžuje vztížení se do postav, a to jak u hráčů tak u Vypravěče. Proto je obzvláště důležité myslet na to, abyste co nejvíce mluvili a jednali v roli.

- Pokud je to alespoň trochu možné, uvažujte o možném vývoji událostí v přímé řeči ústy svých postav.
- Až si trochu zvyknete na společnou hru, můžete většinu návrhů říkat, jako by to byla fakta. Například: „Sundám ze stěny starožitný meč,“ místo: „Mohl by na stěně být starožitný meč?“ Stále ale samozřejmě platí, že s tím kdokoliv může nesouhlasit, a že Vypravěč má konečné slovo. Oznámovací věta je stále jen návrhem – mnohem lépe ale vyzní, zvlášť když nikdo žádné námitky nemá.
- Vypravěč by měl za všech okolností za nehráčské postavy mluvit v první osobě a přímé řeči. „Co tu děláte?“ zní mnohem osobněji, než: „Ptá se vás, co tu děláte.“ Obdobně je vhodné při hře za různé postavy měnit styl řeči, gestikulovat a podobně – hráčům to pomůže se do hry vcítit. Pozor ale na divadelní přehrávání, mění to pak vyznění hry směrem k parodii či komedii a to obvykle není žádoucí.

První hra skončila. Co dál?

Pokud šlo všechno hladce, počáteční situace měla nějaké důsledky, které vyžadovaly další akci ze strany postav. Takto postavený příběh je dobrý pro krátkou, jednorázovou hru, při delším hraní ale nemusí stačit stále jen reagovat na situaci – vzniklo by z toho něco jako nekonečná telenovela.

Dobré příběhy mají nějakou strukturu a něco, co je táhne. Veličce důležitým prvkem při dlouhodobém hraní je také pestrost.

Téma hry a dlouhodobá motivace postav

Na začátku dalšího sezení je dobré si společně promluvit o širším rámci příběhu: Co jsou postavy zač, do čeho jsou zamotané a kam to nejspíš povede.

Pokud jste například začali tím, že postavy utíkají před městskou stráží a ukázalo se, že nesou nějakou tajnou zprávu, je dobré promluvit si o tom, kdo tu tajnou zprávu mohl poslat a co za tím asi vězí. Nemusíte být konkrétní, úplně stačí domluvit se třeba na tom, že jsou postavy nějak zapletené do snahy svrhnout současného vládce města.

Proč je tohle důležité? Hráčům to dá něco, k čemu budou jejich postavy moci směřovat. Budou mít důvod něco aktivně dělat, nebudou se muset jen nechatvláčet okolnostmi.

Každý hráč je zodpovědný za zajímavou zápletku pro svoji postavu. Nemusíš se toho ale bát – pokud tě nic nenapadá, poraď se s ostatními. Například:

„Mám pocit, že se mé postavě neděje nic osobního. Napadá vás něco zajímavého?“

A jeden z hráčů může navrhnut třeba: „Říkal jsi, že twoje rodina je hodně bohatá. Co kdyby třeba tvůj otec umíral a šlo o to, kdo bude dědit?“

Struktura příběhu

Každý dobrý příběh někde končí. Snaha o svržení vládce města nejsí spíš skončí jeho svržením nebo pochytáním a popravou konspirátorů. Příliš to nenatahujte – pravidelné uzavírání kapitol příběhu je opravdu důležité a utváří to pocit, že se skutečně něco stalo a odehrálo.

Další kapitola bude pravděpodobně s tou předchozí nějak souviseť. Po svržení vládce města může například zaútočit sousední stát ve snaze využít vaši slabosti.

Nechte také trochu prostoru pro osobní záležitosti postav – jejich ambice, tragédie, intimní vztahy a podobně. Usilovat o získání rodinného dědictví na pozadí spiknutí proti vládci města dá například příběhu pořádnou šňávu.

Pokaždé, když uzavřete nějakou kapitolu, se krátce pobavte o tom, co se vám na ní líbilo a nelíbilo a co vám v ní chybělo. Například:

„Líbilo se mi, jak jsme se zapletli do vysoké politiky. Ale moc se při tom nebojovalo, možná by bylo fajn dát si teď něco akčnejšího.“

Pestrost a variabilita hry

Při debatě o tom, co by se mělo dít v další kapitole hry, máte takřka nepřeberné možnosti. Využívejte jich! Sebezábavnější téma se dříve nebo později ohraje.

Můžete například střídat herní prostředí:

- cestu na lodi, průzkum podzemní hrobky, horolezeckou výpravu, přechod přes poušť, potápění v zatopených jeskyních, spleť městských ulic

A klidně i žánry, například:

- detektivní pátrání, akční honičku, velkou bitvu, ochranu důležité osoby, zápletka s politickým podtextem, vyšetřování zločinu

Vyberte si vždycky jeden nebo dva prvky – třeba detektivní zápletku a podzemní hrobku. Při navrhování dalších dějových prvků to pak berte v úvahu. Dobré je také stavět na předchozím ději – pokud jste například skončili minulou hru tím, že jste zajali špeha, můžete další začít tím, že jste u něj našli šifrovanou depeši. A ta pak možná nějak povede k odhalení vraždy nebo k průzkumu tajemné krypty.

Myslete také na to, že občas je dobré trochu polevit. Odehrát oslavu něčich narozenin, nebo třeba probrat zařizování týmové základny, může být příjemným osvěžením a vhodnou předehrou před další zběsilou akcí.

Důležití protivníci

Neméně důležitým nástrojem, jak stavět pevný a zajímavý příběh, jsou nehráčské postavy – protivníci. Nemusí nutně jít o záporáky v pohádkovém smyslu. Vládce města může například skutečně usilovat o blahobyt a prosperitu, jen se třeba k moci dostal nečestně či násilím a někdo, komu postavy přísahaly věrnost, si to vzal osobně.

Hlavní protivníci se do hry nemusí zapojovat přímo, mohou klidně stát v pozadí a pouze tahat za nitky a posílat své služebníky.

Porážka každého takového protivníka bude téměř určitě znamenat uzavření důležité kapitoly. Ne každá kapitola ale musí nutně skončit konfrontací s někým mocným. Přeživší protivníci budou pravděpodobně iniciátory dalšího děje.



Získávání zkušeností

Po každé hře budeš moci zvyšovat hodnocení zázemí a schopností své postavy. Za každé dvě hodiny hry (nikoliv příběhu, ale skutečně dvě hodiny reálného času stráveného hrou) si připiš jeden bod zkušenosti.

- **1 zk za každé 2 hodiny hry**

Body zkušenosti přibližně vyjadřují, kolik toho postava prožila a jak se to projevuje na jejích dovednostech. Opravdu ale jen velmi přibližně – ve skutečnosti se člověk nejvíce naučí zdlouhavým studiem či úmorným tréninkem. To by ale ve hře nebylo moc zábavné, proto používáme abstraktní body zkušenosti.

Pokud se tak domluvíte, můžete postavám zvyšovat hodnocení rysů, jen když to dává příběhový smysl – nejlépe tedy v pauzách mezi odehrávaným děním, když postavy někam cestují a podobně. Není to ale nezbytně nutné. Pokud vám to nepřijde důležité, prostě

body zkušenosti utrácejte po každém herním sezení.

Rychlosť získávania zkušenosťí je také vhodné upraviť podľa toho, jak často hrajete. Uvedený pomér je priblížený jednomu hráčmu večeru jednou týdně. Pokud hrajete častejšie, dávejte menej bodov zkušenosťí, inak postavy brzdy budú v mnoha oborech velmi silné. Približne časté hranie je naopak vhodné davať zkušenosťí viac, aby sa posun vo schopnostiach postav vo vašej hre výbec prejevil.

Investovanie bodov zkušenosťí

Zvýšenie libovolného rysu na vyšší stupeň stojí o jeden bod zkušenosťí viac, než je tento nový stupeň. Taktôž zvyšovať hodnocenia je možné pouze u rysov, ktorým jsi už pripadil niejakou hodnotu pri tvorbe postavy. Nové rysy môžete požiadať (tedy zvyšovať z nuly na jedničku), až keď budeš mať všetky hodnoty zo tvorby postavy rozdelené.

Príklad:

Zvýšenie Boje zblízka ze dvojky na trojku stojí čtyři body zkušenosťí.

Hodnocenia rysov sú len možné zvyšovať neomezené, priblížne to ukazuje **Tabuľka limitov tréninku**. Jelikož jsi pri tvorbe postavy mohol pripadliť len jednu trojku a limity z tejto tabuľky povolujú dvä, tak si hned, keď na to budeš mať zkušenosťi, budeš mať možnosť zvýšiť ďalší rys zo dvojky na trojku.

Tabuľka limitov tréninku

Celková zkušenosť postavy	Limit hodnocení dvou najvyšších statistik	Limit hodnocení ostatných statistik
1-29	3	2
30-89	4	3
90-179	5	4
180+	6	5

Hraní bez přípravy ve vašem oblíbeném systému

Zaujaly vás techniky Hry bez přípravy, ale nechce se vám opouštět váš oblíbený systém? Nebojte se trochu experimentovat a zkuste to zkombinovat. Jediné, co k tomu potřebujete, je postupná tvorba postavy, a to by mělo být možné v takřka libovolném systému.

Pak už stačí jen držet se dvou základních pravidel:

- Všichni mohou navrhovat libovolné herní prvky, Vypravěč nakonec rozhodne, co z toho platí. Pokud se to týká výhradně postavy, rozhoduje její hráč.
- Kdykoliv se vám cokoliv nezdá, nebo něco nevíte o herním světě, řekněte to nahlas. Následně na to společně najděte odpověď.