

TRESHOLD

The word "TRESHOLD" is written in a blue, stylized, gothic-style font. The letter 'O' is replaced by a silhouette of a person standing on a globe, with the globe's horizon line visible.

Marek J. Kolcun

ver. 1.8.3 © 2016

Obsah

Obsah.....	2	Dôsledné akcie.....	16
Úvod.....	3	Liečenie.....	17
Čo sú hry na hrdinov?.....	3	Bezvedomie a Smrť.....	18
Ako sa to hrá?.....	3	Bezvedomie.....	18
Ako čítať túto príručku?...4	4	Smrť.....	18
Čo k hre potrebujem?.....	4	Ciele a zlepšovanie.....	19
Tvorba postavy.....	6	Ako viesť hru.....	21
Aspekty.....	8	Začiatok hry.....	21
Predmety.....	9	Stavba príbehu.....	21
Vplyv predmetov.....	9	Ciele hráčskych postáv. .	22
Aspekty predmetov.....	9	Scény.....	22
Nadprirodzené aspekty. .	10	Náročnosť prekážok.....	24
Inventár.....	10	Automatické prekážky..	25
Výbava.....	11	Cudzie postavy.....	26
Preťaženie.....	11	Tvory a bytosti.....	26
Prekážky.....	12	Súboje.....	26
Spolupráca.....	13	Príklady aspektov.....	27
Boj.....	14	Globálne aspekty.....	27
Útok.....	14	Osobné aspekty.....	27
Presun po bojisku.....	15	Aspekty predmetov.....	27
Výhoda a nevýhoda.....	16	Príklady povolání.....	28
Interakcia.....	16		

Úvod

Vitaj, dobrodruh! Podarilo sa ti prekročiť prah a objaviť pravidlá jednoduchej hry na hrdinov. V prípade, že vieš, čo hry na hrdinov sú, môžeš tento úvod smelo preskočiť a prejsť priamo na kapitolu **Tvorba postavy**.

Čo sú hry na hrdinov?

Na rozdiel od klasických stolných alebo kartových hier možno hry na hrdinov prirovnať skôr k improvizovanému divadlu. Ale neľakaj sa! Tieto hry sa pokúšajú oživiť zábavu, akú sme si užívali, keď sme boli deti a hrali sa na svojich hrdinov, ktorých sme videli vo filmoch, seriáloch alebo knihách. Narozdiel od detských hier však hry na hrdinov majú isté pravidlá, ktoré prinášajú prvky taktiky, stratégie ale aj spravodlivej náhody.

Ako sa to hrá?

Hru spravidla vedie jeden hráč, budeme ho volať **Sprievodca**. Tento sprievodca si pripraví dobrodružstvo, nepriateľov a cudzie postavy, ktoré postavy hráčov počas hry stretnú. Potom na základe udalostí, ktoré popíše, hráči reagujú, pričom sa držia pravidiel z tejto príručky a charakteristiky svojich postáv. Neľakaj sa však, pravidlá sú tak jednoduché a intuitívne, že ti prejdú do krvi po prvom prečítaní.

Tieto pravidlá sú zamerané na hranie príbehov v stredovekom fantasy svete, kde kúzla a čary nie sú bežné. Môžete hrať iba za ľudí a, pokiaľ je známe, tí mágiu neovládajú. Počas dobrodružstiev však istotne narazíte na magické predmety a tvorov, akí v skutočnom svete neexistujú.

Ako čítať túto príručku?

Táto príručka je rozdelená na dve tematické časti – časť pre hráčov a Sprievodcu. Kým hráčom stačí prečítať si pravidlá v prvej časti, Sprievodca by si mal prečítať všetko, aby vedel vytvoriť skvelé dobrodružstvo plné príbehov, postáv a potvor.

Príklady použitia pravidiel sú napísané sivou farbou.

Dôležité pravidlá sú zapísané v rámečku tučným písmom.

Všetky desatinné čísla sa zaokrúhľujú smerom nahor.

Čo k hre potrebujem?

Na hranie budeš potrebovať najmä svoju predstavivosť, hárok papiera, ceruzku a najlepšie štyri klasické šesťstenné kocky.

Priestor pre zapisovanie všetkého k svojej postave či dobrodružstvu môžeš nájsť aj v oficiálnej webovej aplikácii dostupnej na webovej stránke <http://treshold.jocho.sk>



Aby sa nezabudlo – hra trvá najmenej dve hodiny, preto je dobré nájsť si na hranie podľa možnosti nerušené pokojné miesto či podnik a zabezpečiť nejaké občerstvenie.

Hrdinovia

Tvorba postavy

Rozhodol si sa ponoriť do sveta plného dobrodružstiev, napätia a nebezpečenstva. Výborne. Na to, aby si v tomto svete vedel existovať, si musíš vytvoriť postavu. Prostredníctvom nej budeš môcť prežívať všetky radosti a strasti, ktoré počas hry zažijete.

V príkladoch si spoločne vytvoríme modelovú postavu.

Poriadny hrdina potrebuje meno a nejaké povolanie. Zamysli sa a obidva údaje si zapíš.

*Naša postava sa bude volať **Farl**, ktorý je **drevorubač**.*

Každú postavu definuje jej fyzická kondícia, duševný rozmer. Preto má každá postava tieto dva atribúty:



Kondícia

Predstavuje fyzický stav postavy, ako je mrštná a mocná.

Určuje poradie postáv v boji alebo v situáciách, kedy sa hráči nevedia dohodnúť na poradí.

Nakoniec, definuje počet veľkých predmetov, ktoré postava unesie bez preťaženia.



Vôľa

Reprezentuje duchovný rozmer postavy. Ako je postava sčítaná, vzdelaná, či sa nechá ľahko ovplyvniť.

Takisto určuje i prah hrdinu, dokedy je schopný odolávať nástrahám a zraneniam.

Medzi tieto atribúty rozdeľ **10 bodov** tak, aby bol v každom atribúte aspoň jeden.

Keď už vieš, akú má tvoj hrdina kondíciu a vôľu, môžeš určiť jeho **zameranie**. To by malo zodpovedať jeho povahe.

Ak akcia postavy súvisí s jej zameraním, získa bonus +3 k hodiu.



Sila

Ak postava rieši väčšinu problémov a konfliktov pomocou svojich svalov, jej zameranie bude práve sila.



Obratnosť

Hrdina, ktorý často skáče, robí akrobatické kúsky, alebo je ináč veľmi obratný, má toto zameranie.



Dôvtip

Ak sa postava zo všetkého vyhovorí, pozná každého v meste a vie pohotovo reagovať na nečakané situácie, uplatňuje svoj dôvtip.



Vzdelanie

Keď je hrdina sčítaný, dokáže svoje tvrdenia zdôvodniť a pri riešení problému venuje čas aj príprave, jeho devízou je vzdelanie.

Zameranie hrdinu môže, ale nemusí korešpondovať s rozdelením bodov do atribútov alebo s jeho povoláním. Nie každý predsa robí to, na čo má nadanie a i taký hromotík môže mať záľúbenie v knihách.

Farlovi sme priradili 4 body do vôľe, 6 do kondície a keďže je drevorubač, jeho zameranie bude sila.

Aspekty

Atribúty sú niečo ako hlavná kostra každého človeka. Avšak rozdiely, vďaka ktorým sa postavy od seba skutočne odlišujú, predstavujú aspekty.

Pod aspektom si predstav krátku, zväčša jednoslovnú charakteristiku svojej postavy. Táto charakteristika môže ovplyvňovať fyzické ako aj duševné danosti hrdinu. Krátky zoznam aspektov môžeš nájsť na konci tejto príručky.

Aspekt môže byť rovnako pozitívny ako negatívny. Povaha aspektu závisí od jeho vplyvu v konkrétnej situácii v príbehu.

Aspekty, ktoré sú postave vlastné, nazývame **osobné** aspekty. Ak na postavu pôsobia vonkajšie vplyvy, získava **globálne** aspekty. Nakoniec, **zranenia** predstavujú tretí typ aspektov.

Počet osobných aspektov = (kondícia + vôľa) ÷ 2.

Povolanie hrdinu je tiež osobný aspekt, ale neráta sa do tohto počtu.

*Farl získal do začiatku 5 aspektov: **poctivý, prostoreký, znalec stromov, dobrodružný a presný**. Keďže prší, obdržal globálny aspekt **premočený**. Navyše sa včera porezal pri brúsení sekery a má **porezanú ruku**.*

Ak je možné aspekt stupňovať, definuj presne tri jeho stupne. Prvý stupeň pridáva/odoberá **JEDEN**, druhý **TRI** a tretí **PÄŤ** bodov k hodiu.

Žiaden aspekt nemôže nadobudnúť viac ako tri stupne.

Vytváraná postava má všetky aspekty na prvom stupni.

Predmety

Žiadny hrdina sa nevyberie do sveta s holými rukami. Ani tvoj. Pokiaľ si Sprievodca pre vás nepripravil špeciálny začiatok dobrodružstva, môžeš svojej postave zapísať výbavu.

Pri tvorbe postavy hod' dvomi kockami. Vyššie číslo určuje počet predmetov, ktoré tvoja postava má, nižšie určuje počet aspektov, ktoré predmetom môžeš priradiť. Tak, ako pri tvorbe postavy, aj vytvárané predmety môžu mať aspekty prvej úrovne.

Vplyv predmetov

Ak tvoja postava používa predmet na úkon, pre ktorý je **určený**, zvýši tým výsledok hodu o **3 body**. Keď však používa na úkon **improvizovaný** predmet, pridáva si k hodu iba **1 bod**.

Farla na jeho ceste prepadol šakal. V zmatku chytil suchý konár. Kým sa ním bude oháňať, získa iba 1 bod k obrane aj útoku. Keby však získal chvíľu času a vytiahol si z batoha svoj meč, mohol by pripočítavať k akciám s mečom až 3 body.

Aspekty predmetov

Každý predmet môže takisto mať aspekty – **najviac** však **tri** a je jedno, či sú pozitívne alebo negatívne. Aspekty predmetu môžu upraviť **počet bodov k hodu** na zásah (tak ako aspekty postáv), alebo meniť **stupne** spôsobených **zranení**.

*Farl získal **vyvážený ostrý meč** – ak ním bude bojovať, získa 4 body k hodu za to, že bojuje s **mečom** (+3) a meč je **vyvážený** (+1). Aspekt **ostrý** využije iba v akcii, kedy na ostrosti meča záleží, ale vtedy pri úspešnom útoku spôsobí hneď 2 stupne zranenia.*

Nadprirodzené aspekty

Predmety môžu mať aj **nadprirodzené** alebo **špeciálne aspekty**. Tie možno uplatniť, iba ak hráč pri akcii hodí na kockách **aspoň náročnosť** aspektu. Túto náročnosť zapíšeme za efekt aspektu do zátvorky.

Liečivý elixír – odstráni 3 stupne zranení (2). Ohnivý meč – podpáli cieľ útoku (6).

Sprievodca ti povie úroveň náročnosti každého aspektu.

Inventár

Každá postava má svoj cestovný batoh. Ten má **10 pozícií** pre všetky predmety, ktoré práve nepoužíva alebo ich nemá oblečené. Každý hrdina má rovnako veľký batoh.

Predmety sa delia na veľké a malé. **Veľký** predmet je taký, ktorý má aspoň jeden rozmer väčší, než je paža postavy. **Malé** predmety možno **zokupovať** do jednej pozície v neobmedzenom množstve.

Vybavené predmety sa nerátajú medzi predmety v inventári.

Náš Farl má v batohu meč, sekeru a kožené brnenie, 3 liečivé elixíry, chlieb a 2 pochodne. Má tak priestor ešte pre štyri malé predmety.

Výbava

Postava môže v rukách držať najviac jeden **veľký** a jeden **malý** predmet. Šperky či časti odevu, ktoré nijako neovplyvňujú zdolávanie prekážok a súbojov, sú považované za súčasť bežného odevu, ktorý si nie je potrebné zapisovať.

Jednotlivé časti brnenia si môžeš zapísať súhrnne ako **zbroj**.

Pret'aženie

Ak tvoj hrdina vláči so sebou viac veľkých predmetov ako unesie (vybavených alebo v batohu), obdrží jeden stupeň aspektu **pret'ažený** za každý takýto predmet navyše. Hrdina neunesie **viac ako 3** veľké predmety nad svoj limit.

Veľké predmety, ktoré postava unesie bez preťaženía = kondícia ÷ 2

*Farl získal malý súdok vína. Pokým ho bude vláčiť s ostatnými veľkými predmetmi, bude ho ťažiť aspekt **pret'ažený**.*

Prekážky

Každý hrdina sa počas dobrodružstiev bude musieť vysporiadať s rôznymi prekážkami, či už to bude prekabátenie obchodníka, rozmlátenie zámku, šplhanie po skale alebo odolanie účinkom jedu.

Aké náročné tie prekážky sú, rozhodne Sprievodca. Ten určí cieľové číslo, ktoré predstavuje ich náročnosť a prezradí ti iba, či je ich zdolanie ľahké, ťažké, nemysliteľné a podobne.

Ty potom popíšeš zámer svojej postavy. Na základe popisu získaš návod, ako získať výsledok snaženia hrdinu:

- Prirátaš alebo odrátaš body za každý stupeň aspektu (osobného, globálneho alebo zranenia), ktorý môže vplývať na prekonanie prekážky.
- Ak konanie hrdinu súvisí s jeho zameraním, získaš aj bonus za zameranie.
- Hodíš dvomi kockami a zrátaš výsledok.

Ak je výsledok **rovný** alebo **vyšší ako** určená **náročnosť**, postava prekážku **prekonala**. Ináč sa ju tvoj hrdina môže pokúsiť zdolať opäť buď až o 1 hodinu, alebo hneď ako získa/stratí súvisiaci aspekt.

*Farl vyzval na tancovačke dievča do tanca. Sprievodca určil, že tanec je **priemerná** skúška **obratnosti**. Farl hodil 6 a 4 a keďže neuplatnil žiaden aspekt ani zameranie, skončil s číslom 10. Sprievodcovi oznámil výsledok a ten mu potvrdil, že tanec zvládol dobre a dievča bolo rado.*

Spolupráca

Občas sa stane, že na prekonanie prekážky bude treba viacero postáv. Alebo sa postavy ocitnú v situácii, kedy im spolupráca môže výrazne uľahčiť postup.

V takomto prípade sa o prekonanie prekážky pokúsi **každý zúčastnený hrdina** štandardným spôsobom. Prekážku však úspešne **zdoľajú** všetci už vtedy, keď uspeje **aspoň polovica** hrdinov.

Farl sa spolu s dedinčanmi pustil do detskej hry, v ktorej hráči v družstve spoločne preskakujú cez válov naplnený pomyjami. Farl má v družstve dvoch dedinčanov – všetci sa pochyťajú za ruky tak, že vytvoria reťaz a pokúsia sa svorne preskočiť válov. Farlovi padlo na skok 9, jednému dedinčanovi 4 a druhému 11. Priemerne náročnú úlohu preto zvládli, hoci spoluhráča museli ťahať.

Boj

Počas putovania hrdinovia stretnú rôznych banditov, predátorov alebo rovno nadprirodzené bytosti. Keďže iba málo z nich bude priateľských, je dobré povedať si, ako prebieha boj.

Poradie bojujúcich je určené ich **kondíciou**. Ak majú rovnakú kondíciu viacerí účastníci, ako prvý útočí ten, kto súboj vyvolal. Pokiaľ jedna strana zaútočí nečakane (ide o prepad alebo dôsledok ľsti), každý jej člen získa v 1. kole **výhodu**.

Hráč na ťahu môže zhlásiť až **dve rôzne** akcie svojej postavy:

- útok
- presun po bojisku
- získanie výhody/nevýhody
- interakcia

Útok

Aby sme zistili, či dá útočník svojmu cieľu do držky, musí útočník zistiť svoj útok a cieľ zasa obranu. Preto si každý zrátá:

- **bonus** za **zameranie** (iba ak hráč zhlási vhodnú akciu)
- **bonusy** a **postihy** za používané a vybavené predmety
- **bonusy** a **postihy** za stupne všetkých **aspektov** hrdinu, ktoré sa pri útoku/obrane môžu prejaviť
- útočník prirátá navyše **2× hod** kockou
- cieľ útoku prirátá **1× hod** kockou a svoju **kondíciu**, ak ide o fyzický útok, alebo **vôľu**, ak je útok mentálny.

*Na tancovačke Farla napadol opilec zákerným kopancom. Po zrátaní zamerania, aspektov a hodov je opilcov útok 12 a Farlova obrana 7. Farl preto razom získa zranenie **krívajúci**.*

Ak je útok **rovný alebo vyšší** ako obrana, cieľ obdrží jeden stupeň zranenia, ktorý reflektuje dôsledok útoku útočníka. Pokiaľ by mal porazený získať taký istý aspekt znova, iba zvýši stupeň už existujúceho aspektu.

Vyčerpaním bodov vôle môžeš ignorovať odpovedajúci počet zranení svojho hrdinu akéhokoľvek stupňa, ktoré by si ináč musel zohľadniť.

*Farl sa hneď po kopanci rozhodol otočiť a zaútočiť päťou. Jeho útok bol však iba 7, minul preto aj bod svojej vôle, aby ignoroval zranenie **krívajúci** a dosiahol útok 8. Opilec hodil rovnako 8, čo Farlovi stačilo, aby mu vyrazil zopár zubov.*

Výsledky vašich akcií popisuje vždy Sprievodca, ale keď sa tvojmu hrdinovi podarí nepriateľa vyradiť, Sprievodca ťa môže nechať popísať, ako si to dokázal.

Presun po bojisku

Občas sa stane, že cieľ útoku je príďaleko, páka, ktorú chce hrdina zatiahnuť, je na nedostupnom mieste, alebo zloduch pred vami uniká. Vtedy na rýchlosti a efektívite pohybu tvojej postavy záleží, preto si povieme čo-to o presune po bojisku.

Rýchlosť pohybu postavy po bojisku určuje jej **kondícia**. Za **každý bod** v tomto atribúte môže tvoj hrdina zabehnúť **10 stôp**. Tak ako pri prekážkach aj útoku, aj tu na výslednú vzdialenosť vplyvajú aspekty, ktoré ju môžu ovplyvniť.

Prejdená vzdialenosť = kondícia +/- aspekty [x10 stôp]

Výhoda a nevýhoda

Hrdina nemusí iba útočiť a pobežovať. Namiesto toho môže vykonať akciu, vďaka ktorej sa on sám alebo iná postava ocitne v lepšej pozícii. Cieľ akcie vtedy získava **výhodu**. Naopak, hrdina vie svojím konaním uviesť seba či iných do **nevýhody**.

Kým je tvoja postava vo výhode, hádžeš **štyrmi** kockami a zrátaš hodnotu iba **vyšších dvoch**. S postavou v nevýhode hádžeš takisto štyrmi kockami, ale uplatníš hodnotu **nižších dvoch**.

Ak si **cieľ** útoku a si vo výhode/nevýhode, **hádžeš dvomi** kockami a uplatníš vyššiu alebo nižšiu z nich.

Opilec zrazil Farla k zemi. Ten pádom neutrpel zranenie, no kým nevstane, bude mať nevýhodu na všetky akcie, ktoré urobí.

Výhoda a nevýhoda trvajú buď do konca boja, alebo kým sa z(ne)výhodnená postava z tejto pozície nedostane.

Interakcia

Počas tejto akcie si môže tvoja postava zameniť **jeden** predmet v ruke, nasadiť čapicu, obuť jednu topánku, zatahnuť páku, stlačiť tlačidlo, zavrieť dvere alebo otočiť kormidlom.

Takisto môže komunikovať alebo interagovať s inou postavou.

Dôsledné akcie

Môžeš sa rozhodnúť, že tvoj hrdina prevedie za kolo iba jednu z týchto akcií, ale zato **poriadne**. Vtedy k nej **získaš 1 bod** navyše – ako bonus k útoku, presunu alebo použitiu/vybaveniu druhého predmetu.

Liečenie

Počas výpravy sa dobrodruhovia tu i tam zrania – či už kvôli stretu s nepriateľom, pascou či nebezpečným prostredím.

Ako vieme, zranenia sú reprezentované aspektmi – narozdiel od osobných aspektov, ktorých sa postava sama zbaviť nemôže, si utržené zranenia vie vyliečiť. Počet zranení, ktoré hrdina znesie než odpadne si nazvime ako **výdrž**.

$$\text{výdrž} = (\text{kondícia} + \text{vôľa}) \div 2.$$

Dĺžka liečby závisí od rozsahu zranenia (stupňa aspektu):

Liečenie zranení		Obnova bodov vôle	
1. stupeň	1 deň	1 bod	1 hodina
2. stupeň	3 dni		
3. stupeň	5 dní		

Keď postava započne liečebný proces, začne si liečiť najvyšší stupeň jedného zvoleného zranenia.

Ak sa lieči v bezpečí domova, kúpeľov či kláštora, liečebný proces je 3× rýchlejší.

Hrdina občas prichádza o body vôle, ktorými ignoruje utržené zranenia. Tie si obnoví krátkym oddychom (1 bod za hodinu).

Farl má po nečakane ťažkom súboji narazené plece a kríva; liečiť sa bude 2 dni. Všetky minulé body vôle si však obnoví už za 4 hodiny oddychu.

Ak hrdinu počas liečby alebo oddychu niečo vyruší alebo ich sám preruší, liečebný proces sa vynuluje a vôľu si neobnoví.

Bezvedomie a Smrť

Akonáhle hrdina získa **zranenia rovné** jeho **výdrž**, upadne do bezvedomia. Keď je hrdina v bezvedomí, automaticky zlyhá pri prekonávaní každej prekážky a v každom súboji.

Bezvedomie

Hrdina v bezvedomí si automaticky začína liečiť jedno zranenie, ktoré si sám zvolíš. Akonáhle sa zbaví jedného zranenia, prinavráti sa mu vedomie a ty budeš môcť opäť hrať zaňho normálne.

Smrť

Niekedy sa stane, že celkový počet zranení prevýši únosnú mieru, ktorú hrdina unesie. Vtedy, žiaľ, hrdina umiera.

V pravidlách Tresholdu nenájdeš žiadne božstvá ani nadprirodzené javy, ktoré by smrť dokázali zvrátiť. Ak tvoj hrdina umrie, je mŕtvy. Musíš sa s tým zmieriť, chvíľku to rozdýchať a pokračovať ďalej.

Pokiaľ tvoja postava umrie v boji, môžeš sám popísať, akým spôsobom naposledy vydýchne.

Pamätaj, že niekedy je smrť dobrá; môže priniesť vykúpenie alebo zachrániť všetkých ostatných.

Ciele a zlepšovanie

Každý hrdina sa rozvíja, keď plní svoje poslanie. Tak ako v bežnom živote, aj tu sa mu však musí venovať z vlastného presvedčenia, preto si zapíš najbližší **cieľ**, ktorý tvoj hrdina **chce** dosiahnuť.

Cieľ hrdinu by mal byť výzvou, ktorej splnenie stojí úsilie a čosi trvá.

Farl sa vybral navštíviť svojho kamaráta Noma v cechu alchymistov na druhom konci krajiny.

Vždy, keď hrdina dosiahne svoj cieľ, získa zaň 1 bod a zapíše si cieľ nový. Týmto bodom môže **zvýšiť stupeň** ľubovoľného osobného **aspektu** alebo navýšiť svoju **kondíciu** či **vôľu**.

Ak pridaním bodu do atribútov získa hrdina priestor pre nový osobný aspekt, zapíše si ho pri najbližšom odpočinku. Aspekty, ktoré hrdina takto získa, by mali odrážať dobrodružstvá, čo doposiaľ zažil.

*Farl počas svojej cesty za Nomom stretol mnoho ľudí, preto si pridal dva body do vôle a získal nový aspekt, **zhovorčivý**.*

**To je všetko, čo potrebuješ vedieť, aby tvoja postava ožila.
Hurá za dobrodružstvom!**

Sprievodca

Ako viesť hru

Začal si čítať druhú časť tejto príručky, preto predpokladajme, že práve ty sa chceš stať Sprievodcom svojej skupinky. Bude tvojou úlohou pripraviť si celé dobrodružstvo, cudzie postavy, nepriateľov i úlohy, ktoré sa hrdinovia budú snažiť prekonať. Vždy však pamätaj na najdôležitejšie pravidlo:

S hráčmi sa máš zabaviť, nie ich poraziť.

Začiatok hry

Keďže Treshold je hra pre menej skúsených hráčov, priprav si príbeh, v ktorom sú jednotliví hrdinovia hráčov buď už pevne zohratá skupina, alebo sú na spoločnom mieste a je všetkým daná rovnaká úloha, na ktorej splnení musia spolupracovať.

Postavy by mali mať spoločný hlavný cieľ, ktorý chcú/musia splniť.

Starosta povolal k sebe skupinu žoldnierov, aby mu pomohla zbaviť sa zlej čarodejnice, ktorá terorizuje ich malú dedinku.

Stavba príbehu

Ako správny Sprievodca by si mal vedieť, že keď hráči dostanú možnosť voľby, väčšinou sa rozhodnú celkom ináč, než si očakával.

V rozpore s nadpisom si preto nepripravuj celý príbeh. Priprav si základnú zápletku a zamysli sa nad kľúčovými bodmi v nej – čo sa stane, keď hrdinovia do daného bodu dospejú alebo nedospejú a aký dopad to bude mať na ďalší vývoj príbehu.

1. *Skupina dostane úlohu – odstrániť zlú čarodejnicu, ktorá žije v temnom lese za dedinou.*
2. *Čarodejnica nie je v skutočnosti zlá, iba znetvorená a je to odvrhnutá starostova dcéra. Ten sa jej chce zbaviť, pretože ona vie, ako získal pozíciu miestodržiteľa.*
3. *Skupina nezistí skutočnú identitu čarodejnice – zmárni ju a príde si pre odmenu? Vyplatí ich starosta?*
4. *Alebo skupina zistí, čo je čarodejnica zač – vykoná na starostovi spravodlivosť? Alebo ju aj tak zabije?*

Ciele hráčskych postáv

Keď už máš kostru príbehu, vieš nasmerovať hráčov tak, aby udali svojim hrdinom dosiahnuteľné ciele. Dbaj na to, aby si určili cieľ, ktorý možno splniť počas jedného sedenia. Najbližším cieľom tak nemusí byť porazenie hrozivého draka alebo zažehnanie vojny medzi kráľovstvami; celkom stačí niečo jednoduchšie. Zakaždým by však jeho dosiahnutie malo stáť úsilie.

Hráči si po získaní úlohy svorne zvolia za najbližší cieľ nájsť skrýšu bosorky.

Možno sa rozhodnete, že budete hrať dobrodružstvo dlhšiu dobu. V tom prípade je lepšie, keď budú postavy určovať ciele, ktorých splnenie zaberie jeden a pol až dve sedenia.

Scény

Keďže ty si ten, kto vytvára dobrodružstvo, je tvojou úlohou vypracovať prostredie, v ktorom sa bude odohrávať. Nie je však nutné vymýšľať teraz celý svet s mytológiou, božstvami či historickými mŕtvicami. Pre prvé dobrodružstvá celkom stačí

naznačiť si, v akom prostredí sa budú odohrávať a pripraviť zodpovedajúce miesta. Pri ich vytváraní sa odraz od kľúčových bodov príbehu. Tak budeš mať pripravené kulisy pre najsilnejšie časti svojho dobrodružstva a zároveň ľahšie dotvoríš zopár cestičiek, ktoré tieto príbehové uzly spájajú.

Každá scéna môže mať tieto poznámky:

- ako sa scéna volá
- čo sa v nej nachádza, ako vyzerá, pôsobí na postavy
- aké postavy sa v tejto scéne objavujú
- aké úlohy v tejto scéne majú svoj uzol

Zápis scény stretu s čarodejnicou môže vyzerat' takto:

- *Scéna: Pred chatrčou v temnom lese*
- *Popis: málo svetla, ťažká, vôňa stromov a popadaného ihličia, zimný vietor, ktorý občas píska pomedzi stromy*
- *Postavy: Čarodejnica*
- *Úloha: zabitie čarodejnice*

Nezabudni – vždy sa pri popisovaní prostredia zameriavaj na nepriame budovanie atmosféry. Ak má byť niečo strašidelné, skús to popísať tak, aby sa hráči báli predstavy. Výsledný efekt tak bude omnoho výraznejší, než keď iba sucho vyhlásiš, že niečo naháňa hrôzu.

Zisti si, z čoho majú hráči strach, čo ich rozosmeje alebo nabudí – a zakomponuj to do príbehu.

Náročnosť prekážok

Žiaden dobrodruh sa večer v hostinci nechvastá tým, ako sa prešiel do jaskyne, otvoril nezamknuté mreže a v truhlici našiel kľúč k vyriešeniu záhady. Dobrodružstvá bývajú plné prekážok a my si teraz povieme čo-to o ich vymýšľaní.

Pri vytváraní každej prekážky, ktorú hrdinom položíš do cesty, si vždy zodpovedaj nasledovné otázky:

Aká je povaha prekážky? Zistíš tak, aké zameranie môže hráč hrdinu uplatniť.

Ako náročná je táto prekážka pre bežnú postavu? Zodpovedaním získaš základný rozsah hodnôt, ktoré musí hráč hodiť, aby jeho hrdina prekážku úspešne zdolal.

Ovplyvňuje okolie zdolanie prekážky? Ak nevlýva nijako, použi strednú hodnotu zvoleného rozsahu. Ináč použi nižšiu alebo vyššiu podľa vplyvu okolia.

Náročnosť	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Prekážka	triviálna			ľahká			priemerná			náročná			ťažká		

Potom hráčovi iba slovne oznám, ako náročná je prekážka. Hráč sa svojou akciou pokúsi dosiahnuť cieľové číslo, ktoré mu nemusíš hovoriť. Pomôže ti to tak budovať napätie.

Náročnosti aspektov

Ak ťa hráč požiada o náročnosť nadprirodzeného aspektu, riad sa tabuľkou náročnosti prekážok. Čím je aspekt mocnejší, tým je náročnosť vyššia. Ak jeho silu nevieš odhadnúť, **použi 7**.

Automatické prekážky

Občas postavy získajú aspekt, ktorý časom môže meniť svoj stupeň, napríklad chorobu, podchladenie či otravu. Vtedy si niekde zaznač, že postava takýmto aspektom trpí a v závislosti od povahy aspektu z času na čas vyzvi hráča tejto postavy, aby si hodil na prekonanie automatickej prekážky.

Časové úseky môžeš odvodit' od nasledovných príkladov:

časový interval	kondícia	vôľa
každé kolo / minútu	horenie	mučenie
každú hodinu	otrava	vypočúvanie
každý deň	smäd	väznenie
každé tri dni	hladovanie	nepriaznivé prostredie

Náročnosť automatickej prekážky je vždy **9**.

Aby sme zistili reakciu hrdinu na aspekt, hráč zráta:

- bonusy/postihy za všetky relevantné aspekty
- kondíciu alebo vôľu, podľa povahy účinku aspektu
- 1× hod kockou

Ak sa hráčovi podarí dosiahnuť aspoň číslo 9, stupeň aspektu sa jeho postave zníži. Ináč sa zvýši.

Vždy platí, že aspekt môže mať nanajvýš 3. stupeň.

*To platí aj v prípade, že cieľ utrži **druhýkrát** 2 stupne zranenia. Nadbytočné zranenie sa jednoducho ignoruje a ak chceš ty alebo hráči spôsobiť cieľu viac zranení, musíš sa zamerať na inú oblasť cieľa.*

Cudzie postavy

Keď už máš pripravené dobrodružstvo a miesta, kde sa odohráva, je čas zaplniť ho zaujímavými postavami.

Cudzie postavy sa tvoria takmer rovnako ako hrdinovia. Majú svoje meno, svoje zameranie, hodnotu kondície a vôľe a aspekty. Aspekty nemusia byť na prvej úrovni ako v prípade postáv hráčov, keďže cudzie postavy nemá zmysel časom zlepšovať – na to sú tu hrdinovia.

Pri tvorbe cudzej postavy môžeš použiť tabuľku náročnosti prekážok. Hodnotu zvolenej náročnosti rozdeľ medzi jej kondíciu a vôľu.

Tvory a bytosti

Okrem iných ľudí sa hrdinovia môžu stretnúť aj s rôznou zverou alebo mýtickými bytosťami. Pri ich tvorbe postupuj rovnako ako pri tvorbe postáv, akurát namiesto zbraní im vytvor osobné aspekty, ktoré zbrane reprezentujú – drápy, zuby, ostnaté chvosty, jedovatú pokožku a podobne.

Súboje

Náročnosť bojov môžeš upravovať tak, že cudzím postavám, tvorom a bytosťami môžeš a nemusíš vyčerpávať body vôľe.

Keď je cieľ v bezvýhodiskovej situácii, môžeš úspešný útok hrdinu označiť za **ranu z milosti** a cieľ okamžite zabiť.

Pokús sa predstaviť si každú bytosť, s ktorou bojuješ – niekedy môže zvíťaziť pud sebazáchovy a môže sa rozhodnúť z boja utiecť. Nie každý stret musí byť na život a na smrť.

Príklady aspektov

Globálne aspekty

horiaci, mokrý, otrávený, prekliaty, studený, horúci, uspaný, ochromený, oslepený, ohlušený, znehybnený, vystrašený.

Osobné aspekty

- Boj** bojovník, zúrivec, zákerák, ostrostrelec, tímový hráč, presilovkár, ochranca
- Kondícia** vytrvalec, výbušný, lezec, plavec, akrobat, šikovný, pokojná ruka, presný
- Odbornosti** stopár, okultista, konštruktér, chovateľ, zberateľ, pestovateľ, opravár [...]
- Danosti** rečník, klamár, argumentátor, improvizátor, knihomoľ, poslucháč, hudobník, všímavý, samotár, zadaný, racionálny
- Schopnosti** jazdec, krotiteľ, tichošľap, kuchtík, zálesák, imitátor
- Obecné** fanúšik / odborník / majster v/na/do [...] znalý / vzdelaný / študovaný [...]

Aspekty predmetov

- Zbrane** presný, vyvážený, prierazný, tvrdý, ťažký, ostrý, kalený, dlhý
- Odevy** hrejivý, vystužený, plátovaný, nepremokavý, kožený, priliehavý, prešívany, vypchávaný
- Ceniny** hrdzavý, zlatý, prepracovaný, zničený, starý

Príklady povolání

- Hospodárske** sedliak, pastier zvierat, dievka
- Ťažobné** drevorubač, baník, lámač kameňa
- Odevné/kože
obrábajúce** garbiar, krajčír, práčka, obuvník, sedlár,
brašnár, tkáč, rukavičkár
- Kov
spracujúce** nožiar, drotár, zlatník, hamorník, kováč,
kovolitec, šperkár, tavič, plátenník, zlievač,
mečiar, zámočník, podkováč, prackár, váhar,
pilník, ihlár, sudár, lucernár, zrkadliar,
výrobca pušiek, odlievač gúl, kotliar,
náprstkár, výrobca panvíc, panciernik
- Knihy,
papier** knihovník, papiernik, pisár, kreslič, rytec
písma, kníhviazač, knihár, kníhkupec
- Obchodné** kupec, podvodník, šmejd
- Potravinové** hostinský, kuchár, mlynár, pekár, cukrár,
mäsiar, rybár, lovec
- Lekárske** bylinkár, lazovník, liečiteľ, korenárka, lekár,
holič, zubár, apatiekar, pôrodná baba
- Prepravné** furman, prievozník, pltník
- Vojenské** sanytrník (výrobca strelného prachu), vojak,
žoldnier

Drevo tesár, truhlár, lukár, píliar, uhliar, kolesár,
spracujúce šindliar, debnár, sekerník, lodiar, drevoštep,
stolár, košíkár

Úradné a kat, strážny, komorník, maršál, stolovník,
správne čašník, kancelár, sudca, herold

Umelecké bard, maliar, hudobník

Kamenárske dláždič, kamenár, murár, maltár, staviteľ

Hlinu tehlár, hrnčiar, džbánkar, peciar, sklár
spracujúce

Alkohol sládok, vinár, palič
spracujúce

Ostatné kolomazník, lanár, sviečkar, včelár, astronóm,
ponocný, kňaz, otrokár, zlodej, posol, mydliar,
čiapočkár, farbiar, prostitútka, kominár,
mliekar, hrobár