

# Jednoduchý Dračák

## (příručka)

### Úvod

Poutníče,  
vítej!

Jde o „hru na hrdiny“. Sejde se několik přátel, vymýšlí společně příběh, prožívají události světa, který existuje jen v hlavách přítomných. Ustálená forma vyprávění je taková: jeden člověk je dějmistr. Popisuje prostředí, má poslední slovo v reáliích země, kde se nacházejí hráči. Hráči coby postavy jednájí v příběhu dle svých možností, pohnutek, imaginárních vztahů apod. Nehráčské postavy, které se ve vyprávění dozajista vyskytnou, promlouvají ústy dějmistrovými.

Málokdo dokáže vyprávět příběh jenom tak (to je také skvělé) – rozhodování sporných situací může být pěkný oříšek, třebaže jsou smyšlené. Proto vzniklo spoustu herních systémů, které hře dávají rámeček, řád, strukturu. Tento dokument popisuje systém, který jsem dal dohromady. Čím je zajímavý?

Má záliba v pravidlech samotných mi byla při hře spíše překážkou. Jsou systémy, ve kterých se počtáři přímo vyžívají; každičkový kousek vybavení je popsán, zařazen a tabulky se na hráče z příruček a přehledů smějí neustále. Hrát s takovým systémem je pro běžné smrtelníky otrava. Naopak najdeme i pravidla, která nechávají hráčům širý lán volné působnosti. Ty nejdou moc naproti nováčkům, kteří jsou bezradní a nemají se čeho chytit.

Proto jsem se pokusil sesmolit cosi přívětivého co nejvíce zájemcům. Pravidla nejsou těžká (ani ku přečtení – bichle jsou pro nadšence vzrušující, ale pro ně tento systém určen není). Zelenáč by neměl po přečtení tohoto spisu zůstat bezradně sedět, leč cestu zde napsanou nenajde – na tu se musí vypravít sám.

Pravidla staví na jádru české nejznámější hry na hrdiny, její druhé verze, a sama se nesnaží být ničím jiným než střídmou alternativou. Systém je dostatečně jednoduchý i přenositelný. Všimni si, že není vyhrazený pro fantasy světy – příběh lze vyprávět žánru libovolného.

Potřeby ku hraní: tužka, papír, klasické šestistěnné kostky (tři na každou hlavu u stolu), ostatní poutníci.

*Takto formátované odstavce obsahují doprovodné poznámky, konkrétní příklady pro lepší pochopitelnost pravidel.*

## Jak vytvořit postavu

1. Vymysli zajímavý život postavy, za kterou chceš hrát. Zasad' jej do světa, ve kterém proběhne vyprávění – odkazy na konkrétní reálie pomohou během utváření příběhu dokreslit atmosféru a poskytnou postavě důvody k jejímu jednání. Dosavadní příběh postavy je dobré sepsat a přednést, aby mohli všichni hráči udržovat společnou představu. Zaměř se třeba na vzhled a chování, vystupování před živáčky (anebo nemrtvými), jednání ve vypjatých situacích.
2. Vyplň základní údaje v **Deníku** své postavy. Lze hrát i bez něj, ale o tom později. Lepší je začít s ním. Základními údaji jsou: jméno, druh/rasa, případně pohlaví, věk, klan, vyznání (pokud stojí za řeč), cokoliv dalšího Tě napadne...
3. Rozděl 14 bodíků **Stavu** mezi **Tělo** a **Mysl**. Přidělit méně jak čtyři bodíky jednomu je hloupé, hra nebude moc dlouho zábavná. Stav charakterizuje osobnostní možnosti postavy. Veliký válečník bude mít nejspíše více bodíků **Těla**, mocná čarodějka bodíků **Mysli**.
4. Pokud chceš, vymysli své postavě nejvýše 3 **Speciální schopnosti**. Pokud jsi si dal/a práci s jejím příběhem, může být jednoduché je vyvodit z něj. Tyto schopnosti dělají postavu unikátní z hlediska pravidel, dozvíš se o nich dále.

*Šimon vytváří postavu; je to elfka Alba.*

*(1) List papíru A5 již popsal příběhem – zběžně vymyslel historii vznešené rodiny, která proslula svým uměním vyzpěvování elfích obydlí (vytváření z rostlin pomocí kouzel). Jak se rozmohla, se vztahy to začalo být jaksepatří komplikované. Elfka sama byla ve svízelné situaci, nyní je na útěku – to poslední, co by si přála, je setkání s kýmkoliv známým. Začíná nový život.*

*(2) Údaje, které mu přišly odpovídající, si poznamenal do **Deníku**, jen aby bylo jednoduché zasadit postavu do společných představ. Albě je 62 let, ke zvyklostem své rodiny úctu chová stále velikou, postavou spíše drobnější, vystupuje poněkud neuroticky s náznakem nejistoty, ač její držení těla je nápadně vzpřímené.*

*(3) Bodíky **Stavu** Šimon namátkou rozdělil takto: **Tělo** 6, **Mysl** 8.*

*(4) Rozhodl se, že **Speciální schopnost** bude mít postava jednu. Nabízela se přímo z příběhu postavy. Popsal ji „Odpadlík – pryč od známých tváří!“.*

*Neboj se, že to bude klišé. Určitě bude. Ale časem se to zlepší.*

## Pravidla

### Stav

Jak jsem již pravil, **Stav** odpovídá osobním možnostem postavy. Rozlišuji nejvyšší a chvilkové bodíky **Stavu**. Při vytváření postavy byly stanoveny ty nejvyšší. Postava nemůže mít v jednom okamžiku více chvilkových bodíků, než je udáno nejvyššími bodíky. Počet chvilkových bodíků se v průběhu vyprávění mění (proto je šikovní gumovatelná tužka). Říkají, jak na tom postava je v té které chvíli.

Chvilkové bodíky fungují takto: když je postava zraněna, dějmistr určí, kolik chvilkových bodíků má hráč odebrat. Pokud postavě klesne počet chvilkových bodíků – **Těla** nebo **Mysli** – na 0, neznamená to, že je mrtvá, ale rozhodně je vyčerpaná natolik, že nedokáže jednat – hráč nad ní

ztrácí kontrolu. Postava samozřejmě skonat může, to vyplyne z vyprávění (pokud se hráči předem nedohodnou jinak, ale přijdou tak o napětí).

*Alba (postava) má nejvyšší bodíky Stavů takové: Tělo 6, Mysl 8. Během hraní bude Šimon (hráč) pracovat s chvilkovými bodíky Stavů v rozmezí 0–6 pro Tělo, 0–8 pro Mysl. Začíná hru se všemi chvilkovými bodíky (nejvyšší hodnoty). Je zvyklý je značit jako kolečka propiskou, podle potřeby kolečka škrtná tužkou, to když o ně přijde. Když se chvilkový bodík obnoví, přeškrtnutí vygumuje.*

## Čin

Hráč jedná a mluví ústy postavy. Některé věci jsou plně v její kompetenci (například chůze či mluva), jiné jsou naopak zřejmě mimo (kouzla v případě „nečarů“, skok přes velikou propast). Některé činnosti jsou sporné, třeba šplh na kluzkém laně, plavání v rozvodněné řece, ... Takové riskantní záměry zvu **Čin**.

Pokud se postava snaží něčeho docílit a není jisté, jak to dopadne, udělá její hráč následující: hodí dvěma šestistěnkami, sečte dvě čísla z kostek a pokud je výsledek větší/roven devíti, překážka byla úspěšně zdolána. Pokud nastal opak, znamená to komplikaci: její konkrétní podobu vymyslí hráč, poslední slovo má dějmistr. Na výši součtu nesejde, jde jenom o to, zda byl záměr naplněn, či nikoliv. Ovšemže pokud padne 6+6, anebo 1+1, můžeš dodat něco vtipného, ale na dění světa by to vliv mít nemělo.

*Alba (postava) mluví s ostatními bytostmi v příběhu. To je samozřejmé, není třeba házet kostkami. (Pokud tedy ovládá též jazyk.)*

*Pro rozhodnutí o následcích snahy otevřít zamčené dveře bez jejich poškození hodí Šimon (hráč) kostkami.*

*Jelikož Alba nedokáže zvednout balvan velikosti člověka, nemá smysl, aby Šimon házel kostkami při pokusu balvan zvednout – snaha je předem odsouzena k nezdaru. Samotný pokus ale smysl v příběhu má; co když jde o kouzelný přelud?*

## Dovednosti

Rozhodovat všechno pomocí jednoduchého součtu by bylo neohrabané. Proto existují **Dovednosti**, které upravují šance na úspěch **Činu**. Při každém hodu se zamysli, jak moc zkušená je tvá postava v činnosti, kterou právě provádí. Ohodnocení si nech stvrdit dějmistrem. Poté číslo, které je níže v tabulce označeno jako **Dovednost** přičti k součtu kostek a teprve takový výsledek porovnávej s číslem 9.

*Čin – šance na úspěch (tabulka)*

provedení	Dovednost	šance
obyčejné	0	28%
začátečnické	1	42%
pokročilé	2	58%
schopné	3	72%
skvělé	4	83%
mistrné	5	92%

Mohlo by Tě napadnout, že by bylo dobré si úroveň provedení někam poznamenat pro příště, ale zrazuji Tě toho. Fungovat by to mohlo, ale systém by tím ztratil svůj půvab. Jeho kouzlo spočívá v tom, že není třeba procházet dlouhé poznámky během hry, což by mohlo štěpit pozornost přítomných.

*Alba (postava) sice kvůli špatným vztahům nezná všechny taje svého rodu, ale umění vyzpívat elfí obydlí se přeci jen učila. Při pokusu o vyzpívání si tedy ke kostkám přičte přibližně 2. Dejme tomu, že na kostkách padla čísla 2 + 5 (= 7). Po přičtení **Dovednosti** (provedení pokročilé = 2) získáme výsledek 9. **Čin** byl tedy úspěšný, Albě se záměr vyvedl, jelikož výsledná hodnota byla větší/rovná devíti.*

## Šlamastika

Při hře jistě dojde na složitější situace, ve které se bude snažit více postav (hráčských i nehráčských) učinit různé věci naráz, hlava nehlava. Takové situaci říkám **Šlamastika**. Může se jednat o spor dvou postav nebo o rvačku, která strhne celou místnost.

Zprvu je třeba určit pořadí jednání postav. To může vyplývat ze situace (přepadení), anebo jej lze určit hodem – pro každou přítomnou postavu rozhodnou o rychlosti její reakce dvě hozené kostky (můžeš připočítat **Dovednost**, přijde-li ti to rozumné). Postavy jednají postupně od nejvyšších čísel. V případě shody má přednost hráčská postava, zbytek je na domluvě.

Ku zjednodušení jsou **Šlamastiky** řešeny v kolech. Doba trvání kola může být různá – v boji to bývá několik vteřin, ale **Šlamastikou** lze vyhodnocovat i situace rozvléklé (jednání s cizí zemí trvá týdny). Je důležité, aby všichni přítomní měli představu o tom, jak dlouhé kolo v rozehrané **Šlamastice** asi je.

Každá postava může během kola vykonat jeden **Čin**. Rozsah jednání je tedy popsán neurčitě, spoléhám se na schopnost přítomných zdatně posoudit možnosti jejich postav. Poslední slovo má, jak jinak, dějmistr. Pokud se **Čin** přímo dotýká jiné postavy, může (ale nemusí) ta dotčená okamžitě reagovat. Ve stanoveném pořadí tak projednou „předběhne“ (v témže kole později už nemá možnost cokoli učinit). Postava reaguje také **Činem** – ten by měl přímo rozporovat ten původní, který postavě reakci umožnil. Z jeho povahy by mělo vyplývat, že není možné, aby oba **Činy** uspěly naráz. Dvě postavy, jejichž záměry se přímo vylučují, poté hází kostkami a výsledek nesrovnávají s číslem 9, ale sobě navzájem. Jedna postava v činu uspěje, druhá ne. V případě rovnosti hodů uspěje původce děje (postava, která je v pořadí dříve.)

Výsledkem neúspěchu při reagování na **Čin** je běžně jakési zranění postavy, tedy seškrtání jejich chvilkových bodíků **Stavu**. To, jestli jde o bodíky **Těla** nebo **Mysli** vychází z příběhu, popř. o tom rozhodne dějmistr. Ztráta bodíků ale není nutná a zároveň není podmíněna touto konkrétní situací v pravidlech. (Lze se zranit „jen tak“, třeba nešikovností, apod.)

*Představ si situaci v městské tržnici, ve které figuruje Alba (elfka), její strýc Fjör (elf) a strážný (člen městské hlídky). Jde o nahodilé setkání, kterým se Alba snaží vyhybat. Strýc Fjör ji přeci jen zahlédne a pozná, vypraví se okamžitě za ní. V tu chvíli je jasné, že dojde ke **Šlamastice**, více postav se bude pokoušet o různé věci naráz. Není ale třeba vyhodnocovat pořadí, ve kterém budou postavy jednat; Alba o strýci ještě neví.*

Začneme tedy se **Šlamastikou**:

1. kolo: Fjör se dostane k Albě a chytne ji za ruku (Fjörův **Čin**). V tu chvíli se Alba lekne a snaží se

vyškubnout (čin **Alby**). Postavy hází dvěma kostkami, přičítají k součtu své **Dovednosti**, porovnávají výsledky. Štěstí přeje Fjörovi, Alba škokrtne a upadne na zem.

2. kolo: Fjör drží Albu, chystá se s ní promluvit, je zaskočen tím, že ji vidí. (Fjörův **Čin**). Alba se pokusí strhnout Fjöra na zem a zároveň se vzchopit (čin **Alby**). Tentokrát přejí kostky Albě, ta se staví na nohy. To už je ale poprask, přibíhá strážný. Ten není ze situace kdovíjak moudrý, ale jelikož vidí Fjöra na zemi, sápe se po Albě, která se chystá vzít do zaječích (**Čin** strážného).

3. kolo: Fjör se staví na nohy (tento **Čin** se nikoho jiného netýká, proto je výsledek hodů porovnán s číslem 9). Alba utíká. Strážný za ní.

4. kolo: Fjör se rozhodne využít strážného, který právě probíhá kolem snaže se chytit Albu. Chytí se ho tedy za límec, aby nabral rychlost (Fjörův **Čin**). Dále by v pořadí měla následovat Alba, ale jelikož se Fjörův **Čin** týká přímo strážného, má ten nešťastník možnost projednou předběhnout v pořadí a ohlásit svůj čin okamžitě; ruku na límci netrpí, snaží se Fjöra setřást (**Čin** strážného). Fjör a strážný hází kostkami, výsledek je v prospěch strážného. Ten uhání za Albou. Alba utíká pryč (její **Čin**).

5. kolo: pořadí zůstává, nejdříve reaguje Fjör, pak činí Alba, pak strážný...

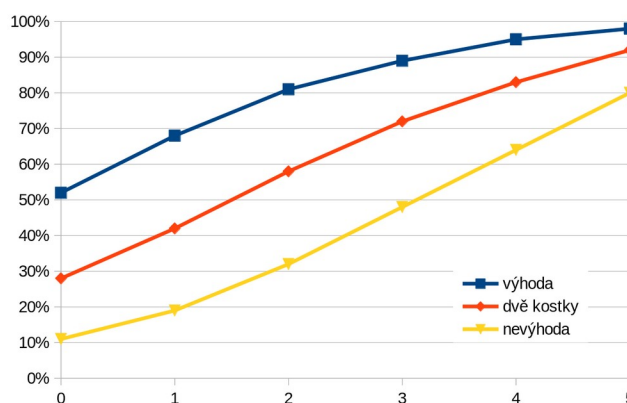
Všimni si, jak pořadí postav vyplynulo samovolně z příběhu, i v případě strážného, který se do potyčky zapojil až později. V tomto případě tedy nebyly kostky potřeba. Obdobně je to s délkou kola – ani ji není třeba vysvětlovat, hráči se v situaci rozkoukají sami.

## Výhoda a Nevýhoda

Jednoduchý dračák nabízí kromě **Dovednosti** ještě další způsob, jak pozměnit šance na úspěch **Činu**. Jsou jimi **Výhoda** a **Nevýhoda**. Pokud je postava ve **Výhodě**, hází třemi kostkami namísto dvou. Výsledek hodu sčítá ze dvou vyšších čísel, která na kostkách padla (a připočte si **Dovednost**). V případě **Nevýhody** užije naopak dvou nižších čísel ze tří (a připočte si **Dovednost**). Nelze být v **Ne/Výhodě** „vícekrát“ najednou! (Postava nikdy nehází více jak třemi kostkami.) Pokud je postava z nějakých důvodů ve **Výhodě** i **Nevýhodě** zároveň, účinky se vruší a **Čin** je vyhodnocen obvyklým způsobem.

Čin s Výhodou a Nevýhodou (tabulka)

Dovednost	Nevýhoda	obyč. hod	Výhoda
0	11%	28%	52%
1	19%	42%	68%
2	32%	58%	81%
3	48%	72%	89%
4	64%	83%	95%
5	80%	92%	98%



**Výhodu** získává postava typicky z iniciativy hráče, za **Nevýhodu** mohou spíše okolnosti a prostředí. Poslední slovo má dějmistr. **Ne/Výhoda** se vždy týká jednoho **Činu** konkrétní postavy. **Ne/Výhoda** je tedy jakýmsi „žolíkem“, kterého může dějmistr užít, když potřebuje reflektovat určité okolnosti příběhu.

*Alba (postava) se snaží vyzpívat stoličku. Jelikož je mimo elfí sídlo a den je suchý, horký, tak bude uplatněna **Nevýhoda**. Šimon (hráč) hodí třemi kostkami, započítá nižší dvě. Dějmistr může přidělovat **NeVýhodu** dle svého uvážení, ale je dobré s nimi šetřit.*

## Zaujetí

Dalším způsobem (mimo vůli dějmistrovu), jakým se může hráč **Výhody** dobrat, je **Zaujetí**. Kdykoliv před (!) hodem **Činu** může hráč prohlásit, že se postava převelice soustředí na činnost, které se právě věnuje, škrtně si jeden chvilkový bodík **Stavu** (měl by odpovídat povaze činnosti) a uplatní **Výhodu**. Postava je během vykonávání činnosti se **Zaujetím** zpravidla méně všímavá k okolí a „vyčerpání“ bodíku odráží urputnost její snahy. Dej si záležet na řádném popisu jednání postavy v příběhu.

*Alba (postava) se snaží vyzpívat klec z vrbového proutí. Klec má být předána jako dar a Albě na ní velice záleží. Proto Šimon (hráč) škrtně jeden chvilkový bodík **Stavu Mysli** a hodí třemi kostkami namísto dvou. Započítá dva vyšší hody.*

## Společné činy

Co když se více postav snaží společně o jednu věc? Kupříkladu společnými silami otevřít velké dveře... **Společné činy** je nejlepší vyhodnocovat následujícím způsobem: jedna z postav je „hlavním“ aktérem a jde v zásadě o její **Čin**. Pomoc ostatních jí poskytuje **Výhodu**. Kostkami tedy hodí jen jeden hráč.

## Speciální schopnosti

**Speciální schopnosti** může mít postava nejvýše tři a měly by jí charakterisovat. Popisují situace, ve kterých se chová typickým způsobem, jsou pro ni důležité a určité jednání jí je přirozené; nedokáže si pomoci (třeba někdy mohou působit obtíže). V situacích, které **Speciální schopnosti** popisují, může hráč využívat **Výhodu** (případně ale může **Speciální schopnost** působit i **Nevýhodu**). Byť je to vágní, měly by být rozumného rozsahu – aby nebyly využívány příliš často, ale dostalo se na ně.

*Alba (postava) má **Speciální schopnost** „Odpadlík – pryč od známých tváří!“. Jakmile se dostane do situace, ve které se všemi silami snaží prchnout před někdejšími přáteli, může v rozumné míře využít **Výhodu**. (Toto není v příkladu, jenž je uveden výše, zohledněno.) Naopak v situacích, kdy je nucena s někým takovým jednat, způsobí tato schopnost příkoří v podobě **Nevýhody**.*

## Odpočinek

Odpočinek slouží k zotavení postav. Většinou jde o spánek, ale mohou to být i meditace či jiné specifické úkony. **Odpočinek** doplňuje chvilkové bodíky **Stavu**. Běžně jsou doplněny přibližně 3 bodíky za každé 2 hodiny odpočinku (tedy asi 12 za jednu noc). Dějmistr může určit míry i jinak, aby odpovídaly situaci v příběhu. Pokud je odpočinek špatný (nepohodlný, v nervozitě z očekávaného, nenadále přerušen apod.), „obnovených“ bodíků bude méně – když se postavy zotavují ve zvláště dobrých podmínkách (proslulé lázně, jakási aura, ...), může být bodíků více. Připomínám, že postava nemůže mít více chvilkových bodíků, než stanovují její nejvyšší bodíky **Stavu** a taková zlomená ruka, která postavu o bodíky připravila, jen tak za noc nepřebolí.

*Alba (postava) se spolčila s jedním rytířem a tak má dovoleno nocovat na zámku. Za rozbřesku hodlá vyrazit na cestu a bujaré veselí ji zdrželo, jde spát sotva o půlnoci. Dějmistr takovému*

odpočinku přisoudí 10 chvilkových bodíků **Stavu** (asi 5 hodin, zato v pohodlné posteli). Alba má večer 2/6**T**, 1/8**M** (totiž 2 chvilkové bodíky **Těla** z šesti nejvyšších a 1 chvilkový bodík **Mysli** z osmi nejvyšších). Za odpočinek obdrží 10 bodíků, Šimon (hráč) se rozhodne je rozdělit takto: 4 pro **Tělo**, 6 pro **Mysl**. Ráno bude mít Alba tedy 6/6**T** a 7/8**M**.

## Zlepšování se

Postavy jsou po delším hraní zkušenější, rostou, mění se. Jednoduchý dračák je díky **Dovednostem** (které přítomní určují vždy ve chvíli vyprávění **Činu**) pružný a přizpůsobivý změnám postav. Protože hráči nejspíše budou mít zájem o vyprávění hrdinských příběhů, v nichž se postavám časem otevírají nové možnosti, po každé herní sešlosti si můžeš přidat jeden nejvyšší bodík **Stavu**: buď k **Tělu**, nebo k **Mysli**. Při předlouhé seanci (třeba 10 hodin) lze přičítat i více bodíků. Naopak, pokud budete hrát se stejnými postavami opakovaně po delší dobu, mohou být příliš silné a proto je záhodno nejvyšší bodíky Stavu měnit více uvážlivě.

Po dvou odehraných epizodách s přáteli si Šimon (hráč) přičetl 2 nejvyšší bodíky **Stavu**. Dvakrát se rozhodl pro **Mysl**, takže Alba (postava) má nyní nejvyšší bodíky 6**T**, 10**M**.

## Výbava

Jen pro úplnost dodám, jak nakládat s vybavením postav. Jiné herní systémy mají všelijaké tabulky apod. Jednoduchý dračák je přímočarý, práci s vybavením nechává na hráčích. Je dobré mít v **Deníku** pár volných řádků pro zaznamenávání předmětů, které má postava u sebe. To, jestli postava není naložená příliš, je na úvaze hráčů, dějmistra. Ve hře se mohou vyskytnout tzv. Výjimečné/Magické předměty, které při jejich správném použití poskytnou jejich držiteli **Výhodu**. Takových předmětů by ve světě nemělo být moc.

Alba po strastiplném tažení s rytířem, jenž nakonec skončil, obdržela Magický předmět, Směrodatnou kouzelnou hůl (sen všech kartografů i plánovačů), pomocí níž se dokáže lépe orientovat; když se potřebuje navigovat do cizích královských měst, zkouší z hole odečítat směr. Při hledání cesty tedy může uplatnit **Výhodu**.

## Společníci

Pokud chceš hrát za více bytostí, proč ne? Klidně si vymysli **Společníka**. Z hlediska pravidel funguje v zásadě jako obyčejná postava. Ve Šlamastice jedná samostatně atd. Hru to může znepřehlednit, raději počkej, až odehraješ několik sezení, teprv potom hraj i s pomocníkem. Získání takové bytosti může být zajímavým námětem pro příběh.

## Deník

Deník obvykle obsahuje:

- základní charakteristiku (jméno, druh/rasa, pohlaví, věk, klan, vyznání, ...)
- nejvyšší bodíky **Stavu** (**Těla** a **Mysli**)
- chvilkové bodíky **Stavu** (**Těla** a **Mysli**)
- nejvýše 3 **Speciální schopnosti**
- prázdné místo pro **Výbavu**

Jak jsem při prvotním popisu vytváření postavy zmínil, lze hrát i bez **Deníku**. Všimni si, že základní charakteristika i **Výbava** je zapamatovatelná, **Speciální schopnosti** víceméně také, zbývají bodíky Stavů. Je lepší hrát s **Deníkem**.

Je praktické nejvyšší bodíky **Stavů** zaznamenat jako kolečka něčím negumovatelným (propiskou/fixou) a poté čímkoli gumovatelným (tužka, pero) kolečka škrtnat, což značí úbytek bodíků chvilkových. Když chvilkové bodíky přibudou (**Odpočinek**), úbytek je „odgumován“.

Nezapomeň mít příběh postavy sepsaný a přiložený k **Deníku**, i když není jeho součástí. Je dobré do něj s vyprávěním příběhu přepisovat zběžné záznamy, postava pak nabyde hloubky. Dějmistr může vést záznamy o vyprávění bokem, je to jen k dobru.

## Počty dějmistrovy

Toto se hráčů netýká;

### Nehráčské postavy

Dějmistr musí při hře ukočírovat více (někdy i mnoho) postav naráz – předchozí zkušenost s hraním je k dobru. Je šikovné používat stručné „kartičky postav“. Na takové kartičce může být jméno, bodíky **Stavů**, **Zvláštní schopnosti**. Výbavu si lze domýšlet během hraní – konečně, dějmistr má nejhlubší znalost světa, ve kterém se příběh odehrává.

### Průběh Šlamastiky

**Šlamastiky** mohou být pro dějmistra obtížné. Výzvou je už pořadí postav, které je zamotané, jelikož postavy mohou reagovat na **Činy** mířené proti nim dříve, než samy přijdou na řadu. Osvědčený postup vypadá takto: dějmistr si vytvoří pomocnou tabulku – při prvotním určení pořadí poznamená do sloupců každou jednu postavu, zleva doprava. Hráčské postavy se od nehráčských v tabulce nijak neliší. Každý řádek bude symbolizovat jedno „kolo“ **Šlamastiky**. Postavy jednájí postupně, zleva doprava. Když postava provede svůj **Čin**, dějmistr odškrtně její políčko v řádku současného kola. Pokud na tento **Čin** reaguje jiná postava, která v současném kole dosud „nehrála“, nyní má možnost – ohlásí svůj **Čin** a tím vyčerpá svůj „tah“ v tomto kole (dějmistr odškrtně její políčko v řádku současného kola). Protichůdné **Činy** (původní a ten vzniklý reakcí) jsou vyhodnoceny. Následuje první postava zleva, která ještě „nehrála“ (její políčko je prázdné). – Takto tedy vypadá reakce na jiný **Čin** a „předběhnutí“ ve stanoveném pořadí.

V pořadí nelze dávat „přednost“! Vzdání se příležitosti vykonat **Čin**, když na postavu přijde řada, znamená skutečnou nečinnost v příběhu pro současné kolo. Ovšem lze ohlásit záměr postavy, která čeká, až se něco stane a podle toho bude jednat dále. Tento záměr i následné jednání však musí být však popsáno předem. A aby nedošlo k nedorozumění; postava nemusí využít příležitosti reagovat na **Čin** vedený proti ní v rámci **Šlamastiky**. Potom o svůj „tah“ nepřichází, přijde na ni řada později (ale ponese si důsledky **Činu**, na který se rozhodla nereagovat).

## Závěr

A to je vše, milý čtenáři. Možná Tě napadá, že systém nijak více nerozebírá magii – to proto, že je universální; jsou herní světy, kde magie nehraje roli; a v těch ostatních funguje různými způsoby. K těmto pravidlům existují deníky, výtažky a další dokumenty, snad je najdeš o adresář výše. Měl

jsem nutkání vyvinout i elektronickou podobu deníku (je to zábava), ale hře by to nesvědčilo. Při hraní obecně je radno elektroniku nepoužívat. Možná pro hudební podklad, ale i bez něj se lze obejít. Z mé zkušenosti jsou s tím jen složitosti.

V rukávu mám ještě jednu, poslední, radu. Možná se ptáš, jak hrát zajímavě. Těžko lze v začátku přijít s něčím nevídaným. Postupem času, když příběh nabere obrátky, to bude jednodušší, hraní půjde jaksi „samo“ – to ve chvíli, kdy byla skvěle vyvedena příprava. Herní svět začne „žít“ sám od sebe. Najdete v něm postavy, které mají vlastní zájmy, tvář, závazky a podle toho se chovají. Místa, ze kterých hřímá nevlídná historie. Klíč k vytváření zajímavého světa spočívá ve stereotypech (nemyslím jen na postavy). Když jsou stereotypy na každém kroku, svět působí nezáživně. Pokud se vši silou budete stereotypům naopak vyhýbat, ze hry moc nezůstane. Je potřeba stereotypy užívat, ale narušovat je. Stačí si vzít vzít široce známý archetyp a pozměnit jednu drobnost. Hned se vynoří spousta otázek. A to je zdroj inspirace.

---