

Strigôň z hory  
Fudži



timothy kleinert



**Strigôň  
z hory  
Fudži**



**Timothy  
Kleinert**

**Strigôň z hory Fudži / The Mountain Witch**

©2005 Timothy Kleinert  
Illustrations ©2005 W. Don Flores

Preklad a layout: alef0  
Korektúry: Dead Boss, alef0

Vysádzané písmom Diavlo.  
Slovenská verzia: marec 2009

# Obsah

Predslov	7
Úvod	11
Mechaniky	20
Tvorba postavy	51
Výprava	67
Hráme hru	81
Dodatky	89



# PREDSLOV

STRIGÓN Z HORY FUDŽI bol pôvodne napísaný pre súťaž<sup>1</sup> dizajnérov rolových hier SON OF IRON GAME CHEF (IGC) vyhlásenú na internetovom portáli The Forge v apríli 2004, ktorej organizátorom a porotcom bol Mike Holmes. Súťaž vyzývala dizajnérov na napísanie (úplnej) rolovej hry s fantasy tematikou v časovom limite siedmich dní. Každá hra mala v sebe zahŕňať aspoň tri zo štyroch uvedených elementov: **ľad**, **úsvit**, **ostrov** a **útok**.

Raná inšpirácia pre hru pramení z ďalšieho súťažného príspevku – z hry SEADOG TUXEDO<sup>2</sup> od Jonathana Waltona. Na jej dizajne ma mimoriadne zaujalo to, ako dokázali postavy (pirátske tučniaky) pokryť súťažné elementy **ľadu**, **ostrova** a **útoku**. Keďže to vyzeralo ako dobrá stratégia do súťaže, rozhodol som sa ju nasledovať.

Prirodzeným rozhodnutím bolo považovať postavy za bojovníkov (**útok**) nejakého druhu. Nakoniec ma kopla múza pri počúvaní Wu Tang Clan. Postavy by mohli poznať bojové umenia, nie!... samuraji – počkajte!... róninovia! Bojovníci bez pána z **ostrova** vychádzajúceho slnka (**úsvit**). To vôbec neznelo zle!

1 <http://indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=10762.0>

2 <http://plays-well.com/seadog.pdf>

Pri uvažovaní nad nápadmi, cez ktoré sa mohli do hry zapojiť požadované elementy, mi ktosi pripomenul známy výrok „Žiadny človek nie je **ostrovom**.“ Chcel som, aby boli postavy spoločensky a citovo izolované alebo chladné (**ľad**) voči ostatným. (Idea rónina, ktorý je vyvrhel'om, do toho dokonale zapadá.) V tom čase som uvažoval nad mechanikou „dôvery“, ktorú navrhol Rich Forest pre hru gangsterského prepadu<sup>3</sup>. Hráči získavajú za vzájomnú pomoc „body dôvery“, ktoré môžu používať na vzájomné podrážkanie ňôh či dokonca zradu. Idea dôvery, ktorá núti postavy pochybovať o motívoch ostatných, bolo presne to, čo som potreboval pre správne fungovanie môjho dizajnu.

Popri tom ma vždy fascinoval paradox dobrých ľudí, ktorí sa dopustili niečoho zlého. Na tomto základe som chcel postaviť postavy, ktoré museli čeliť zlu vo vlastnom vnútri. Chcel som, aby postavy prešli osobnou či citovou premenou; inými slovami, aby

3 <http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=10619.msg112186#msg112186>

Zaujímavosťou je, že STRIGÓN Z HORY nie je jediný príspevok do súťaže, ktorý využil Richov nápad s dôverou. Modifikáciu tejto mechaniky využíva aj FRIGIDNÁ SUKA od Alexandra Cherryho (bližšie informácie na <http://rpgforum.cz/anotace/frigid-bitch>).

zažili spirituálny **úsvit**. Z toho som odvodil ideu *temných osudov*, ktorá bola inšpirovaná použitím osudu v rolovej hre od Steva Darlingona *THERE IS NO SPOON*<sup>4</sup>.

Pri vývoji hry som musel čeliť dvom dôležitým výzvam. Prvou bola všeobecná snaha napísať text, ktorý má jasný zámer a vychádza z konzistentného dizajnu, druhou zase časový limit stanovený súťažou. Tieto dve prekážky ma donútili upriamiť hru na jedinú situáciu: **útok** na horskú pevnosť. Hora je akosi prirodzenou hranicou územia, na ktorom sa odohráva hra, a teda je metaforicky podobná **ostrovu**. A je zrejmé vidieť, že jedinou japonskou horou, ktorá sa hodí na tento účel, je Fudži.

Keďže súťaž podmieňovala hru fantasy tematikou, prišlo mi prirodzené, že postavy budú musieť čeliť nadprirodzeným prvkom. Tie dokonale zapadali do idey temného osudu. Postavy budú musieť bojovať so skutočnými démonmi prítomnosti a s obraznými démonmi minulosti. Tak sa zrodil *STRIGÓN Z HORY FUDŽI*.

V hre som tiež chcel vyskúšať niekoľko ideí týkajúcich sa herných mechaník, s ktorými som sa stretol na fórach *THE FORGE*. Jednou z nich bola vyhodnocovanie konfliktov metódou „náhoda v strede“ (**Fortune in the Middle**, vid' pozn. na str. 20). Ďalšou bolo agresívne rámovanie scén. Popri tom ma veľmi zaujala emulácia „teatrálneho“ súboja (tesne pred tým som videl *KILL BILL*), ktorá sa rozoberala vo viacerých témach fóru<sup>5</sup>. To ma viedlo k formálnemu rozdeleniu hry na „scény“, ktoré sa

4 [www.steved.org/roleplaying/rules/MatrixRPG.pdf](http://www.steved.org/roleplaying/rules/MatrixRPG.pdf)

5 Najmä v tejto <http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=6688.0>.

neskôr premenovali na „kapitoly“. Vyhodnocovanie konfliktov je založené na štandardnom vzdorovanom hode, ktorý sa využíva vo všetkých druhoch konfliktov<sup>6</sup>. Ujma utŕžená v konfliktoch je len dočasná a závisí od miery úspechu. A keďže mojou snahou boli pestré postavy, dodal som do systému znamenia zverokruhu a schopnosti.

Bol som príjemne prekvapený, že už pôvodný príspevok do súťaže dokázal obstáť v konkurencii. Samozrejme, že v tu i tam bol ťažkopádny či nedopracovaný, ale samotné jadro systému, ktoré sa dostalo do finálnej verzie, vzniklo už počas úvodných siedmich dní.

## I. O TEXTE

Hoci sa text usiluje, aby neboli potrebné dodatočné vysvetlenia či komentáre, rozsah knihy je obmedzený. Zhliadnutie jedného či dvoch samurajských filmov – napr. *SEDEM SAMURAJOV* či *NINJA SCROLL* – rozhodne pomôže uchopeniu žánru a látky, ktorou sa zaoberá. Lepšiemu porozumeniu hry môže pomôcť i predošlá skúsenosť s rolovým hraním, keďže v texte sa používa niekoľko bežných zvyklostí.

6 Vyhodnocovanie je výrazne ovplyvnené sériou „zvyšajného frflania“ od Mika Holmesa, najmä príspevkami o súbojových systémoch (<http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=2024.0>) a vzdorovaných hodoch (<http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=2695.0>)

7 Možno ho nájsť na <http://web.archive.org/web/20060715160253/www.timfire.com/MountainWitch/IGC.html>



Ak sa chcete bližšie oboznámiť so samurajským žánrom či s rolovým hraním ako takým, v prvom dodatku **Pramene** nájdete niekoľko zdrojov, ktoré poskytujú ďalšie informácie.

## „Rozumná“ miera

Text často necháva určité aspekty hrania na uvážení či miere, ktorá je považovaná za „rozumnú“. Konkrétne limity „rozumnosti“ či akceptovateľnosti sú vo väčšine prípadov ponechané na jednotlivých skupinách. Ak nastane situácia, v ktorej „rozumnosť“ nie je jednoznačná, skupina si môže vyjasniť predstavy v rámci debaty.

## Mechanické a tematické označenia

STRIGŔN Z HORY FUDŽI využíva množstvo herných prvkov, ktoré majú nielen mechanický (pravidlový), ale aj tematický účel. Príkladom je „dôvera“, „konflikt“ či „osud“. Ich použitie sa odlišuje typom písma. Mechanické elementy sú uvádzané kurzívou a tematické elementy bežným písmom. Výrok „postava používa *dôveru* na to, aby pomohla priateľovi“ sa odkazuje na formálne mechaniky týkajúce sa *dôvery*. Ak povieme, že „temný osud

## Poznámky dizajnéra

V rámci textu sa budú z času na čas objavovať marginálne poznámky (podobné tejto), ktoré budú obsahovať autorove rady a postrehy.

Ich účel bude rôzny. Niekedy budú zdôvodňovať konkrétne dizajnérske rozhodnutia a podrobnejšie priblížia ich účel v hre. Inokedy sa detailnejšie venujú príslušnej téme alebo ju vysvetľujú z praktickejšieho pohľadu. Môžu tiež prinášať ďalšie rady týkajúce sa samotnej hry alebo rolového hrania ako takého.

Tak či onak, tieto poznámky prinášajú myšlienky, ktoré nemusia priamo zapadať do formálnych pravidiel, ale i tak sú považované za dôležité.

dolieha na samuraja,“ myslí sa tým téma osudu v rámci hry.

## II. ŠPECIÁLNE POĎAKOVANIE

**Ron Edwards:** Nadovšetko chcem poďakovať Ronovi Edwardsovi za pomoc, ktorú mi poskytol pri vývoji projektu. Okrem testovania hry mi dal obrovské množstvo spätnej väzby

a nespočetné rady k dizajnu (príkladom sú pravidlá pre mŕtve postavy, ktoré sú do veľkej miery jeho nápadom).

Chcem mu poďakovať za to, že ma podnecoval do napísania tejto knihy. Nie som si istý, či by som túto príručku vedel dotiahnuť až tak ďaleko, keby nebolo Rona.

Ešte raz vd'aka, Ron!

**The Forge (indie-rpgs.com):** Chcem sa poďakovať THE FORGE a každému prispievateľovi týchto fór. THE FORGE nesmierne ovplyvnilo moje zmýšľanie o rolových hrách a hernom dizajne. Väčšina mechaník hry našla inšpiráciu v témach, ktoré som čítal na fóre.

**Mike Holmes:** Chcem poďakovať Mikeovi Holmesovi za organizáciu a posudzovanie súťaže

IGC. Je zrejme, že keby nebolo súťaže, STRIGŔŔ Z HORY FUDŔI by nikdy nebol napísaný.

Chcem sa pod'akovať za sériu príspevkov „zvyčajného frflania“, ktoré ovplyvnili mechaniku vyhodnocovania konfliktov a moje celkové chápanie herného dizajnu.

**Rich Forest:** Chcem sa pod'akovať Richovi Forestovi, ktorý pôvodne navrhol myšlienku mechaniky *dôvery* tvoriacej základný kameň tejto hry.

**Moja žena Tiffany:** Chcem sa pod'akovať mojej žene za trpezlivosť a pomoc pri redigovaní knihy.

**SEADOG TUXEDO (autor: Jonathan Walton):** Hoci táto hra nemá žiadny priamy vplyv na mechaniku, chcem ju spomenúť preto, že ovplyvnila vývoj STRIGŔŔA Z HORY FUDŔI v raných fázach tvorby.

**THERE IS NO SPOON (autor: Steve Darlington):** Táto hra bola zdrojom inšpirácie pre použitie *temných osudov* v hre.

**Rob McDougall:** Chcem pod'akovať Robovi za návrh premenovať „scény“ na „kapitoly“ a za nápad využiť na evidenciu *dôvery* pokrové žetóny.

**Emily Care Boss:** Chcem sa pod'akovať Emily za ranú spätnú väzbu k hre.

**Mark Hoover:** Markovi sa chcem pod'akovať za nápady, ku ktorým ma inšpiroval počas IGC i v čase ďalšieho vývoja hry.

**Julie Stauffer, Tod Olson a Maura Byrne:** Chcem sa vám všetkým pod'akovať za pripomienky a spätnú väzbu, za zdroje a materiály o japonskej mytológii, folklóre a poverčivosti.

**Clinton R. Nixon:** Chcem sa pod'akovať Clintonovi za pomoc pri propagácii hry.

**Brennan Taylor:** Brennanovi patrí vďaka za všetky jeho vydavateľské rady a za pomoc pri tvorbe textu na prebale.

**Andy Kitkowski:** Chcem sa pod'akovať Andymu za to, že som ho mohol otravovať s nekonečnými otázkami k japončine.

**Ilustrátorskej a návrhárskej skupine — Ethan Harper, W. Don Flored a Joshua Newman:** Vďaka za vašu tvrdú prácu.

**Môj ŽIVOT S PÁNOM / MY LIFE WITH MASTER (autor Paul Czege):** Nakoniec chcem upozorniť na hru *Môj ŽIVOT S PÁNOM*<sup>8</sup>. Hoci nie je priamou inšpiráciou (azda okrem nápadu s epilógmi postáv), rozhodne predstavuje prelom, ktorý otvoril cestu modernému dizajnu hier, z ktorého čerpá aj STRIGŔŔ Z HORY FUDŔI.

---

<sup>8</sup> V českom preklade na <http://rpgforum.cz/anotace/my-life-master>

# ÚVOD



Dívaš sa na nočnú oblohu, ktorá už začína sivieť od prílivu obrovských mrakov a mysl'ou ti opäť prebiehajú udalosti, ktoré ťa dovedli až pod ľadové úbočie hory Fudži. Ako rónin si si už privykol na tvrdý život osamote. Putujúc od dediny k dedine neváhaš prijať akúkoľvek robotu, ktorú ti ponúknu. Nečudo, že keď ti dali túto ponuku, neotál'al si a prijal si ju, i keď si si sprvoti nevedomoval, do čoho sa vlastne púšťaš. Teraz je však akákoľvek pomoci príliš ďaleko. Pripravuješ sa na útok na O-Janmu, samotného Strigôňa z hory Fudži. Po boku máš len ľudí, ktorých nepoznáš alebo nechceš spoznať. Sú to ľudia, ktorí so sebou nesú bremeno podobnej minulosti ako ty.

Kto tuší, čo prinesie úsvit tohto dňa?

## I. O ČOM JE STRIGÔŇ Z HORY FUDŽI?

STRIGÔŇ Z HORY FUDŽI je samostatná rolová hra, v ktorej sa hráči zhostia roly **rónina** („samuraja bez pána“) v mýtickom stredovekom Japonsku. Vyvrheli spoločnosti, ktorí prišli o prácu a rozhodli sa pristúpiť na dohodu, ktorú by neprijal nik – zaútočiť na obávaného O-Janmu, Strigôňa z hory Fudži, a zabiť ho.

Róninov prenasleduje ich minulosť, v ktorej ich temná a nešťastná náhoda dostala do zúfalej situácie. Hoci pôvodná príčina je u každého iná, jedno majú spoločné: stoja na hrane a môžu stratiť všetko. Len úspešné splnenie tohto poslania im dokáže vrátiť nádej na život, ktorý mali predtým, a obnoviť to, čo stratili. Ale možno **dôverovať** ľuďom, ktorí môžu buď všetko získať alebo všetko stratiť? Dokážu prekonať svoje rozdiely a spoločne ísť v ústrety Strigóňovi? Alebo ich premôžu **temné osudy**?

Skončí hra úspechom alebo tragédiou? Možno jedným i druhým. Niektoré postavy ukončia výpravu tak, že nájdu nový zmysel a pochopenie života. Iné neunesú váhu ich strachu, pochybností a žiaľu. Niektoré zahynú, možno rukou samotného Strigóňa, možno rukou niekoho, koho považovali za „priateľa.“ Niektoré povstanú z popola starého života ako Strigóňovi služobníci, iné zase nájdu samého seba tým, že ukončia všetko jediným posledným činom, ktorým si zachovávajú česť.

## Samurajský žáner

Jedným z východísk samurajského žánru je konflikt medzi **giri** (povinnosťou) a **nindžó** (slobodnou

### STRIGŔN Z HORY FUDŽI vo filme

Ak sa chcete nadýchať atmosféry, ktorá by mala naplniť hru STRIGŔNA Z HORY FUDŽI, skúste sa pozrieť na tri „základné“ filmy:

#### SEDEM SAMURAJOV (1956)

Zrejme najlepší známy film Akiry Kurosawu, ktorý rozpráva príbeh siedmich róninov najatých na ochranu chudobnej dediny pred lúpežnými banditami. Výborný úvod do samurajského žánru, na ktorý je radosť pozerat'. SEDEM SAMURAJOV je tiež vynikajúcim príkladom drámy prepletajúcej viacero dejových línií a postáv, teda elementu, ktorý sa často vyskytuje pri hraní STRIGŔNA Z HORY FUDŽI.

#### K AidAN / KWAIDAN (1965)

Zbierka štyroch japonských strašidelných poviedok sfilmovaná podľa rovnomennej knihy od Lafcadio Hearn. Predstavuje tradičný japonský folklór a povery. Na tomto filme je tiež pozoruhodné, ako sa minulosti postáv prejavujú v ich stretnutiach s nadprirodzenom, čo je veľmi podobné *temnému osudu* v STRIGŔNOVI Z HORY FUDŽI.

#### GAUNERI / RESERVOIR DOGS (1992)

**Toto** je film, ktorý ukazuje, ako by sa mala v hre prejavovať *dôvera*. Zdanlivo dokonale pripravená lúpež katastrofálne zlyhá. Zloduchovia, ktorí prežili, musia sami odhaliť, kto z nich je policajný informátor.

vôľou, resp. ľudskými citmi). Samuraji stredovekého Japonska boli vychovávaní v prísnej kultúre, ktorá si nadovšetko cenila lojalitu k feudálnemu pánovi a ľpela na dodržiavaní spoločenských noriem. Z tohto, prirodzene, vyplýva otázka:

### Čo sa stane, ak sa požiadavky spoločnosti dostanú do rozporu so záujmami jedinca?

Samurajský žáner sa zaoberá týmto konfliktom z viacerých uhlov pohľadu. Niekedy sa naň díva rýdzo morálnou optikou. Protagonista dostane príkaz vykonať niečo, čo považuje za nepredstaviteľné. Do konfliktu sa tak dostanú práva či očakávania establishmentu (či už je to vláda, feudálny systém alebo spoločnosť) a práva jednotlivca. Inokedy čelia postavy vnútornému konfliktu

medzi tým, čo **musia** vykonať a medzi tým, čo **cítia potrebu** vykonať. Tento druh vnútorného konfliktu je typický pre postavu rónina-antihrdinu, ktorý sa často zmieta medzi zaistením svojej existencie či obohatením sa na jednej strane a dobrými mravmi na druhej strane.

I v prípade, že **giri** a **nindžó** nie sú v konflikte, býva konflikt v samurajskom žánri vyvolaný pocitom fatalizmu, ktorý je príznačný pre budhistickú

mentalitu. Tento sa spája s myšlienkou, podľa ktorej by samuraj mal akceptovať smrť, lenže často vedie k tragédii a smrti protagonistu.

Teoreticky je možné každý japonský film, ktorý zobrazuje samuraja či stredoveké Japonsko, zaradiť do kategórie **džidai-geki** (jidai-geki, doslova „dobová dráma“). Zvyčajne sa odohráva v ére Edo a prináša pohľad na zlatý vek japonskej kultúry, ktorý ešte nebol ovplyvnený Západom. V samotnom, džidai-geki však možno pozorovať vplyv viacerých období. Kostýmy, námety či dokonca jazykové prvky bývajú prebraté zo skorších feudálnych dôb.

Niektoré názory vyčleňujú z tradičného džidai-geki samostatný žáner **čanbara**<sup>9</sup>, nazývaný tiež **ken-geki** (doslova „divadlo mečov“ podľa častého využitia šermu), ktorý možno považovať za akčnejšiu podobu džidai-geki. Kým neskoršie diela čanbaru sú neslávne známe kvôli nadužívanému zobrazovaniu násilia a sexu, raná čanbara bola prepracovaná a prinášala vlastné myšlienky, ktoré poukazovali na neľahký život a zmätok v povojnovom Japonsku.

Typickým protagonistom vo filmoch čanbaru je rónin (či postava podobná róninovi), ktorý vkráča do mesta a napraviť v ňom nepravosti. Film je zameraný na akciu, čo dáva čanbare rýchlejšie tempo oproti tradičným džidai-geki. Konflikt sa obvykle rieši šermiarskym súbojom a vyvrcholením filmu je takmer bez výnimky

---

9 Niekde tiež „chanbara“. Onomatopoja založená na zvuku cvendžiacich mečov na pozadí dramatického bubnovania, ktorý je typickým prvkom sprievodnej hudby takýchto filmov.

rozhodujúci súboj medzi hlavnou postavou a jej rivalom s podobnými schopnosťami.

V porovnaní s čanbarou je tradičné džidai-geki primárne zamerané na postavu budovanie drámy buď cez postupné budovanie napätia. Súboje sú zriedkavejšie, pretože ustupujú politickým intrigám, mocenským bojom a zložitým ľúbostným vzťahom.

## Ostatné žánre

Ďalšie žánre, ktoré sú zaujímavé z hľadiska STRIGÓÑA z HORY FUDŽI i z hľadiska samotných samurajských filmov, sú film noir a westerny. Oba žánre sa bok po boku rozvíjali v povojnovej ére a mnoho japonských režisérov sa nimi nechalo ovplyvniť. To však platilo i naopak, pretože množstvo westernových a noir režisérov bolo ovplyvnených samurajským žánrom.

Vynikajúcim príkladom tohto krížového ovplyvňovania je YOJIMBO Akiru Kurosawu. Osamelý hlavný predstaviteľ filmu (ktorého meno sa nikdy nespomenie), tak ako v iných westernoch, dorazí do špinavého mesta hmýriaceho sa zločincami, pomôže jeho nevinným obyvateľom a po víťazstve v dramatickom súboji so súperiacim šermiarom odíde do zapadajúceho slnka. Ale tienisté stránky protagonistovej postavy, zločinecká činnosť a zrada na oboch stranách pripomínajú film noir. Je zaujímavé, že tento film sa dožil dvoch remakov – westernového PRE PÁR DOLÁROV a noir krimi drámy POSLEDNÝ MUŽ ZOSTÁVA.

Samurajský žáner má mnoho spoločného s filmami noir i s westernmi. Prvok putujúceho rónina

je veľmi podobný westernovému bezcieľne sa potulujúcemu protagonistovi. Šíre prašné kraje a postavy na koňoch majú priame korene vo westernoch, pretože v ranej japonskej dráme neboli príliš bežné. Podobne sa možno dívať na samurajský meč – analógiu kovbojovej pištole – ktorý prichádza v rôznych tvaroch a podobách. Samurajovo ovládanie meča má veľmi často dôležitú úlohu v akčných scénach. V žánri sa tiež nachádza množstvo klasických noir prvkov, ako napríklad zrada, McGuffin<sup>10</sup>, femme fatale, či vražda na objednávku. Fatalizmus vyskytujúci sa v samurajských filmoch je veľmi podobný motívom z noir drám.

## O samurajskom žánri<sup>11</sup>

Niektorým hráčom prekážalo, že rónin v STRIGÔŇOVI z HORY vôbec nepodstupuje špirálu smrti. Majú pocit, že samuraj, teda vycvičený bojovník, je schopný porážať protivníkov až dovtedy, kým nestretne niekoho silnejšieho, komu podľahne<sup>12</sup>.

Toto zmyšľanie zodpovedá skôr čanbare či moderným dielam, ktoré sa ňou inšpirujú (napr. KILL BILL či POSLEDNÝ SAMURAJ). Samurajská (a róninská) literatúra je však oveľa hlbšia a pestrejšia. Nejedno dielo tohto typu je pomerne plytké a ide v ňom len

---

10 Objasnenie sa nachádza na str. 79.

11 Poznámky k tejto stati pochádzajú od Chrisa Lehricha z témy na fóre THE FORGE.

12 Pri hraní sa dokonca stávalo, že dokázali poraziť aj samotného Strigôňa – a to len vďaka taktike „tisíckrát nič zabije aj slona.“

o to, že „ten, kto je väčší búchač, vyhrá a kto nie, zomrie“.

Ak sa však zameriame na to **najlepšie** zo samurajského žánru v literatúre, filme a dráme (a je toho naozaj veľa!), spozorujeme typický prvok: nastolenie situácie „kto z koho“, ktorá však paradoxne končí **zlyhaním**. Rónin sa uberá týmto smerom len preto, že je to jediný spôsob, ktorý dáva zmysel jeho životu. Chce sa púšťať do situácií „zoči-voči“, „kto z koho“, „bud'-alebo“, ktoré majú vyriešiť všetko – lenže niečo mu v tom bráni... a súčasne ho v príbehu pomaly doráža tisíc drobných vecí až kým tragicky nezahynie.

Mimoriadne neľútostnou satirou mentality, ktorú vidieť v plytkej čanbare, je Kurosawov SANDŽURO, voľné pokračovanie rovnako satirického YOJIMBA. Figuruje v ňom rónin, ktorý nehrá podľa pravidiel, pretože ich považuje za výmysel rojkov. Lenže dobieďajú doň „zelenáči“ – chcú, aby im pomohol nájsť odvahu ísť do veľkého zápasu, v ktorom sa všetko urovná, napriek tomu, že rónin sa im márne snaží ukázať, aká je to hlúposť. V závere, kde kombináciou prefíkanosti, ľsti a brutality zničí všetkých záporákov, odchádza z mesta... a stretáva hlavného búchača z opačnej strany, ktorý si vynúti duel. Ich zápas je v okamihu ukončený jediným Sandžurovým sekcom. Hoci je naokolo je samá krv, užasnutí mladí samuraji skladajú hold „To bolo vynikajúce!“ Sandžuro však utrúsi „To bolo hrozné,“ a odíde znechutený z toho, že sa nik nepoučil z toho, čo sa snažil po celý čas vysvetliť.

Takéto prvky však možno vidieť dokonca v skorších prameňoch – vezmime si napríklad HEIKE

MONOGATARI (PŘÍBĚH RODU TAIRA<sup>13</sup>) spísaný na začiatku 14. storočia, v ktorom sa o. i. nachádza postava mocného bojovníka, ktorému sa však nedostáva uznania a preto trpí a umiera bez príčiny. Tento topos sa stáva jednou zo základných myšlienok väčšiny japonskej literatúry o bojovníkoch. Možno ho v istom zmysle vystopovať až do skorších čínskych literárnych príbehov, napr. príbeh o Džing Ke, ktorý sa snaží (neúspešne) zabiť Kin Ši Huanga, Prvého cisára (pozri priemerný film CÍSÁR A VRAH). Hlavnou myšlienkou je zlyhanie protagonistu – lenže nie preto, že ho porazí niekto silnejší, ale preto, že jeho plán je jednoducho nesplniteľný. Hrdinská misia zlyhá v podstate bezdôvodne a hrdina zahynie pod rukami stoviek strážcov, ktorých by v súboji jeden na jedného bez problémov porazil.

Práve to robí z príbehu **tragédiu**. Samuraj jednoducho nemôže vyhrať a jeho pocit, že duel je jediným a konečným spôsobom riešenia vecí, je obrovský omyl. V japonskej literatúre sa to často zobrazuje v situáciách, kde je vidieť, že samuraj sa drží niekdajších zásad, ktoré už dnes nemôže alebo nedokáže dodržať – čo vedie k jeho smrti po tisíckach drobných rán. Asi neprekvapívá, že tento problém bol najpálčivejší najmä v mierových časoch éry Edo, v ktorej boli samuraji v podstate zbytoční. To je významnou zložkou elementu rónina: nie je už pravým samurajom, nemá pána – čiže uviazol na plytčine a zmysel jeho existencie pominuli. Samurajovo presvedčenie je však zakotvené v starých časoch, a jeho jedinou (hoci v konečnom

dôsledku tragickou) snahou je túžba po tom, aby sa veci riešili ako za starých dobrých čias duelov.

Ak sa pozriete na skutočne hodnotný materiál, odhalíte rozpor medzi ideálmi a realitou. Snívanie o romantických dueloch, ktoré je mimo reality, viedlo k zbytočnej smrti. Ľudia, ktorí podľahli tomuto ideálu, umierali po zásahoch šípami, pretože im ani nenapadlo, že niekto môže bojovať aj takýmto nehanebným spôsobom.

Nenechajte sa pomýliť mentalitou diel, ktorých cieľom je priniesť niekoľko bojových scén, kde diváci žasnú nad schopnosťami hrdinu. STRIGÓN Z HORY FUDŽI je iný. Nebuďte prekvapení, keď celé snaženie spoločenstva samurajov, ktorých vedú *temné osudy*, vyústí v zmätok a chaos vedúci k nevyhnutnej nezmyselnej a tragickej smrti.

Pretože práve o tom je róninská literatúra.



---

13 Dostupné v českém preklade, vydala Mladá fronta, Praha, 1993. ISBN 80-204-0361-2.

## II. HRANIE HRY

Samotné hranie STRIGŔŔNA Z HORY FUDŔI je veľmi podobné hraniu akejkol'vek inej rolovej hry. Každý hráč zodpovedá za postavu, ktorú si sám vytvoril. Na druhej strane je tu **Pán hry**, ktorý je zodpovedný za zvyšok herného sveta vrátane prostredia a nehráčskych postáv. Počas samotnej hry hráči opisujú činnosti svojich postáv, zatiaľčo Pán hry opisuje prostredie a činnosti ostatných, nehráčskych postáv. Hranie má vo všeobecnosti voľnú formu, t. j. hráč sa môže kedykoľvek prejaviť a ohlásiť konanie svojej postavy – za predpokladu, že príslušné konanie alebo udalosť spadá do relatívnych možností či obmedzení postavy alebo scény.

Takáto všeobecná voľná forma hry ustáva len v prípade, ak sú hráči postavení zoči-voči nejakej forme opozície – napr. nepriateľským protivníkom, prekážkam, či inej forme nebezpečenstva. V takomto prípade sa ohlási „*konfliktový hod*“ (či jednoduchšie „*konflikt*“), kde sa na základe hodu kockou sa určí, kto je v tomto konflikte víťazom a kto porazeným. Po vyhodnutí *konfliktu* a opísaní jeho výsledku môže ďalej pokračovať všeobecná voľná forma hrania, a to až dovtedy, kým sa nevyvolá nový *konflikt*.

V STRIGŔŔNOVI Z HORY FUDŔI je dôležitou súčasťou vyhodnocovania *konfliktov* využívanie *dôvery* medzi hráčmi. Hráči hodnotia, ako veľmi ich postava dôveruje ostatným členom skupiny. Na základe tohto ohodnotenia získavajú postavy

*body dôvery*, ktoré môžu používať na pomoc, ale i zradu ostatných postáv v budúcich *konfliktoch*.

Samotná hra je rozdelená na časové úseky nazývané *kapitoly*. Tie sú podobné kapitolám románov, pretože každá z nich predstavuje ďalší úsek rozprávania. Z *mechanického hľadiska* (teda z hľadiska pravidiel) slúžia *kapitoly* na kontrolu nárastu *dôvery* a jej používania počas dobrodružstva. Medzi *kapitolami* je krátka medzihra, v ktorej hráči prehodnocujú svoju *dôveru* k ostatným postavám. Hoci počet *kapitol* sa líši od príbehu k príbehu, obvykle ich býva štyri až šesť. Každá *kapitola* je (podobne ako to býva v knihe) rozdelená na niekoľko scén, ktoré sú obvykle dve až štyri.

Výprava, ktorá inak bola len postupnosťou udalostí „útok, zabitie, zozbieranie koristi“, komplikujú *temné osudy* postáv. Pred začiatkom hry je každej postave pridelený jeden zo šiestich *temných osudov*. Príručka udáva jeho presný zmysel len v náznakoch, pretože pravú povahu má ustanoviť samotný hráč, ktorý je zároveň zodpovedný za jeho zavádzanie do hry. *Temný osud* poskytuje hráčovi právomoc kedykoľvek zaviesť do hry nové nehráčske postavy, udalosti, či ľubovoľné iné fakty o hernom svete, ktoré s ním súvisia. Z dramatického hľadiska predstavuje *temný osud* istý druh zrady - jeho účelom je to, aby sa postava musela zamýšľať nad zmyslom svojej účasti na výprave a záväzkom k nej i k ostatným členom. To platí i obrátene – *temný osud* núti ostatné postavy riešiť otázku dôvery k nej samotnej.

Dráma samotnej hry nie je založená na súbojoch so StrigŔňom či jeho pomocníkmi, ale na budovaní



napätia medzi postavami. Hlavnou otázkou nie je to, či konanie postáv vzhľadom k Strigôňovi uspeje, ale to ako ovplyvní ostatné postavy. Z tohto hľadiska je dráma hry posúvaná samotnými postavami a jej stredobodom pozornosti sú vzťahy medzi nimi.

Zameranie sa na postavy a vzťahy dáva zodpovednosť za budovanie drámy a napätia do rúk hráčov. Hráči musia **aktívne** prinášať napätie do vzťahov medzi postavami. Slovom, sú to hráči, ktorí nakoniec určujú smerovanie príbehu.

Úlohou Pána hry je podporovať hráčov v akciách, ktorými budujú drámu. Hoci má pod kontrolou herný svet (vo väčšej či menšej miere), očakáva sa, že sa bude pridŕžovať myšlienok samotných hráčov. Jeho prácou je preberať príbehové elementy, ktoré hráči zaviedli do hry cez konanie svojich postáv a *temné osudy* a používať ich na stupňovanie napätia medzi hráčmi. V samotnej podstate je úloha Pána hry v STRIGÔŇOVI Z HORY FUDŽI oveľa **reaktívnejšia** než v iných rolových hrách.

## Čím viac ľudí, tým väčšia zábava

Pre počet hráčov platí, že viac hráčov znamená väčšiu zábavu. Ak je vás viac, máte prepracovanejšiu a zložitejšiu dynamiku v skupine. Keďže hru poháňa komunikácia medzi postavami, viac hráčov zrejme zaručí väčšiu drámu a napätie.

To je dôvod, prečo je nutné hrať s minimálne tromi hráčmi (ak nerátame Pána hry); s menším počtom hráčov jednoducho nebude dostatok priestoru na rozvoj skupinových vzťahov a príbeh vyvanie do prázdna.

Hoci traja hráči sú dostatočný počet pre hru, zo herných skúseností vyplýva, že je lepšie, ak sú aspoň štyria.

## Nesnažte sa preletieť hrou

Niektorých hráčov môže pokúšať myšlienka zvládnuť celú hru počas jedného sedenia alebo počas vymedzeného času. Unáhlený prelet je na úkor citového a tematického dopadu celej hry.

Keďže dráma výpravy sa točí okolo vzťahov medzi postavami, najväčší potenciál hry možno získať len vtedy, keď sa rozvoju postáv a ich vzťahov obetuje istý čas. Bez dôsledne rozvinutých vzťahov, obetí, zrád a dejových zvrátov bude hra pôsobiť povrchným dojmom.

## Čo potrebujete pre hru?

**Hráči.** Hra je navrhnutá pre štyroch až siedmich hráčov (vrátane Pána hry).

**Dĺžka hrania.** Pri odporúčanej dĺžke štyroch až šiestich kapitol zaberie odohranie STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI dve až tri sedenia. Keďže priemerná *kapitola* trvá približne dve hodiny skutočného času, celá výprava od začiatku do konca zaberie osem až dvanásť hodín.

**Kocky.** Každý hráč by mal mať vlastnú šesťstennú kocku. Pán hry by mal mať viacero kociek, pretože bude potrebovať jednu pre každú nehráčsku postavu v *konflikte*. Hodí sa, keď má Pán aspoň 5 až 6 kociek.

Dôležité je, aby v skupine bolo aspoň 6 kociek – budú potrebné pre vyhodnocovanie *duelov*.<sup>14</sup>

## Ostatné herné pomôcky:

- ☞ Listy postáv, pre každého hráča jeden.
- ☞ Sada kariet *temných osudov*.

---

14 Pozri str. 37.

# III. TERMINOLÓGIA A KLÚČOVÉ POJMY

## (x)d6

Zaužívaná skratka pre šesťstennú kocku, kde (x) určuje počet kociek. Pri hode viacerými kockami „(x)d6“ znamená, že sa hodí príslušným počtom kociek a jednotlivé čísla na kockách sa sčítajú.

## Dejstvo

Zodpovedá štyrom voľne stanoveným fázam hry. Každé *dejstvo* by malo plniť konkrétnu úlohu pri vytváraní hlavnej dejovej línie dobrodružstva<sup>15</sup>.

## Hráč(i)

Účastníci hry. Každý hráč (s výnimkou Pána hry) ovláda jednu *hráčsku postavu*, ktorú si sám vytvoril.

## Hráčska postava

Postava, ktorá bola vytvorená hráčom a je pod jeho kontrolou. V prípade STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI je termín „*hráčska postava*“ používaný pre označenie rónina, ktorý sa zúčastňuje na výprave proti Strigôňovi.

## Kapitola

Hra STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI formálne pozostáva z viacerých časových úsekov nazývaných *kapitoly*,

---

15 Pozri str. 82.

ktoré sú podobné kapitolám v knihe. Z pravidlového hľadiska kontrolujú *kapitoly* získavanie a používanie *dôvery*.

## Kolorit

Elementy hry a rozprávania, ktoré prispievajú k nálade, téme a atmosfére, ale inak nemenia fiktívny dej.

## List postavy

Spôsob, ktorým si hráči evidujú údaje o svojich postavách<sup>16</sup>.

## Mechaniky

Tradičný termín rolového hrania, ktorým sa označujú pravidlá hry. Pojem „mechaniky“ sa vo všeobecnosti používa pre označenie „tvrdých“ pravidiel (na rozdiel od odporúčaní). Mechanika väčšinou naznačuje, že príslušné pravidlo súvisí s prácou s kockami, číslami či inými *metahernými* prvkami.

## Metaherný

Zodpovedá tým elementom hrania, ktoré sa priamo nevzťahujú na vnútroherné udalosti a predmety.

---

16 Prázdnny všeobecne použiteľný list postavy sa nachádza na konci príručky.

## Nehráčska postava

Označuje akúkoľvek postavu či bytosť, ktorá nie je protagonistom. Nehráčske postavy sú zvyčajne pod kontrolou Pána hry, hoci hráči môžu vytvárať vlastné nehráčske postavy cez používanie *temného osudu*.

## Pán hry

Jediný hráč, ktorá má pod kontrolou herný svet vrátane prostredia a nehráčskych postáv. Na rozdiel od ostatných hráčov hry Pán hry nemá pod kontrolou protagonistu.

## Rámovanie scén

Označuje ustanovenie prostredia a mantinelov scény, vrátane toho, kde, kedy a ako sa scéna začne a skončí i to, ktoré postavy sa v nej nachádzajú.

## Režisárska právomoc

Právomoc kontroly nad herným svetom vrátane prostredia, nehráčskych postáv a *rámovania scén*. Toto privilegium máva zvyčajne len Pán hry, ale hráči ho môžu získať na to, aby rozvinuli *temné osudy* svojich postáv.

## Skupina

Označuje hráčov, vrátane Pána hry.

## Spoločenstvo

Spoločné označenie *protagonistov* ako skupiny v imaginárnom hernom svete.

## Účastníci

V tomto texte zvyčajne označuje hráčov, ktorých postavy sú priamo zúčastnené či ovplyvnené danou situáciou. Typicky používané v kontexte *konfliktov*.

## Úspech

Väčšinou označuje víťazstvo v *konfliktovom hode*. „Úspech“ je tiež používaný pri zmienkach o **dôsledkoch** víťazstva *konfliktového hodu*<sup>17</sup>.

## Vnútroherné

Označuje vymyslené udalosti a predmety herného sveta a nie prvky skutočného sveta.

## Výprava

Označuje samotné hranie STRIGÓŇA Z HORY FUDŽI od úvodu až po záver. Odohranie celej výpravy zaberie viacero herných sedení.

## Zlyhanie

Opak úspechu, jednoducho označuje prehru *konfliktového hodu*.



---

17 Pozri str. 31.

# MECHANIKY



## I. VYHODNOTENIE

Skôr či neskôr bude musieť rónin čeliť protivníkom, prekážkam, či iným nebezpečenstvám výpravy za zabitím Strigôňa. Ak nastane čas na *konflikt*, kto rozhodne, čo sa stane? Kto bude víťaz a kto porazený?

### Vyhodnocovacie mechaniky

STRIGÔŇ Z HORY FUDŽI používa na vyhodnotenie takýchto *konfliktov* mechaniku vzdorovaného nadhadzovaného hodu 1d6 voči 1d6 založenú na filozofii „náhoda v strede<sup>18</sup>“. Víťaz *konfliktu* opíše výsledok na základe *miery (vel'kosti) úspechu*.

Čo to presne znamená? Keď sa vyhlási *konfliktový hod*, zúčastnení hráči začnú všeobecne uvádzať, čo majú v úmysle urobiť alebo čo chcú dosiahnuť. Najčastejšie bude v *konflikte* postavený hráč voči

---

<sup>18</sup> **Fortune-in-the-Middle** je technika, v ktorej sa používajú kocky (či iná forma generátora náhodných čísiel) na zistenie výsledku konfliktu ešte predtým, než sa opíšu konkrétne udalosti. Táto technika je protipólom techniky „náhoda na konci“, kde sa kocky použijú až po skončení opisu konfliktu.

Pánovi hry, ale sú aj situácie, keď bude stáť hráč zoči-voči hráčovi.

Po tom, čo zúčastnení dokončia tzv. „**ohlásenie zámeru**“, hodia sa kocky. Každý hráč hodí 1d6 a najvyšší hod určí víťaza. Hod prehrávajúceho hráča sa potom odčíta od najvyššieho hodu a výsledný rozdiel je použitý na zistenie *miery úspechu*, ktorá ukazuje ako dobre si víťaz viedol v *konflikte*.

Po vykonaní hodu víťaz retroaktívne opíše skutočný priebeh udalostí v *konflikte*, pričom prihliada na *mieru úspechu*.

*[Otake sa pohybuje po Strigôňovom hrade a hľadá spálne. Všimne si však stráž, ktorá stojí na chodbe.]*

*Hráč: „Chcem sa nepozorovane prešmyknúť za strážcu. Skúsím sa skryť za stolom.“*

*Pán hry: „V poriadku, ale buď si vedomý toho, že ak si ťa všimne, zaútočí na teba.“*

*[hodia kockami, hráč prehrá]*

*Pán hry: „Stráž sa chvíľu pozrie opačným smerom a Otake to využije. Vyskočí spoza rohu a bleskovo preskočí za stôl. Lenže keď dopadá na zem, hlasno tresne do stola, čím priláka strážnikovu pozornosť. Ten okamžite zvalí stôl na zem a bodne prevrpeného samuraja, čím mu spôsobí zranenie.“*

## Kedy presne nastáva

**konflikt?** Vo všeobecnosti je *konflikt* akákoľvek situácia, v ktorej musia hráči prekonať opozíciu či odpor, ktorý im bráni dosiahnuť to, čo chcú. Môže mať viacero podôb:

- ☒ Aktívna opozícia inej živej bytosti bez ohľadu na to, či sa bytosť bráni priamo alebo nepriamo.
- ☒ Nejaký druh aktívneho odporu od neživej či nehybnej prekážky.
- ☒ Akákoľvek situácia, ktorá v sebe nesie riziko zlyhania.

*Konflikt* tiež často predstavuje **konflikt v záujmoch** medzi dvoma postavami (či už hráčskymi alebo nehráčskymi). Typickým príkladom je situácia, keď jedna postava chce, aby sa vec udiala tak, kým druhá postava chce, aby sa stalo niečo iné. *Konfliktový hod* jednoducho určí, či sa **záujem dosiahne alebo nie** a do akej miery. To, **ako** sa záujem dosiahne, sa určí pri opise *konfliktu*<sup>19</sup>.

V takomto ponímaní nepredstavuje *konflikt* skúšku schopností postavy, ani sa netýka jej jednotlivých činností, ktoré v ňom vykoná. V STRIGÔŇOVI Z HORY FUDŽI sa predpokladá, že postavy sú dostatočne zdatné. Za „normálnych“ okolností by mali postavy dosiahnuť či uspieť v akejkoľvek zmysluplnej akcii, ktorá spadá do ich schopností. *Konfliktový hod* je vyžadovaný len vtedy, ak postava čelí aktívnej opozícii alebo niečomu, čo sa vymyká bežným okolnostiam. Základná otázka konfliktu nespočíva v tom, či postava dokáže fyzicky splniť úlohu, ktorá pred ním stojí, ale či dokáže prekonať sily, ktoré pracujú proti nej.

Pri pohľade na metahernej úrovni je *konfliktový hod* vyhodnotením konfliktu v záujmoch medzi

<sup>19</sup> Opis *konfliktov* sa podrobnejšie rozoberá na strane str. 31.

postavami. Keďže tieto postavy sú pod kontrolou hráčov, *konfliktový hod* je vyžadovaný len vtedy, **ak jeho účastníci chcú, aby tam bol**. Ak nik nemá potrebu oponovať voči danej vnútrohernej udalosti, všeobecná hra môže pokračovať bez prerušenia. To platí i naopak, ak niekto z hráčov, ktorí sa zúčastňujú na scéne, chce oponovať akciám niektorej z postáv, môže vyhlásiť *konflikt* a vynútiť si hod kockou.

**Čo je v „stávke“?** Keď hráči začnú rámovat' *konflikty*, účastníkom by malo byť jasné, o čo v konflikte ide, čo je jeho predmetom, slovom, čo je v konflikte v *stávke*. Čo získajú postavy v prípade výhry a čo sa stane, ak prehrajú? Ako sa situácia zmení, keď hráči uspeli? A čo ak nie?

Hráči by mali brať do úvahy nie len **ako**, ale aj **prečo**. Aký je hlavný cieľ postavy, kvôli ktorému sa púšťa do *konfliktu*?

*Macumoto sa pohybuje*

*po Strigôňovej pevnosti a narazí na sklad. Hráč sa rozhodne, že chce zlomiť zámok na vráta.*

## Nehybné objekty

Pre účely vyhodnocovania majú aj nehybné objekty či iné neživé prekážky vlastné „záujmy“. Napriek tomu, že nedokážu aktívne „konať proti“ protagonistom, predstavujú sily, ktoré musia byť prekonané. Postava môže byť v *konflikte* s prekážkou či nebezpečenstvom (napr. útesom, bludiskom, či snežnou búrkou) práve tak, ako napr. so Strigôňovými strážami. Nehybné prekážky môžu byť považované za rovnoprávných protivníkov, ktorí dokážu spôsobovať či prijímať *ujmu*<sup>1</sup>.

1 Podrobný popis *ujmy* je na strane str. 39.

## Vyžiadanie konfliktového hodu

V texte predpokladáme, že motivácia hráča sa obvykle zhoduje s motiváciami postavy. Niekedy sa však môže stať, že z dramatických dôvodov hráč odmietne účasť na *konflikte* i napriek tomu, že jeho postava v ňom chce vystupovať. Podobne môže hráč chcieť vyvolať *konfliktový hod* i v situáciách, keď jeho postave nezáleží na výsledku. V takomto prípade je požiadavka na *konfliktový hod* v právomoci skutočných účastníkov a nie na fiktívnych motiváciách postáv.

Hoci je *konfliktový hod* vyvolávaný len v prípade, že si ho hráči želajú uskutočniť, je dobrým zvykom hádzať kockami i v prípade, keď hráč navrhne akciu, ktorá má v sebe isté riziko zlyhania. Aj keby všetci pri stole chceli, aby postava uspela (či zlyhala), dodanie náhody obsiahnutej v hode kockou môže posunúť príbeh nečakaným – a zaujímavým – smerom.

V tomto príklade – hoci to nie je povedané doslova – je zjavné, že hráč sa chce vlámať do skladu. Hoci hráč chce hádzať kockou, aby zistil, či dokáže zlomiť zámok, v podstate hádže preto, aby určil, či sa vie dostať do skladu. Úspešný hod umožní postave vstúpiť do skladu a zlyhanie v hode donúti postavu ostať von.

Vo väčšine prípadov vyplýva stávka *konfliktu* z hráčovho ohlásenia zámeru (to sa týka prípadu, že ich výslovne neuviedú). Napríklad pri hráčovi, ktorý ohlási, že chce „rozseknúť protivníka vo dvoje“, je rozumné predpokladať, že chce zabiť oponenta.

Čo ak hráč ohlási, že chce „zápasom dostať protivníka na zem?“ Chce mu hráč spôsobiť fyzické zranenie alebo si ho chce len podvoliť? Vyjasnenie stávok *konfliktu* je kľúčové, pretože nezriedka sa stáva, že zamýšľané akcie postavy predstavujú len spôsob, ktorým chce dosiahnuť cieľ, a nie samotný cieľ.

*Maeda a Segawa sú dlhodobí súper. Maedov hráč sa rozhodne, že chce ohromiť Segawu svojim šermom. Vyhlási,*

že sa chce predviesť a dokázať svoje schopnosti tým, že zabije nejakého bezvýznamného Strigôňovho poskoka<sup>20</sup>.

V uvedenom príklade sú síce Maedove zamýšľané akcie zamerané na poskoka v pevnosti, ale skutočný konflikt spočíva medzi Maedom a jeho súperom Segawom. Zabitie poskoka je len podružným cieľom k Maedovemu zámeru ohromiť Segawu<sup>21</sup>. Ak je konflikt vyvolaný bez dostatočného vyjasnenia toho, čo je v stávke, môže sa stať, že konečný opis jeho výsledku nemusí zodpovedať očakávaniam hráčov.

Porozumieť stávkam konfliktu je dôležité aj preto, že sa tým garantuje záväznosť víťazstiev v konfliktoch.

Dostatočne vyjasnené stávky bránia vyvolaniu nových konfliktov, ktoré by otočili situáciu (či už zámerne alebo neúmyselne) spôsobom, ktorý oslabí či dokonca znehybe predošlé víťazstvá ostatných hráčov.

Poznamenajme, že pri rámovaní konfliktov hráč určuje stávky pre prípad, že vyhrá a Pán hry (alebo ktokoľvek voči komu sa hádže) určuje stávky pre prípad zlyhania. Niekedy budú stávky pre výhru a prehru v priamej opozícii

20 Poskokovia (**mooks**) sú bezvýznamné postavy, ktoré nemajú žiadnu samostatnú osobnosť. Väčšinou prichádzajú vo veľkých počtoch a poraziť nie je zvyčajne veľký problém.

21 V tomto príklade by Maeda v skutočnosti čelil až dvom protivníkom – Segawovi a poskokovi. To predstavuje vyhodnotenie skupinového konfliktu, ktorý je bližšie popísaný na str. 33.

(„postava unikne“ voči „postave bude znemožnený útek“), inokedy si budú vzdorovať len nepriamo („postava presvedčí stráž, aby ju pustil“ voči „stráž zaútočí na postavu“). Ak hráčovo vyhlásenie zámeru vyvoláva nejasnosti okolo stávk konfliktu, ostatní hráči by mali požiadať o vyjasnenie.

**Rozsah konfliktu.** Aké veľké množstvo imaginárneho „materiálu“ (v zmysle výseku deja) pokryje jeden konfliktový hod? Konflikt zvyčajne pokrýva činnosť, ktoré hráč vykonáva na to, aby uskutočnil jeden jednoduchý a konkrétny zámer. Akýkoľvek cieľ, ktorý vyžaduje postupnosť niekoľkých krokov, by mal byť rozdelený na viacero konfliktov zodpovedajúcich jednotlivým krokom.

Vhodnými príkladmi zámerov pre postavu v konflikte môže byť „chcem sa brániť útokom príšery,“ „chcem zastrašiť ducha,“ či „chcem nájsť miesto na oddych.“ Skúste však zvážiť nasledovnú situáciu:

### „Brániť svojho priateľa“

V uvedenom príklade sme uviedli, že „brániť svojho priateľa“ by vyžadovalo dva kroky, lenže ako vyriešiť celú situáciu? V tejto konkrétnej situácii by mohol úvodný konflikt zarámovať Šintara zoči-voči stráži (a múru)<sup>1</sup>. Ak Šintaro vyhrá, podarí sa mu dostať na vrchol hradieb ešte predtým, než stráž bude môcť útočiť. Ak však zlyhá, nebude sa môcť zúčastniť na nasledujúcom konflikte medzi strážou a Kindžóm.

1 Opäť pozri str. 33.

*Hráčske postavy sa pokúšajú vyšplhať na hradby. Jedna z postáv, Kindžó, sa úspešne dostal na vrchol, lenže tam naň čaká jeden zo Strigôňových vojakov. Hráč Šintara, postavy, ktorá ostala dole, ohlásí „Chcem brániť priateľa!...“*

V tomto príklade je pomerne zjavné, že „brániť priateľa“ je zámer, ktorý vyžaduje dva kroky: postava sa najprv musí vyšplhať na vrchol hradieb a až potom, čo sa jej to podarí, môže uvažovať o tom, že sa pridá do boja, v ktorom bude brániť

druha. Takýto zámer je preto lepšie rozdeliť do dvoch samostatných *konfliktov*.

Presný rozsah „materiálu“, ktorý je pokrytý jedným hodom, bude zrejmé v každej skupine iný; bude to závisieť na preferenciách hráčov. Podobne ako *kapitola*, ktorá obsahuje viacero *scén*, by mala jedna *scéna* obsahovať viacero *konfliktov*.

**Možno sa pokúsiť o zopakovanie zlyhaného konfliktového hodu?** Vo všeobecnosti nie. Hráči sa nemôžu pokúsiť o zopakovanie zlyhaného *konfliktu*. Zlyhanie by malo byť považované za jednoduché obmedzenie, ktoré by malo byť zapracované do príbehu hry.

Ak sa na to pozrieme podrobnejšie, platí nasledovná zásada: *konflikty*, ktoré vyústili v *ujmu*, je možné skúsiť zopakovať, ale *konflikty*, ktoré vyústili vo všeobecný *úspech* už nie. Dôvodom je, že zámer zraniť protivníka sa vždy považuje za nový cieľ, kým pokus o dosiahnutie podobného úspechu je vnímaný ako pokus o zvrátenie výsledkov minulého *konfliktu*.

Znamená prehra v konflikte to, že sa postava už nikdy nesmie pokúsiť o rovnaký (či podobný)

## Každý konflikt je formou súboja

STRIGÓN Z HORY FUDŽI využíva jednu univerzálnu vyhodnocovaciu mechaniku pre všetky druhy konfliktov a úloh – pre mentálne a fyzické, smrtiace i tie neškodné. Tento všeobecný prístup podčiarkuje dôležitú filozofiu STRIGÓNA Z HORY FUDŽI – kým podľa niektorých názorov je súboj len istou formou konfliktu, v tejto hre je každý konflikt len istou formou súboja.

V STRIGÓNOVI Z HORY FUDŽI zápasíte o svoj život – a to doslova i obrazne. Táto výprava predstavuje poslednú možnosť na vykúpenie sa z chýb minulosti, v ktorej ide o všetko. V prípade akéhokoľvek zlyhania jednoducho nebudete mať možnosť vrátiť sa do bežného života – žiadny pre vás nebude jestvovať.

Rovnako dôležité je pochopiť, že v tejto výprave nejestvuje nik, kto by vám chcel pomôcť uspieť. Strigón to rozhodne nebude, nadprirodzené elementy tiež nie, a vaši „priatelia“ sú prinajmenšom otázní. Ak im poskytnete príležitosť, nebudú váhať a zlomia vás na duchu tak rýchlo ako na tele. Bez ohľadu na to, ako nevinne pôsobí *konflikt*, nenechajte sa zmiasť. Strigón a jeho prisluhovači pre vás chcú len jediné – smrť – a nešťítia sa to dosiahnuť akýmkoľvek spôsobom.

venovať istý priestor opisu všeobecnej situácie, kde poukáže na prípadné možné *konflikty*<sup>22</sup>. Keďže samotné *konflikty* veľmi závisia na konaní postáv hráčov, je dôležité uviesť scénu tým, že sa predostrie taká situácia, ktorá poskytuje široké pole pôsobnosti. Pán hry by mal poskytnúť hráčom všetky informácie, ktoré hráči môžu potrebovať na

cieľ? Nie celkom. Ak sa situácia dramaticky zmení natoľko, že dá hráčovi dostatočný dôvod na pokus o zopakovanie *konfliktu*, malo by mu to byť umožnené. Vo všeobecnosti však prehra v *konfliktovom hode* znamená, že hráč sa môže vrátiť k zlyhanému cieľu až v ďalšej scéne či *kapitole*. Umožnenie ďalšieho zopakovania zlyhaného *konfliktu* je subjektívna záležitosť, ktorá je ponechaná na Pánovi hry alebo na hráčovi, ktorého sa *konflikt* týka.

## Priebeh vyhodnocovania

### Krok 1: Pán hry zarámuje scénu

Zárodok konfliktu možno nájsť na samom začiatku scény.

V úvode scény by mal Pán hry

<sup>22</sup> Rámovanie scén sa podrobnejšie rozoberá na str. 84, resp. v poznámke na str. 25.



to, aby vedeli zväžiť, čo budú ich postavy robiť.

Poznamenajme, že v tejto chvíli ešte *konflikt* nie je vyvolaný — Pán hry len pripravuje priestor pre možné *konflikty*. Samotný *konfliktový hod* je vyvolaný až potom, čo majú hráči možnosť zhodnotiť situáciu a vyhlásiť ako budú reagovať ich postavy.

## Krok 2: Hráči ohlasujú svoje zámary

Potom, čo Pán hry zarámuje scénu, nastáva chvíľa pre klasickú otázku „Čo robíte?“, kde hráči oznámia, ako budú reagovať ich postavy. To predstavuje oficiálny začiatok *konfliktu*, keď hráči ohlásia zámary svojich postáv.

Hoci nič nebraní tomu, aby hráči vyhlásili svoje zámary hneď po úvode scény, obvykle sa medzi prvým a druhým krokom vyskytuje krátka chvíľa vyplnená debatou či iným všeobecným rolovým hraním.

**Začatie konfliktu.** Z tohto hľadiska sú hráči tými, kto začína každý *konflikt*. *Konflikty* vyžadujú uzrozmeneie medzi všetkými hráčmi, ktorí sa na ňom zúčastnia. Hráči musia súhlasiť s *konfliktom* ešte predtým, než sa hodia kocky.

Hoci Pán hry nemôže vyhlasovať konflikt (v tomto je povinný čakať na oficiálne ohlásenie od hráčov), má istú právomoc vyžadovať, aby sa počas rámovania scény odohral **nejaký druh konfliktu**.

## Čo ak hráč odmietne vstúpiť do konfliktu?

Z času na čas sa hráči kvôli príbehovým či dramatickým dôvodom budú chcieť vyhnúť *konfliktu*. To nie je problém; Pán hry by mal rešpektovať postoje hráčov a zapracovať tento fakt do príbehu. Niektorí hráči sa však vyhýbajú *konfliktom* len preto, že sa obávajú následkov zlyhania. Takéto zmýšľanie je dysfunkčné, pretože zlyhanie je jednoducho neoddeliteľnou súčasťou tejto hry.

Pozrime sa na nasledovný príklad, v ktorom spoločenstvo prechádza nádvorím Strigôňovej pevnosti.

*Pán hry: „Opatrne sa presúvate po nádvorí a zrazu ste obďaleč spozorovali bránu, ktorú stráži akási odporne vyzerajúca bytosť. Ak sa za ňu chcete dostať, je potrebný konfliktový hod...“*

Všimnite si, že hoci Pán hry ohlásil — aj keď trochu surovo — že je požadovaný *konfliktový hod*, samotný *konflikt* nezarámoval. Pokúsia sa hráči prešmyknúť za príšeru? Rozbehnú sa k nej s vytasenými mečmi a zaútočia na ňu? Možno budú chcieť aspoň prehodiť pár slov s týmto tvorom a presvedčiť ho, aby ich pustil ďalej. Nie je ani vylúčené, že hráči sa opatrne vrátia späť a tým sa úplne vyhnú *konfliktu*.

V takýchto situáciách je dôležité, aby Pán hry nezarámoval scénu príliš špecificky a nenatlačil tak postavy do jediného možného ďalšieho postupu. Pán hry by mal nechať hráčom priestor na zarámovanie konfliktu spôsobom, ktorý považujú za najvhodnejší.

## Krok 3: Pán hry vyhlási svoju reakciu

Potom, čo hráči urobia vyhlásenia svojich zámerov, ohlási svoje zámary Pán hry.

Táto postupnosť je dôležitá z dvoch súvisiacich dôvodov: Za prvé, osoba, ktorá vyvolá konflikt (v tomto prípade hráči) v podstate rozhodne, o čom bude *konflikt*, čím sa istým spôsobom podieľa na smerovaní príbehu. Vyhlasovanie *konfliktov*, ktoré iniciujú hráči, poskytuje istý druh záruky, že sa tieto

*konflikty* budú zameriavať na ich osobné problémy a otázky.

Za druhé, osoba, ktorá vyhlasuje svoj zámer až v druhej vlne (teda Pán hry) má výhodu v možnosti prinášať do hry nepriazeň osudu a prekážky. Môže totiž prispôbiť svoje akcie podľa činností, ktoré majú v úmysle iniciátori konfliktu (hráči). Tým, že Pán hry pôjde až ako druhý, má možnosť maximálne využiť prvky, ktoré budú prekážkami postáv.

**Vyjednávanie pri konfliktoch.** Keď si hráč vypočuje, čo má Pán hry a ostatní hráči v úmysle robiť ďalej, môže si na základe toho upraviť svoje zámery. To je úplne v poriadku, pretože účastníci *konfliktu* majú právo vzájomne vyjednávať o tom, čo chce každý z nich robiť<sup>23</sup>. V skutočnosti je veľmi dôležité, aby sa všetci dohodli a uzrozumeli na tom, čo majú všetci v zámere urobiť ešte predtým, než sa hodí kockami – všetky hody kockou sa totiž považujú za záväzné a nemenné.

---

23 Toto vyjednávanie týkajúce sa činnosti postáv je veľmi podobné „vyjednávacej fáze“ (**free-and-clear**), ktorá je popísaná v hre *TROLLBABE* Rona Edwardsa.

## Konflikty medzi postavami hráčov

Žiadne pravidlo nezakazuje hráčskej postave vyzvať inú hráčsku postavu do *konfliktu*. V hre sa totiž nezriedka stáva, že sa temné osudy či motivácie dostanú do takého rozporu, až postavia postavy proti sebe. Takéto *konflikty* prebehnú presne tak, ako ktorýkoľvek iný *konflikt*. Jeden hráč oznámi svoj zámer voči druhej postave, na ktoré následne (podobne ako v prípade Pána hry v klasickom *konflikte*) zareaguje hráč druhej postavy ohlásením svojho zámeru. Ak sú obaja hráči spokojní s akciami, ktoré majú v úmysle vykonať, hodia sa kocky a zvyčajným spôsobom sa určí úspech.

### Kedy sa udeje fiktívny „materiál“?

Vo všeobecnej fáze hrania sa rozprávanie či opis stáva pravdivým a platným vo chvíli, keď ho hráč vysloví. Ako to však funguje v prípade vyhodnocovania? V momente, keď hráči začnú vyhlasovať svoje zámery (krok 2), beh vnútroherných udalostí je viac-menej pozastavený až do chvíle, kým víťaz nezačne opisovať výsledok priebehu konfliktu.

Hoci je to pomerne intuitívne, v prípade pochybností treba beh udalostí vnímať výhradne touto optikou – predídte sa tak zmatečným situáciám medzi hráčmi týkajúcich sa toho, čo sa naozaj stalo.

opäť poukáže na potenciálne *konflikty*, ktoré vyplývajú, či sú založené na predošlých udalostiach.

## Postupnosť v akcii

*[Pri výstupe na horu sa Tohei rozhodol oddeliť od zvyšku spoločenstva, pretože namiesto viditeľnej cesty, ktorou*

## Krok 4: Kocky sú hodené

Vo chvíli, keď sa všetci dohodnú na tom, čo chcú robiť, sa hodí kockami a zistí sa *miera úspechu*.

## Krok 5: Opis priebehu konfliktu

Keď sa určí víťaz *konfliktu* a zistí *miera úspechu*, víťaz retroaktívne opíše priebeh *konfliktu*.

## (Krok 6): Čo sa stane potom?

Po opísaní *konfliktu* začína celý postup odznova. Ak sa všeobecná situácia v scéne *konfliktom* vyriešila, Pán hry strihom ukončí scénu a začne novú. Ak sa situácia ešte nevyriešila, Pán hry opäť zarámuje aktuálnu scénu, zahrnie do nej dôsledky práve skončeného *konfliktu*, pričom

*idú ostatní, vidí kratšiu, i keď zložitejšiu cestu pomedzi útesy.]*

*Pán hry [zarámuje scénu]:*

*„Postupuješ pozdĺž útesov a zrazu vidíš pred sebou skupinu postáv, ktorá čiha za zákrutou na ostatné postavy. Z tejto vzdialenosti je však veľmi ťažké zistiť, kto – alebo čo – sú to za bytosti.“*

*Hráč: „Vidia ostatní tieto postavy?“*

*Pán hry: „To je veľmi nepravdepodobné.“*

*Hráč: „Mohol by som sa prikradnúť dopredu, aby som videl, čo tam robia, ale to by asi vyžadovalo konfliktový hod... hmmm... Mohol by som varovať ostatných...“*

*Pán hry: „Samozrejme, že môžeš, ale budeš si musieť hodiť, aby si zistil, či stihneš dobehnúť ostatných ešte predtým, než dôjdu k zákrute.“*

*Hráč: „Nemôžu sa postarať sami o seba?“ mrmlem si potichu. Pokúsim sa rýchlo zbehnúť zrázom, aby som ich varoval skôr než sa dostanú k zatáčke.“ [Hráč práve vyhlásil svoj zámer.]*

## Rady pre priebeh konfliktu

Eero Tuovinen zdôrazňuje, že v hre treba bezpodmienečne rámcovať scény tak, aby bolo vidieť priestor pre *konflikt*. Odporúčaná postupnosť je nasledovná.

- 1 Opište scénu a protivníkov:** Pomocou kociek ozrejmite protivníkov<sup>1</sup>. **Už na začiatku oboznámte hráčov so všetkými protivníkmi, ktorí sa vyskytnú v scéne.** Pracujte s kockami, nebojte sa ich používať bez obmedzenia, hráči si s tým poradia.
- 2 Hráči si s tým poradia:** umožnite hráčom rozhodnúť sa, s ktorými protivníkmi a v akom poradí sa budú potýkať v *konflikte* (samozrejme za predpokladu, že to budú vedieť obhájiť v opise). Vyjednávajte s hráčmi: ved' niektorí protivníci odmietnu bojovať vedľa seba, niektorí sa nachádzajú na rozličných miestach, niektorí sa od seba nepohnú, atď.
- 3** Ak postavy porazili alebo prekonali protivníkov, prejdite na ďalšiu scénu. Niektorých možno prekonať bez hádzania (napr. dvojitém úspechom voči inému protivníkovi), na niektorých postačí jediný hod (stena, ktorú treba zdolať) a tých ostatných bude treba zrejme prasto zabiť.

Vonkoncom nie je potrebné utajovať protivníkov, ani posielat' ich vo vlnách (teda uprostred scény predstavíť ďalších nepriateľov). Práve naopak, je oveľa zaujímavejšie, keď hráči dopredu vedia, že po prechode Sály hrdinov a nemŕtvych sa dostanú pred bránu stráženú **nió**, ktorí budú poslednou prekážkou v kapitole.

---

1 Pozri tiež poznámku na str. 37.

*Pán hry. „V poriadku, ale ak zlyháš, číhajúce postavy prekvapia spoločenstvo skôr než k nim dobehneš.“ [Pán hry urobil vyhlásenie zámeru, ktorým reaguje na hráča.]*

*[Obaja si hodia, hráč vyhráva a začne opisovať.]*

*Hráč: „Behom letím zrázom tak rýchlo, že niekoľkokrát takmer spadnem. Zvyšok postáv – ktorí sa už-už blížia k zákrute – sa zrazu otočí a zbadá ma. „Čo robíš?“ pýtajú sa. Poviem im o číhajúcich postavách, ktoré som zbadal.“*

*Druhý hráč: „To bude určite nejaký pokus o prepad.“*

*Prvý hráč: „To som si myslel aj ja a práve preto som sa vrátil.“*

*Rozprávač: „Dívate sa vôkol seba a je zjavné, že táto zákruta by bola výborným miestom pre nečakaný prepad. Okrem pokračovania v ceste nemáte veľa možností, čo robiť. Môžete sa pokúsiť vyšplhať sa na útesy a priblížiť sa k postavám zhora. Môžete sa tiež pokúsiť vrátiť sa o kúsok a dúfať, že nájdete inú cestu, ktorou ich obídete...“ [Pán hry znovu zarámoval scénu.]*

## Miera úspechu

**0:** Nerozhodne / Aj-uči

**1:** Čiastočný úspech

**2:** Zmiešaný úspech

**3:** Štandardný úspech

**4:** Kritický úspech

**5 (a viac):** Dvojitý úspech

*Miera úspechu* je vo svojej podstate indikátorom toho, ako dobre si viedla postava v *konflikte*. Získa sa odčítaním hodu, ktorý prehral, od hodu víťaza, pričom výsledok rozdielu sa porovná s hodnotou v hore uvedenej tabuľke. Poznamenajme, že najväčšia *miera úspechu*, ktorú môže postava (či skupina postáv) dosiahnuť, je *dvojitý úspech*, a to bez ohľadu na rozdiel medzi hodmi.

Pri interpretovaní *miery úspechu* je dôležité mať na pamäti, že sa vždy vzťahuje na hráčovo pôvodné vyhlásenie zámeru. Vždy berte do úvahy nasledovný príklad:

*Hidejoši prechádza pevnosťou a narazí na záhradu. Na jej opačnom konci pokračuje cesta do Strigôňovej pevnosti. Záhradu však obýva jeden zo Strigôňových sluhov – je ním duch, ktorého naveky zakliali, aby sa o ňu staral.*

*Hidejošiho hráč oznámi, že sa chce zakrádať záhradou tak, aby ho duch nespozoroval. Pán hry oznámi, že duch sa ho bude snažiť nájsť...*

**Štandardný úspech** je základným typom úspechu a zodpovedá situácii, keď všetko ide viac-menej podľa plánu. Jednoducho povedané, víťaz uspeje tak, ako to mal v úmysle.

V uvedenom príklade by *štandardný úspech* pre hráča znamenal, že Hidejoši sa úspešne prikradol záhradou bez toho, aby si ho ktokoľvek všimol. *Štandardný úspech* pre Pána hry by znamenal, že duch spozoroval rónina ešte predtým, než by došiel na koniec záhrady.

**Čiastočný úspech** možno považovať za „polovičný úspech“. Predstavuje situácie, keď čosi zabránilo úplnému úspechu, alebo sa celkom nepodarilo úsilie postavy, i keď je výsledok v jej prospech.

Na správnu interpretáciu *čiastočného úspechu* je nevyhnutné, aby hráči dostatočne jasne ohlásili svoje zábery. Hráči si musia predstaviť výsledok, ktorý prispieva k zamýšľanému cieľu, ale nepodaril sa **úplne**. Ak *čiastočný úspech* nedáva v daných podmienkach zmysel, možno výsledok opísať ako istý druh *ujmy*<sup>24</sup>.

Vhodným *čiastočným úspechom* pre rozprávača v uvedenom príklade by mohla byť situácia, keď duch niekoho zistí, ale nebude si istý, kto to je. Možný čiastočný úspech pre hráča môže znamenať, že Hidejoši sa dokáže zakrádať záhradou, ale kvôli nejakému nepredvídanému faktoru (napr. pohybom ducha) ju nebude môcť opustiť. Oстане nepovšimnutým, ale nebude sa môcť dostať za stvorenie.

<sup>24</sup> Opisovanie *ujmy* je rozoberané na str. 39.

**Zmiešaný úspech.** Čo v prípade opisu Hidejošiho, ktorý úspešne prejde záhradou, ale duch začuje, že sa mu to podarilo? Hoci sa sprvoti môže zdať, že je to prípad *čiasočného úspechu*, nie je to tak. Duch totiž **chcel** nájsť postavu, a podľa tohto opisu sa mu to podarilo.

*Zmiešaný úspech* zodpovedá situácii, keď sa úspech skomplikuje, alebo keď sa dosiahne len za cenu nejakej obety. Z teoretického hľadiska dáva *zmiešaný úspech* viťazovi *štandardný úspech* a zároveň dáva porazenému *čiasočný úspech*. Ak je vzájomný úspech nedosiahnuteľný kvôli konfliktu v záujmoch — napr. ak si postavy vzájomne vzdorujú — *zmiešaný úspech* možno opísať ako úspech s *ujmou*.

Pri opisovaní *zmiešaného úspechu* je nutné prihliadať na vyhlásenia zámerov oboch zúčastnených strán. V príklade Pán hry chcel, aby duch odhalil postavu, kým hráč chcel, aby sa postava nepozorovane dostala cez záhradu.

Opis toho, ako duch počuje Hidejošiho zakrádať sa záhradou by bol vhodným *zmiešaným úspechom*

## Opis čiasočných a zmiešaných úspechov

Bifi poskytuje cennú radu, ako sa vyhnúť problémom pri opisovaní čiasočných či zmiešaných úspechov.

Kľúčové je definovať zámer tak, aby obsahoval dva prvky. Príkladom je zámer „rýchlo prejsť na druhú stranu“ — „rýchlo“ predstavuje jeden prvok a „prejsť na druhú stranu“ druhý. Pri čiasočnom úspechu sa podarí len jeden — ten, ktorý je pre hráča dôležitejší. Ešte lepšou možnosťou je ohlásiť zámer spôsobom „chcem niečo, aby niečo“, ktorý možno vidieť v príklade s Hidejošim a duchom v záhrade („chcem prejsť záhradou, aby ma nevidel duch“).

Ďalšou možnosťou pre opis čiasočného úspechu zavedenie nejakej komplikácie. (Istou nevýhodou je predloženie konfliktu a zameriavanie pozornosti na aktívnu postavu na úkor ostatných). V prípade zámeru „chcem prejsť lesom“ možno čiasočný úspech opísať nasledovne: „zablúdil si, ale našiel si zabudnutú svätyňu, kde sa ti zjavil duch a hovorí ti...“

Týmto spôsobom je možné zároveň nahrávať na *temné osudy* postáv a uľahčovať tak improvizáciu. Ak je známe, že rónin zavraždil šľachtica, možno opísať, že v lese našiel jeho pomník, v inom prípade mu zasa duch môže oznámiť, že vie, čím sa prevínil.

Inšpiráciu pre opisy možno tiež nájsť v schopnostiach postáv, najmä v prípade, že sú nadprirodzené. Pre veci, ktorú sú známe vopred, si Pán hry môže pripraviť po dva-tri bangy, ktoré môže v príhodnej chvíli použiť.

bonusom. Z teoretického hľadiska získa hráč *štandardný úspech* a navyše jeden *čiasočný úspech*. Tento bonusový úspech sa nemusí vzťahovať k pôvodnému cieľu postavy a možno ho oznámiť počas opisovania.

pre hráča. Duch vie, že niekto prešiel záhradou, ale nevie, kto to je. Postava sa dostane na koniec záhrady a aspoň na chvíľu ostane nespozorovaná (hoci duch zrejme začne hľadať pôvodcu zvukov).

Určenie *zmiešaného úspechu* pre strážcu záhrady je o niečo náročnejšie. Jeden z možných opisov môže hovoriť o tom, ako Hidejoši prejde záhradou, lenže tesne pred východom si ho všimne duch. Hidejošimu sa tak podarí prejsť záhradou, lenže ostane duchovi na očiach.

Všimnime si, že *zmiešaný úspech* pre hráča a Pána hry môže zodpovedať podobnému opisu. Často sa môže stať, že nájdenie vhodného *zmiešaného úspechu* bude vyžadovať istú dávku uváženia na strane rozprávajúceho hráča.

**Kritický úspech** zodpovedá situáciám, keď sa veci udejú lepšie než sa očakávalo a možno sa na nich dívať ako na úspech s „drobným“

V uvedenom príklade by *kritickým úspechom* pre hráča bolo jednak zjavné úspešné prikradnutie sa záhradou (ako v prípade *štandardného úspechu*). Ako sa prejaví bonusový *čiasťový úspech* je vyslovene na opisujúcom hráčovi. Predpokladajme, že popri prejdení záhrady chce hráč nájsť nejaký spôsob, ktorým sa môže zbaviť ducha. Dodatočný *čiasťový úspech* je napríklad možné využiť na vyhlásenie, že pri presune záhradou Hidejoši hodí kameň, ktorým zmätie ducha a prinúti ho ísť skúmať, čo sa vlastne stalo. Duch sa pravdepodobne o chvíľu vráti, ale napriek tomu dá Hidejošimu trochu času na to, aby sa mohol pohybovať po záhrade bez strachu z odhalenia.

**Dvojitý úspech.** Rozdiel medzi *kritickým* a *dvojitým úspechom* spočíva vo veľkosti miery úspechu. *Dvojitý úspech* predstavuje mimoriadny úspech a možno ho považovať za úspech pri ktorom sa stalo ešte niečo „veľké“. Z teoretického hľadiska má víťaz právo na dva *štandardné úspechy*. Podobne ako v prípade *kritického úspechu* nemusí mať tento druhý úspech súvis s pôvodným ohlásením zámeru postavy a možno ho použiť až počas opisovania výsledku.

## „Bonusový úspech“: Sila kritického a dvojitého úspechu

*Kritický* a *dvojitý úspech* je oveľa silnejší, než sa na prvý pohľad zdá. Keďže „bonusové úspechy“ získané z hodov nemusia súvisieť s hráčovým ohlásením zámeru, v podstate poskytujú *režisérsku právomoc*. Inými slovami, opisujúci hráč môže použiť tieto bonusové úspechy na vytvorenie či ovládanie (či už otvorene alebo nepriamo) aspektov herného sveta a to vrátane prostredia či nehráčskych postáv. Demonstráciou tejto zásady môže byť hráč, ktorý v uvedenom príklade použije bonusový úspech na to, aby ohlásil, že Hidejoši si všimol skratku k Strigôňovej pevnosti. Takáto skratka neexistovala až dovtedy, kým ju hráč nezaviedol do hry cez bonusový úspech.

Hoci musia dodržiavať technické obmedzenia *štandardného* či *čiasťového úspechu*, stanovenie mantinelov určujúcich vhodné použitie bonusového úspechu je vo veľkej miere ponechané na uvážení jednotlivých skupín.

V uvedenom príklade by *dvojitý úspech* pre Pána hry znamenal nielen to, že si duch všimne zakrádajúcu sa postavu, ale na ňu dokonca zaútočí a zraní ju.

**Nerozhodný stav a aj-uči (vzájomný zásah).** V prípade, že je výsledok *konfliktového hodu* nerozhodný, *konflikt* vyústi v pat. Žiadna zo strán nemôže postúpiť k ich zamýšľanému cieľu. Takýto stav je potom opísaný Pánom hry.

*Nerozhodný stav* väčšinou nepredstavuje problém pri opisovaní — pretože sa nestane nič. Vo vyššie uvedenom príklade by *nerozhodný stav* znamenal, že Hidejoši sa nedokáže dostať cez záhradu a duch nevie nájsť rónina.

V prípade, že *konfliktový hod* vyústi v nerozhodný stav, majú hráči dve možnosti: buď prijímú patovú situáciu alebo môžu namiesto toho vyhlásiť tzv. „**aj-uči**“ (doslova „vzájomný zásah“). Aj-uči predstavuje situáciu, keď postava dobrovoľne obetuje svoju bezpečnosť na to, aby dosiahla svoj cieľ. Takáto „sebaobeta“ nemusí mať len altruistický podtón. Znamená to len to, že sa postava snaží dosiahnuť svoj zámer i za cenu toho, že jej to môže uškodiť.

Z teoretického pohľadu dáva *aj-uči* vzájomný úspech obom stranám zúčastneným v konflikte. Obe strany

získajú rovnakú mieru úspechu, či už *štandardný, kritický* alebo *dvojitý* (nikdy však *čiasťočný*), ktorú vyberie hráč vyhlasujúci *aj-uči*. Ak je vzájomný úspech nedosiahnuteľný kvôli konfliktu v záujmoch, tak ako v prípade *zmiešaného úspechu*, je *aj-uči* opísané ako úspech s *ujmou*.

*Aj-uči* môže byť niekedy náročné na opisovanie (tak ako *zmiešaný úspech*), čo je dôvodom na to, že sa často opisuje ako úspech s *ujmou*. Vo vyššie uvedenom príklade je jeden z možných spôsobov výkladu *aj-uči* (so vzájomnými *štandardnými úspechmi*) opis Hidejošiho, ktorý prebehne záhradou bez toho, aby dával pozor na ducha. Duch, ktorý uvidí postavu, ju začne naháňať.

*Aj-uči* môže byť však vyhlásené aj pred samotným *konfliktovým* *hodom*. Vyhlásením *aj-uči* pred hádzaním kociek sa *konflikt* automaticky vyhlási za nerozhodný a samotný *hod* už neprebehne.

Je však dôležité vedieť, že *aj-uči* môžu vyhlasovať **len hráči** (Pán hry nie). Dôsledkom je, že *aj-uči* automaticky poskytuje právomoc opisovať výsledok tomu hráčovi, kto ho vyhlásil.

## Filozofia *aj-uči*

Jeden so zámerov *aj-uči* je snaha namodelovať obeť, ktorá posluží aj tomu, kto sa obetuje. Nejedna učiteľ klasického japonského šermu učí zásade, že ideálny šermiar by nikdy nemal dbať o vlastnú bezpečnosť. Mal by sa zamerať na porazenie protivníka **bez ohľadu na cenu**, aj keby to malo znamenať zranenie či smrť. V extrémnom prípade to zodpovedá situácii „Ak ma porazíš, zomrieš tiež.“ Mechanika *aj-uči* by mala zodpovedať práve takémuto donebavolajúcemu popretiu pudu sebazáchovy.

### Špeciálny prípad: Opakovanie nerozhodného pokusu

Ak si dvaja protivníci priamo vzdorujú, opis *nerozhodného stavu* môže byť zložitý. Ak chce napríklad jeden hráč „prejsť cez most“ a protivník „chce zabrániť v prechode mosta,“ opis situácie, v ktorej sa nestane nič, v konečnom dôsledku poskytne „zastavujúcej“ postave úspech (keďže jej celým zámerom bolo zabrániť v prechode mosta.)

V takejto situácii je povolené opísať dočasný *pat* a povoliť postavám pokúsiť sa zopakovať ich akcie v novom *konflikte* (samozrejme, ak s tým súhlasia).

a hráčskych vyhláseniach zámerov, opisujúci hráč má v skutočnosti značnú mieru voľnosti pri rozhodovaní, ako sa udalosti v konflikte skutočne odohrali.

Ukážme si to na príklade hráča, ktorý ohlási, že chce „zaútočiť na príšeru.“ Čo to presne znamená? Takýto konflikt možno ľahko opísať ako priamy výpad zbraňou postavy. Ale podobne jednoducho

## Opis úspechu

Víťaz *konfliktu* má právo retroaktívne opísať udalosti, ktoré sa skutočne udiali počas *konfliktu*. To najčastejšie znamená, že hráči opisujú, ako postavy uspeli a Pán hry opisuje situácie, keď postavy zlyhali. Hráči, ktorí sa nezúčastnili na konflikte, však majú možnosť minúť bod *dôvery* a získať právo opísať výsledok *konfliktu* v prípade úspechu i v prípade zlyhania zúčastnených postáv<sup>25</sup>

Hoci úloha samotného opisu pôsobí na prvý pohľad jednoducho – ved' stačí opísať či vyrozprávať konanie postáv – v skutočnosti má jemný, ale zato potenciálne významný vplyv na priebeh hry. Hoci je všeobecný výsledok *konfliktu* založený hlavne na *miere úspechu*

25 Pozri str. 48.

môžeme tento *konflikt* opisovať ako dlhý prepracovaný zápas, kde si protivníci vzájomne vymieňajú údery, až pokiaľ jeden z nich neuštedrí posledný rozhodujúci zásah.

Opis možno využiť aj obširnejšie než len na dodanie koloritu scény. Predstavuje totiž oficiálny a záväzný „záznam“ priebehu konfliktu a vo svojej podstate určuje skutočné vnútroherné udalosti. Inými slovami, opisovanie hovorí čo sa **presne** stalo. Predstavme si hráča, ktorého zámerom je „podvoliť si nepriateľa.“ To však možno dosiahnuť a opísať pestrými spôsobmi, či už ako fyzické zápasenie, v ktorom postava dostane protivníka na lopatky, alebo súboj myslí, kde sa postava zastraší súpera len silou svojich slov.

Je veľmi dôležité uchopiť hlavnú myšlienku: kým kocky (v spojení s hráčovým ohlásením zámeru) vo všeobecnosti určujú, **čo** sa stane, opis určuje **ako** sa to stane. Inými slovami, kým kocky určia všeobecné dôsledky *konfliktu*, spôsob, ktorým sa dosiahnu je vyslovene ponechaný na interpretácii opisujúceho hráča. V rámci rozumných mantinelov môže hráč opísať čokoľvek, čo chce – za predpokladu, že to spĺňa požiadavky *konfliktového hodu*.

## Sloboda pri rozprávaní

Vytvorenie opisu, ktorý vhodne zapadá do hráčovho vyhlásenia zámeru a *miery úspechu* môže byť niekedy náročné a to najmä v prípade, keď opisujúci hráč chce dodať do hry svoj vlastný konkrétny element. V takýchto prípadoch môže opisujúci hráč získať trochu slobody a priestoru tým, že namiesto striktného nasledovania hráčskych ohlásení zámerov bude hlavne prihliadať na všeobecné stávkky *konfliktu*.

Pozrime sa znovu na príklad z tejto kapitoly (str. 22), v ktorom hráč chcel prekonať zámok na sklade. Hoci hráč ohlásil, že chce zlomiť zámok, všeobecné stávkky *konfliktu* sa týkali v skutočnosti toho, či sa postave podarí dostať do vnútra skladu. V takom prípade je prijateľný i taký opis *konfliktu*, v ktorom sa postava dostane do vnútra prešmyknutím cez okno a nie zlomením zámku.

Odklonenie od hráčovho zámeru však vyžaduje istú mieru uváženia, pretože môže viesť k **deprotagonizácii**<sup>1</sup> hráča. Zváženie všeobecných stávok v *konflikte* je často užitočné pri *nákupe rozprávačských právomocí* pomocou *dôvery*, keď je jeho cieľom posunutie deja, rozprávania či opisu do iného smeru.

---

1 Deprotagonizácia je definovaná ako pocit hráča, podľa ktorého je jeho vklad do hry potlačený, zablokovaný či iným spôsobom pozbavený účinnosti.

2 Pozri str. 48.

V skutočnosti platí, že mechanický úspech hráča v konflikte vonkoncom nemusí byť spojený s opisovaným vnútroherným úspechom. Skúsme si to ilustrovať na príklade postavy, ktorá bojuje s príšerou v rozpadnutom chráme a hráč ohlásí, že ju chce zabiť. Vykonajú *konfliktový hod* a hráč vyhrá. Hoci hráč z mechanického hľadiska „uspel“, pretože zabil príšeru, hráč sa rozhodol opísať, ako bol jeho rónin na smrť vystrašený z príšery až do takej miery, že sa mu „nepodarilo“ odolávať jej útokom. Hráč pokračuje v opisovaní, ako príšera zhodí rónina na zem, ale v poslednej chvíli, keď už–už vykonáva posledný smrtiaci úder, jeden z pilierov chrámu sa náhle rozpadne a jeho úlomky usmrtia príšeru. Všimnite si, že hráčov cieľ „usmrtiť príšeru“ sa podarilo dosiahnuť, hoci spôsob, ktorým sa to udialo, sa netýkal priamej činnosti postavy<sup>26</sup>.

---

26 Hoci sa podľa opisu, kde postava „neuspela“ v obrane voči príšere, môže zdať, že ide o *zmiešaný úspech*, nie je to tak. Toto „zlyhanie“ nemá žiadny dopad na budúci priebeh hry, ved' postava neutrpela *zranenie*, ani žiadne iné negatívne dôsledky. „Zlyhanie“ v tomto prípade len vylepšilo kolorit scény.



Akú veľkú mieru slobody má hráč pri interpretácii dôsledkov *konfliktu*? Hoci v konečnom dôsledku ju bude určovať konkrétna herná skupina, voľnosť do veľkej miery závisí od hráčovho pôvodného ohlásenia zámeru. Zámer, kde hráč chce „ublížiť príšere“, zjavne poskytuje opisujúcemu hráčovi oveľa viac voľnosti než prípad „chcem odseknúť príšere hlavu.“ Postava môže „ublížiť príšere“ viacerými rozličnými spôsobmi – od priameho útoku zbraňou až po urážku či úplne znemožnenie. „Odseknúť hlavu“ znamená však len jedinú vec – priamy útok na hlavu príšery. Obšírnosť či konkrétnosť ohláseného zámeru však záleží na danom jednotlivcovi, či dokonca na konkrétnom *konflikte*.

**Úspech: peniaze opisovania.** Vo všeobecnosti platí, že opis sa musí pridrižovať mantinelov stanovených *mierou úspechu*. Z teoretického hľadiska je navyše opis limitovaný počtom *úspechov* a ich *mierou*. Každý *úspech* dáva hráčovi možnosť opísať viac–menej jednu vec – jednu zmenu v hernom svete. *Čiastočný úspech* umožňuje hráčovi opísať jednu „malú“ vec, kým *štandardný úspech* je použitý na opis „veľkej“ veci. *Kritický, dvojitý* či *zmiešaný úspech* poskytujú možnosti opísať kombináciu *úspechov*. Tieto úspechy plnia úlohu istého druhu „peňazí“, za ktoré si možno kúpiť opis.

Všimnite si, že hoci *úspechy* možno v prípade *kritických* či *dvojitých úspechov* skombinovať a opísať za ne niečo „mimoriadne veľké,“ samotné *úspechy* nemožno deliť na drobné. Inými slovami, *štandardný úspech* nemožno rozdeliť na dva *čiastočné*. Táto zásada je mimoriadne dôležitá hlavne pri vyhodnocovaní skupinových *konfliktov*, kde môže nastať možnosť rozdeliť úspechy a zlyhania medzi viaceru postáv.

## Opis ujmy

Namiesto zvyčajného úspechu môžu opísať výsledok konfliktu s využitím *ujmy*. Tá býva veľmi často opisovaná ako fyzické zranenie, ale to nie je jediná možnosť – možno ju tiež interpretovať ako istú komplikáciu v budúcich *konfliktoch*<sup>27</sup>.

Je dôležité uvedomiť si zásadu, že všeobecný *úspech* a *ujma* majú v STRIGÓŇVI Z HORY FUDŽI veľmi voľný a premenlivý vzťah. Hoci sa opis musí držať ohraničení určených hráčovým ohlásením zámeru, vo väčšine prípadov možno **akýkoľvek** konflikt opísať s použitím *ujmy*. To platí aj naopak, *konflikty*, ktoré zjavne vyústia v *ujmu*, možno opísať pomocou všeobecných *úspechov*.

Ako rozhodnúť, či výsledkom konfliktu bude *ujma* alebo všeobecný *úspech*? Interpretácia výsledkov *konfliktu* je záležitosťou opisu a je výslovne na rozhodnutí opisujúceho hráča.

## Vyhodnocovanie skupinových konfliktov

Doteraz boli *konflikty* rozoberané z hľadiska situácie „jeden na jedného“. Pri samotnom hraní STRIGÓŇA Z HORY FUDŽI sa budú veľmi často vyskytovať *konflikty* s viacerými účastníkmi, ktorí budú súčasne vykonávať viacero vecí. Niekedy sa stane, že účastníci budú spolupracovať, ale nie je to pravidlo. Občas bude jednotlivec (či skupina) stáť zoči-voči protivníkom z viacerých smerov.

---

27 Úplnú definíciu *ujmy* možno nájsť na str. 39.

Z veľkej časti sa postup pre vyhodnocovanie takýchto skupinových *konfliktov* drží rovnakých pravidiel ako klasické vyhodnocovanie *konfliktu* dvoch hráčov, má však niekoľko zásad navyše.

Vyhodnocovanie skupinových *konfliktov* je neformálne rozdelené na niekoľko **kôl**. Tieto kolá majú výhradne metaherný zmysel a nezodpovedajú žiadnej konkrétnej dĺžke vnútroherného času. Predpokladá sa, že akcie v konkrétnom kole budú prebiehať viac-menej súčasne, ale konkrétny priebeh daného kola je výslovne záležitosťou opisu.

Kolo začína ako obvyklý *konflikt*, kde každý zúčastnený hráč ohlásí svoj zámer. (Pán hry, ktorý ovláda viacero nehráčskych postáv zúčastnených v *konflikte*, ohlásí pre každú z týchto postáv samostatný zámer.) Podobne ako v prípade klasického *konfliktu* sa môže konkrétna postava v každom kole pokúsiť len o „jednu vec“. Po ohlásení zámerov sa postavy rozdelia do skupín podľa spoločných cieľov. Presnejšie povedané, postavy sa zoskupia podľa zdieľaných **cieľov**. Ak viacero skupín koná voči jedinému cieľu, pre účely vyhodnotenia *konfliktu* ich zoskupíte aj v prípade,

## Dôležitosť skupinového vyhodnotenia

Keďže v danom kole majú hráči povolené pokúsiť sa len o „jednu vec“, filozofia skupinových konfliktov v STRIGŔŇŇVI z HORY FUDŽI núti hráčov riešiť dilemy. Pomôžete priateľom v ťažkostiach alebo si pôjdete za svojím? Ak je ohrozených viacero spoločníkov, koho si ceníte viac? Komu pomôžete a koho ponecháte napospas okolnostiam?

## Zdieľanie zodpovednosti a jeho limity

Teoreticky môže opisujúci hráč zaviesť do opisu čokoľvek. To však neznamená, že ostatní hráči majú zakázané k tomu čokoľvek povedať. Každý hráč má právo navrhnúť, čo by chcel vidieť v opise *konfliktu*. Opisujúci hráč má však posledné slovo pri rozhodovaní o prvkoch, ktoré sa ocitnú v oficiálnom opise.

Príspevok ostatných hráčov, ktorý môžu dodať do záverečného opisu, sa bude líšiť od skupiny k skupine. V prípade, že opisujete skupinový *konflikt*, je mimoriadne vhodné zvážiť, čo chcú robiť ostatní hráči so svojimi postavami, a prípadne to zahrnúť do opisu. Ak ich zámeru vezmete do úvahy, predídete pocitu deprotagonizácie hráčov spôsobenej tým, že nechciac prevezmete kontrolu nad ich postavami.

spolupracovať, sa určí v opise *konfliktu*, podľa toho kto vyhrá. Vráťme sa k predošlému príkladu. Ak Hamada vyhrá, jeho hráč zrejme opíše výsledok ako tenguovu smrť – možno rukou rónina, ale možno aj tenguovým pádom z múra. V prípade víťazstva Pána hry, opis priebehu konfliktu môže závisieť na konkrétnych hodoch, teda či mal vyšší hod tengu alebo múr. Ak bol na tom lepšie tengu, v opise

že ich akcie nemajú žiadny vnútroherný súvis.

*Hamada sa šplhá po narušenom, zrúcanom múre, lenže narazí na tengua. Pán hry ohlásí, že tengu sa pokúsi zabiť Hamadu a navyše sa múr kedykoľvek môže pod róninovými krokmi rozpadnúť...*

V tomto príklade súperí Hamada s dvoma protivníkmi: s tenguom<sup>28</sup> a rozpadajúcim sa múrom. Vzhľadom na to, že obaja protivníci konajú proti Hamadovi, pre účely vyhodnotenia *konfliktu* sa bude predpokladať, že budú „spolupracovať“.

Ako však vyhodnotiť ich jednotlivé zámeru, ak ich akcie nemajú žiadny vnútroherný súvis? Niekedy sa môže zoskupovanie postáv zdať úplne neintuitívne. To, ako budú tieto jednotlivé sily vzájomne

<sup>28</sup> Tengu je opísaný na str. 78.

*konfliktu* možno povedať, ako tengu premohol postavu. V prípade víťazstva múru zrejme Pán hry opíše, ako postava spadla zo steny.

Potom, čo sa postavy rozdelia do skupín, účastníci by sa mali rozdeliť do viacerých jednotlivých *konfliktov*, ktoré sa udejú súčasne. Napríklad *konflikt* s postavami A, B, C a príšerami X, Y a Z sa môže rozdeliť na konflikt postavy A súperiacej s príšerou X a Y a druhý súčasný konflikt postáv B a C, ktoré čelia príšere Z. Je dôležité dbať na to, aby každý z *konfliktov* mal len dve strany. To platí i v prípade, že jedna skupina čelí viacerým skupinám – v takomto prípade je potrebné zlúčiť protivníkov do jedinej súperiacej skupiny.

Všimnite si, že účasť postavy na *konflikte* je vyžadovaná len v prípade, ak ju priamo niekto ohrozuje. Pokiaľ konkrétna postava nečelí žiadnej hrozbe, hráč môže pokojne vyhlásiť, že vynechá príslušné kolo *konfliktu*. Jeho postava sa môže kedykoľvek pripojiť v nasledujúcom kole.

Po rozdelení účastníkov do skupín a ustanovení jednotlivých *konfliktov* si všetci súčasne hodia kockami. Kým hráči majú povolený hod len jednou kockou, Pán hry má povolené hodiť jednou kockou za každú jednotlivú nehráčsku postavu, ktorú ovláda v *konflikte*. Po hode kockami sa z hodov v konkrétnej skupine ponechá len ten najvyšší (ostatné sa zahodia). Najvyšší hod z každej skupiny sa porovná s najvyšším hodom v súperiacej skupine a zvyčajným spôsobom sa určí *miera úspechu*. Je dôležité, aby sa kocky hodili pred začatím opisu, pretože týmto spôsobom je umožnené hráčom (ak chcú) vzájomne prepojiť ich jednotlivé opisy.

## Opis skupinových konfliktov

Podobne ako pri zvyčajnom vyhodnocovaní, najvyšší hod v konkrétnom *konflikte* určuje hráča, ktorý získa právo opisovať výsledok. V situácii, keď má viacero hráčov rovnaký hod, možno na určenie opisujúceho hráča použiť dodatočný hod (či iný druh rozhodovania).

Čo sa týka samotného opisovania, rozdelenie úspechov a zlyhaní medzi zúčastnenými hráčmi (vrátane rozdelenia *zranení*) je výslovne určené opisujúcim hráčom. Pri tom netreba zabúdať na zásadu, podľa ktorej nemožno rozdeľovať jednotlivé úspechy. Toto pravidlo zámerne ohraničuje dôsledky skupinového vyhodnotenia – pre úspechy i zlyhania – na jednu alebo dve postavy a to bez ohľadu na veľkosť skupín zúčastnených na konflikte.

**Špeciálny prípad: Aj-uči v skupinovom vyhodnocovaní.** Ak sa uprostred skupinového konfliktu vyhlási *aj-uči*, z veľkej časti sa vyhodnotí rovnako ako v klasických konfliktoch „jeden na jedného.“ V skupinovom *konflikte* je však *aj-uči* automaticky interpretované ako úspech s *ujmou*, ktorá je automaticky spôsobená hráčovi, ktorý ho ohlásil.

## Vypomáhanie

Minutím *bodú dôvery* môžu hráči **vypomôcť** inej postave v *konflikte*. Pri *vypomáhaní* platí zásada, že pri určovaní *mieri úspechu* sa kocka pomáhajúceho hráča **pripočíta** k hodu hráča, ktorému je vypomáhané (namiesto toho, aby sa

z týchto dvoch kociek vyberal najlepšiu hod).

Poznamenajme, že pre účely vyhodnocovania sa tieto dve sčítavané kocky považujú za jediný hod. Predstavme si skupinu, kde jeden hráč pomáha druhému a tretí je s nimi zoskupený, ale nepoužíva *dôveru*. Po hodení kociek sa kocka tretieho hráča porovná so súčtom dvoch hodov pomáhajúcich hráčov, ktorý sa považuje za jediný hod. Podľa obvyklých pravidiel pre vyhodnotenie *konfliktu* sa teda ponechá vyšší z týchto dvoch výsledkov a ten druhý sa zahodí.

Kombinovaný hod (teda súčet dvoch kociek) bude s veľkou pravdepodobnosťou vyšší než hod tretieho hráča, ale nemusí to byť vždy. V prípade, že hod tretieho hráča bude vyšší než kombinovaný hod, ponechá sa, a dve skombinované kocky sa zahodia.

Pre následné opisovanie platí zásada, že *vypomáhajúci* hráč nikdy neopisuje. V prípade úspechu získava rozprávačské právomoci vždy ten hráč, ktorému je pomáhané a to bez ohľadu na výsledky kociek, ktoré si títo dvaja hráči hodili.

## Dôležitosť *vypomáhania*

*Vypomáhanie* má obrovský dopad na vyhodnocovanie. Bez ohľadu na počet kociek, ktorými Pán hry hádže, nikdy nezíska hod vyšší než šesť. Lenže už dve postavy, ktoré si obrazne kryjú chrbát a *vypomáhajú* si, môžu teoreticky hodiť až 12. Pán hry môže doslova poslať na postavy, čo len chce – ak majú dostatok *dôvery*, nebudú mať problém sa s tým vysporiadať.

Táto výhoda je tým väčšia, čím viac hráčov sa rozhodne pre vzájomnú *výpomoc*. Dvaja hráči, ktorí si *vypomáhajú dôverou*, uspejú vo väčšine prípadov. Hoci to samozrejme nie je to garantované, stále to zníži prípadnú *mieru úspechu* Pána hry. Tri postavy využívajúce *dôveru* uspejú takmer bez výnimky, aj keď stále nemajú zaručené, že *vyradia* protivníka. Štyri postavy, ktoré si vzájomne *vypomáhajú*, predstavujú v podstate garantované víťazstvo. Majú zaručené, že vyhrajú a *vyradia* oponenta, a Pán hry by si vlastne ani nemusel hádzať.

1 Pozri str. 42.

## Skupinové konflikty a opis pri *vypomáhaní*

Ako opisovať skupinové konflikty, kde jeden protivník súčasne ovplyvní viaceré postavy? Ak si vezmeme príklad lavíny, ktorá zasiahne všetkých róninov, a jeden z nich sa rozhodne *vypomáhať*, ako sa to prejaví v opise?

Pri opisovaní takýchto *konfliktov* sa možno riadiť zásadou, že ak niekomu úspešne *vypomôžete*, uspejete obaja. Podobná logika platí i v súbojoch: ak vďaka *výpomoci* porazíte nepriateľa, priniesie to výhodu i vám.

## Alternatívne spôsoby pre vyhodnotenie skupinových konfliktov

Klasické vyhodnotenie konfliktov zámerne limituje dôsledky úspechu či zlyhania len na jednu či dve postavy. Vo väčšine prípadov funguje táto vlastnosť bez problémov. Za istých okolností však môže byť toto obmedzenie skôr na príťaž (a to i v prípade, že sa na *konflikte* podieľa viacero postáv). Ak voči spoločenstvu stojí nejaký druh všeobecnej sily či moci, ktorá má schopnosť ovplyvniť každú jednu postavu, je len logické, že každá z nich by mala čeliť možnosti zlyhania. Predstavte si príklad postáv, ktoré kráčajú po horskej ceste, a zrazu začne na nich padať lavína. Iný príklad je spoločenstvo, ktoré vkročí do miestnosti plnej zahŕňajúcich mŕtvol a každá z postáv musí čeliť hrôze a dvíhaniu žalúdka. Obmedzenie dôsledkov zlyhania v takýchto situáciách by nebolo príliš vhodné.

Vo všeobecnosti možno povedať, že takéto situácie sa najlepšie vyhodnotia tak, že každý hráč v nich bude zápasit'

v samostatnom *konflikte*. Na tento účel slúžia dve navrhované metódy, z ktorých si možno vybrať zvoliť podľa konkrétnych okolností a individuálnych preferencií. Podľa prvej metódy sa každá z postáv vyhodnotí individuálne. Pán hry vyvolá pre každého hráča samostatný *konflikt*, ktorý sa vyhodnotí tak, ako keby na okolí nebol nik iný. Druhá metóda si zachováva istý pocit „skupinovej súdržnosti“ z klasického skupinového vyhodnotenia. V tejto druhej metóde Pán hry urobí jediný hod predstavujúci opozíciu hráčskych postáv. Každý hráč však bude hádzať

sám za seba. Namiesto zvyčajnej zásady zo skupinového vyhodnotenia, kde sa berie do úvahy najvyšší hod, sa porovná s hodom Pána hry každý hod hráča. *Miera úspechu* sa potom určí pre každého hráča samostatne a dôsledky sa opíšu pre každú postavu zvlášť.

V oboch prípadoch však majú hráči možnosť *vypomáhať* iným postavám. V druhej metóde (kde si Pán hry hádže jedinou kockou) je *vypomáhanie* jednoduché. Kombinované hody (ktoré sa sčítavajú) sa porovnávajú s hodom Pána hry. Ak je použitý prvý spôsob (samostatný hod pre každú postavu) a Pán hry hádže voči skupine vzájomne si *pomáhajúcich* postáv, má Pán hry právo na jeden hod za každú postavu v skupine. Následne –

## Tip pre prehľadné zobrazenie vypomáhania v konfliktoch

Eero Tuovinen radí, ako prehľadne zobrazíť, kto s kým bojuje a kto komu *vypomáha* vo veľkých *konfliktoch*.

Každému hráčovi pridajte kocku jedinečnej farby (ak používate voliteľné pravidlo o farebných žetónoch, pridajte kocku takej farby, akú majú žetóny hráča). V *konflikte*, kde útočia na róninov napríklad nindžovia, si svoje kocky odložte bokom a začnite s hráčmi prejednávať zábery. Zistite, kto je v *konflikte* s kým a prečo. Kocky postáv, ktoré sú v *konflikte* protivníkmi, položte proti sebe. Kocky postáv, ktoré sú na rovnakej strane, dajte vedľa seba. Ak niekto *vypomáha*, položte jeho kocku na kocku *vypomáhanej* postavy. Nebojte sa používať kocky ako miniatúry – obkolete kockami nindžov kocku postavy, presúvajte ich, keď sa presúvajú aj postavy a podobne. To uľahčuje prehľad o situácii, pretože každý hneď vidí, kto stojí voči komu a kto komu *vypomáha*.

podobne ako v zvyčajnom skupinovom vyhodnotení – si Pán hry ponechá svoju najvyššiu kocku, pričom ostatné zahodí. Ak máme príklad dvoch postáv, ktoré si *vypomáhajú*, Pán hry hodí 2d6 a vyberie najlepší hod; v prípade troch spolupracujúcich postáv vyberá najlepší hod z troch kociek atď.

Takéto situácie sú potom naďalej rozdelené do kôl ako v prípade bežného skupinového vyhodnotenia. Inými slovami, hráči sú stále obmedzení na „jednu vec“ za kolo. Hráč potom pôjde do *konfliktu* buď sám za seba alebo využije *dôveru* a pomôže priateľovi.

## Špeciálna možnosť: duel

Namiesto bežného *konfliktového* hodu majú hráči možnosť vyzvať protivníkov na *duel*. Už podľa názvu je možné usúdiť, že *duel* je stelesnením súboja jeden na jedného, v ktorom ide o zručnosť či ostrovtip. Z mechanického hľadiska je *duel* ekvivalentom *konfliktu* medzi dvoma (a len dvoma!) účastníkmi. Od ostatných konfliktov sa však líši tým, že hráči v ňom majú zakázané akýmkoľvek spôsobom využívať *dôveru*. Hráči si hodia kockami a berú, čo im padne.

V texte budeme predpokladať, že *duel* zodpovedá fyzickému súboju na život a na smrť, ktorý je

typický pre samurajov. Samozrejme, že tým nevylučujeme iné formy zápasu, napr. mentálne<sup>29</sup>, či iné fyzické. Bez ohľadu na to, akým konkrétnym spôsobom sa *duel* zrealizuje, stredobodom pozornosti sú stávkový konflikt. *Duel* je vyslovene navrhnutý na to, aby určil dominanciu postavy nad inou a vo svojej podstate je zameraný na súboj na smrť či iný podobný extrémny výsledok.

### Výnimka: mŕtve postavy

**hráčov.** Výnimkou z pravidla „žiadna dôvera v dueloch“ sú mŕtve postavy hráčov, ktoré môžu kedykoľvek *vypomáhať*, *zrádzať*<sup>30</sup> či bez obmedzení *nakupovať rozprávačské právomoci*<sup>31</sup>.

### Mechanické pravidlá duelu

Typický duel v samurajskom štýle začína postavami stojacimi čelom k sebe v iste vzdialenosti s vytasenými mečmi. Každý hráč začne tým, že si vezme k sebe tri šesťstenné kocky. Následne si obaja súčasne vyberú jednu z kociek a v tajnosti ňou hodia.

Nastáva teraz možnosť výberu – buď sa rozhodnú vyraziť vpred s takým hodom, ktorý im padol, alebo si ho môžu ponechať a urobiť hod druhou kockou. Ak sa jeden zo súperov rozhodne vyraziť do útoku, musí tak spraviť aj ten druhý.

Ak sa obaja hráči rozhodnú čakať, spravia si následne utajený hod druhou kockou a pripočítajú výsledok k svojmu prvému hodu. Po tomto

druhom hode majú opäť obaja možnosť buď vyraziť do útoku s výsledkom, ktorý im padol, alebo sa spoľahnúť na posledný, tretí, utajený hod. Opäť platí, že ak jedna zo strán vyrazí do útoku, musí tak urobiť aj druhá.

Ak sa i v tomto prípade rozhodnú hráči čakať, potom nastane tretí tajný hod. Po tomto hode však obaja hráči musia vyraziť do útoku.

Po tom, čo postavy zaútočia, sa odhalia ich tajné hody a výsledky hodov každého hráča sa spočítajú. *Miera úspechu* sa potom určí na základe celkových súčtov každého hráča. Poznamenajme, že akákoľvek *ujma*, ktorú postava utrpí, sa určí len raz, po tom, čo sa sčítajú všetky hody.

Po vyhodnotení *duelu* majú hráči možnosť vykonať akúkoľvek akciu, ktorú považujú za vhodnú, vrátane (ale nie výhradne) štandardného *konfliktu*, či ďalšieho kola *duelu*.

29 V jednej z hier mal duel podobu partie doskovej hry **go**.

30 Pozri str. 49.

31 Mŕtve postavy hráčov sú rozoberané na str. 43.

## II. UJMA A SMRŤ

### Čo je ujma?

Z mechanického hľadiska predstavuje *ujma* kumulatívny postih -1 na všetky *konfliktové hody*. To, ako dlho ostane tento postih v platnosti, záleží na celkovej závažnosti a dosahu zranení – inými slovami, na *miere úspechu*.

Ako sa prejavuje *ujma* v hernom svete? Ako opisovať *ujmu*? Vo všeobecnosti možno povedať, že *ujma* predstavuje isté znevýhodnenie, ktoré postava získa. Napriek tomu, že pravidlá ju definujú pomerne špecificky, opisovať ju možno akýmkoľvek vhodným spôsobom. *Ujma* sa môže prejavovať ako fyzická (rana, otrava, choroba); psychická (strata morálky, zmätenie, odpútanie pozornosti); spoločenská (strach, vystrašenie, strata spoločenského postavenia); taktická (zle zvolený pohyb, nesprávne načasovanie, strata či poškodenie zbrane alebo výzbroje); magická (dôsledok kúzla) – v podstate akákoľvek zábrana, či nevýhoda, ktorá je vhodná v konkrétnej situácii.

Poznajme, že vysoká miera *ujmy* môže znížiť výsledok hodu až do záporných hodnôt. I v takom prípade sa miera úspechu určí zvyčajným spôsobom.

Ako sme sa zmienili vyššie, *ujma* a všeobecný *úspech* majú veľmi voľný a premenlivý vzťah. V rámci mantinelov konkrétnej situácie možno akýkoľvek *konflikt* vyhodnotiť ako *ujmu*, ale i naopak – akýkoľvek *konflikt*, ktorý zjavne spôsobí *ujmu*, je možné opísať ako všeobecný *úspech*.

Treba dať pozor na to, že výsledok *konfliktu* nemôže byť opísaný ako *ujma* a zároveň ako všeobecný *úspech*. Zamyslime sa nad tým, čo by sa stalo, keby si postava zlomila nohu? Môže sa zdať, že ak postava stratí schopnosť pohybu (všeobecný

*úspech*), mala by tiež získať nejaký druh mechanického postihu kvôli strate pohyblivosti (*ujma*). Z hľadiska pravidiel to však treba chápať ako dva nezávislé dôsledky situácie, pretože v opačnom prípade by opis oboch z nich zodpovedal dvom *úspechom*. V tejto situácii sa hráč musí rozhodnúť, či obmedzí schopnosť pohybu postavy (v takom prípade postava nezíska žiadny mechanický postih) alebo či

pridelí postave mechanický postih (hoci tým umožní postave naďalej sa pohybovať bez významných obmedzení.)

**Ujma a schopnosti.** Namiesto normálneho zranenia môže opisujúci hráč vyhlásiť, že *ujma* ovplyvní niektorú zo *schopností* postavy<sup>32</sup>. Namiesto mechanického postihu bude mať hráč zakázané

### Prejav dôsledkov konfliktu a ujmy v hre

Zdanlivý chýbajúci súvis medzi dôsledkom konfliktu a *ujmou*, ktoré je utržená v situáciách podobných prípadu zlomenej nohy, by sa mal prejavovať v rolovom hraní postavy. Inými slovami, ak by postava stratila schopnosť chodiť (všeobecný *úspech*), od hráča sa očakáva rolové hranie bolesti. Platí to i naopak – ak postava získa mechanický postih (*ujma*), od hráča sa očakáva, že bude hrať svoju postavu tak, ako keby mala obmedzenú pohyblivosť. Samozrejme, takéto rolové hranie bude len dodávať do hry kolorit.

32 Pozri str. 61.

používať danú schopnosť postavy tak dlho, kým trvá zranenie.

Podobne ako v prípade klasického *zranenia* je „poškodenie“ vlastnosti na interpretovaní opisujúceho hráča.

## Druhy zranenia

### Povrchové zranenie

**Trvanie:** jeden konfliktový hod.

Povrchové zranenie sa automaticky vylieči po ďalšom *konfliktovom hode* postavy (bez ohľadu na to, kde a kedy nastane).

### Kapitolové zranenie

**Trvanie:** jedna kapitola

Ak je *kapitolové zranenie* utržené v začiatkoch kapitoly, automaticky sa vylieči na jej konci. Ak sa toto *zranenie* utrži ku koncu kapitoly, prenáša sa a zostáva v platnosti až do konca ďalšej kapitoly.

**Podmienečné zranenie.** Namiesto kapitolového zranenia môže hráč vyhlásiť *zranenie* za podmienečné. Ako hovorí už názov, *zranenie* bolo spôsobené za špeciálnych podmienok a jeho dôsledky – t. j. postih (-1) – zostáva v platnosti až

dovtedy, kým sa nevykoná špeciálna činnosť, ktorou sa zranenie odstráni; či už je to ihneď (ak je to vhodné) alebo o niekoľko scén neskôr.

Vhodným príkladom *podmienečného zranenia* môže byť jed, ktorý bude oslabovať otrávenú postavu až dovtedy, kým neužije protijed.

### Riziko vyradenia

Keďže na *vyradenie* hráčskej postavy potrebuje protivník *dvojité úspech*, jediný spôsob, ktorým je možné zabiť či úplne zneschopniť postavu, je situácia, keď hráčovi padne jednotka a oponentovi šesťka. Samotné *zranenia* priamo nespôsobia *vyradenie* – postava totiž fungovať ďalej aj s extrémne veľkým počtom *zranení*.<sup>1</sup> Viac *zranení* len zvyšuje pravdepodobnosť, že hod protivníka spôsobí postave *vyradenie*.

Kým konfliktový hod nevyučuje občasnú jednotku na jednej strane a šesťku na druhej strane, v samotnej hre je pravdepodobnosť tejto situácie pomerne malá. Vo väčšine prípadov budete musieť utržiť niekoľko *zranení*, aby sa hrozba vyradenia stala skutočne aktuálnou.

<sup>1</sup> To za predpokladu, že hráčskej postave *vypomáhajú* ostatní, a tým zvyšujú jej šance voči narastajúcej *ujme*. Postave, ktorá je v *konflikte* osamotená, môže utržiť len toľko *zranení*, kým sa nedosiahne matematická istota, že ju vyradia.

Poznamenajme, že *podmienečné zranenie* môže byť ohlásené len v prípade, že príslušná postava môže mať vhodný a zmysluplný prístup k jeho vyliečeniu.

### Trvalé zranenie

**Trvanie:** do konca výpravy.

*Trvalé zranenie* nemožno vyliečiť.

### Vyradenie

Najväznejšou formou *ujmy*, ktoré je možné spôsobiť postave, je jej *vyradenie*, ktoré znamená, že postava je pozbavená dejovej imunity<sup>33</sup>. Väčšinou sa to interpretuje ako smrť<sup>34</sup> postavy alebo stav, keď sa postava nedokáže aktívne

brániť či reagovať na okolité podnety.

<sup>33</sup> Dejová imunita umožňuje postave vyhýbať sa následkom, či činnostiam v deji, ktoré by ju z neho vyradili. Typický znamená odolnosť voči smrteľným zraneniam.

<sup>34</sup> Ďalšia diskusia o *vyradení* je na str. 42.



## Spôsobovanie ujmy

Strigôňovi prisluhovači, rôzne stvorenia i prekážky, s ktorými sa budú postavy stretávať, majú rozličnú mieru odolnosti voči *ujme*. Každý protivník, ktorému budú čeliť, má jedno z troch možných hodnotení *sily*<sup>35</sup>, ktoré udáva, ako ľahko ho možno zraniť: *slabý*, *zdatný* a *silný*. Postavy hráčov sa vždy považujú za *silné*.

Protivníková *sila* nemeria len fyzickú výdrž a odolnosť, ale poukazuje na jeho dôležitosť v rámci príbehu. Vzhľadom na to, že *ujma* a všeobecný *úspech* majú len voľný vzťah, i v prípade, že sa hráči nebudú priamo pokúšať spôsobiť protivníkovi ujmu, môžu sa kedykoľvek rozhodnúť, že namiesto pôvodne zamýšľaného všeobecného úspechu tohto protivníka *vyradia* a odstránia z hry.

Z toho tiež vyplýva, že slabší oponenti majú menší dopad na rozprávanie – hráči ich totiž oveľa ľahšie prealcajú.

### Špeciálny prípad: *dvojitý úspech* voči *zdatnému* protivníkovi

*Dvojitý úspech* voči *zdatnému* protivníkovi predstavuje jedinú výnimku z pravidla o „zákaze delenia úspechu“ – nielen *vyradí* protivníka, ale poskytne ešte jeden *čiasťočný úspech*.

---

35 V kapitole „*Výprava*“ začínajúcej na str. 74 je uvedených niekoľko zásad pre udeľovanie *sily* protivníkom.

## Slabý protivník

*Čiasťočný úspech*: kapitolové zranenie

*Štandardný úspech*: vyradenie

## Zdatný protivník

*Čiasťočný úspech*: povrchové zranenie

*Štandardný úspech*: kapitolové zranenie

*Kritický úspech*: vyradenie

*Dvojitý úspech*: vyradenie + *čiasťočný úspech*

## Silný protivník / hráčska postava

*Čiasťočný úspech*: povrchové zranenie

*Štandardný úspech*: kapitolové zranenie

*Kritický úspech*: trvalé zranenie

*Dvojitý úspech*: vyradenie

## Ukážka zranení

*Kapitola začína róninmi, ktorí opatrne postupujú po ľadom pokrytých svahoch hory. Znenazdajky ich však prikvačí snežná búrka. Čas na hľadanie úkrytu nemajú a tak sú nútení pomaly postupovať ďalej, a dúfať, že sa z nej čoskoro dostanú. V tomto konflikte jeden z róninov, Fukazawa, spadne a bezmocne čelí náporom vetra.*

*Búrka si hodí štandardný úspech. Fukazawa prežije túto hroznú nepriazeň počasia, ale získa kapitolové zranenie.*

*V ďalšej scéne sa spoločenstvo snaží zotaviť zo zápasu s búrkou, lenže je spozorovaná skupinou kidžó<sup>36</sup>, Strigôňových obrích strážkyň, ktoré patrolujú v tejto oblasti. Fukazawa a niekoľkí jeho spoločníci nadobudnú obavu, že zlobryne privedú posily a preto sa rozhodnú čo najskôr ich dosiahnuť a premôcť.*

*Nastane boj. V prvom kole súboja si Fukazawa i kidžó hodia (5). Fukazawa má však postih (-1) kvôli kapitolovému zraneniu, čo dá výsledok (4), a teda poskytne pre kidžó čiastočný úspech, ktorý spôsobí Fukazawovi ďalšie povrchové zranenie.*

*Fukazawa má teraz postih (-2), ale napriek tomu neustúpi z boja. Kidžó si hodí (2), lenže Fukazawa je úspešnejší – padne mu (4). Úspech je však zdanlivý, lebo po aplikovaní postihu je výsledok nerozhodný.*

*Fukazawa sa pokúsi o posledný výpad. Keďže následky povrchového zranenia už pominuli, Fukazawov postih sa obnoví na (-1). Hodí si (6) a jeho protivníčka (2). Aj napriek postihu dosiahne rónin štandardný úspech – čo je dostatočne silný útok na to, aby zlobryňu vyradil!*

*Potom, čo sa róninovia, ktorí bojujú na strane Fukazawu, úspešne zbavia všetkých kidžó, rozhodnú sa zísť so zvyškom spoločenstva, ktoré čaká pod útesom. Po krátkej scéne, v ktorej postavy vyčítajú ostatným, že ostali dole, sa Pán hry rozhodne ukončiť terajšiu kapitolu. V novej kapitole sa vylieči Fukazawovo kapitolové zranenie, čím sa zbaví postihu, a môže fungovať ako predtým (-0).*

---

36 Popis kidžó je na str. 75.

## „Vyradenie“: smrť a zneschopnenie hráčskych postáv

Najzávažnejšie zranenie, ktoré môže postava utrdiť, je „vyradenie“, ktoré odoberie postave dejovú imunitu. Hráč sa tak už nebude môcť podieľať na žiadnom konflikte a jeho postava nemôže nijakým spôsobom odolávať cudzím zámerom. Z definície vyplýva, že s postavou, ktorá bola vyradená, si protivníci môžu robiť čokoľvek chcú. Vo väčšine prípadov sa vyradenie interpretuje ako zneschopnenie či smrť.

Následky smrti sú zjavné – postava je odstránená z hry. Zneschopnenie je vo všeobecnosti opisované ako istý druh život ohrozujúceho zranenia či podobne závažného stavu. Poznamenajme, že hoci zneschopnená postava sa nemôže podieľať na konfliktoch, má stále možnosť interagovať s ostatnými postavami. Zneschopnené postavy sa zároveň môžu pokúsiť raz za kapitolu pokúsiť o zotavenie zo zranení.

Zneschopnenie postavy je obvyklá forma interpretácie vyradenia hráčskej postavy. Dokonca platí, že ak má Pán hry (či iný hráč) v zámere zabiť hráčsku postavu, musí to oznámiť ešte predtým, než sa táto postava začne podieľať na konflikte, pretože vlastník postavy má mať právo rozhodnúť sa, či doň pôjde alebo nie. Postava hráča nesmie byť zabitá bez toho, aby bol hráč vopred upozornený, že je to v zámere.

**Zotavovanie zo zneschopnenia.** Raz za kapitolu (počnúc kapitolou nasledujúcou po tej, v ktorej došlo k zneschopneniu) sa hráč môže pokúsiť



*Dôvera* sa vždy prideluje individuálne. Ak sa zmení *dôvera*, ktorá je pridelená jednej postave, nijak to neovplyvní *dôveru*, ktorá je pridelená iným postavám.

*Body dôvery* sa pridelujú počas krátkych medzihier medzi *kapitolami*. Znamená to, že na konci každej kapitoly sa hráči zamyslia nad tým, koľko *dôvery* chcú rozdať do budúcej kapitoly. Po udelení *bodov dôvery* už nie je možné ich počet počas kapitoly upravovať – to je možné vykonať až v ďalšej medzihre. Ak hráč minie všetky *bodov*, ktoré mu boli pridelené, ďalšie môže získať až v nasledujúcej kapitole. Rovnako platí, že hráč pridelí *bodov dôvery* inému hráčovi a ten ich začne počas kapitoly používať proti nemu, nejestvuje spôsob, ako mu ich „odobrať“ – to je možné urobiť až po skončení kapitoly. *Bodov dôvery* sa navyše neprenášajú medzi *kapitolami*, tie, ktoré sa neminú, sa na konci kapitoly zahodia. Po kapitole začne celý proces nanovo – hráči sa vzájomne odmenia *bodmi dôvery* a *bodov* sa vrátia na prehodnotenú úroveň.

## Evidencia dôvery

Hráči si pred začiatkom hry uvedú do listu postavy<sup>38</sup> (do časti „**Dôvera**“, pod nadpisom **Postava**), mená ostatných postáv.

Vždy, keď nadíde čas prerozdeľovania *bodov dôvery*, hráči si najprv napíšu, koľko *dôvery* chcú prideliť každej jednotlivkej postave hráča. To uvedú naľavo od mena postavy, pod nadpis „**Tvoja dôvera**“.

---

38 Na konci príručky sa nachádza prázdny list postavy.

Potom, čo hráči uvedú, koľko *dôvery* vám chcú prideliť, si zaznačte, koľko *dôvery* získavate od príslušnej postavy. Uvedte to napravo od mena postavy, pod nadpis „**Ich dôvera**“.

Keď si hráči zaznačia množstvo *dôvery*, ktoré získavajú, skopírujte čísla v „**Ich dôvere**“ do stĺpca „**Body**“, ktorý je úplne napravo. Tento stĺpec udáva aktuálny počet *bodov*, ktoré môže hráč minúť v prospech (či neprospech) príslušnej postavy. Počas priebehu hry, keď začne hráč míňať *dôveru*, sa *bodov* budú odrátavať z tohto stĺpca. Hodnoty v stĺpcoch „**Tvoja dôvera**“ a „**Ich dôvera**“ sa budú meniť len vo chvíli, keď sa bude *dôvera* prehodnocovať (teda medzi *kapitolami*).

## Pridelovanie dôvery

Medzi *kapitolami* môžu hráči prehodnocovať *dôveru*. Pri každej postave môže hráč prehodnocovať jedným z troch spôsobov:

- ☒ Zvýšiť *dôveru* voči konkrétnej postave o jeden bod.
- ☒ Ponechať *dôveru* voči postave na rovnakej úrovni.
- ☒ Znížiť *dôveru* v danú postavu o ľubovoľný počet *bodov*.

Opäť pripomínáme, že zmena *dôvery* v jednu postavu nemá žiadny súvis s *dôverou* v inej postavy. Každá postava je vyhodnocovaná samostatne a nezávisle od ostatných. Poznamenajme, že ak sa hráč rozhodne dramaticky

znižiť *dôveru* v niektorú postavu, jej prípadne obnovenie môže prebiehať len vyššie uvedeným spôsobom, teda zvyšovaním o jeden bod za kapitolu.

## Počiatočná dôvera

Počiatočná *dôvera* medzi postavami sa určí podľa *znamenia zverokruhu*<sup>39</sup>. Obvykle platí, že postavy s neutrálnymi *znameniami* začínajú hru s dvoma *bodmi dôvery* pre každú postavu, postavy so *spriaznenými* *znameniami* s tromi *bodmi* pre každú postavu a postavy s *protichodnými* *znameniami* nemajú žiadne *bodov dôvery*.

Je dôležité vedieť, že pred začatím prvej kapitoly hráči nemôžu prehodnotiť počet *bodov dôvery*, ktoré udelia. *Znamená zverokruhu* ovplyvňujú *dôveru* medzi postavami len na začiatku hry. Po začatí výpravy už *dôveru* nijak neovplyvňujú (prinajmenšom nie oficiálne).

## Spôsoby pridelovania dôvery

Jestvujú dva všeobecné spôsoby, ktorými môžu hráči pridelovať *dôveru* ostatným postavám. Každá z metód má svoje pozitíva – a voľba záleží na

## Počiatočná dôvera

Na začiatku hry sa budú hodnoty v kolónkach „*Tvoja dôvera*“ a „*Ich dôvera*“ pre danú postavu zhodovať, pretože počiatočná vzájomná *dôvera* sa odvodí od príslušných *znamení*. Po začatí hry sa však tieto čísla veľmi rýchlo rozídu podľa toho, či sa postavy budú považovať za *dôveryhodné* alebo nie.

## Výklad bodov dôvery

Tabuľka *bodov dôvery* je veľmi zaujímavá tým, že hráč môže pohľadom zistiť číselné vyjadrenie svojich vzťahov s ostatnými postavami. Napríklad v Nakamurovom liste postáv môžeme vidieť, že *dôvera* s ktorou vstupuje do druhej kapitoly indikuje celkom slušný vzťah so Saitom (3 *bodov* / 2 *bodov*) a otáznym vzťahom s Jošidom (1 *bod* / 1 *bod*). *Bodov dôvery* poukazujú tiež na nerovnováhu vo vzťahu. Príkladom je drobná nevyváženosť medzi Nakamuro a Saitom – Saito má možnosť minúť viac *bodov* na Nakamuru než naopak.

potajme vykonali.

## Alternatívny spôsob – otvorenou diskusiou

Hráči môžu namiesto skrytého pridelovania *dôvery* pristúpiť na otvorené vyjednávanie o počte *bodov dôvery*, ktoré si vzájomne pridelia. Pri tomto spôsobe už miera pridelenej *dôvery* nie je len záležitosťou samotného hráča (na rozdiel od štandardného skrytého pridelovania). Preto je vhodnejšia pre herné skupiny obľubujúce hranie s väčšou mierou hráčskej spolupráce.

dohode hráčov v skupine. Spôsob je však nutné dohodnúť ešte pred začiatkom hrania.

## Štandardný spôsob – skryté pridelovanie

Na začiatku medzihry medzi kapitolami hráči jednotlivito *zväžia*, ako chcú upraviť *dôveru*, ktorú dajú iným postavám. Skryto si zaznačia mieru *dôvery*, ktorú majú v úmysle prideliť (zapíšu si ju do kolóniek v stĺpci „*Tvoja dôvera*“). Následne každý hráč jednotlivito oznámi, koľko *dôvery* mieni prideliť ostatným postavám. V tejto metóde je dôležité vedieť, že po začiatku ohlasovania *dôvery* už hráči nemôžu prehodnotiť ani zmeniť rozdelenie *bodov dôvery*, ktoré

39 Popis znamení zverokruhu je na str. 59.

## Voliteľné pravidlo: pokrové žetóny

Hráči môžu voliteľne používať na evidenciu *dôvery* pokrové žetóny. Hráči si obvyklým spôsobom zaznamenajú počet *bodov dôvery*, ktoré odovzdajú a prijmú, na list postavy. Na sledovanie aktuálneho stavu *dôvery* na liste postavy (v časti „**Body**“) dostane každý hráč sadu pokrových žetónov.

Na začiatku hry je každému hráčovi pridelená jednoznačná farba žetónov. Počet žetónov pre každého hráča závisí od počtu hráčov; zvyčajne je pre každého z nich potrebných 5 žetónov.

Pri ohlasovaní prideloovanej *dôvery* v medzihrách medzi *kapitolami* dá hráč príslušnej postave toľko žetónov, koľko *bodov dôvery* jej chce udeliť. Ak sa počas *kapitoly* hráč rozhodne minúť pridelený *bod dôvery*, vezme žetón príslušnej farby a vráti ho pôvodnému majiteľovi.

## Ukážka dôvery v hre

Ukážme si príklad *dôvery* medzi tromi postavami: Nakamurom, Saitom a Jošidom.

- ☒ Nakamura a Jošida majú protichodné znamenia.
- ☒ Nakamura a Saito majú neutrálne znamenia.
- ☒ Saito a Jošida majú spriaznené znamenia.

Na začiatku hry budú listy postáv vyzerať nasledovne:

### Nakamurov list postavy:

- ☒ (Tvoja dôvera: 2) Saito (Ich dôvera: 2) = **2 body**
- ☒ (Tvoja dôvera: 0) Jošida (Ich dôvera: 0) = **0 bodov**

### Saitov list postavy:

- ☒ (Tvoja dôvera: 2) Nakamura (Ich dôvera: 2) = **2 body**
- ☒ (Tvoja dôvera: 3) Jošida (Ich dôvera: 3) = **3 body**

### Jošidov list postavy:

- ☒ (Tvoja dôvera: 0) Nakamura (Ich dôvera: 0) = **0 bodov**
- ☒ (Tvoja dôvera: 3) Saito (Ich dôvera: 3) = **3 body**

Počas prvej *kapitoly* bol Nakamura ohúrený odvahou, ktorú mu prejavil Saito svojou *výpomocou* vo chvíľach, keď zabľúdil v lesoch pod horou Fudži. Rovnako si cenil Jošidu, ktorý sa od neho nevzdialil ani na krok pri *konflikte* so skupinou tengu. Po skončení *kapitoly* sa Nakamurov hráč rozhodol zvýšiť *dôveru* voči obom postavám.

Získať Saitovo priateľstvo však nie je také ľahké, ako v prípade Nakamuru. Hoci mu obe postavy

*pomáhali v konfliktoch, je stále ostražitý. Po skončení kapitoly sa Saitov hráč rozhodne ponechať dôveru na nezmenenej úrovni.*

Jošida má na konci kapitoly zmiešané pocity. Hoci má pocit, že Nakamura, ktorý nikdy nevycúval z konfliktu, sa osvedčil ako zdatný bojovník, zo Saita je sklamaný. Saitov hráč totiž minul bod dôvery na nákup rozprávačských právomocí a opísal Jošidovo zlyhanie ako ujmu. Z tohto dôvodu Jošidov hráč oznámi, že zvyšuje dôveru v Nakamuru, a Saitovi zníži dôveru o jeden bod.

Do druhej kapitoly budú postavy vstupovať s nasledovnými listami postáv:

### Nakamurov list postavy:

- ☒ (Tvoja dôvera: 3) Saito (Ich dôvera: 2) = **2 body**
- ☒ (Tvoja dôvera: 1) Jošida (Ich dôvera: 1) = **0 bodov**

### Saitov list postavy:

- ☒ (Tvoja dôvera: 2) Nakamura (Ich dôvera: 3) = **3 body**
- ☒ (Tvoja dôvera: 3) Jošida (Ich dôvera: 2) = **3 body**

### Jošidov list postavy:

- ☒ (Tvoja dôvera: 1) Nakamura (Ich dôvera: 1) = **0 bodov**
- ☒ (Tvoja dôvera: 2) Saito (Ich dôvera: 3) = **3 body**

Úrovne dôvery postáv budú počas priebehu výpravy narastať a klesať.

## Miňanie dôvery

### Vypomáhanie v konflikte (1 bod)

V skupinových konfliktoch môže hráč minúť bod dôvery a vypomôcť inej hráčskej postave. Pri vypomáhaní platí, že namiesto hodu dvoch kociek, z ktorých sa vyberie lepší hod, sa kocka vypomáhajúceho hráča priamo pripočíta k hodu hráča, ktorému je pomáhané. Vypomáhať jednej postave môže ľubovoľný počet hráčov.

Akákoľvek ujma, ktorú utrpia postavy, sa aplikuje na hody ešte predtým než sa hody sčítajú. Ak je hod vypomáhajúceho alebo vypomáhaného hráča kvôli vysokej ujme záporný, neberie sa do úvahy. Inými slovami, pri určovaní miery úspechu sa berú do úvahy len kladné hody. V prípade, že sú oba hody záporné, použije sa len vyšší hod.

Pre opisovanie platí zásada, že vypomáhajúci hráč nikdy neopisuje. V prípade úspechu vždy opisuje vypomáhaný hráč, bez ohľadu na veľkosti hodov jednotlivých postáv.

Je dôležité vedieť, že vypomáhanie sa musí prejavovať v priamej pomoci postave (obvykle fyzickej), ktorou sa koná v prospech vypomáhanej postave. Vypomáhanie nie je metaherná mechanika. Postava, ktorá chce vypomáhať, musí byť prítomná v scéne a zúčastňovať sa na príslušnom konflikte. Obvykle sa tiež vyžaduje, aby vypomáhajúci hráč explicitne oznámil spôsob,

ktorým sa jeho postava pokúša konať v prospech *vypomáhanej* postavy.

*Cestou cez cintorín napadne Tanaku živá kostra. Tanakov hráč ohlásí, že sa chce brániť voči útokom nemítvej príšery. Hráč Umekiho, Tanakovho spoločníka, ihneď ohlásí, že miňa jeden z bodov dôvery, ktoré mu dal Tanaka, a chce vypomáhať Tanakovi v konflikte.*

*Všetci si hodia. Kostra hodí (5), Tanaka (3) a Umeki (4). Keďže kombinovaný hod Tanaku a Umekiho bol vyšší – (7) voči (5) – Tanakov hráč má právo opísať úspech.*

## Nákup rozprávačských právomocí (1 bod)

Minutím bodu *dôvery* môže hráč získať právomoc opísať výsledok *konfliktu* inej postavy. *Nákup rozprávačských právomocí* je možné oznámiť po hode kockou, ale ešte pred začatím oficiálneho opisovania. Hráči si môžu *kúpiť* rozprávačskú právomoc bez ohľadu na úspech postavy, ktorej sa to týka.

Rozprávačské právomoci sa zvyčajne *kupujú* na to, aby sa dramaticky zvrátil výsledok *konfliktu* buď

## Nákup rozprávačských právomocí

*Nákup rozprávačských právomocí* je v mnohých skupinách málo využívaná možnosť. Hráči obvykle potrebujú istú prax, kým si uvedomia plný potenciál samotného opisu a naučia sa s ním účinne manipulovať.

Spočiatku ho totiž používajú len na rozpracovanie a prehĺbenie svojich ohlásených zámerov (hoci je to nástroj, ktorým možno významne upraviť priebeh situácie).

Mnoho hráčov tiež nevidí v *nákup* *rozprávačských právomocí* žiadnu mechanickú ani taktickú výhodu. Nemožno ním ovplyvniť mieru úspechu, a z hľadiska taktiky neposkytuje nič „viac“ než právo opisovať.

Lenže pozor – táto právomoc je v skutočnosti obrovskou výhodou, pretože vám umožňuje prispôbovať si opis. Získate možnosť výberu, či opíšete *konflikt* pomocou faktu alebo s využitím *ujmy*. Ak je do *konfliktu* zapojených viacero protivníkov, môžete

navyše rozhodnúť, komu spôsobíte *ujmu* a komu nie. V prípade *čiasťočného* alebo *zmiešaného* úspechu je na vás, ako ho budete interpretovať. Ak sa podarí *kritický* či dokonca *dvojitý* úspech, máte navyše privilégium rozhodnúť, ako použijete dodatočné úspechy.

Rovnako získate právomoc zavádzať do hry **tematické** vyhlásenia a zvraty. Je obrovský rozdiel, či opíšete, že rónin zlyhal kvôli pokazenému taktickému manévru (najmä v prípade, keď sa to nestalo poprvýkrát) alebo preto, že protivník bol očividne príliš silný. Využitie opisu na zavádzanie tvrdení o hráčskych či nehráčskych postavách je mimoriadne mocný nástroj, ktorým možno formovať náladu alebo smerovanie výpravy.

Ak máte skúsenosti s hrou MEXICKÝ PAT, iste si pamätáte zásadu, že odovzdaním žetónu môžete prevziať rozprávačskú právomoc, kde môžete poprieť či pozmeniť fakty, ktoré uviedli ostatní hráči. *Nákup rozprávačských právomocí* má v jadre podobnú filozofiu.

v prospech alebo v neprospech príslušnej postavy. Po *zakúpení* právomocí sa hráč stále musí riadiť všetkými obvyklými pravidlami týkajúcimi sa opisu.

*Kato je v konflikte s gakim<sup>40</sup>, ktorý je veľmi zatážený na hodváb. Pán hry ohlásí, že gaki chce uchmatnúť Katovi kabát a zjesť ho. Hodia si a Kato prehrá. Iný hráč, ktorého postava sa nezúčastňuje na konflikte, ohlásí, že chce kúpiť rozprávačskú právomoc pre Katov konflikt. Namiesto opisu, v ktorom Kato príde o kabát, sa hráč rozhodne opísať zápas o kabát, v ktorom Kato utŕži ujmu.*

40 Popis gakiho je na str. 75.



Na rozdiel od predošlých dvoch využití *dôvery*, nákup rozprávačských právomocí v sebe nemusí zahŕňať priamu účasť postavy *kupujúceho hráča* na konflikte. Okrem niekoľkých výnimiek<sup>41</sup> si hráč môže *kúpiť* rozprávačskú právomoc kedykoľvek, bez ohľadu na to, či je jeho postava fyzicky prítomná v konflikte alebo nie.

## Bonus za zradu (+1 bonus za každý 1 bod)

*Bonus za zradu* je použitý na získanie mechanickej výhody voči inej postave v *konflikte*. Za každý minutý bod *dôvery* získava hráč kumulatívny +1 bonus voči príslušnej postave. Tento bonus má platnosť počas trvania jedného *konfliktu*. Na *zradu* je možné použiť ľubovoľný počet *bodov dôvery*.

Poznamenajme, že *bonus zrady* nemusí nutne znamenať, že príslušná postava doslova „zradí“ inú. Môže to predstavovať situáciu, v ktorej postava využije svoj vzťah na to, aby ovplyvnila, podviedla či inak získala dominanciu nad postavou iného hráča. V samotnej podstate je *bonus zrady* používaný v akomkoľvek *konflikte*, kde stojí hráč voči hráčovi. Pre *bonus zrady* platí rovnaká zásada ako pre *vypomáhanie* - postava priamo koná voči druhej hráčskej postave a vo všeobecnosti sa očakáva, že *zrádzajúci hráč* ohlási, akým spôsobom jeho postava využije vzťah na získanie výhody.

41 Menovite *duely* a *konflikty*, kde je postava obeťou *bonusu za zradu*.

## Môžu postavy zrádzať i nepriamo?

Niekedy nie je jasné, či môže hráč využiť *bonus zrádzania* i nepriamo — teda či môže nepriamo „pomôcť“ príšere alebo inému protivníkovi v *konflikte*. Vezmime si nasledovný príklad:

Hráč Cujošiho vbehne do súboja a spolieha sa na to, že mu hráč Ukija pomôže (keďže doň predtým vložil veľa *bodov dôvery*). Lenže Ukija len mykne plecicom, povie „je to na tebe,“ a odíde. Môže hráč Ukija minúť svoje *body dôvery* pre *bonus zrádzania* v bitke, kde zápasí Cujoši, na to, aby „pomohol nepriateľovi“?

(Ukija v tomto prípade neútočí na Cujošiho — len odmieta poskytnúť potrebnú pomoc. Cujoši očakával pomoc, lenže neprišla, a teda v istom zmysle Ukija zradil *dôveru*, ktorú doňho Cujoši vložil.)

Stručná odpoveď: nie. *Bonus zrádzania* musí zodpovedať priamej akcii, ktorú vykonáva zrádzajúca postava. Z mechanickeho hľadiska to znamená, že zrádzajúci hráč si musí fyzicky hodiť kockou v *konflikte* voči zrádzanej postave. Preto postoj „je to na tebe“ pred konfliktom nemožno považovať za *zradu*.

Namiesto toho sa však možno pohrávať s opisom konfliktu. Predošlý príklad „je to na tebe“ možno opísať spôsobom, keď *zrada* prebehne počas konfliktu:

Pán hry: Pred vami stojí skupina démonov oni, ktorí sa už nevedia dočkať boja.

Hráč Ukija: Hádzem spolu s oni, používam *bonus zrádzania*.

Hráč Cujošiho: ČO?!

[Všetci hodia kockami, Ukija je v skupine s démonmi oni voči Cujošimu. Hráč Ukiju si hodí najvyššie číslo.]

Hráč Ukiju: Pozeráš sa na mňa a hovoríš „Podme!“ kým spolu vyrážame do útoku voči oni. Začínaš sekať do týchto démonov, lenže zrazu si s hrôzou uvedomíš, že si obklúčený. Obzrieš sa a zochíš ma, ako rýchlo bežím k vchodu. Začuješ môj hlas, „Je to na tebe“ a vidíš, ako sa oni začínajú približovať.

Z mechanickeho hľadiska si hráč Ukiju hádzal voči hráčovi Cujošiho, ale nemusel to opisovať ako priamy útok Ukiju voči postave Cujošimu. To je úplne akceptovateľné, pretože úmyslom hráča Ukiju bolo ublížiť postave Cujošiho, čo sa podarilo — a spôsob, ktorým sa to dosiahlo, závisí od opisu.



# TVORBA POSTAVY



## I. PREHĽAD

### Vytvárame postavu

**Krok 1:** rozdeľte *temné osudy*

**Krok 2:** vyberte znamenie zverokruhu

**Krok 3:** vyberte si schopnosti

**Krok 4:** zodpovedajte na otázky o minulosti

**Krok 5:** vyplňte list postavy. Vyberte si meno a tabuľku *dôvery*.

## Ostatné dôležité otázky

### Kedy vytvárať postavu?

Postavy je možné vytvoriť kedykoľvek pred začiatkom hry, hoci text predpokladá, že sa vytvoria tesne pred začiatkom výpravy.

**Ako dlho trvá tvorba postavy?** Samotná tvorba postavy trvá zvyčajne 15–20 minút, za predpokladu, že hráč už rozumie pravidlám hry. Teoreticky stačí na tvorbu postavy päť minút, hoci v praxi trvá tento proces o niečo dlhšie.

### Majú byť postavy vytvárané individuálne alebo spoločne?

Odpoveď na túto otázku je ponechaná na samotnú skupinu. Vzhľadom na povahu hry je tvorba relatívne izolovaných postáv tvoriacich pestrú skupinu celkom funkčná. Na druhej strane, i koordinované vytváranie *schopností* má svoje výhody – každá z postáv totiž môže mať jedinečnú či charakteristickú *schopnosť*, čo možno použiť ako podporný prvok pre vytváranie konfliktov medzi postavami hráčov<sup>42</sup>.

### Do akej miery treba rozpracovať osobnosť postavy pred začiatkom hry?

Hoci hráči môžu pred začiatkom hry rozvinúť a prepracovať svoje postavy do takej miery, akú považujú za vhodné, text predpokladá, že pred samotnou výpravou sú postavy rozpracované len minimálne. Predpokladá sa tiež, že postavy sa budú

## List postavy

Na konci príručky je k dispozícii prázdny list postavy, ktorý je možné skopírovať a používať v hre. Hoci sa odporúča používať tento oficiálny list, nie je to nutné. Túto úlohu splní akýkoľvek kus papiera, na ktorom si uvediete všetky požadované informácie. Na webovej stránke sú k dispozícii listy postáv prispôsobené jednotlivým znameniam zverokruhu.

prehlbovať a rozpracovávať skrz konanie v samotnej hre.

## Pohlavie a rola ženských postáv

Hoci v texte sa zaoberáme mužskými postavami, neexistuje žiadne pravidlo či zásada, ktorá by zakazovala ženské postavy. V skutočnosti žena mimoriadne vhodne zapadá do témy bojovníčok, ktoré zavrhla spoločnosť.

Od samurajok sa typicky vyžadovalo, aby boli podriadené ich mužským protipólom (žena mala slúžiť manželovi tak, ako muž slúži svojmu pánovi) a zároveň boli také udatné a zdatné v boji ako oni. Boli vychovávané v rovnakej militaristickej tradícii a kultúre ako samuraji a hoci len zriedka slúžili v oficiálnych vojenských pozíciách<sup>43</sup>, často zastávali administratívne posty. Samurajky boli zvyčajne držané mimo priamych bojov, ale (podobne ako v prípade pionierok amerického Západu), boli veľmi často poverované strážením domovov v časoch vojny či počas neprítomností mužov rodu.

---

43 Niektoré rané kroniky naozaj spomínajú mimoriadne činy, ktorými sa preslávili bojovníčky, ale historických dôkazov, ktoré by to potvrdzovali, temer niet. Aj keby sa ukázalo, že ženy kedysi plnili vojenské úlohy, pravdou je, že počas éry Edo nastala úplná separácia rodových úloh (čomu možno do značnej miery vďaka patriarchálnemu vplyvu konfucionizmu), čím sa oficiálne vojenské akcie vykonávané ženami stali v podstate nereálnymi.

---

42 Viac informácií o *schopnostiach* postáv je na str. 61.

Samurajky na rozdiel od mužov nenosili dajšó, ale mali po ruke krátku dýku **kaiken**, ktorú nosili v obi (širokom pruhu látky, ktorý mali opásané okolo kimona) alebo schovanú v rukáve. Tak ako mužov krátky meč, ani dýka nikdy neopúšťala svojho majiteľa. Hoci ju bolo možné použiť v sebaobrane, samurajky (na rozdiel od mužov) neboli vycvičené

v prepracovaných technikách boja s čepel'ou<sup>44</sup>.

Kaiken (tak ako wakizaši) bol predovšetkým nástroj rituálnej samovraždy, pretože sa verilo, že pre ženu je lepšie vziať si život než upadnúť do zajatia, nechať sa znásilniť, či sa nechať inak zneužiť alebo zneuctiť.

Hoci nebolo zriedkavé, že samurajky dostali výcvik s pestrou paletou zbraní ako oštep a luk, ich hlavnou zbraňou bola **naginata** (sudlica). Pôvodne bola navrhnutá pre bitky na bojovom poli, ale vďaka univerzálnosti bola uprednostňovaná pri obrane domova. Dĺžka zbrane umožňovala žene držať oponentov od tela, čím vyrovnávala svoju nevýhodu v sile a šerme oproti mužovi. Tak ako mužov dlhý meč, i naginata predstavovala symbol samurajkinej roly v spoločnosti. Kým od mužov sa očakávalo, že sa obetujú pre službu štátu, žena sa mala obetovať pre službu domu a rodine. Najmä v ére Edo, keď sa trieda samurajov ocitla mimo bojového poľa, naginata bola pre samurajky hlavne nástrojom učenia idealizovaných hodnôt triedy **buši**

## Džigai

Na rozdiel od mužov, ktorí páchali seppuku tým, že si rezom otvorili brucho, ženy vykonávali rituálnu samovraždu zvanú **džigai** (**jigai**), pri ktorej si jedným rezom prečali hrdlo. Seppuku bola zámerne stanovená tak, aby bola bolestivá, čím mala zdôrazniť mužovo odhodlanie a silu v smrti. Džigai však mala byť čo najrýchlejšia a najtichšia, aby si žena i v smrti zachovala dôstojnosť. Bežnou praktikou pred samotným aktom bolo zväzovanie chodidiel, aby sa telo počas smrteľných krčov nemetalo.

(„bojovník“), čím predstavovala ženskú analógiu tréningu šermu u mužov.

---

44 Bežnou technikou narábania s kaikenom bolo zapriet' hlavicu dýky o brucho počas výpadu v behu na protivníka, čím sa z útočníka stal v podstate ľudský oštep.

## II. TEMNÉ OSUDY

Hoci nepoznáš pokoj a nemieniš sa zastaviť, únava ťa začína zmáhať. Nakoniec pristaneš aspoň na krátky odpočinok, kde si naposledy zdriemneš pred poslednou časťou tvojej cesty.

Pomaly upadáš do driemot a zrazu ta nečakane obkolesia spomienky na minulé časy. Na čas radosti, na svojich milovaných. Lenže do týchto úvah sa zrazu vplazia iné spomienky – na zlomené srdcia, na útrapy a zrady. Myšlienky o tebe a ostatných, spomienky na ktoré si už dávno chcel zabudnúť. Srdce sa postupne utápa do zúfalstva a žiaľu, a spolu s tým prichádzajú nové a neznáme predstavy, ktoré ti naplňajú spánok. Predstavy, z ktorých sa stávajú nočné mory. Obrazy samotného Strigôňa a iných hrôz, ktoré na teba čakajú.

**Bol to len sen? Na tom nezáleží, ale jediné, čo v tebe ostáva, je akási zlá predtucha. A keď sa dívaš na napätie a nepokoj, ktorý dol'ahol na celé spoločenstvo, uvedomuješ si, že si nebol jediný, koho túto noc navštívili temné sny.**

### Prehľad

Na začiatku hry je každej postavy pridelený jeden zo šiestich *temných osudov*. Každý z nich má svoj krátky všeobecný popis, ale ich presná povaha a podrobnosti sú ponechané na interpretáciu príslušného hráča.

Z dramatického hľadiska je hlavným účelom *temných osudov* budovanie napätia a sporov nielen pre jednotlivé postavy, ale pre spoločenstvo ako celok. Každý zo šiestich *temných osudov* je navrhnutý tak, aby poskytol postave prepojenie či

vzťah predstavujúci dilemu, ktorá ju núti uvažovať nad svojou úlohou v spoločenstve. Zároveň nesie istý náboj zrady ostatných hráčskych postáv, čo núti spoločenstvo klásť si otázky a pochybovať o postave s osudom.

Tieto protichodné sily, ktoré pramenia z *temných osudov*, sú v hre zdrojom napätia jednak cez viditeľné rozpory medzi členmi spoločenstva a cez napätie vo vnútri postáv. Dráma sa buduje postupným a neustálym tlakom na rozpory a dilemy vyplývajúce z osudov až do chvíle, keď ju už hráči neunesú. Čo sa stane, keď sa postavy

zlomia? Dovolia postavy, aby ich *temné osudy* premošli? Obrátia sa róninovia voči sebe? Alebo zabudnú na minulosť a spoja svoje sily?

*Temné osudy* majú aj druhotný dramatický význam. Každý z nich v sebe nesie istú minulosť. Rozvíjaním *temného osudu* hráč rozpracováva a prehľbuje príbeh svojej postavy a odhaľuje jej minulosť.

Za rozvoj *temného osudu* a jeho zapájanie do hry sú zodpovední samotní hráči a z tohto dôvodu majú pre veci, ktoré s nimi súvisia, pridelenú vcelku širokú režisérsku právomoc. Hráč má právo kedykoľvek zaviesť do hry ľubovoľný herný prvok, ktorý súvisí s *temným osudom* jeho postavy – a to vrátane nehráčskych postáv, imaginárnych predmetov či iných faktov týkajúcich sa herného sveta. Hráči môžu využiť túto právomoc aj na rámovanie scén či iných vnútroherných udalostí. Jediné obmedzenie tejto rozsiahlej právomoci je, že hráči môžu zavádzať **len** elementy, ktoré nejakým spôsobom súvisia s *temným osudom* postáv, ktoré im patria. Navyše platí všeobecná obmedzujúca zásada, že hráči by sa mali vyvarovať zavádzaniu prvkov, ktoré vedú k deprotagonizácii ostatných hráčov. *Temné osudy* sa môžu prelínať či mať spoločné prvky, ale predtým, než hráč prepojí svoj *temný osud* s niektorým iným, by mal brať do úvahy to, čo do hry vložili ostatní hráči.

**Náčrt, predzvest' a odhalenie temných osudov.** Text predpokladá, že na

## Problémy a otázky späté s temnými osudmi

Temné osudy plnia ešte jednu dôležitú úlohu. Umožňujú hráčom vložiť do hry otázky, problémy, či témy, ktoré chcú začleniť do celkového rozprávania. Ak je *temný osud* postavy spätý s únosom syna, je dosť možné, že hráč chce vidieť v hre problémy týkajúce sa rodiny. Z tohto hľadiska plnia *temné osudy* úlohu „smerovníka“, ktorý Pánovi hry hovorí, že „**toto** je prvok, okolo ktorého sa má točiť príbeh mojej postavy.“

začiatku výpravy sú *temné osudy* postáv utajené (a to i pred Pánom hry). Počas niekoľkých prvých *kapitol* začne každý hráč pomaly načrtávať a naznačovať *temný osud* svojej postavy, až kým ho v jednom bode výpravy zrazu priamo neodhalí.

## Pridel'ovanie temných osudov

Pri rozdeľovaní *temných osudov* jednotlivým hráčom na začiatku hry je veľmi dôležité dbať na to, aby ostali v tajnosti, až kým sa ich nerozhodnú odhaliť samotní hráči. Z tohto dôvodu jestvujú dve metódy, ktorými možno rozdeliť medzi hráčov *temné osudy*.

**Štandardný spôsob – náhodné rozdelenie.** Na začiatku hry vezme Pán hry karty *temných osudov* a zamieša ich. Každému hráčovi prideli náhodne jednu kartu *temného osudu* tak, aby ju nik okrem hráča nevidel. Po rozdaní kariet má každý hráč možnosť vymeniť pridelenú kartu *temného osudu* za jednu z nerozdaných kariet (ak nejaké ostali).

Ak sú všetci spokojní s pridelenými *temnými osudmi*, Pán hry vezme nepoužité karty a ukáže ich skupine, čím odhalí *temné osudy*, ktoré sa v hre neprejavia. Hráči si tak logicky môžu odvodiť, ktoré z osudov ostali v hre.

## Alternatíva – vlastný výber.

Druhým spôsobom je ponechať možnosť výberu *temného osudu* na samotných hráčov. Dajte kolovať balíček kariet *temných osudov* medzi hráčov. Každý hráč by si mal prezrieť karty a zamyslieť sa nad tým, ktorý *temný osud* by si rád vybral. Následne posunie balíček ďalšiemu hráčovi.

V tomto prípade má každý hráč zaručené, že získa želaný *temný osud*. Nevýhodou je, že jeden ten istý osud sa môže vyskytnúť u viacerých hráčov, čo je rozdiel oproti prvej metóde, pri ktorej má každá postava jedinečný *temný osud*. Hra, kde si hráči sami vyberajú *osudy*, nemusí byť taká pestrá ako v prípade náhodne pridelených osudov.

## Skryté pridelenie temných osudov

Bez ohľadu na zvolený spôsob pridelenia temných osudov platí zásada, že Pán hry nevie, aký temný osud si zvolil konkrétny hráč pre svoju postavu. (Prirodzene, nevedia to ani ostatní hráči.) Keďže zodpovednosť za prinášanie *temných osudov* do hry je výslovne na hráčoch, utajené *temné osudy* zvyšujú moment prekvapenia a drámy vo chvíli, keď ich začnú odhaľovať.

## Pán hry, ktorý pozná *temné osudy*

Oficiálne platí zásada, že „Pán hry nepozná *temné osudy* postáv.“ Jeho úloha spočíva v rozdaní karty *temných osudov* lícom nadol – a viac sa o ne nemá nestarať. (Hráči samozrejme môžu vymieňať karty podľa pravidiel atď., ale už je mimo jeho zodpovednosti.)

V raných verziách textu však nebolo úplne jasne stanovené, či Pán hry pozná *temné osudy* postáv alebo nie, čiže niektoré skupiny hrali jedným, iné zase druhým spôsobom.

Je teda možné zvoliť i taký spôsob hrania, pri ktorom bude Pán hry poznať rozdelenie *temných osudov* medzi jednotlivých hráčov. V tomto prípade však musí dávať pozor na to, aby ponechal načasovanie ich odhalenia na samotných hráčoch. Mal by sa vyvarovať zavádzania *bangov*<sup>1</sup>, ktoré súvisia s *temnými osudmi*, až do chvíle, kým ich sami hráči nezačnú objasňovať. V opačnom prípade hrozí deprotagonizácia hráčskej snahy mať pod kontrolou *temný osud* svojej postavy. Samozrejme, ak hráč požiada Pána hry, aby mu v tom pomáhal, je to v poriadku.

1 Bangy sa rozoberajú na str. 84.

## Popis šiestich temných osudov

### Závazky z minulosti

**Skôr či neskôr sa znovu objaví niekto, voči komu máš záväzok z minulosti. Prichádza, aby si vybral úroky za láskavosti, ktoré ti kedysi poskytol.**

Objaví sa postava či skupina postáv, voči ktorej je postava hráča oddaná alebo má voči nej isté povinnosti. Často (ale nemusí to byť vždy) bude táto postava spolupracovať so Strigôňom.

### Pomsta

**Jeden z členov spoločenstva je cieľom krvnej pomsty, o ktorej nik iný nevie. Budeš sa snažiť ju dokončiť alebo**

**sa vám podarí prekonať omyly minulosti?**

Niektorá z ostatných hráčskych postáv v minulosti strašne ublížila či sklamala postavu hráča, a tá teraz baží po ich krvi. Tento *temný osud* je zrejme najpriamočiarejší zo všetkých *osudov*. Hráč má právo oznámiť presné podrobnosti o tom, ako bolo jeho postave ublížené, ktorá postava mu ublížila a aký je pravý vzťah medzi nimi.



## Najväčší strach

**Strach, ktorý pretrváva v tvojej mysli a straší ťa v nočných morách, sa čoskoro prejaví naplno. Ako sa zachováš, keď budeš čeliť tomu, čoho sa nadovšetko obávaš?**

Niektorá z obáv postavy sa prejaví nadprirodzeným spôsobom.

Na to, aby sa z tohto *temného osudu* získalo maximum, sú potrebné dve veci. Jedna na strane hráča, jedna u Pána hry. Predovšetkým je vhodné predpokladať, že Strigôň **vie** o strachu postavy, použije ho voči nej, a ak je to príhodné, aj voči spoločenstvu. Prinajmenšom sa očakáva, že po odhalení strachu ho Pán hry zapracuje do príbehu a bude ho opakovane používať voči postave. Z toho vyplýva, že strach by sa nemal prejavíť len raz, ale mal by predstavovať opakujúci sa motív.

Ďalej platí, že namiesto zamerania sa na podrobnosti samotného strachu, by sa mal hráč zamerať na to, **prečo** má jeho postava tento strach. Je zjavné, že ak je postava dostatočne odvážna na to, aby sa vydala na cestu za zabitím Strigôňa, rozhodne nebude strachopud. Aká vec dokáže roztriasť postavu

## „Najväčší strach“ a jeho problémy

„Najhorší strach“ je zdanlivo jednoduchý *temný osud*, lenže v skutočnosti môže byť pre hráčov problémový. Nie je ťažké vymyslieť strach, ktorý sa prejaví v jedinej situácii – napr. „obava z toho, že sa stratím v lesoch“. Takýto strach sa ľahko vyrieši v rámci jednej scény a nevyvolá v spoločenstve veľké napätie. Keďže nebude späť s obsiahlejším príbehom, môže viesť k tomu, že neposkytne hráčovi väčší priestor pre zvýraznenie jeho postavy a teda v ňom môže vyvolať pocit neuspokojenia.

Ak si hráči sú vedomí týchto problémov, môžu sa ich ľahko vyvarovať.

## Láska medzi hráčskymi postavami?

Teoreticky môže byť postava s týmto *temným osudom* zamilovaná do akejkoľvek postavy, či už hráčskej alebo nehráčskej. Zúfalé zamilovanie do inej hráčskej postavy však vyžaduje istú mieru uváženia a opatrnosti. Množstvo hráčov sa totiž necíti pohodlne pri hraní romantického vzťahu s iným hráčom. Predtým, než ohlásite takýto vzťah, je dobré sa uistiť, či dotknutý hráč nemá s takýmto spôsobom hrania problém.

kolená? Akú osobnú traumu musela postava pretrpieť v minulosti? Inými slovami, postava by sa mala zamerať na príbeh stojaci za samotným strachom.

## Zúfalo zamilovaný

**Pre milovanú osobu by si bol schopný spraviť doslova všetko. Kde je však hranica medzi láskou a posadnutosťou?**

Postava s týmto *temným osudom* je „zúfalo“ zamilovaná do niekoho iného. Táto láska je však prameňom rozporov so zámermi spoločenstva. Hráč má právo ohlásiť, do koho je jeho postava zamilovaná a rozviesť podrobnosti o tomto vzťahu.

## Skutočné úmysly

**Si jeden z mála, kto naozaj vie, čo sa skrýva pred vami v pevnosti. V skutočnosti si neprišiel zabiť Strigôňa, pretože máš svoje vlastné úmysly. Budeš stáť po boku spoločenstva alebo ich opustiš, keď ti to bude vyhovovať?**

Na tomto *temnom osude* je pozoruhodné, že príslušná postava nemá priamy úmysel zabiť Strigôňa, ani netúži po tom, aby výprava uspela. Postava cestuje do pevnosti z iných vlastných

dôvodov. Kým ostatné *temné osudy* majú širokú mieru výkladu, tento *osud* je pomerne otvorený. Môže znamenať jednoduchú ziskuchtivosť spojenú s prostým zlodejstvom, ale môže byť súčasťou zložitej konšpirácie.

Tento *temný osud* naznačuje, že postava je oboznámená s pevnosťou alebo sa dokonca pozná so samotným Strigôňom (nie je to však nutnosť). V samotnej podstate dáva tento *temný osud* hráčovi možnosť určiť niektoré črty pevnosti či Strigôňa spôsobom, ktorý iné *temné osudy* neumožňujú.

## Temný pakt

**Uzavrel si temný pakt so samotným Strigôňom. Ten dodrží svoje slovo, splní svoju časť dohody a to isté bude očakávať aj od teba.**

I tento *temný osud* je pomerne priamočiary. Postava uzavrela so Strigôňom dohodu a ak dodrží svoj záväzok, Strigôň svoju povinnosť splní tiež. V tomto ohľade je dôležité vedieť, že Strigôň nikdy nezradí<sup>45</sup> dotknutú postavu. Voči postave sa obráti len vtedy, ak sa postava rozhodne porušiť dohodu ako prvá. Hráč má právo uviesť, čo jej slúbil Strigôň a čo musí vykonať na to, aby si splnenie jeho sľubu zaslúžila.

---

<sup>45</sup> Poznámky o povahe Strigôňa sa uvádzajú v dodatkoch na str. 99.

## Nechcete robiť všetko

Existuje všeobecný princíp<sup>1</sup> rolového hrania, podľa ktorého platí, že ak je za úvod, vyhodnotenie a dôsledky konfliktu zodpovedná tá istá osoba, celý konflikt nie je pre hráča uspokojivý. Dôvod je ten, že neistota v konflikte sa vníma ako súčasť výzvy.

---

<sup>1</sup> Niekedy sa nazýva Czegeho princíp. Objavil ho Paul Czege, autor hry *Môj život s PÁNOM*, po jednom mimoriadne nezáživom hernom sedení.

## Zavádzanie temných osudov do hry

Pri *temných osudoch* je najdôležitejšie pochopiť, že ich úlohou je **slúžiť ako východisko** pre budúce konflikty. Odhalenie hráčovho *temného osudu* by nemalo predstavovať záver či vyvrcholenie príbehu postavy, ale jeho začiatok<sup>46</sup>.

To je dôvod, prečo by sa hráči nemali obávať využitia

režisérскеj právomoci vyplývajúcej z ich *temných osudov* na zavádzanie herných elementov. Len tak totiž môžu vyťažiť zo svojich *temných osudov* maximum. V samotnom procese hrania hráč stručne opíše herný prvok, ktorý chce zaviesť do hry, a potom odovzdá kontrolu nad týmto prvkom Pánovi hry. Odovzdávanie kontroly slúži na to, aby Pán hry mohol zobrať elementy súvisiace s *temným osudom* postavy a použiť ich na vytváranie tlaku a výziev voči lojalite postavy k spoločenstvu. Poznamenajme, že pri odovzdávaní sa od Pána hry očakáva, že sa bude čo najviac pridŕžiavať hráčovho pôvodného úmyslu, ktorý má s herným elementom.

---

<sup>46</sup> V tomto ohľade plnia *temné osudy* podobnú úlohu, ako „kickers“ v hre *Sorcerer* od Rona Edwardsa. („**Kicker** je udalost' alebo náhly moment uvedomenia, ktorý postava zažila tesne pred začiatkom hry, a ktorý ju podnieti niečo vykonať.“)

# III. ZNAMENIA ZVEROKRUHU

Každaj postave je pridelené jedno z dvanástich znamení japonského zverokruhu.

**Výber znamenia.** Znamenie zverokruhu možno postave vybrať ľubovoľným spôsobom. Možno ich prideliť náhodne, alebo je možné ich výber ponechať na hráča. Jediné obmedzenie je, že znamenia v spoločensťve musia byť rozličné, teda žiadne dve postavy nemôžu mať rovnaké znamenia.

**Popis osobnosti.** Pri každom znamení je uvedený krátky popis osobnosti predstavujúci zovšeobecnenie, ktoré sa z historického hľadiska pripisovalo jednotlivým znameniam. Tieto popisy sú myslené len ako návrhy, od ktorých sa možno odpichnúť pri rozvíjaní osobností postáv. Rozhodne ich netreba považovať za smernice, podľa ktorých sa postava musí správať. Vernosť samotného rolového hrania postavy voči popisu v znamení je ponechaná na uvážení konkrétneho hráča.

## Počiatočná dôvera: spriaznené a protichodné znamenia

V zverokruhu sú niektoré znamenia vo vzájomnom súlade, kým iné sú vzájomne nezlučiteľné. Takéto znamenia potom označujeme ako „spriaznené“, resp. „protichodné“. Podobne ako v prípade popisov osobností, je na samotnom hráčovi, či tieto zhody

(resp. nezhody) bude brať pri rolovom hraní do úvahy alebo nie a do akej miery.

Vzájomný súlad či nesúlad ovplyvňuje úroveň *dôvery*, s ktorou vstupujú postavy do hry. Obvykle platí, že postavy s neutrálnymi znameniami majú medzi sebou dva *body dôvery*. Postavy so spriaznenými znameniami začínajú hru s tromi bodmi a postavy, ktorých znamenia sú protichodné, začínajú so vzájomnou nulovou *dôverou*.

## Dvanásť znamení zverokruhu

### Potkan (Ne)

Očarujúci, ambiciózný, s veľkou predstavivosťou. I keď je z času na čas oportunistický, na dosiahnutie svojho cieľa dokáže vynakladať ohromné úsilie. Je náchylný na prehnaté kritizovanie a je povestný svojou prchkosťou, napriek tomu, že navonok budí dojem kontroly nad vecami.

Spriaznené: Drak a Opica

Protichodné: Kôň

### Vôl (Uši)

Trpezlivý, konzervatívny a metodický. Voly majú talent vzbudzovať dôveru a sebavedomie u ostatných a bývajú dobrými vodcami. Často sú náchylní na šovinizmus a svojvoľné konanie.

Spriaznené: Kohút a Had

Protichodné: Baran

## **Tiger (Tora)**

Hoci je tvrdohlavý, horkokrvný, sebecký a niekedy protivný, býva tiež odvážny a má tendenciu byť hlbokým mysliteľom, ktorý je veľmi citlivý a chápať voči blízkym a milovaným.

Spriaznené: Pes a Kôň

Protichodné: Opica

## **Zajac (Bou)**

Ochotný, láskavý a príjemný. Zajac je príjemný rozprávač, talentovaný, čestný, cnostný a zdržanlivý. Máva mimoriadne dobrý vkus, lenže býva náchylný na prehnanú sentimentálnosť.

Spriaznené: Baran a Prasa

Protichodné: Kohút

## **Drak (Tacu)**

Inteligentní, talentovaní a plní života. Draci prekypujú zdravím, sú energickí, ľahko sa nadchnú, lenže bývajú prchkí a tvrdohlaví. Bývajú perfekcionistami, ktorí sa musia vyvarovať nesplniteľných požiadaviek. Zo všetkých znamení sú najvystrednejší.

Spriaznené: Potkan a Opica

Protichodné: Pes

## **Had (Mi)**

Očarujúci, romantickí, premýšľaví. Hadi rozprávajú veľmi zriedka, lenže sú nesmierne múdri. Sú zarytí v tom, čo robia a neznášajú neúspech. Často pre

nich býva náročné prejavovať zmysel pre humor. V peňažných otázkach mávajú veľké šťastie.

Spriaznené: Vól a Kohút

Protichodné: Prasa

## **Kôň (Uma)**

Nezávislí, usilovní a pilní, bystro uvažujúci, múdri a talentovaní. Dokážu skladať brilantné komplimenty, lenže niekedy rozprávajú až priveľa. Sú náchylní na sebeckosť, často sú netrpeliví a egoistickí.

Spriaznené: Tiger a Pes

Protichodné: Potkan

## **Baran (Hicudži)**

Elegantní, umeleckí, očarujúci. Sú hlboko nábožensky založení a do všetkého čo robia, alebo v čo veria, vkladajú zápal a vášeň. Niekedy však majú sklony k pesimizmu.

Spriaznené: Zajac a Prasa

Protichodné: Vól

## **Opica (Saru)**

Opice sú roztržití géniovia, ktorí sú vynaliezaví a originálni. Sú bystrí a zruční a zdatní i v rozsiahlych záležitostiach a i tie najzložitejšie problémy riešia s ľahkosťou. Musia sa vyvarovať oportunizmu a nedôvery k ostatným.

Spriaznené: Drak a Potkan

Protichodné: Tiger

## Kohút (Tori)

Usilovní a pilní, prefíkaní, ale aj extravagantní. Sú to rojkovia, ktorí sú neustále zavalení svojou prácou. Majú zvyk „čo na srdci, to na jazyku“, často sa chvália a berú na seba veci, ktoré presahujú ich schopnosti.

Spriaznení: Vôl a Had  
Protichodný: Zajac

## Pes (Inu)

Mimoriadne verní a úprimní, majú vysoký zmysel pre povinnosť a pre vzťahy s ostatnými dokážu urobiť všetko. Vedia udržať tajomstvo, ale sú náchylní na zbytočné obavy a hľadanie chýb.

Spriaznení: Tiger a Kôň  
Protichodný: Tiger

## Prasa (Inošiši)

Prasatá sú udatné a majú nesmiernu vnútornú silu. Sú intelektuálne založené, úprimné a priame, hoci niekedy naivné a to isté očakávajú aj od ostatných. Často sú prchké, ale napriek tomu neznášajú hádky a spory.

Spriaznení: Zajac a Baran  
Protichodný: Had

# IV. SCHOPNOSTI

V rámci tvorby postavy má každý hráč možnosť zvoliť pre svoju postavu tri *schopnosti*. Tie umožňujú postave robiť veci, ktoré by za normálnych okolností nedokázala. Je však dôležité vedieť, že *schopnosti* nie sú mierou zbehlosti či zručnosti a postavu nezlepšujú v tom, čo robí. Inými slovami, *schopnosti* rozširujú zručnosti a spôsobilosti postavy, ale nezlepšujú ich. Samotný pojem „schopnosť“ je používaný vo veľmi širokom význame a možno ho vyložiť mnohými spôsobmi, vrátane (ale nie len) fyzických schopností, konkrétnej znalosti či zručnosti, kúzla či iného magického efektu, či dokonca ako špeciálneho predmetu.

*Schopnosti* prispievajú do hry viacerými spôsobmi. Najjednoduchším prejavom je dodávanie koloritu. Popri tom umožňujú hráčom prispôbiť postavu a prehliť jej osobnosť a robia opisy zaujímavejšími.

Ďalším účelom *schopností* je ich využitie na vyvolávanie konfliktov medzi hráčskymi postavami, ktoré vyplývajú z *dôvery*. Vezmime si príklad:

*Mori a Janagi prišli k mostu, o ktorom vedia, že je strážený pascou. Jediný spôsob, ako ho prekonať, je využiť Janagiho schopnosť „Šplhám ako pavúk“, ktorou sa vie dostať na vrchol múra a zničiť tam pascu...*

Bude Mori dôverovať Janagimu, že naozaj pascu zničí? Čo ak Janagi bude chcieť za pomoc nejakú odplatu? Bude sa chcieť Mori zaviazat' Janagimu? Z tohto dôvodu sa hráčom odporúča, aby si vybrali *schopnosti*, ktoré sú pre každú postavu jedinečné.

Poslednou vlastnosťou *schopností* je možnosť prepájať ich na temné *osudy postavy*. Predstavme si postavu, ktorej *temný osud* je spojený s duchom mŕtveho priateľa či lásky. Výber *schopnosti* ako „Hovorím s mŕtvymi“, či „Vidím mŕtvych“ umožnia postave komunikovať s týmto duchom.

**Štandardné schopnosti.** Hráčske postavy sa narodili ako samuraji a boli vychovaní ako samuraji. Predpokladá sa, že majú všetky schopnosti a zručnosti bežného samuraja. To obsahuje (ale nie je limitované) na bojové umenia so zbraňou i holými rukami, lukostreľbu, jazdectvo, gramotnosť a spoločenskú etiketu. Navyše sa predpokladá, že každá postava nesie daišó.

**Ďalšie rekvizity.** Pre väčšie prekreslenie postavy si niektorí hráči môžu želať, aby ich postavy mali vlastné predmety, napr. slamenný klobúk či vejár, alebo majú individuálne schopnosti – napr. nevšedné bojové umenie. Za predpokladu, že tieto veci, či

schopnosti plnia len úlohu koloritu, považujú sa za „rekvizity“ a možno ich zaviesť voľným spôsobom ešte pred začiatkom hry.

## Odporúčania

Z mechanického hľadiska sa *schopnosti* riadia troma obmedzeniami:

- ☒ *Schopnosť* nikdy neposkytuje mechanický bonus či postih pri *konfliktovom hode*.
- ☒ *Schopnosti* nikdy neposkytujú automatický úspech v *konflikte*.
- ☒ *Schopnosti* nikdy neposkytujú právo na opakovaný hod v *konflikte*.

## Kolko schopností?

Obvykle má každá postava tri *schopnosti*, ale niektoré skupiny si možno vystačia aj s menším počtom. Hráči totiž často poznamenávajú, že výber *schopností* je najnáročnejšou (z hľadiska tvorivosti i z hľadiska potrebného času) fázou tvorby postavy. Ak Pán hry vidí, že hráči majú s výberom ťažkosti (obvykle podľa toho, že voľba trvá dlhšie než 10–15 minút), môže to byť znamenie, že niektoré *schopnosti* budú pre nich „len do počtu“ a teda nebudú až také zaujímavé. V takomto prípade je zrejme vhodné obmedziť počet *schopností* na dve pre každú postavu.

Zmenšením počtu *schopností* sa často dosiahne väčšie zameranie na zostávajúce schopnosti, ktoré sa do hry dostanú častejšie a ich dopad bude väčší. Ak má hráč i napriek tomu problémy s vymýšľaním *schopností*, často požiadať ostatných, aby uviedli svoje návrhy pre *schopnosti* vlastných postáv.

Navyše platí, že každá *schopnosť* pokrýva len jediný **efekt**. Ak hráč chce, aby jeho *schopnosť* plnila viacero funkcií, potrebuje každý efekt uviesť ako samostatnú *schopnosť*.

**Výzbroj a výstroj.** Ak chce hráč vyzbrojiť svoju postavu konkrétnou zbraňou z tematických dôvodov alebo preto, aby jej dodal kolorit, môže ju považovať za rekvizitu. To isté sa týka aj výzbroje. Ak chce však zbraň či zbroj využívať ako *schopnosť*, netreba zabúdať, že *schopnosti*

nesmú poskytovať mechanické výhody. Z pohľadu pravidiel zbraň nikdy nespraví z postavy lepšieho bojovníka a zbroj ju nikdy nespraví odolnejšou. Zbraňové a zbrojové *schopnosti* by mali byť skôr spojené s nejakým efektom, ktorý nemožno dosiahnuť inak – príkladom je luk, ktorý umožňuje strieľať na diaľku.

**Munícia a iné spotrebné veci.** Ak je *schopnosť postavy* spätá s používaním munície či vecí, ktoré sa míňajú, či opotrebovávajú, hráč môže predpokladať, že postava ich má dostatok na to, aby pokryli celú výpravu. Inými slovami, hráč sa nemusí obávať, že sa jeho zdroje či *schopnosti* vyčerpajú.

**Schopnosti, ktoré „liečia“.** V tejto hre neexistuje žiaden mechanizmus liečenia *ujmy* (okrem prirodzenej samoliečiacej schopnosti zranení), čo je obmedzenie, ktorým sa musia riadiť aj *schopnosti*. „Liečiace“ či lekárske *schopnosti* teda nemožno použiť odstránenie *ujmy*. Môžu však liečiť *podmienečné zranenia* a pomáhať postavám zotaviť sa zo zneschopenia.

## Rady pre výber schopností

Pri výbere *schopnosti* je vhodné sa zamerať na **efekt**, ktorý *schopnosť* vyvolá. Čo také umožní *schopnosť* robiť postave, čo by za normálnych okolností nedokázala? Akým spôsobom vidí hráč použitie *schopnosti* v hre, či jej využitie v *konflikte*? Niektorí hráči môžu považovať za užitočné, keď sa tieto otázky predebatujú verejne, pretože ostatní hráči môžu dávať nápady a rady, ktorými si hráč ujasní určenie a zadefinovanie danej *schopnosti*.

## V. POZADIE A MINULOSŤ

Ako to, že si sa nechal zlákať na toto svinstvo? Ach, áno, peniaze. Kopa peňazí. Povedali ti, že na tých, ktorým sa podarí poraziť Strigôňa, čaká odmena – taká obrovská, že ťa na dlhý čas zbaví problémov. Suma, ktorá ti konečne umožní usadiť sa a zabudnúť na toto nekonečné bezcieľne putovanie.

Je zvláštne, že prvá myšlienka, ktorá ti napadla, bola „Ak sa to niekomu nepodarí, znamená to len viac peňazí, ktoré mi zvyšia.“ Ešte zvláštnejšia bola druhá myšlienka „Som si istý, že ostatní myslia na to isté.“

### Čo znamená byť róninom

Už samotná existencia rónina – samuraja bez pána – bola nepredstaviteľná vec. Samurajova identita spočívala v službe a lojalite voči feudálnemu pánovi. Ved' už len samotné slovo „samuraj“ znamená „ten, kto slúži“. Ako môže jestvovať sluha bez pána?

Slovo „rónin“ sa doslova prekladá ako „muž vln“, pretože človek, ktorý nie je zakotvený v rode či u feudálneho pána, je len zmietaný životom a bezmocne pohadzovaný vlnami osudu. Slovo má svoj pôvod v érach **Nara** a **Heian** (710–1185), keď sa používalo na označenie poddaných,

ktorí opustili kraj svojho pána. S narastajúcim významom **buši**<sup>47</sup> sa zmysel slova posunul k označeniu samuraja, ktorý prišiel o spätosť s rodom či feudálnym pánom.

Dôvody, kvôli ktorým sa samuraji stávali róninmi, boli rozličné. Hoci z času na čas sa jednotlivci vzdali svojho postavenia dobrovoľne, väčšina samurajov bola tohto postavenia zbavená – či už kvôli zahanbeniu ich pána alebo straty jeho dôvery. Samuraj sa považoval za rónina i v prípade, že sa narodil róninským rodičom. Hoci strata postavenia riadneho samuraja nebola vždy

---

47 Vo filozofii bušidó označovalo triedu bojovníkov.



spôsobená len nimi samotnými, status rónina bol vždy považovaný za hanebný.

Počas éry Edo<sup>48</sup> počet róninov prudko narástol. Novovytvorené vládne zriadenie (šógunát) Tokugawu rozpustilo veľký počet klanov a lénnikov, čím z mnohých samurajov spravilo róninov. Tokugawovské zriadenie tiež zaviedlo zákony, ktoré obmedzovali zamestnávanie samurajov. Hoci v skorších časoch mohol samuraj viac-menej voľne plynúť medzi pánmi, v ére Edo musel samuraj získať súhlas svojho pána predtým, než sa mohol nechať znovu najať. Konečným dôsledkom týchto zákonov bolo to, že samuraj, ktorý stratil priazeň svojho pána, bol v podstate odsúdený na život rónina.

Život rónina bol v literatúre a dráme často idealizovaný<sup>49</sup>. Skutočný rónin však často balansoval na hrane – bez akejkoľvek podpory mal predovšetkým problémy so samotným

---

48 Éra Edo (1603–1687) je pomenovaná podľa hradu Edo (na mieste dnešného Tokia), z ktorého vládli šógunovia rodu Tokugawa. Z tohto dôvodu sa často v niektorých prameňoch označuje ako éra Tokugawa.

49 Klasickým príkladom je skutočný životný príbeh ŠTYRIDSAŤSEDEM SAMURAJOV.

## Dobrovoľní róninovia

Historicky doložené príklady samurajov, ktorí sa dobrovoľne stali róninmi, sú zriedkavé. Ak sa tak stalo, bolo to len dočasné a s tichou podporou svojho pána. Samuraji niekedy dočasne odstúpili od svojho postavenia, aby zmenšili politické napätie medzi klanmi a získali ho späť po upokojení situácie. Po znovuotvorení japonských hraníc možno nájsť niekoľko príkladov samurajov, ktorí sa dobrovoľne stali róninmi, aby mohli študovať západnú kultúru medzi cudzincami. I tí sa však vrátili po dokončení svojej úlohy. Stávalo sa i to, že samurajovi sa zunoval život bojovníka, trvalo sa vzdal svojho postavenia a stal sa obchodníkom či mníchom.

Posledným prípadom, keď sa samuraj vzdal pozície, bola situácia, keď bolo treba vykonať „špinavú robotu“ (napríklad pomstu) bez toho, aby sa preukázala spojitosť s jeho pánom. Takýto samuraj bol v oficiálnych záznamoch uvedený ako dobrovoľne rezignovaný, hoci často ho k tomu donútili, aby sa uchránila povest pána či rodu.

živobytím, a neraz naň dol'ahla bieda. Nejednen rónin sa stal pútnikom, ktorý bezcieľne blúdil od dediny k dedine.

Keďže už samotná existencia rónina bola v rozpore so základnými princípmi samurajskej spoločnosti – teda, že samurajovo miesto je v službe pánovi – často sa naň dívali s nedôverou a podozrievaním a považovali ho za vzbúrenca a zločincina.

Tieto postoje však mali istý opodstatnený základ. Po strate podpory sa mnohí róninovia venovali jedinej zručnosti, ktorú ovládali – boju. Stávali sa žoldniermi, osobnými strážcami či dokonca banditami. Dokonca bolo veľmi bežné, že **jakuza**

(organizované zločinecké skupiny) si vydržovali jedného či dvoch róninov v úlohe najatých vrahov či všeobecných „silných chlapíkov“. Mnoho róninov zatrpklo voči spoločnosti a bez sociálneho tlaku, ktorý ich udržoval v rozumných medziach, sa z nich stali svojvoľní ľudia, ktorí zanechali dodržiavanie bežných spoločenských zvyklostí či dokonca zákonov. Niektorí róninovia sa dokonca pridali k disidentským politickým skupinám, ktoré mali za cieľ zvrhnúť vládu tokugawského šógunátu.

Napriek vyobcovaniu zo spoločenstva samurajov mnohí róninovia túžili po návrate na pôvodné

postavenie. Nejednen z nich sa cítil zatrpknutý, keď mu bolo jeho postavenie odobraté osudom, ktorý nemohli ovplyvniť. Spoločnosť ich považovala za čierne ovce, lenže pôvodom i výchovou to boli stále samuraji, ktorí sa chceli vrátiť na svoje pôvodné miesto v bežnej samurajskej spoločnosti.

## Otázky

Posledným krokom v tvorbe postavy je hráčovo zodpovedanie dvoch otázok týkajúcich sa minulosti postavy a jej motivácií. Odpovede na tieto otázky musia byť verejne ohlásené ostatným **hráčom**.

Zdieľanie odpovedí s ostatnými členmi skupiny však nemusí znamenať, že ich budú poznať aj samotné **postavy**. Je na uvážení konkrétneho hráča, či odhalí tieto odpovede aj ostatným postavám.

**Prečo je postava róninom?** Prvá otázka, ktorú musí hráč zodpovedať, sa týka toho, ako sa postava stala róninom. Predpokladá sa, že pán postavy, rodina, či (zväčša) samotná postava vykonala nejaký nehanebný čin, ktorým stratila dôveru svojho pána.

**Prečo potrebuje postava peniaze?** Odpoveď na túto druhú otázku sa týka motivácií, ktoré viedli túto postavu do účasti na výprave, ktorá má poraziť Strigôňa. Táto otázka predpokladá, že výprava je jedinou možnosťou, ktorou si postava dokáže zarobiť dostatok peňazí

## Rónin vo filmografii

V japonskej filmografii sa rónin stal silnou metaforou povojnového Japonska. Porážka v druhej svetovej vojne sa dávala do súvisu s postavením róninov, ktorí boli násilne vytrhnutí z predošlého života, a ich osudom sa stalo prenasledovanie. Zdanlivo protirečivá povaha rónina (sluhu bez pána, ktorému by boli oddaní) zrkadlila nepokoj, ktorý zotrval v mysliach japonských obyvateľov.

a čím viac peňazí získa, tým je to pre ňu lepšie.

## Využitie týchto otázok

Využitie týchto otázok je na príslušnom hráčovi. Niekedy sa minulosť postavy prejaví ako veľmi dôležitý element hry, inokedy nie.

Nejednen hráč prepojí odpovede na obe otázky. Príkladom môže byť rónin, ktorý v časoch vojny vypálil dedinu, o ktorej sa domnieval, že skrýva nepriateľských vojakov, lenže časom zistil, že si ju pomýlil s inou osadou. Hráč potom ohlási, že postava chce použiť peniaze na znovuvybudovanie dediny ako vykúpenie za svoj hriech.

Podobne môžu hráči využiť minulosť postavy ako východisko pre jej *temný osud*. Predstavme si, že dôvod, ktorý spravil z postavy rónina, bol otec postavy zabitý súperiacim vládcom, ktorý chcel získať otcov majetok a postavenie. Neskôr v hre sa ukáže, že *temný osud* postavy, **Temný pakt**, bol uzavretý tak, aby obnovil postavenie a majetok postavy výmenou za istý dar Strigôňovi. Je dôležité pamätať na to, že hráči by mali odpovedať na tieto otázky pravdivo. Ak chcú otázky použiť ako východisko pre *temné osudy*, mali by dávať pozor na to, aby tento svoj *osud* nechtiac neprezradili.

Aj v prípade, že sa udalosti z minulosti postavy nikdy neprejaví v hre, odpovede na otázky prekresľujú a prehľbujú minulosť postavy, čím dávajú ostatným hráčom odrazový mostík pre vzájomnú komunikáciu a interakciu.

# VÝPRAVA



## I. PROSTREDIE

### Hora Fudži

Najvyššou horou Japonska je Fudži vysoká 3776 m. Má takmer dokonale kruhovú základňu s priemerom 35–40 kilometrov, ktorá zaberá zhruba 900 km<sup>2</sup>. Týči sa nad prefektúrami Šizuoka a Jamanaši v regióne Čubu ostrova Honšú, zhruba 100 km na západ od bývalého hlavného mesta Edo, dnešného Tokia. Je súčasťou národného parku Fudži-Hakone-Izu a obklopuje ju päť jazier: Kawagučiko, Jamanakako, Saiko, Motosuko a Šodžiko.

Väčšina znalcov považuje Fudži za spiacu (ale nie vyhasnutú) sopku. Vrchol hory je v skutočnosti vulkanický kráter široký zhruba 500 m a hlboký približne 180 m. Japonskí historici dosiaľ zaznamenali osemnásť erupcií a v kráteri je i dodnes možné vidieť otvory, z ktorých prúdi para. Posledná erupcia nastala v roku 1707, keď Edo vzdialené 100 km zasypala desaťcentimetrová vrstva popola. Počas nej sa zhruba v polovičnej výške vytvoril nový kráter a vrchol. Správy z minulosti opisujú kráter, kde sa v preliačinách varí modré blato, ale dnes ich už nevidieť. Fudži v súčasnosti preukazuje len minimálnu seizmickú

aktivitu, ale i napriek tomu sa vždy na konci leta zapalujú pozdĺž jej chodníkov rituálne ohne a vykonávajú sa modlitby za to, aby sopka opäť nevybuchla.

Výstup na horu Fudži nie je obzvlášť ťažký a dokonca si ani nevyžaduje špeciálne vybavenie či tréning. Sklon hory nie je totiž veľmi strmý. Počas lezeckej sezóny je možné vidieť na chodníkoch až 5000 turistov za deň. Napriek relatívne ľahkému terénu zaberie výstup pomerne veľa času, pretože zvolenej trasy môže cesta merať 15–25 km.

Ľahkosť, s ktorou možno dosiahnuť vrchol, si však netreba pliesť s bezpečnosťou. Letný výstup na horu je zvyčajne bezproblémový, ale v zimnom období číha mnoho zrád. Teploty pod bodom mrazu, silné vetry a náhle snežné búrky môžu byť až smrteľné.

Prvý historicky doložený výstup na horu vykonal v roku 663 mních En-no-Gjodža. Vrátil sa z vrcholu hory s opisom veľkého krátera, ktorý nazval **naiin** či „svätyňa“. Už pred jeho výstupom bola hora posvätná a mníchov výstup predstavoval jeden z počiatkov praktík uctievania hory. Na útesoch začali vznikať svätyne a ženám sa zakázal výstup<sup>50</sup>. V roku 1149 vytvoril šintoistický mních **Macudai** svätyňu na vrchole hory. Až do dnešných dní mnísi rozhadzujú vodu, ryžové víno a soľ do krátera ako súčasť šintoistického očistného rituálu.

---

50 Tento zákaz bol zrušený až koncom 19. storočia počas éry Meidži (1868-1912). Podľa potreby je možné tento zákaz v rámci hry ignorovať.

Cieľom mnohých výstupov na Fudži je tzv. **goraiko** – pozorovanie východu slnka z vrcholu hory. Keďže v minulosti sa Fudži považovala za bohyniu, sledovanie východu sa považovalo za duchovný čin, moment osvietenia. V súčasnosti začínajú turisti výstup niekedy poobede či podvečer, a šplhajú sa v noci, aby stihli uvidieť prvé lúče úsvitu z najvyššieho bodu kraja.

## Pevnosť

### Stručne o japonských hradoch

Hoci japonské hrady vyzerajú často úplne inak než ich západné náprotivky, plnia rovnakú úlohu. Ak sa budeme zmieňovať o japonskom hrade, je dôležité vedieť, že pojem **širo** (hrad) neoznačuje len jedinú budovu, ale celé opevnené územie, ktoré pozostáva z viacerých vzostupných nádvorí zvaných **maru**. Tradičný japonský hrad je tvorený troma nádvoriami, ktoré sú obvykle postavené podľa jedného z troch vzorov:



**Sústredné:** každé nádvorie je postavené vo vrstve nad predošlým, čím vzniká pyramídová štruktúra.



**Posunuté:** druhé či tretie nádvorie je vybudované vedľa horného nádvoría.



**Schodisko:** každé nádvorie vedie k nasledovnému vo vzore, ktorý pripomína schodisko.

Mimoriadne rozľahlé hrady sú často obkolesované dvoma či troma vonkajšími hradbami nazývanými **kuruwa**.

Srdcom japonského hradu (doslovným i obrazným) je vežovitá stavba nazývaná **tenšu**. Je umiestnená na najvrchnejšom maru a veliteľom hradu poskytuje najvyšší bod, z ktorého majú možnosť pozorovať okolie. Obvykle máva viacero poschodí, zvyčajne tri, ale niekedy je býva päť či dokonca sedem. V jej podzemí sa nachádzalo niekoľko miestností, ktoré slúžili na skladovanie jedla, zbraní alebo ako väznica. Tenšu plnila hlavne obranný účel a v prípade obliehania predstavovala posledné miesto, kam sa mohli uchýliť obrancovia<sup>51</sup>. Zároveň predstavovala miesto bezpečného skladu. Obytné a správcovské budovy, vrátane kastelánovho obydlia, boli často umiestnené mimo nej, zvyčajne na druhom (prostrednom) nádvorí, nezriedka však bývali umiestnené mimo samotného hradu.

Vysoké kamenné „múry“, ktoré obopínali nádvorie hradu, neboli samostatne stojace hradby známe zo západných hradov. Ich hlavnou úlohou bolo podporovať a zaisťovať základňu vyššieho nádvorie. Na vrchu týchto kamenných základní boli krátke voľne stojace múry vybudované z drveného kameňa a sadry vysoké 2–3 metre. V týchto nízkych múrikoch sa nachádzali pravidelne rozmiestnené strielne – obdĺžnikové pre šípy a trojuholníkové pre pušky. Za týmito múrikmi boli často nasadené stromy (obvykle borovice), ktoré

poskytovali dodatočný kryt voči guľkám a šípom a v prípade núdze predstavovali zdroj dreva.

Pozdĺž kamenných základní sa nachádzali budovy nazývané **jagura**. Hoci jagura znamená „veža“, tieto stavby mali rozličné podoby. Niekedy boli stavané v podobe zmenšenej verzie tenšu. Inokedy slúžili ako brány. Ďalšou bežnou formou jagury bola dlhá jednoposchodová budova, ktorá sa tiahla pozdĺž kamennej základne, čím nahrádzala sadrové múriky. Jagury sa používali ako sklady, strážne veže a niekedy ako obytné budovy pre sluhov a strážne.

Keďže kamenné murivo podporujúce každé maru bolo naklonené a pozostávalo z hrubých kameňov, ktoré lepšie podopieralo zem, nebol problém po ňom liezť. Preto jagury využívalo niekoľko obranných mechanizmov. Medzi ne patrili bodce smerujúce nadol, ktoré lemovali budovy, či otvory, cez ktoré bolo možné zhadzovať balvany či liať olej na šplhajúcich útočníkov.

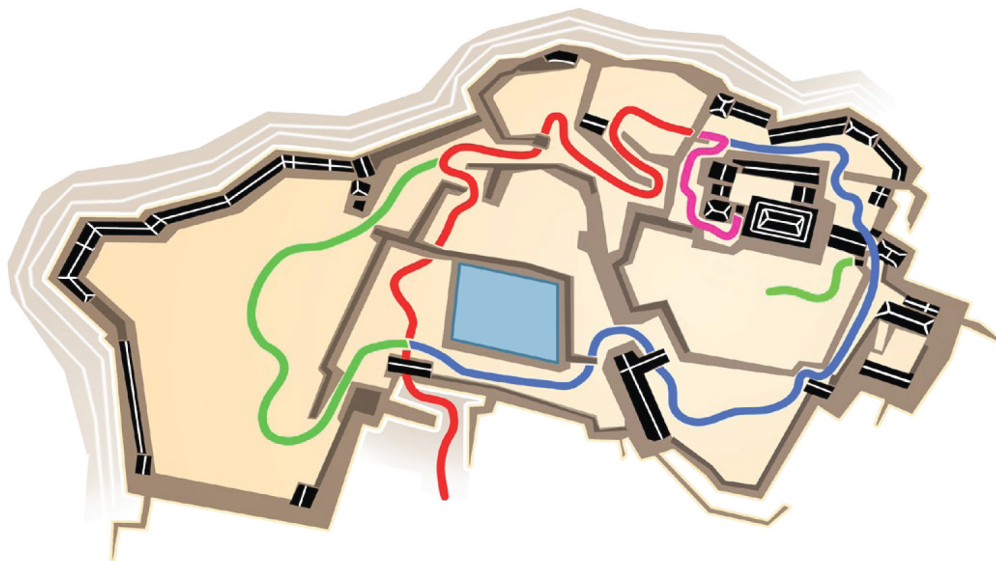
Hoci múry, tenšu a ostatné budovy predstavovali stavby, ktoré samy dokázali odolávať útočníkom, jednou z hlavných obrán bol samotný výzor a rozloženie samotného hradu. Rozloženie obrany hradu, nazývané **nawabari**<sup>52</sup> bolo prvou vecou, nad ktorou sa uvažovalo pred začatím výstavby hradu a do veľkej miery záviselo od miestnych prírodných podmienok. Predovšetkým, každé z troch nádvorí hradu malo ešte jednu obrannú líniu, za ktorú sa obrancovia mohli uchýliť v núdzi.

---

51 Tenšu plnila rovnakú úlohu ako centrálna obytná veža donjon známa z mnohých európskych hradov.

---

52 Pojem „nawabari“ sa doslova prekladá ako „natahnuté lano“, pretože prvým krokom pred začatím výstavby bolo natiahnutie lana, ktoré predstavovalo ohraničenie pôdorysu hradu.



Nádvoria boli oddelené priekopami, kanálmi, múrmi a bránami tvoriacimi labyrint, ktorý mal zmiast' a dezorientovať útočníkov. Cesty boli často vedené tak, aby zaviedli útočníkov nesprávnym smerom. Brány, schodištia a prechody boli často navrhované ako úzke hrdlá, ktoré mali spomaliť votrelcov.

### **Nawabari hradu Himeđži – príklad skutočného hradu**

Himeđži-džó („hrad Himeđži“) je zrejme najväčší zachovaný hrad v súčasnom Japonsku. Bol zapísaný do zoznamu svetového kultúrneho dedičstva UNESCO, je považovaný za japonský prírodný a kultúrny poklad a je najnavštevovanejším hradom krajiny. Nachádza sa na vrchole hory **Hime** v meste **Himeđži** (prefektúra **Hjogó**) a je známy aj pod

menami **Širasagi-džó** alebo **Hakuro-džó** („biela volavka“ resp. „snežná volavka“) vďaka svojmu elegantnému výzoru a bielym sadrovým stenám.

Jednou z najvýraznejších charakteristík hradu je veľká zachovalosť celého hradu (na rozdiel od ostatných japonských hradov). Z tohto dôvodu je Himeđži je známy svojou nawabari. Bludisko hradieb, stien a falošných prechodov a vynikajúce využitie prírodných podmienok demonštruje princípy nawabari dotiahnuté takmer do úplnej dokonalosti.

Pôdorys hradu poskytuje návštevníkom – či už sú to útočníci alebo skupina turistov – dve odlišné cesty, ktoré sa špirálovito šplhajú k veži tenšu. Východná cesta je v skutočnosti priamočiarejšia, ale vzhľadom na to, že spred vstupnej brány vyzerá ako slepá, je častejšou voľbou západná cesta.

**Západná cesta**<sup>53</sup>. Začína sa pri vstupnej bráne **Hiši** a jej počiatočná časť prevedie návštevníka viac-menej priamočiaro cez dve brány. Po vstupe cez brány **I** a **Ro** sa prudko zatáča dol'ava. Ak by návštevník pokračoval týmto smerom, vrátil by sa späť cez západné nádvorie k vstupnej bráne odkiaľ vyšiel. Namiesto toho sa musí otočiť vpravo a ísť zdanlivo naspäť cez úzky koridor.

Hneď za ďalšou bránou **Ha** je priestor v tvare písmena „U“, ktorý predstavuje zdanlivo vhodné miesto na preskupenie jednotiek po prechode úzkym hrdlom koridoru. Lenže v tomto priestore sú útočníci vo veľmi zraniteľnej pozícii, pretože hneď nad ním je niekoľko valov. Vojská, ktoré sa zhromaždia na tomto mieste sú ľahkou korisťou obrancov. Navyše je toto miesto priamo na dohľad veže, čo dáva veliteľom a ostrelovačom pohľad z vtácej perspektívy na útočiace vojská.

Ak sa pozriete vpravo smerom nahor od brány **Ha**, uvidíte zdanlivo slepú uličku, ale v skutočnosti práve tadiaľ vedie cesta k veži. Po stoosemdesiatstupňovom obrate okolo steny musia útočníci čeliť ďalšiemu, ešte užšiemu koridoru, na ktorého konci je zdanlivo neškodne vyzerajúca brána.

Na to, aby mohli vojaci prejsť touto bránou **Ni**, musia sa dostať cez malú miestnosť v tvare L. Vo vnútri miestnosti je nízko položený strop, ktorý umožňuje obrancom liať olej na prechádzajúcich

---

53 Na obrázku je zvýraznená červenou.

## Západné nádvorie

Ak sa útočiaca armáda vydá pri vstupnej bráne na'avo, cesta ich povedie cez západné nádvorie. Hoci táto cesta obchádza prvé dve brány **I** a **Ro**, rampa na západné nádvorie ich donúti otočiť chrbtom k veži, čo vyzerá omnoho menej logické než priama a rovná cesta od brány.

Za bránou **Ni** je malý priestor, ktorý vedie k ďalšej bráne **Ho**. Tá je ako jedna z mála brán postavená zo železa a je veľmi nízka. Ozbrojené jednotky sa tak musia pri prechode prikrčiť. Na opačnej strane brány je schodisko, ktoré nabáda útočníkov postupovať k zadnej strane veže. V tejto chvíli budú zrejme nabudené vojská postupovať rýchlo dopredu, čím dôjdu na nádvorie **Bizen** alebo dokonca obídu celý hrad a vrátia sa k vstupnej bráne. Ak by sa však pozreli hneď za bránou **Ho** napravo, za stenou by si všimli nenápadnú bránu – za ktorou je cesta do veže.

Hoci sa cieľová rovinka zdá krátka, je o to nebezpečnejšia. Útočníci totiž musia prejsť cez päť **vodných brán**, kde sú neustále pod paľbou šípov a guliiek vystrelených z vežových okien nad nimi. Cesta za druhou bránou sa navyše nečakane zvažuje nadol, čo je posledný pokus zmiast' útočníkov, aby si mysleli, že ich cesta odvádza preč od veže. Ak sa im podarí dostať k piatej a poslednej bráne, ktorú možno uvidieť až za posledným rohom, zostanú stáť pred najopevnenejšou bránou celého hradu.

**Východná cesta**<sup>54</sup>. Od hlavnej brány vedie cesta doprava a končí malými prudkými schodmi

---

54 Na mape je zvýraznená modrou.

v tvare S, ktoré vedú k bráne **Nu**<sup>55</sup>, jednej z najopevnenejších brán hradu. Za touto bránou je vcelku rozsiahly otvorený priestor, ktorý vedie k druhej bráne **Ri**, od ktorej zase vedie dlhý stúpajúci koridor vedúci k východnej strane hradu. Poznamenajme, že táto cesta núti útočníkov putovať pozdĺž steny nádvorja Bizen (južne od veže). Táto stena bráni útočníkom vo výhľade na vežu, ale zároveň ich ponecháva napospas palbe z nádvorja nad nimi.

Na konci tohto dlhého prechodu sa cesta prudko stáča dol'ava. Za zákrutou hneď oproti stojí obrovská a ohromujúca brána známa ako „**Bizen**“ nazvaná podľa nádvorja, ktorá sa nachádza za ňou. Hoci v súčasnosti je Bizen prázdne, v minulosti sa na ňom nachádzalo niekoľko obytných a správnych budov a budova, v ktorej sídlil pán hradu. Hoci nádvorie Bizen stojí hneď pod vežou tenšu, samo o sebe predstavuje slepú uličku a k veži sa z neho nedá dostať.

Namiesto toho musia prípadní votrelci hneď pred bránou Bizen odbočiť doprava, kde nájdú mimoriadne úzky a nenápadný prechod vedúci k ďalšej bráne. Po prejdení tejto brány **To** vedie cesta malým dvorom,

---

55 Poznamenajme, že brána Nu je pomerne skrytá za rohom, a je ťažké si ju všimnúť z brán I a Ro.

## Dobrodružstvá v pevnosti

Eero Tuovinen pri hre považoval pevnosť za variant klasickej „jaskyne“ (**dungeonu**) známej z klasických hier na hrdinov. Inšpiráciu možno nájsť v CESTE DO FANTÁZIE.

Posúvajúce sa steny, čudné stvorenia, sluhovia, konkubíny, scéna v kuchyni, knižnica, samotný Strigôň, ktorý sa zjavuje a mizne za posmešných narážok, vysoké veže, nádvorja s lukostrelcami na hradbách, brány, ktoré je nutné otvoriť / zatvoriť / prekonať, veľké závesy, divadlo, svätyňa či dve, kňažky-panny, temnice s príšerami v okovách, pasce, ktoré menia scenériu (dôležité je vyhnúť sa klišé), sýpka, ktorá vzplanie, kováč s obrovskými zbraňami, dok pre vzducholode (toto je na hranici), vojaci pochodujúci hore-dolu, šógunov vyslanec, ktorý prichádza na hrad ako hosť, väzni (vrátane dôležitých nehráčskych postáv, ktoré môžu byť späť s *temnými osudmi*), premenlivé chodby, ktoré oddelia róninov, alchymistické laboratórium, cintorín pod strechou pre sluhov, katakomby pod hradom (ako tajná cesta do hradu plná pascí), ďalšie záhrady s obrovskými kríkmi a precízne vystavanými potôčikmi vody atď.

ktorý sa nachádza na východnej strane budovy tenšu. Na opačnej strane dvora je schodisko, ktoré vedie poza vežu k vodným bránam, odkiaľ sa možno dostať k samotnej veži.

## Jamadžiró, horská pevnosť

Text predpokladá, že **Jamadžiró**, pevnosť STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI, je veľký tradičný japonský hrad, ktorý sedí na samotnom vrchole hory Fudži. To, či sa nachádza vo vnútri krátera alebo pozdĺž jeho okraja, je na zväžení Pány hry, podobne ako iné záležitosti týkajúce sa prostredia a okolia.

Text tiež predpokladá, že pevnosť má vlastnú osobnosť. Je na uvážení Pána hry, či je pevnosť samostatne zmyšľajúcou bytosťou, ale text predpokladá, že má schopnosť posúvať sa a meniť sa podľa príkazov svojho pána, Strigôňa.



## II. PROTIVNÍCI

### Rýchlokurz japonských bôžikov, folklóru a poverčivosti

V porovnaní s inými kultúrami sa japonská mytológia a folklór vyznačuje obrovským rozsahom, rôznorodosťou a zvláštnosťou bôžikov, duchov, démonov a iných nadprirodzených bytostí. Kým duchovia a nadprirodzené bytosti Západu bývajú predstaviteľmi dobra či zla (a veľmi často sú vyhranene dobré alebo zlé), u japonských nadprirodzených bytostí je morálka často nejednoznačná. Navyše sú spájané s pestrou paletou každodenných činností, javov, či predmetov – príkladom je zmok, ktorý trestá ženy v domácnosti, ktoré majú doma neporiadok, smradľavá príšera, ktorá straší v stodolách, duch, ktorý „kradne“ ľudom vlasy, kým spia, príšera-pijak, ktorá núti ľudí piť alkohol, či lízač ohňa, ktorý kradne oheň.

Japonskí bôžikovia sa vyskytujú doslova za každým rohom, kde mátožia na všetkých možných miestach – v opustených budovách, v osamelých končínach, ba dokonca v chrámoch či na posvätných miestach (hoci ich často možno vyhnat' alebo odplašiť rituálmi).

Pozoruhodnou črtou japonského folklórneho a mytologického umenia a zobrazovania je fascinácia najčudesnejšími a najstrašidelnejšími zjavmi. Tento

žáner japonského umenia sa často označuje ako „groteska“ (**grotesqueries**). Groteskná a zároveň hrôzostrašná povaha týchto bytostí a predmetov je zmierňovaná len typickým japonským zmyslom pre humor, ktorý stojí na pozadí týchto príbehov.

Bytostiam na hranici nadprirodzenosti možno len málokedy dôverovať a nadprirodzené bytosti majú už v samotnej podstate nekalé úmysly. Hovorí sa, že ak uvidíte ducha, utekajte. Hoci sú však japonskí duchovia len veľmi zriedkavo zobrazovaní ako dobrotivé či zhovievavé bytosti, nemusia vždy budiť hrôzu. Veľmi často sú japonskí bôžikovia len jednoducho nevypočítaví a zlomyseľní a chcú páchať neplechu. Duchovia a iné hrozivé príšery sú často zobrazované ako nebezpečné tvory, ale často im chýba bystrosť či um. Ľudia ich často dokážu prekabátiť ostrovtipom či trikom a ak majú šťastie, môžu si získať ich priazeň v nejakom druhu súťaže.

Kým duchovia a bôžikovia Západu sú zvyčajne zobrazovaní ako asexuálne bytosti, ich japonské protipóly sú často voyeristické. Nie je zriedkavé, že bôžik prenasleduje ľudské bytosti kvôli sexuálnemu pôžitku až do takej miery, že to vedie k obťažovaniu či dokonca znásilneniu.

Zo všetkých duchov sú najobávanejší duchovia ženského pohlavia. Sú zákerné a pomstychtivé, a často bez akejkoľvek príčiny. Veľmi často sú náchylné na zvädzanie a očarenie mužov.

V japonskej mytológii sú bežní aj démoni, ktorí plnia množstvo rôznych funkcií. Často sú zobrazovaní ako mučiteľia duší v podsvetí, ale možno ich nájsť aj na zemi, kde bývajú služobníkmi bohov, strážcovia chrámov, či dokonca sluhovia ľudí. Sú

mocní a obávaní, lenže vždy sú opisovaní ako sluhovia nejakého pána.

Mytológia je tiež plná čarovných zvierat a hmyzu. Niekedy sú tieto magické zvery len väčšou a obľudnejšou formou bežných zvierat. Inokedy sú zobrazené ako inteligentné bytosti, ktoré dokážu chodiť po vlastných a rozprávať ako ľudia. Tieto zvieratá sa často maskujú do ľudskej podoby, hoci ich pravú podobu prezrádza nejaký detail. Príkladom sú líšky, ktoré sa zjavujú v ľudskej podobe, lenže ich tiež má zvierací tvar, či lasice, ktoré si i v ľudskej podobe ponechávajú chvosty. Najobávanejšími zvieratami vo folklóre sú práve líšky a mačky — sú totiž najhroznejšie a najmocnejšie z magických zvierat.

Najčudesnejším typom, ktorý možno nájsť v japonskom folklóre, je zmok — groteskná a často odpudzujúca pokrivenina bežnej ľudskej podoby. Zmoci sa často považujú za potomkov temného spojenia nadprirodzenej bytosti s človekom a prichádzajú doslova v rôznych tvaroch, veľkostiach a stavoch. Nezriedka sa im pripisujú nadprirodzené schopnosti.

Najnezvyčajnejšími — a najmocnejšími — japonskými bôžikmi sú tí, ktorí sú spätí s prírodnými úkazmi. Jeden z príkladov takéhoto bôžika sa týka slávneho Hidejošiho Tojotomiho<sup>56</sup>, za ktorého dramatickým

---

56 Hidejoši Tojotomi (1536–1598). Japonský vládca, ktorý zjednotil krajinu. Je pôvodcom mnohých významných reforiem (obmedzenie zbraní len pre samurajov, sčítanie ľudu, reforma vládnucich vrstiev) a zanechal po sebe významné kultúrne dedičstvo.

## Odporúčanie pre hru

Pre účely hre je vhodné predpokladať, že akákoľvek nadprirodzená bytosť, ktorú postretnú róninovia na výprave, nejakým spôsobom slúži Strigôňovi.

vzostupom, napriek nízkemu pôvodu, stojí priazeň búrkového bôžika. Hidejoši ho totiž vyslobodil z konárov brestu, kde uviazol.

## Strigôňovi poskokovia

V tejto časti možno nájsť zoznam bytostí, ktoré je možné zahrnúť do príbehu. Bytosti predstavujú len návrhy, žiadna z nich nie je povinná súčasť príbehu a každú z nich je možné upraviť či prispôsobiť účelom príbehu. Hlavným účelom zoznamu je slúžiť ako predloha možných Strigôňových prisluhovačov, ktorí má vzbudiť inšpiráciu nielen u Pána hry, ale aj u hráčov.

**Sila prisluhovačov.** Pri popise jednotlivých bytostí sa uvádza aj ich *sila*. Množstvo z bôžikov má viacero druhov síl, niektorí majú dokonca uvedenú „akúkoľvek“ silu. V takom prípade je *sila* bytosti premenlivá a možno ju prispôsobiť tak, aby zapadala do situácie v príbehu.

### Baku

Baku („pojedač snov“) sú zvyčajne neškodní bôžikovia, ktorí sú známi „jedením“ snov. Keďže nočné mory sa považujú za dielo zlých bôžikov, verí sa, že baku je možné zavolať, aby „zjedol“ takéto zlé sny a zmenil ich na dobré. Niekedy sa však baku považujú za pojedačov všetkých snov, dobrých i zlých, čím mučia spiaceho človeka a nedoprajú mu pokojný spánok.

Podobne ako v prípade iných mytologických stvorení sú baku často zobrazovaní ako zloženina

viacerých bytostí, často s hlavou slona a telom leva. Vo sne však môže baku zobrať akúkoľvek podobu, ktorú si želá.

Pre hru sa odporúča, aby baku slúžil Strigôňovi tím, že bude mátať postavy v snoch.

**Sila:** akákoľvek.

### **Gaki (ghúlovia) a džikininki (zombie)**

Gaki („hladný duch“) i džikininki („ludožrútsky duch“) sú nemŕtvi duchovia, ktorí boli po smrti potrestaní za chamtivosť a sebeckosť.

Sú prekliati neukojiteľným hladom, zvyčajne po nejakej odpornej či nechutnej látke — krvi alebo výkaloch. Bývajú zobrazovaní ako vychudnutí ľudia s obrovskými spuchnutými žalúdkami, neľudsky malými ústami a úzkymi hrdlami.

Džikininki sú podobní gakim v tom, že sú prekliati hľadať a jesť ľudské telá. Na rozdiel od typického gaki sú džikininki často opisovaný ako bytosti plné výčítiek. Hoci bedákajú nad svojim hanebným správaním, nedokážu sa vymaniť z túžob, ktoré ich poháňajú. Džikininki bývajú opisovaní

### **Nehráčske postavy: bezmenní poskokovia alebo osobnosti?**

Majú mať nehráčske postavy, ktoré možno stretnúť na výprave, vlastnú osobnosť alebo to majú byť bezmenní poskokovia, či dokonca hordy bezvýznamných bytostí, ktorých jediným účelom je spôsobiť postavám ujmu? Oba prístupy majú svoje výhody a je veľmi pravdepodobné, že v hre sa vyskytnú oba typy nehráčskych postáv.

Vytváranie jedinečných a zapamätateľných nehráčskych postáv rozhodne dodáva do hry kolorit. Nehráčske postavy s osobnosťou však môžu odchyľovať zameranie hry od vzťahov medzi postavami. Na druhej strane, príšery bez rozpracovanej osobnosti zrejme viac zaostria hru na komunikáciu medzi postavami, samozrejme s rizikom „suchej“ hry.

Dôležité je nájsť rovnováhu. Rozličné scény požadujú rozličné typy nehráčskych postáv. Ak sa má v hre prejaviť interakcia postáv hráčov, je dobré na nich hodiť zopár všeobecných príšer. Ak sa zdá, že hru treba „oživiť“, je vhodné zaviesť do hry niekoľko postáv s osobnosťou a sledovať, ako na ne budú reagovať postavy.

ako rozkladajúce sa mŕtvoľné tela, nezriedka s neľudskými črtami – pazúrami či bľaciacimi očami.

**Sila:** slabí

### **Jaša (upírske netopiere)**

Jaša sú veľké upírske netopiere, druh démona, ktorý sa živí ľudským mäsom.

**Sila:** slabé

### **Kidžó (zlobryňa)**

Kidžó sú zlobryne pokryté dlhými bielymi vlasmi. Sú väčšie a silnejšie než priemerný muž a dokážu bez problémov šplhať útesy a pohybovať sa po zrázoch. Niekedy sú vyzbrojené kyjakmi.

**Sila:** zdatná

### **Kostrý**

Žijúce kostry sú v japonskom umení a rozprávkach také bežné, ako v príbehoch Západu. V japonskej poverčivosti je však kostra oveľa väčším symbolom smrti než na Západe. Prítomnosť kostry či lebky je takmer vždy považovaná za znamenie zlého ducha či nešťastia.

**Sila:** slabá

## Kumo (veľké pavúky)

Kumo sú obrovské pavúky, ktoré sa dokážu šplhať po stenách a vrhať siete, do ktorých vedia ulapiť koristiť. Niekedy sa im pripisuje pozoruhodná schopnosť – ak sa schúlia, pripomínajú kôpku špinavých šiat. To im umožňuje číhať na nič netušiacu okoloidúcu koristiť.

**Sila:** slabý alebo zdatný

## Juki-Onna

Juki-Onna je stelesnením meluzíny, teda zimnej búrky. Nádherná, čistá a očarujúca, ale na druhej strane smrtiaca, neodpúšťajúca a neľútostná voči tým, ktorých prekvapí. Je zobrazovaná ako vysoká a krásna žena s dlhými vlasmi a nadľudsky bielou pokožkou, ktorá splýva so snehom. Často sa zjavuje v bielom kimone, hoci niektoré legendy ju opisujú ako nahú, kde zo snehu vystupuje len jej tvár, vlasy a lono. V mnohých opisoch sa ledva dotýka snehu, nikdy nezanecháva stopy a ak ju niečo ohrozí, rozplynie sa v snežnej hmle.

Často máva upírske či sukubské rysy, zvádza mužov a potom ich pripraví o teplo. Niekedy ich zmrazí dotykom či bozkom, inokedy ich odvedie preč, kde zahynú v mraze. Neraz sa zjavuje s dieťaťom, ale toho, kto sa pokúsi jej ho vziať, zmrazí na mieste.

Až do osemnásteho storočia sa Juki-Onna obvykle považovala za zlo. Neskoršie príbehy sú nejednoznačnejšie, zameriavajú sa na jej prízračný zjav a nadpozemskú krásu. Tak ako sneh a zima,

ktorú stelesňuje, má Juki-Onna aj jemnejšiu stránku. Niektoré príbehy ju opisujú ako milosrdnú voči tým, ktorí v sebe nesú vrodené kladné vlastnosti. V iných príbehoch sa zase zamiluje do smrteľníkov.

## Ostatní Strigôňovi „poskokovia“

Protivníci róninov nemusia byť len žijúce (či nemŕtve) bytosti. Ako bolo povedané v knihe, v *konflikte* možno využiť v úlohe protivníka ľubovoľnú prekážku či nebezpečenstvo. Ak budete pristupovať k významným prekážkam ako k protivníkom, ktorých je nutné *vyradiť*, dodáte tým do hry kolorit.

Pre účely hry je možné Juki-Onnu použiť v úlohe Strigôňovej milienky.

**Sila:** zdatná alebo silná.

## Jurei a gorju (duchovia)

Podobne ako ich západné náprotivky sú jurei duše mŕtvych, ktorým čosi bráni v pokojnom posmrtnom živote – či už je to nejaká ujma alebo zlý čin. Ich osobnosť bude veľmi závisieť na ich povahe v živote a na okolnostiach, ktoré ich prinútili vrátiť sa zo záhrobia.

Kým jurei sú duše, ktorým vonkajšie okolnosti zabránili v pokojnom záhrobí, gorju sú pomstychtiví duchovia, ktorí sa cez svoju nenávisť sami dostali na územie života po smrti<sup>57</sup>. Sú zlí a zákerní a často v sebe nesú iracionálny a neukojiteľný smäd po pomste. Títo duchovia strašia buď jednotlivcov alebo blúdia po konkrétnych miestach.

Japonskí duchovia sa zobrazujú v bielych kimonách (typické posmrtné oblečenie starého Japonska) bez nôh či chodidiel. Často ich sprevádza dvojica

---

<sup>57</sup> Podľa povier sa človek, koho posledná myšlienka pred smrťou súvisela s nenávisťou či pomstou, vráti ako gorju. (Preto sa považuje výrok „Budem ťa strašiť,“ vyslovený v hneve za hrozbu.)

vznášajúcich sa plameňov alebo bludičiek<sup>58</sup> v strašidelných farbách — napr. modrej, zelenej, či fialovej.

**Sila:** akákoľvek.

## Mačky

Zo všetkých magických zvierat sa mačky považujú za najzlovestnejšie. Sú zlomyseľné, pomstychtivé a majú „sloniu“ pamäť — nezabúdajú na žiadne zlé veci, ktoré sa im stali. O mačkách sa tiež verí, že majú náklonnosť k očarovaniu ľudí a niekedy aj dokonca schopnosť prevziať cudzie telo.

Mačky dokážu na seba vziať rozličné podoby. V ich prirodzenej zvieracej podobe sa vo všeobecnosti verí, že dokážu chodiť vzpriamene, kde si pomáhajú chvostom<sup>59</sup>. Verí sa tiež, že mačka na seba vie zobrať ľudskú podobu, ale tak ako v prípade ostatných magických zvierat, jej pravú povahu prezrádza nejaká drobnosť — či už mačací chvost alebo tieň v tvare mačky. Niekedy (tak ako ostatné magické zvieratá)

58 Bludička je bledé strašidelné svetlo, ktoré možno vidieť vznášať sa či poletovať nad cintorínmi a močiarmi. Ak sa k nim niekto priblíži, rozplynú sa. Zvyčajne sa verí, že sú to zlomyseľní duchovia mŕtvych či iné nadprirodzené bytosti, ktoré chcú zmiast' pútnikov a zviest' ich z cesty.

59 Z tohto dôvodu existuje povera (ktorá je z nášho pohľadu prinajmenšom zvrátená), že človek by mal starej mačke zlomiť chvost, aby jej zabránil v pomste za minulé krivdy.

## Nemôžte sa pomýliť

Ak máte v úmysle vymyslieť vlastný originálny druh nadprirodzenej príšernosti a zahrnúť ho do príbehu, v podstate sa nemôžete pomýliť. Vzhľadom na široký záber a rôznorodosť japonskej mytológie a folklóru takmer každá bytosť zapadne do pestrej palety tradičných japonských bôžikov.

Obrovský hmyz či zvieratá? Bez problémov. Magické zvery? Urobte ich inteligentnými či dajte do hromady viaceru črt bežných zvierat a vytvorte vlastnú mýtickú stvoru. Bôžikovia? Pokiaľ je stvorenie dostatočne čudesná a groteskná spotvorenina prirodzenej ľudskej podoby, nik nespozná rozdiel oproti klasickým bôžikom.

Hrajte toto stvorenie tak, ako akúkoľvek inú japonskú nadprirodzenú bytosť — temnú, pomstychtivú a divoko nepredvídateľnú, a dodajte jej trochu humoru.

a smrť, je zobrazovaný s vycerenými zubami a bojuje palicou. Druhý má zasa zavreté ústa, bojuje mečom a predstavuje skrytú silu a zrodenie. Niekedy sú nió zobrazovaní ako ši-ši, tzv. strážne levy.

V hre môžu nió slúžiť ako osobní strážcovia Strigôňa, či dokonca ako jeho najvyšší radcovia.

**Sila:** silní

## Obor

Idea nadmerne veľkých ľudí je spoločná pre japonskú kultúru i pre Západ. Pre účely hry sa odporúča, aby Strigôň ovládal jediného obra, ktorý spí v jaskyni na kraji hory. V prípade potreby sa zobudí, aby slúžil svojmu pánovi.

**Sila:** silný alebo nezabiteľný

sa zjavuje s telom človeka, ale s hlavou mačky.

**Sila:** slabá alebo zdatná

## Nió

Nió („Dvaja králi“) je dvojica ochranných božstiev, ktorá sa často vyskytuje v podobe sôch pred vstupom do budhistických chrámov.

Podľa niektorých legiend strážili samotného Budhu a preto sú znázorňovaní ako svalnatí, vypracovaní zápasníci. Jeden symbolizuje otvorené násilie

## Oni

Oni sú zlí bôžikovia či démoni zobrazovaní ako veľké hrôzostrašné tvory s rohmi, strapatými vlasmi, troma očami, troma pazúrmami namiesto prstov a pokožkou rozličnej farby. Často majú schopnosť lietať.

Oni sú zákerní a krutí a majú typické diabolské nálady. Hoci budia hrôzu a sú nebezpeční, nie vždy prekypujú inteligenciou a bystrosťou.

**Sila:** zdatní alebo silní

## Tengu

Tengu sú zlomyseľní bôžikovia s povestou „bubákov“, teda neurčitých všeobecných strašidelných postáv, ktoré žijú v lesoch a horách.

Často sú zobrazovaní ako vtáčí ľudia s čiernym perím podobným havranovi a s krídlami. Niekedy sa ukazujú ako ľudia s dlhými nosmi podobnými zobákom. Bez ohľadu na ich podobu sú povestní svojou obľubou v nosení červených kabátov a čiernych klobúčikov a svojim maskovaním sa za putujúcich budhistických kňazov. Inokedy sú zobrazovaní ako vynikajúci šermiari.

Aj v porovnaní s ostatnými bôžikmi sú tengu nesmierne nevyočítateľní a nepredvídateľní, pretože v okamihu prechádzajú medzi krutosťou,

## Posadnutie a ovládnutie mysle postáv

V situácii, keď sa postavám niekto vyhráza posadnutím alebo ovládnutím mysle (prípadne uvedením do akéhokoľvek iného psychického stavu, ktorý predpisuje isté správanie), je nutné, aby si postava vždy uchovala istú mieru slobodnej vôle. Posadnutie či ovládnutie mysle v sebe nesie nebezpečenstvo deprotagonizácie hráča — a preto by hráč nikdy nemal stratiť kontrolu nad postavou. Namiesto toho sa od neho očakáva, že jeho postava bude vykonávať príkazy toho, kto ho ju ovládol.

Jediný prípad, keď môže postava úplne prejsť pod vplyv niekoho alebo niečoho iného, je v prípade jej *vyradenia*. Oslobodenie spod vplyvu sa potom môže riadiť pravidlami pre zotavenie zo zneschopenia.

niekto ublíži alebo ich rozhnevá, budú kričať a plakať.

Tokutaro-san a Otoku-san môžu byť použité v úlohe sluhov Juki-Onny.

**Sila:** slabé

## Vlky

V japonskom folklóre predstavujú vlky duchov samotných hôr, ale toto postavenie rozhodne nezmenšuje ich zúrivosť či nebezpečenstvo.

Vlky možno v hre použiť v úlohe strážnych psov alebo „domácich zvieratiek“ O-Janmu.

**Sila:** slabé

zlomyseľnosťou či humorom bez akéhokoľvek dôvodu a pravidelnosti.

**Sila:** slabý či zdatný

## Tokutaro-san a Otoku-san

Tokutaro-san i Otoku-san sú očarované bábky. Z diaľky vyzerajú ako dvoj-trojročné deti: Tokutaro-san ako chlapec, Otoku-san ako dievčatko. Zblízka je však hneď jasné, že sú vyrobené z látky. Nevedia rozprávať, ale ak im



### III. FINÁLNY STRET

#### O-Janma

Najdôležitejšou vecou, ktorú si treba pri Strigôňovi uvedomiť, je to, že O-Janma je z veľkej časti len **McGuffinom**<sup>60</sup>, teda príbehovým nástrojom, ktorý má posúvať dej. Nemusí byť teda rozpracovaný tak podrobne ako postavy hráčov. V príbehu predstavuje symbolické stelesnenie zloby, nepriateľstva, a zrkadlo pre negatívne vlastnosti hráčskych postáv. Hra by nemala byť zameraná na samotného Strigôňa, ale na vzťahy medzi postavami. Rovnako sa predpokladá, že prítomnosť Strigôňa, ktorá predstavuje jednak symbol a jednak postavu v hre, by mala byť používaná hlavne na vytváranie tlaku a napätia medzi postavami.

Presná úloha Strigôňa bude v každej hre iná. Text predpokladá, že Strigôň je záhadná a tajomná bytosť. V niektorých skupinách sa zjavuje už počas výpravy, iné skupiny ho predstavujú až v záverečnej scéne. Bez ohľadu na zvolený spôsob text predpokladá, že v úvodných fázach hry je Strigôňova prítomnosť len minimálna, ale bude narastať s postupom hry.

Z teoretického hľadiska je Strigôň, tak ako každá iná nehráčska postava, pod kontrolou Pána hry. V súlade s filozofiou skupinového úsilia, ktoré je možné použiť aj pri vytváraní a vývoji Strigôňovej postavy, môžu aj hráči dodávať do hry fakty o Strigôňovi (či už

---

60 McGuffin je veľmi často používaný vo filmoch – často ide o nejaký predmet, po ktorom bažia nielen hlavní hrdinovia, ale aj ich oponenti. Samotná povaha predmetu nie je dôležitá, pretože jeho úlohou je posúvať dej.

otvorene, alebo ako dôsledok iných faktov), ktoré súvisia s ich *temnými osudmi* alebo sú inak prepojené s príbehom či minulosťou postavy.

Text predstavuje Strigôňa ako ducha zimy. Z tohto dôvodu sa predpokladá, že dokáže ovládať teplotu i počasie a zmena v týchto elementoch znamená zmenu prítomnosti a vplyvu Strigôňa. Text tiež predpokladá, že Strigôň má značné magické schopnosti, ale ich konkrétne prejavy sú ponechané na preferencie jednotlivcov.

**Zabitie Strigôňa.** Z mechanického hľadiska je Strigôň len *silná* nehráčska postava, čo môže budiť dojem, že sa nijak nelíši od ostatných postáv, a teda že finálny stret bude pôsobiť ako antiklimax<sup>61</sup>. Základnou otázkou však nie je to, či sa róninom podarí poraziť Strigôňa, ale to, či budú postavy schopné prekonať svoje nezhody a spory. Právě vyvrcholenie výpravy nespočíva v samotnom strete so Strigôňom, ale v momente, keď problémy jednotlivých postáv dosiahnu špic. Tento moment môže nastať počas záverečného stretu, ale nie je vylúčené, že sa vyskytne už pred ním. V niektorých prípadoch nastáva dokonca až po konfrontácii so Strigôňom.

Ak sú postavy schopné prekonať rozdiely a urovnať spory a vstúpiť do záverečného boja bez rozporov, bok po boku a so vzájomnou dôverou, nie je dôvod, aby súboj so Strigôňom musel byť náročný. Na druhej strane, ak sa postavám nedarí urovnať rozpory, Pán hry by mal použiť Strigôňa na to, aby ich zdôraznil a voviedol do popredia. V tomto prípade nemusí byť

---

61 Antiklimax (opak klimaxu, teda vyvrcholenia) predstavuje moment, keď náročný problém, s ktorým súvisí veľká časť deja, sa zrazu vyrieši prostým, či jednoduchým spôsobom.

„finálna konfrontácia“ so samotným Strigôňom, ale prejaví sa ako „finálny stret“ medzi postavami.

**Kedy vyvolať finálny stret?** Ako má Pán hry poznať správny moment na uvedenie finálneho stretu? Vo všeobecnosti možno povedať, že skôr či neskôr nastane chvíľa, keď sa problémy postáv začnú blížiti k vyvrcholeniu. Neustálym tlakom a napätím medzi postavami sa postupne začínú lámať i samotní hráči a začne tak vznikať zárodok pre prirodzený klimax. Vo chvíli, keď sa na obzore zjaví klimax príbehov hráčskych postáv, nastáva čas, aby Pán hry začal tlačiť postavy smerom k Strigôňovi.

Odhaliť správny moment vyžaduje istú mieru uváženia či dokonca praxe. Pán hry sa však môže orientovať podľa niekoľkých typických príznakov. Predovšetkým, každý hráč má istý prah napätia, ktoré ešte znesie. S postupom výpravy a budovaním napätia, ktoré ťahá každú postavu iným smerom, hráči zistia, že napätia už majú dosť. Prekročí sa ich prah, a následne nastane jedna z reakcií:

- ☞ **Zlomia sa** – hráči sa dohodnú na ďalšom smerovaní a začínú sa ním bezhlavo rútiť, pričom opustia všetky ostatné možnosti. Toto rozhodnutie je spravené často veľmi dramatickým spôsobom.
- ☞ **Vyčkávajú** – hráči niekedy reagujú na napätie tak, že rozhodnutie odkladajú až do chvíle, kým ho bezpodmienečne nemusia spraviť (inými slovami: do konca výpravy). Tento vzorec správania možno vypožorovať vtedy, ak hráč odmieta reagovať na akýkoľvek pokus ťahať jeho postavu do iných smerov.

Keď Pán hry vypožoruje v hráčskom správaní uvedené tendencie, je to znamenie, že je čas na ťahanie postáv smerom k Strigôňovi a finálnemu stretu.

## Koniec hry

Ako má hra skončiť? Ponechávame to na samotnú skupinu. Tak ako sa hráči môžu rozhodnúť bojovať voči *temnému osudu*, majú možnosť zavrhnúť svojich priateľov a spojiť sa so Strigôňom. Čo je silnejšie – priateľstvo, osud alebo lákadlá moci? Tragédia nie je v samurajskom žánri nezvyčajná, a i takýto koniec by mal byť považovaný za dokonale vyhovujúce uzavretie hry.

Bez ohľadu na to, ako sa hra skončí, by uzatvorenie hry malo dať hráčom šancu zamerať sa a vyhodnotiť problémy svojich postáv týkajúce sa ich *temných osudov* a minulosti. Ak sa spoločenstvu podarí poraziť Strigôňa ešte pred vyriešením týchto problémov, hra by mala pokračovať dotedy, kým sa tieto rozpory nedovedú do uspokojivého uzatvorenia.

### Ako posilniť Strigôňa

Ak máte pocit, že Strigôňa treba spraviť mechanicky silnejším, nezabudnite na to, že Strigôň môže kedykoľvek privolať na pomoc zopár poskokov.

**Epilógy postáv.** Po zabití Strigôňa, či inom konci výpravy, by mal mať každý hráč príležitosť vyrozprávať krátky epilóg, v ktorom uvedie, čo sa stane jeho postavy po udalostiach výpravy. Rozsah a dĺžka epilógov sú do veľkej miery ponechané na konkrétneho hráča. Platí však všeobecné obmedzenie, podľa ktorého by sa hráči mali vyvarovať opisu epilógov, ktoré deprotagonizujú úsilie ostatných hráčov. Od hráčov sa tiež očakáva opis, ktorý zapadá z tematického i logického hľadiska do udalostí na výprave.



# HRÁME HRU



## I. VYTVÁRANIE DRÁMY

### Chápeme základnú formulu

Ako táto hra **funguje**? Čo ju robí **vzrušujúcou**?

Na základnej úrovni pramení dráma STRIGÔŇA z HORY FUDŽI zo vzťahu medzi mechanikou *dôvery* a *temnými osudmi* postáv. Vyhodnocovanie konfliktov je vo veľkej miere ovplyvnené mechanikou *vypomáhania*, čo hráčov tlačí do spolupráce a budovania *dôvery*. Oproti tomu tlačia *temné osudy*, ktoré poskytujú hráčom dôvody na to, aby sa postavili proti sebe a zasievajú do mysli postáv nedôveru a pochybnosti nad ich účasťou v spoločenstve. Protichodnosť oboch síl v hre je hlavným zdrojom napätia, čo vyúsťuje v základnú ideu hry:

„**Musíme** si dôverovať i napriek tomu, že to **nedokážeme**.“

Úlohou Pána hry je zvýrazňovať toto napätie, čo môže robiť viacerými spôsobmi. Na jednej strane by mal byť Pán hry na postavy tvrdý. Očakáva sa od neho, že neustále bude tlačiť na *konflikty* s krutými dôsledkami, vrátane vypúšťania množstva silných protivníkov do boja voči postavám. Tým bude nútiť hráčov vzájomne spolupracovať a budovať *dôveru*.

Súčasne s tým však musí do hry zakomponovávať situácie, ktoré pokúšajú *dôveru* hráčov v ostatné postavy. Pán hry by mal zobrať príbehové elementy späť s *temnými osudmi*, ktoré predložili hráči

a rozvinúť ich. Obe tieto metódy sú jeho nástrojmi na vytváranie tlaku, ktorý spôsobí, že hráči sa obrátia voči sebe.

Toto napätie by sa malo prehlbovať nielen zásluhou Pána hry, ale aj hráčov.

Malo by sa budovať až do takého extrému, keď to hráči nezládnu, a *temné osudy* a vzťahy medzi postavami vybuchnú.

Obrátia sa postavy voči sebe, alebo opustia svoje ciele v mene úspechu celého spoločenstva?

## Dejstvá – štruktúra výpravy

Popri formálnom delení hry na *kapitoly* je celá hra STRIGÓŇA Z HORY FUDŽI neformálne rozdelená na štyri fázy zvané „dejstvá.“ Poznamenajme, že tieto *dejstvá* sú myslené len ako všeobecná schéma pre

sledovanie vývoja výpravy a nemusia byť stanovené presne. Samotná hra STRIGÓŇA Z HORY FUDŽI by mala plynúť voľne a hráči by sa nemali cítiť obmedzení či ovládaní v svojom hraní len preto, že to vyžaduje príslušné dejstvo. Dejstvá majú byť hlavne nástrojom Pána hry vo fáze prípravy hry.

## Prvé dejstvo: úvod (1 kapitola)

V úvodnom dejstve by mali hráči dostať východiskové elementy pre výpravu a predstaviť postavy. Text predpokladá, že výprava začne opisom postáv stojacich na úpäť hory Fudži tesne pred východom slnka, ktoré sú pripravené zaútočiť na Strigôňovu pevnosť. Ďalej sa predpokladá, že hlavným cieľom postáv v tomto dejstve by mal byť vstup do pevnosti. Po jeho dosiahnutí začína druhé dejstvo.

Hlavným účelom tohto dejstva je dať hráčom príležitosť uviesť svoje postavy a oboznámiť sa s mechanikami (ak je to nutné). Pán

hry by teda mal uvádzať len jednoduchšie *konflikty* s menej závažnými dôsledkami.

## Neobmedzujte sa

V STRIGÓŇOVI Z HORY FUDŽI sa nemusí Pán hry obmedzovať v množstve či sile protivníkov, ktorých postaví pred hráčske postavy. Z mechanického hľadiska totiž platí, že úspech Pána hry je limitovaný pravidlom, podľa ktorého zo všetkých hodených kociek vyberá len najlepší hod. Hráči však vďaka *vypomáhaniu* môžu tento limit prekročiť. Pokiaľ majú postavy dostatok *badov dôvery*, ktoré môžu minúť, poľahky prekonajú hocičo, čo im predloží Pán hry.

I v prípade, že Pán hry premôže postavy hráčov, je to len ďalší element tragédie, ktorý vylepšuje hru. Nešťastie len zvýrazní napätie medzi postavami, čím tlačí hráčov i postavy bližšie k bodu zlomu a finálnemu stretu.

## Druhé dejstvo: budovanie napätia (1–2 kapitoly)

Po vstupe do pevnosti už niet návratu – doslova i v prenesenom význame. V tomto dejstve máme možnosť sledovať postavy, ktoré preskúmavajú

Jamadžiró. Uvádžajú sa významnejší Strigôňovi prisluhovači a ustanovuje sa atmosféra a nálada panujúca v pevnosti.

Predpokladá sa, že prítomnosť Strigôňa v tomto dejstve je zatiaľ neurčitá a hmlistá. Je možné, že sa pokúsi skontaktovať s postavami, či už cez videnia alebo cez svojich prisluhovačov. Strigôňove zjavenia by mali tlačiť postavy bližšie k ich *temným osudom*.

Účel tohto dejstva je umožniť hráčom rozvinúť vzťahy medzi postavami a vybudovať dramatické napätie pre nasledovné dejstvo. Hráči by mali začať budovať dôveru a popri tom načrtávať elementy *temných osudov* svojich postáv.

V tomto dejstve by Pán hry mal začať pretláčať situácie, ktoré sú testom vzájomnej dôvery postáv. Keď začnú hráči ukladať do hry elementy spojené s *temnými osudmi*, Pán hry by mal na nich stavať a prehlbovať ich. S postupom výpravy by mal Pán hry predkladať čoraz ťažšie a tvrdšie *konflikty* s dramatickejším dopadom.

## Alternatívna štruktúra dejstiev

Eero Tuovinen v svojich hrách používa alternatívnu štruktúru dejstiev. Každé dejstvo pomenoval a upozornil hráčov, že vo chvíli, keď nadíde moment uvedený jeho názve, začne sa pomaly blížiť jeho koniec. To predstavuje príbehový nástroj, ktorý umožňuje Pánovi hry ukončovať dejstvá v správnu chvíľu, hráčom naznačí ako hospodáriť s *dôverou* a v prípade potreby umožní spoločne odhadnúť, či pred záverom dejstva je priestor na ďalšie prekážky. Spoločné očakávanie konca dejstva možno využiť pre chvíle prekvapenia. Alternatívna štruktúra vyzerá nasledovne:

- 1 Krčma.** Krátke dejstvo, ktoré slúži na vysvetlenie pravidiel a dá priestor pre listy či iné spoločenské záležitosti. Končí sa ráno, keď začína výprava na horu.
- 2 Snežná búrka.** Dejstvo sa končí vo chvíli, keď si nájdu úkryt pred meluzínou.
- 3 Pevnosť.** Dejstvo sa končí v momente, keď vstúpia do Strigôňovej pevnosti.
- 4 Vo vnútri pevnosti.** Dejstvo sa končí v situácii, keď sa ocitnú zoči-voči Strigôňovi.
- 5 Strigôň.**

Hlavnou odlišnosťou je prológ v krčme. V niektorých prípadoch sa stávalo, že hráči porazili Strigôňa už vo štvrtom dejstve, čím sa piate dejstvo vynechalo.

Keď začnú hráči uzatvárať a riešiť svoje *temné osudy*, Pán hry by mal začať tlačiť postavy k finálnemu stretu so Strigôňom.

## Tretie dejstvo: odhalenie temných osudov (1–2 kapitoly)

Tretie dejstvo sa väčšinou zaoberá explóziou *temných osudov* postáv, pretože zhruba v tejto fáze ich začnú zrejme hráči odhaľovať. Na postavy začne doliehať smútok a depresia, pretože sa začnú zaoberať *temnými osudmi*, kým úvahy nad samotným Strigôňom pôjdu bokom.

Vo chvíli, keď začnú hráči odhaľovať *temné osudy*, pozornosť Pána hry by sa mala upriamiť na to, aby ich v tom plne podporoval. Inak povedané, udalosti v tomto dejstve by sa mali točiť okolo *temných osudov* postáv.

## Štvrté dejstvo: vyvrcholenie a záver (1 kapitola)

Záverečné dejstvo ukazuje postavy, ktoré sa snažia vyrovnat' sa s *temnými osudmi* a postaviť sa zoči-voči samotnému Strigôňovi.



## II. AKO VIESTĚ HRU

Príprava na hru z veľkej miery pozostáva z vytvárania **bangov**<sup>62</sup>, ktoré sú podľa potreby vkladané do hry. Inými slovami, Pán hry by mal brainstormovať situácie a udalosti, ktoré vyžadujú od hráča tematicky dôležité či dramatické rozhodnutia. Príkladmi takýchto situácií sú „jeden zo Strigóňových sluhov sa zjaví, aby ponúkol postave výhodnú dohodu“ či „jedna z vecí, ktoré sa stratili róninovi, sa zjaví vo vaku iného rónina.“

Pri brainstormovaní možných udalostí a situácií je vhodné pamätať na dve veci. Po prvé, tieto udalosti by mali byť dôležité z tematického hľadiska. Znamená to, že by mali byť tlačit' na otázku dôvery medzi postavami alebo by mali tlačit' na príbehové prvky predložené hráčmi, ktoré súvisia s ich *temnými osudmi*. Po druhé, treba dbať na to, aby tieto situácie nemali žiadne vopred stanovené „riešenie“. Mali by byť otvorené tak, aby si hráč mohol vybrať, aké ďalšie smerovanie si v nich zvolí.

---

62 Pojem ustanovený Ronom Edwardsom v hre *SORCERER* nasledovne: „Bangy predstavujú momenty, keď si postavy uvedomia, že majú problém a musia spraviť niečo, aby sa s ním vyrovnali. Môže to byť zjavná vec, ako pekelný démon padajúci z oblohy, či taká chúlolistivá vec ako hlas niekdajšej obete masového vraha, ktorý odpovedá na telefonát na číslo, ktoré ste našli vo vrecku mŕtvolu.“

Keďže Pán hry (a v podstate ani žiaden hráč) pred začatím hry nevie, ktorým smerom sa bude uberať výprava, je lepšie si pripraviť niekoľko vcelku izolovaných všeobecných situácií a udalostí, ktoré budú do hry zavádzané podľa potreby a uváženia. Takýmto spôsobom môže Pán hry pri vývoji výpravy vybrať zo svojho zoznamu **bang**, ktorý sa hodí do aktuálnej situácie (alebo ktorý je možné prispôbiť situácii) a vložiť ho do príbehu. Treba sa vyhnúť plánovaniu situácií, ktoré sú navzájom prepojené, alebo vyžadujú uskutočnenie istej postupnosti udalostí. Ak sa totiž výprava nezačne uberať

### Úloha hráča

V porovnaní s Pánom hry je úloha hráča oveľa jednoduchšia. Pokiaľ sa hráči snažia udržiavať a budovať napätie medzi postavami, všetko ostatné pôjde samo. Hráči potom môžu ísť s prúdom a užívať si hru.

smerom, ktorý Pán hry očakáva (čo sa často stáva), príprava bude nevyužitá a zbytočná. Pán hry by si mal brainstormom pripraviť viac *bangov* než ich mieni použiť, pretože nikdy nevie, ktoré z nich sa v hre objavia a ktoré nie.

**Druhy scén.** V *STRIGÓŇOVI Z HORY FUDŽI* (ale aj v ostatných dramatických dielach) jestvujú dva základné druhy scén – scény, ktoré sa točia okolo *konfliktu* a scény zamerané na rozvoj či zvýraznenie postáv.

Pán hry by si mal v ideálnom prípade pripraviť oba druhy scén. Plánovanie scén, ktoré rozvíjajú postavy, je však menej potrebné, pretože sa o to budú snažiť samotní hráči. Nebudú váhať využívať či dokonca vytvárať príležitosti na to, aby prehĺbili svoje charaktery. Napriek tomu je však vhodné, aby Pán hry z času na čas sám poskytol príležitosť pre ich vykreslenie. Napríklad situácia „mŕtva milovaná sa zjaví, aby vystríhala rónina pred ďalšou cestou, a prosila ho, aby sa vrátil“ môže viesť ku *konfliktu* medzi milovanou a postavou, ale rovnako

môže vyústiť k prehĺbeniu či rozpracovaniu *temného osudu* alebo *minulosti*.

## Techniky pre Pána hry

**Rozdeľuj a spájaj.** Táto technika predstavuje efektívny spôsob budovania napätia. Začať ju možno rozdelením postáv – najlepšie tak, keď sa jedna či viacero postáv ocitne osamote oddelená od zvyšku spoločenstva. Kým sú jednotlivci izolovaní od seba i od ostatných, Pán hry môže využiť príležitosť na zasievanie pochybností do mysle postavy – pochybností nad sebou či ostatnými členmi spoločenstva. Zrejme najľahším spôsobom ako vyvolať otázky je zaviesť do hry nehráčsku postavu, ktorá nadviaže dialóg s postavou – napr. Strigôňa, niektorého z jeho poskokov, či inú nehráčsku postavu, ktorá súvisí s *temným osudom*. Pán hry však môže použiť akýkoľvek iný spôsob, ktorý považuje za vhodný.

Pán hry môže zavádzať do scény s jednotlivcami *konflikty*, ale mal by pamätať na to, že účelom tejto techniky nie je spôsobovať postave ujmu, ale budovať napätie.

Po tom, čo Pán hry strávil dostatok času zahrávaním sa s myslou postavy, môže dať

## Zapájanie hráčov

Ak sa majú účastníci na hre baviť, výprava musí byť pripravená tak, aby zapojila hráčov, a nie fiktívne postavy. Situácie by sa mali vyvíjať tak, aby sa reálni účastníci stáli pred dilemom, čorobiť.

To vyžaduje, aby sa hráči aspoň trochu poznali. Popri tom existujú dva významné indikátory, ktoré poukážu na to, čo hráč považuje za dôležité – *temné osudy* a *minulosti* postáv. Keďže sa predpokladá, že hráč bude prispievať do hry len elementmi, ktoré súvisia s tým, čo sa mu páči, možno sa spoľahnúť na to, že zavádzanie prvkov, ktoré sú späté s *temným osudom* či *minulostou* jeho postavy, ho takmer istotne zaujme.

je dočasne mimo pozornosti Pána hry, sa možno prestane zaujímať o hru a dolahne na ňu nuda. Technika, ktorou sa možno vyhnúť tomuto negatívu, je *flashpoint*<sup>63</sup>.

Pri *flashpointe* sa pozornosť striedavo zameriava na rozdelené postavy až do chvíle, kým sa všetky neocitnú v *konflikte*. Cieľom je načasovať jednotlivé udalosti tak, aby postavy dosiahli *konflikt* naraz. Ak niektorá z postáv, či skupina postáv dosiahne *konflikt* oveľa skôr než ostatné, treba sa im prestať venovať až dotedy, kým nie sú ostatní pripravení.

Potom, čo všetky postavy dospejú do *konfliktu*, si všetci naraz hodia kockami (podobne ako v prípade *skupinového konfliktu*).

## Koľko oponentov?

V prípade všeobecného súboja by mal predložiť Pán hry približne toľko protivníkov, koľko je postáv v spoločenstve. Menší počet uľahčí súboj, a ak je protivníkov o jedného či dvoch viac, konflikt bude náročnejší. Náročnosť boja samozrejme závisí aj na *sile* nepriateľov.

63 Doslova „bod vznietenia“. Túto techniku vyvinul Ron Edwards pre hru SPIONE.

Výhodou flashpointu je, že žiaden hráč nie je mimo pozornosti dlhšie než pár minút a súčasné vyhodnotenie všetkých *konfliktov* zapojí do hry všetkých hráčov.

**Križ**<sup>64</sup> je ďalšou technikou, ktorá pomáha prekonať nevýhody vyplývajúce

z rozdelenia postáv. Hlavná myšlienka spočíva v zavádzaní prvkov z predošlej scény do aktuálnej a to i v prípade, že sú v aktuálnej scéne iné hráčske postavy. Technika vytvára ilúziu kontinuity medzi scénami, ktoré by inak boli nezávislé.

*V jednej scéne sa Wananabe a Cudži dostanú do hádky s tengu o fľašu saké. Skupiny sa pobijú a tengu so strachom utečú.*

*V neskoršej scéne prechádza Hara malým nádvorím, keď sa zrazu spoza rohu vyrúti zmätený a rozhnevaný krdel' tenguo. „Tam je naše saké!“ zakričí ktorýsi z nich.*

**Oddychové scény.** Jedna z najefektívnejších techník na budovanie napätia medzi postavami prekvapivo spočíva v krátkych **oddychových scénach** („*breathers*“). Po každej dôležitej udalosti či scéne výpravy by mali hráči dostať trochu času na to, aby chvíľu vnútroherne interagovali ako postavy. Pre Pána hry je mimoriadne účinné, keď doslova odstúpi od hráčov a povie niečo v duchu „Čo si medzi sebou poviete? Nebudem pokračovať, kým si to nevyjasnite.“ Takéto scény pomáhajú rozvíjať

64 Cross, termín, ktorý zaviedol Ron Edwards pre účely hry *SEX & SORCERY*.

## Čo je „dostatočne“?

Koľko výstavby a rozpracovania je „dostatočné“ na to, aby sa ukončila kapitola? Hoci túto otázku je možné zodpovedať len v samotnej hre, vo všeobecnosti platí, že pokiaľ je vidieť úprimnú snahu hráčov, Pán hry by mal byť ústupčivý a začať novú *kapitolu*. Túto taktiku by mal používať len vtedy, ak je vidieť, že hráči sa úmyselne snažia ignorovať *temný osud* a napätie vyplývajúce z nedôvery.

vnútroherné vzťahy medzi postavami.

Oddychové scény dávajú hráčom chvíľu dejového uvoľnenia medzi obdobiami náročnej drámy a akcie, čím im umožnia stráviť najdôležitejšie udalosti hry.

## Pozdržanie kapitol.

Keďže len Pán hry má právomoc rozhodnúť, kedy sa *kapitola* začne a skončí, jednou z významných taktík na budovanie napätia je pozdržanie konca kapitoly do chvíle, kým hráči dostatočne nerozpracujú *temné osudy* alebo nevybudujú dostatok napätia medzi postavami. Ak hráči nezačnú prehlbovať *temné osudy* či medziľudské napätie, skôr či neskôr sa im minú *body dôvery* a ľahko podľahnú Strigôňovým prisluhovačom. Hlavná idea tejto taktiky je, že hráči by nemali získať výhodu obnovenej *dôvery* bez toho, aby si najprv neustanovili *temný osud* a nerozvinuli nedôveru vyplývajúcu z napätia. V samej podstate táto technika len zaisťuje, že hráči robia to, čo je ich úlohou.

**Umožnite hráčom plniť ich zámery a plány.** Ak má hráč nejaký plán, či dlhodobý zámer, ktorý sa pokúša naplniť (či už súvisí s *temným osudom* alebo nie), Pán hry by ho mal podporovať v tom, aby to dosiahol. Inými slovami, je užitočné, ak hráč využíva režisérske právomoci, ktoré súvisia s jeho *temným osudom* na to, aby zavádzal do hry situácie súvisiace s jeho zámermi. Predstavme si hráča, ktorý chce nájsť temnicu, z ktorej chce oslobodiť uväznenú hráčsku postavu. Pán hry by nemal zarámovať scénu, v ktorej sa postava ocitne pred dverami väzenia. Namiesto

toho by hráč mal používať svoju režisérsku právomoc spätú s *temným osudom* na to, aby sám našiel cestu k temnici.

Hlavnou ideou tejto techniky je prinútiť hráčov používať režisérsku právomoc, čím môže Pán hry rozvíjať *temné osudy* postáv a napätie spojené s dôverou.

**Nechajte hráčov definovať herné prvky.** Hráči majú právo používať režisérsku právomoc vyplývajúcu z ich *temných osudov* na zavádzanie herných elementov. Pán hry má navyše možnosť **požiadať** ich o to. Účel tejto techniky je poskytnúť hráčom možnosť rozpracovať či zvýrazniť *temný osud* alebo *minulosť* postavy. Technika je mimoriadne účinná v prípade, keď Pán hry požiada hráča o definovanie konkrétnych prvkov, ktoré majú zjavný súvis s jeho postavou.

*Pán hry: „Pri ceste cez Strigôňov zámok ste sa ocitli v chodbe – chodbe lemovanej ľudskými hlavami. Zrazu si si uvedomili, že jednu z nich spoznávaš... Koho hlava je to?“*

**Robte narážky.** Pán hry môže počas hry robiť narážky na významné udalosti v hre, napr. „Nie je zaujímavé, že Higa je s Itom zadobre, hoci s nikým nevychádza?“

Účel tejto taktiky však nie je zahanbiť či znechutiť hráčov – práve naopak. Hlavná idea je **povzbudiť** do správania, na ktoré Pán hry naráža. Ak Pán

## Používanie „bonusových úspechov“

Hráč môže použiť bonusový *úspech*, ktorý vyplýva z *kritického* či *dvojitého úspechu* na získanie podobného účinku ako v prípade režisérskych právomocí plynúcich z *temného osudu*. Tieto bonusové *úspechy* sa však vyskytujú len zriedka a teda je oveľa pravdepodobnejšie, že sa pri plnení svojich dlhodobých zámerov či cieľov bude musieť spoliehať na režisérsku právomoc *temného osudu*.

hry povie „Hmmm, Kobajaši koná... podozrivo,“ mal by to oznamovať s výrazom na tvári, ktorý naznačuje, že „toto bude dobré!“. Ak povie „Kawaro klame najlepšiemu priateľovi... výborne, výborne!“ má to povedať tak, aby bolo vidieť, že s tým súhlasí.

**Pripomínajte hráčom ich možnosti.** Poslednou z jednoduchých techník, ktoré

môže Pán hry využívať, je pripomínať hráčom ich možnosti. Keď je hra v plnom prúde, hráči môžu v zápale zabudnúť na svoje možnosti. Preto môže byť užitočné, ak Pán hry povie niečo v duchu „nezabúdaj, že vždy môžeš naznačiť svoj *temný osud*“ alebo „chce niekto v tomto *konflikte* použiť *dôveru* alebo *vypomáhať*?“ Technika je obzvlášť užitočná v úvodných fázach hry, keď sa hráči ešte len oboznamujú s pravidlami.





# DODATKY

## I. DODATOK I: PRAMENE

### Filmy

#### Filmy Akira Kurosawu

Pravdepodobne najlepší japonský režisér a jeden z najvýznamnejších režisérov 20. storočia je známy svojimi filmami žánru džidai-geki. Najvýznamnejšie diela sú:

- ☞ RAŠOMON (1951)
- ☞ SEDEM SAMURAJOV (1956)
- ☞ KRVAVÝ TRÓN (1957)
- ☞ YOJIMBO (1961) a pokračovanie SANJURO (1963)
- ☞ KAGEMUŠA (1980)
- ☞ RAN (1985)

#### Cesta do fantázie / Spirited Away (2001)

V tomto filme štúdia Ghibli je dievčatko prinútené slúžiť v čarovných kúpeľoch určených pre tradičných japonských bôžikov. Milý a odľahčený pohľad na tradičný japonský folklór a poverčivosť.

Ďalšie filmy tohto štúdia, ktoré sa oplatí vidieť, sú napr. PRINCEZNA MONONOKE / MONONOKE HIME (1999) a MÔJ SUSED TOTORO / TONARI NO TOTORO (1988).

#### Gauneri / Reservoir Dogs (1992)

Voľne inšpirovaný hong-kongskou kriminálnou drámou CITY ON FIRE z roku 1987. Tento film Quentina Tarantina sa zaoberá skupinou gangstrov, ktorí po dokonale naplánovanej, ale fatálne zlyhanej lúpeži, musia odhaliť vo svojich radoch policajného informátora. Zaujímavosťou (ktorá je veľmi spätá so STRIGŔOM Z HORY FUDŽI) je samotný predmet lúpeže, ktorý nie je vôbec dôležitý a v skutočnosti sa ani nikdy neukáže. „Základný“ film pre porozumenie funkcie *dôvery* v tejto hre.

## Séria Ju On

Séria JU ON (vrátane amerického filmu THE GRUDGE) predstavuje sériu hororových filmov, ktoré sa týkajú strašidelného domu a pomstychtivých duchov, ktoré ho obývajú. V samotnom jadre je táto séria moderným pohľadom na klasickú japonskú poverčivosť.

## Kwaidan (1964)

Filmová adaptácia rovnomennej knihy od Lafcadio Hearna, ktorá predstavuje štyri tradičné japonské strašidelné poviedky. Jeden zo „základných“ filmov, ktoré pomôžu pochopiť STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI.

## Ninja Scroll (1993)

Putujúci rónin a osamelé dievča-ninja sú donútení bojovať s ôsmimi démonmi Kimona. Vizuálne ohromujúci animovaný film, ktorý je typickou ukážkou brutálnej, hyperrealistickej a pseudomagickej akcie typickej pre STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI.

## Twilight Samurai / Tasogare seibei (2002)

Moderný džidai-geki, ktorý rozoberá život chudobného samuraja zápasiaceho so životom. Postupnosť niekoľkých udalostí ho donúti prijať výzvu na súboj od iného samuraja, ktorý odmietol spáchať seppuku. Jemné prevedenie filmu je dobrou ukážkou pomalého rozvoja postavy, ktorý je typický pre STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI.

## Knihy

### Knihy piatich kruhov – Mijamoto Musaši

České vydanie: Kniha pěti kruhů, ISBN 80-889690-9-3, CAD Press, 2005

V KNIHE PIATICH KRUIOV (známej tiež pod názvom GO RIN NO ŠÓ) uvádza Musaši (muž takmer legendárnej povesti) svoj traktát o stratégii. Klasické čítanie, ktoré ovplyvňuje nielen priaznivcov bojových umení, ale aj obchodníkov a biznismenov.

### Hagakure – Jamamoto Cunetonmo

V HAGAKURE („Skryté pod lístím“) sa starnúci Cunetonmo venuje úvahám nad životom samuraja. Ďalší klasický text, ktorý sa venuje ideám a postojom samuraja éry Edo.

### Japanese Castles 1540–1640 / Japonské hrady – Stephen Turnbull

Vynikajúci (hoci len anglický) úvod do japonských hradov a zámkov. Popri tejto knihe napísal autor viacero kníh o samurajoch a starobyľom Japonsku, ktoré sú dostupné aj u nás. Patrí medzi ne SAMURAJ – PŘÍBĚH VZNEŠENÝCH JAPONSKÝCH VÁLEČNÍKŮ<sup>65</sup>, či SAMURAJ – SVĚT VÁLEČNÍKA<sup>66</sup>.

---

65 České vydanie vydala Metafora, 2005, ISBN 80-7359-081-6

66 České vydanie vydalo Fighters Publications, 2005, ISBN 80-86977-09-9

## **Japanese Grotesqueries / Japonské grotesknosti – zostavil Nikolas Kiej'e**

Kniha sa venuje zvláštnej fascinácii v tradičnom japonskom umení – groteske. Kniha, ktorá je z väčšej časti tvorená ilustráciami, zhromažďuje niekoľko japonských ilustrácií týkajúcich sa mŕtvych, duchov, démonov či iných neprirodzených hračiek prírody. Povinné čítanie pre záujemcov o japonské strašidelné poviedky, poverčivosť a folklór.

## **Kaidan / Kwaidan – Lafcadio Hearn**

České vydanie: Kaidan: japonské príbehy, ISBN 80-902113-3-X, Praha, Brody, 1996

Lafcadio Hearn, podobne ako bratia Grimmovci, zozbieral niekoľko tradičných japonských strašidelných príbehov, rozprávok a ľudových rozprávání a zostavil ich do podoby KAIDANU (doslova: „strašidelný príbeh“). Hearn, známy aj pod menom Koizumi Jakumo, sa narodil na gréckom ostrove Lefkas, ale neskôr sa presťahoval do Japonska, stal sa tamojším občanom a dokonca sa oženil s Japonkou. Okrem KAIDANU – zrejme jeho najznámejšej práce – napísal niekoľko kníh o japonskom folklóre, kultúre a spiritualite.

## **Myths and Legends of Japan / Mýty a legendy Japonska – F. Hadland Davis**

MÝTY A LEGENDY JAPONSKA (dostupné len v angličtine) prehľadným spôsobom prerozprávajú japonské mýty, legendy a rozprávky. Veľmi prístupná kniha, ktorá je vhodná pre západných čitateľov.

## **Tajemství Samurajů – Oscar Ratti & Adele Westbrook**

České vydanie: Fighters Publication, 2005, ISBN 80-903079-9-X

Napísané s prihliadnutím na praktikanta bojových umení, kde poskytuje prehľad stredovekého Japonska a samurajskej kultúry. Hoci z akademického hľadiska to nie je práve najrigoróznejšia práca, stále slúži ako vhodný úvod do sveta samurajov.

## **Webové stránky**

### **JCastle.info - Príručka k japonským hradom**

Všeobecný portál o japonských hradoch poskytuje všeobecné informácie i podrobnosti o konkrétnych hradoch a zámkoch.

### **E-Budo.com**

Diskusné fórum týkajúce sa japonských bojových umení. Vynikajúce stránky so skúsenými a vzdelanými účastníkmi.

### **ShiroFan.com – návštevníci japonských hradov**

Hoci stránky neposkytujú veľa textových informácií, obsahujú jednu z najväčších (a najúžasnejších!) zbierok fotografií japonských hradov na webe.

## Indie-RPGs.com - The Forge

Diskusné fórum venované nezávislému vydávaniu rolových hier. Predstavuje výnimočné miesto na debaty o teórii rolových hier, dizajne a vydávaní.

## RPG.net

Jedna z najväčších všeobecne zameraných stránok o rolových hrách, ponúkajúca diskusné fóra, články a recenzie produktov.

# II. DODATOK II – JAPONSKÉ MENÁ A OSLOVENIA

Prvou záležitosťou, ktorú treba mať na pamäti pri oslovovaní človeka pochádzajúceho z Japonska je zvyk uvádzať priezvisko pred rodným menom. Príkladom je meno autora: Timothy (rodné meno) Kleinert (priezvisko) by v japonskom ponímaní znelo Kleinert Timothy<sup>67</sup>.

V „zdvorilej“ japonskej konverzácii tiež platí, že o osobe sa zmieňujeme cez priezvisko (rodinné meno). Zmienka cez rodné meno je zvyčajne vyhradená len pre rodinu a blízkych priateľov. To platilo vo väčšej miere v stredovekom Japonsku, kde sa dokonca i priatelia oslovovali priezviskom.

---

67 Rovnaký úzus používa napr. maďarčina.

Druhou dôležitou záležitosťou je používanie oslovení pri obracaní sa na osobu. Typická japonská konverzácia je oveľa formálnejšia než slovenská (nehovoriac o americkej) a v stredoveku pre ňu platili ešte prísnejšie pravidlá. Na rozdiel od japonskej kultúry je mimoriadne zriedkavé obracať sa na osobu len menom (či už rodným alebo priezviskom). Zvykom pri oslovovaní osoby v Japonsku je dodať k menu osoby príslušný titul. Na rozdiel od slovenčiny, kde sa titul uvádza pred menom osoby („pán Kováč“), japonské tituly sa uvádzajú ako prípona mena („Saito-san“).

Okrem umiestnenia majú japonské tituly i ďalšie rozdiely oproti slovenským. Kým väčšina našich titulov je závislá na rode osoby, japonské tituly sú pre oba rody rovnaké. Slovenské tituly sa používajú len v prípade označovania ostatných ľudí, v japončine nie je výnimočné používať ich na označovanie zvierat či dokonca významných predmetov či vecí. (Príkladom je hora Fudži, ktorá je často označovaná ako Fudži-san.) Ďalšou významnou odlišnosťou je účel titulov. Väčšina slovenských titulov určuje postavenie osoby (napr. „doktor“), ale japonské tituly v sebe nesú citový náboj a používajú sa na vyjadrenie vzťahu medzi dvoma osobami. Kým slovenské tituly sú pevné, japonské závisia od situácie. Dokonca aj dve rovnaké osoby sa môžu oslovovať rozličnými titulmi závislými od konkrétnej situácie. Ak by sa manžel (alebo manželka) učili od svojej „polovičky“ nejakú vec, nebolo by nezvyčajné, keby sa striedavo oslovovali ako –chan („miláčik“) a sensei („učiteľ(ka)“). Japončina pozná množstvo rozličných titulov určených pre rozličné príležitosti.

Ďalšou dôležitou význačnosťou, na ktorú treba myslieť počas japonskej konverzácie, je zdvorilostná zásada, podľa ktorej je vhodné úplne sa vyhýbať zmienkam o mene osoby. (Opäť platí, že tento úzus bol oveľa viac využívaný v stredovekom Japonsku než v súčasnosti.) Vo formálnej konverzácii sú osoby oslovované podľa ich postavenia alebo iným samostatným titulom. Jeden z prakticky používaných spôsobov preberá prvú slabiku mena osoby a dodá k nej príslušný titul. Príkladom môže byť **Hajaši**, ktorý by bol oslovovaný ako **Ha-sama** (pán). V japonskej kultúre je tiež bežné, že sa osoby o sebe vzájomne zmieňujú cez rodinné vzťahy, napr. brat, sestra, otec, stará matka (a to dokonca aj medzi cudzincami).

## Tituly

### Často používané tituly<sup>68</sup>

**-San.** Neutrálny a najčastejšie používaný titul v modernej japončine. Je zhruba ekvivalentný „pánovi“, „pani“, či „slečne“. Keďže **-San** sa používa ako viac-menej štandardné oslovenie v modernej

### -San, -Sama a -Dono

Používanie **-san** je súčasťou spoločenskej etikety moderného Japonska, hoci to nebolo vždy tak. Pred érou Edo boli dvoma každodennými titulmi **-sama** a **-dono**, kde **-dono** predstavovalo zdvorilejšiu formu. Počas jej trvania sa **-san** (skrátenejší tvar od **-sama**) začal objavovať v úlohe neformálneho oslovenia. Postupom času sa **-san** dostal do pozície bežného každodenného oslovenia, kým **-sama** prešla do podoby formálnejšieho titulu. **-Dono** je v modernom Japonsku používaný len veľmi zriedka.

Pre účely hry je ponechaný výber používaných titulov na samotnej skupine. Ak sa vyžaduje historická presnosť, mali by ste zväziť použitie **-sama** a **-dono** pre štandardné oslovenia. V opačnom prípade splnia túto rolu **-san** a **-sama**.

japončine, titul je prijateľný vo väčšine situácií.

**-Sama.** V modernej japončine je **-sama** zdvorilejší titul, ktorý sa používa v listoch či pri formálnych príležitostiach. Pre bežnú konverzáciu je však až príliš zdvorilý. V stredovekom Japonsku však bol **-sama** používaný na oslovanie osôb rovnakého či nižšieho spoločenského postavenia. Často sa prekladá ako „pane“ či „madam“.

**-Dono.** Ďalší formálny titul, ktorý bol v stredovekom Japonsku používaný na oslovenie šľachticov, vysokopostavených samurajov či iných osôb vyššieho spoločenského či politického postavenia. Približne mu zodpovedá anglický titul „lord“. **Dono** možno používať ako príponu, ale aj ako samostatne stojaci titul.

**-Kun.** Neformálny titul, ktorý používajú muži na označenie mladších (vekom alebo služobne) mužov. **-Kun** sa používa rovnako ako „kámo“ v slovenčine. Hoci **-kun** zvyčajne indikuje bližší vzťah medzi oslovenou osobou, môže byť tiež použitý v úlohe jemnej urážky (podobne ako „kámo“).

Hoci sa tento titul zväčša používa pri mužoch, v modernom Japonsku je možné ho použiť aj na ženy. V stredovekom Japonsku sa však **-kun** používa len na označenie mladšieho chlapca.

68 Toto samozrejme nie je vyčerpávajúci zoznam, ale len vymenovanie bežných titulov, ktoré zapadajú do prostredia hry.

**-Chan.** Ďalší neformálny titul používaný pre deti, najbližších priateľov, rodinu a milovaných. Približne ekvivalentný „miláčik“ a „zlatko“. **-chan** je niekedy používaný ženami a dievčatami ako ženský ekvivalent **kun**.

Podobne ako **-kun** indikuje **-chan** blízky vzťah, ale môže byť použitý ako urážka. V skutočnosti býva **-chan** používaný ako sexistické označenie ženy. **-chan** (tak ako **-kun**) je tiež v súčasnosti používaný voľne, ale v stredovekom Japonsku bol takmer výlučne využívaný na označenie dieťaťa.

**Sensei.** Hoci sa často prekladá ako „učiteľ“, v modernej japončine je používaný na označenie osoby s vyšším vzdelaním, od ktorej získavate službu či radu, napr. profesora, či lekára. **Sensei** sa často používa ako samostatne stojaci titul.

**Tono.** Bežný stredoveký titul pre pána osoby v zmysle rodu či lénneho pána. Zvyčajne používaný ako samostatný titul.

## Ďalšie tituly

**-čugu / -kogo.** Kráľovná. Titul **-čugu** sa používa pri oslovovaní manželky vládcu, a **-kogo** na označenie kráľovnej, ktorá vládne sama.

**Danna.** Bežný, ale zdvorilý titul, zhruba ekvivalentný „milý pane“ či „láskavý pane“.

## Prečo sa obťažovať s titulmi?

Tituly prispievajú ku koloritu a atmosfére hry a zároveň umožňujú ochucovať interakciu o jemné odtiene. Použitie oslovenie môže zvýrazniť vzájomné zblížovanie či odd'áľovanie postáv, rovnako ako naznačovať jemnú úctu či dešpekt v konverzácii.

Tituly však rozhodne nie sú povinné. Používajte ich len vtedy, ak si to želáte. Pre účely hry úplne stačí, ak sa budete oslovovať menami – či už rodnými alebo priezviskami.

Rovnako nik neprikazuje používať ich „vždy alebo vôbec“. Môžete ich používať tak často alebo tak zriedkavo, ako chcete. Ak sa rozhodnete oslovovať členov spoločenstva menom a tituly budete používať na zdôraznenie výnimočných chvíľ zblížovania, vzd'áľovania, či formálnej konverzácie, je to v poriadku. Pre účely hry je postačujúce používať slovenské ekvivalenty japonských oslovení.

v postavení.

**-Hime.** „Princezná“

**Kačo.** „šéf“ či „nadriadený“

**Kohai.** Moderné označenie pre nižšie postavenú alebo služobne mladšiu osobu, zvyčajne v prostredí školy. Je dôležité vedieť, že **kohai** indikuje osobnejší vzťah podobný vzťahu majster-žiak. Mentor **kohai** sa zvyčajne označuje ako **sempai**.

**Kozo.** Japonský termín pre „chlapca“.

**Meidžin / -Wake.** Titul používaný na označenie rovnako postavenej osoby, hoci niekedy je prekladaný ako „majster“ v zmysle umelca. Ak

Bežne sa používal medzi obchodníkmi na oslovovanie svojich zákazníkov a medzi „bežnými“ samurajmi (ošumelé, ale srdečné typy).

**-Denka.** Výsost'

**-Gimi.** Z teoretického hľadiska je **-gimi** len raná výslovnosť kandži pre **-kun**. Na rozdiel od moderného používania **-gini** v sebe nenesie konotáciu „menej skúseného“ a často sa používala na oslovenie rovesníka.

**-Gozen.** Titul pre ženy

sa používa v spojení s menom osoby, použije sa ako prípona **-wake**. Ak sa používa ako samostatný titul, využije sa výslovnosť **meidžin**.

**O-**. Všeobecné vyjadrenie úcty a rešpektu, často prekladané ako „vel'ký“. Na rozdiel od ostatných titulov je **O-** používaný ako predpona a nie ako prípona. **O-** sa niekedy využíva v spojení s ďalšími titulmi na vytvorenie samostatne znejúceho titulu.

**Oku-sama**. Vydatá žena bez ďalšieho titulu, často sa prekladá ako „pani“.

**Odžoh-sama**. Slobodná žena bez ďalšieho titulu, často sa prekladá ako „slečna“.

**Sempai**. Má rovnaký koreň v kandži ako **sensei**. **Sempai** je moderné označenie nadriadeného či služobne staršieho, zvyčajne v školskom prostredí. Podobne ako **kohai** indikuje osobnejší vzťah medzi učiteľom a žiakom. Podriadený **sempaia** sa nazýva **kohai**.

**-Šino**. „Princ“

**Šódžo**. Japonské označenie „dievčaťa“.

**Tenno-Heika**. „Cisár“

# III. MENÁ

Ďalšie stovky japonských mien možno nájsť na [http://business.baylor.edu/Phil\\_VanAuken/JapaneseNames.html](http://business.baylor.edu/Phil_VanAuken/JapaneseNames.html)

## Priezviská

Fudžiwara	Kuroki	Sato
Fukazawa	Kurosawa	Segawa
Goto	Maeda	Šimizu
Hamada	Marujama	Šintaro
Hara	Macumoto	Sugijama
Hajaši	Macušita	Suzuki
Hidaka	Murakami	Takahaši
Hidejoši	Nakadžima	Tanaka
Higa	Mijake	Tenšin
Inoue	Močizuki	Tohei
Ito	Mori	Cudži
Izumi	Macuo	Umeki
Džumondži	Nakamura	Wananabe
Kai	Narita	Jamade
Kato	Nišimura	Jamamoto
Kawaro	Obinata	Jamašita
Kikuchi	Oiči	Janagi
Kimura	Oniši	Jošida
Kindžo	Ono	
Kobajaši	Oširo	<b>Mužské rodné mená</b>
Koga	Otake	Akira
Komacu	Rojama	Atasuke
Kondo	Saito	Bokkai
Kudo	Sakamoto	Čodžiro
	Sasaki	Daisuke



Eisaku  
Fudžimaru  
Goro  
Hiroši  
Honzo  
Ičiro  
Iejasu  
Isamu  
Džiro  
Džurobei  
Kadžiwara  
Kacutoši  
Kazuja  
Ken-iči  
Kijoši  
Makoto  
Manabu  
Masao  
Masuru  
Minoru  
Naoki  
Nacu  
Nobujoši  
Osamu  
Rjutaro  
Saburo  
Sandžiro  
Šigeru  
Širo  
Šouta  
Susumu  
Takaši

Takuja  
Tecuja  
Tohei  
Tokubei  
Cubasa  
Cujoši  
Ukijo  
Waši  
Johači  
Joši  
Jutaka  
Juta  
Zenko

### **Ženské rodné mená**

Ai  
Akemi  
Čijó  
Emi  
Ecuke  
Fumiko  
Genmei  
Haruka  
Hiroko  
Hirsako  
Džun  
Kana  
Kaori  
Kazuko  
Keiko  
Kijo  
Kumiko

Kjuko  
Mai  
Mami  
Majumi  
Meguni  
Misaki  
Mijoko  
Nanami  
Nacuki  
Noriko  
Okiči  
Raičo  
Ryoko  
Sačiko  
Sakura  
Secuke  
Šizuko  
Sumiko  
Tamafune  
Tomoko  
Cukijama  
Umeke  
Wazuka  
Jae  
Jošiko  
Juko  
Yumi

## IV. DODATOK III – RECENZENTI A TESTERI

### Tester

- ☞ Ron Edwards a herný klub D.R.A.G.O.N. (DePaul Resource for Adventure Gaming and Outreach Network)
- ☞ Nathan Cameron a Dylan Spaniel.
- ☞ Sean Musgrave a Josh Kashinsky.
- ☞ Julie Stauffer, Tod Olson a Maura Byrne.
- ☞ Rob McDougall (špeciálne pod'akovanie), Bryant Durrell, Jeremiah Genest, Mike Grasso, Jessica Pease a Jeff Wikstrom
- ☞ A nakoniec moji fínski tester

### Recenzenti

- ☞ Maura Byrne
- ☞ David Eads
- ☞ Ron Edwards
- ☞ Tod Olson
- ☞ Julie Stauffer
- ☞ Carl Van Ostrand
- ☞ Ryan Yoeckel
- ☞ A samozrejme moja žena, Tiffany

# DODATOK IV – VYJASNENIA A ODPOVEDE NA ČASTO KLADENÉ OTÁZKY

Čitatelia a hráči STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI sa často pýtajú na niektoré nejasnosti v príručke. Keďže mojou snahou je priniesť text, ktorý je čo najviac zrozumiteľný a prakticky použiteľný, rozhodol som sa zhromaždiť odpovede na často kladené otázky a prípadne bližšie rozobrať niektoré oblasti, o ktorých som získal viac informácií po vydaní príručky.

## Morálne aspekty Strigôňa ako postavy

V rôznych diskusiách, ktoré sa týkali vedenia STRIGÔŇA Z HORY FUDŽI, som si uvedomil, že pri hraní takmer neustále využívam dôležitú techniku o ktorej som sa v príručke nezmienil. Jej dopad je taký dramatický, že bez nej považujem hru za takmer (hoci nie úplne) nehrateľnú. Jadro spočíva v zdôrazňovaní morálnych nejednoznačností, a to najmä nejednoznačnej morálky Strigôňa.

Hoci som to naznačil už v pôvodnom texte, myslím si, že si to zaslúži podrobnejší pohľad. Predstavte si postavy, ktoré sa presekali hordou démonov oni a ocitli sa pred schodiskom vedúcim do budovy, v ktorej sídli samotný Strigôň. Zrazu z nej vyjde Juki-Onna, ktorá nečakane zdvorilo privíta róninov. „Ospravedlňte, prosím, neúctu nižších služobníkov

môjho pána. Ich opovážlivosť bude príslušne potrestaná. Teraz ma však nasledujte, pozývam vás na šálku čaju.“ Čo to má znamenať? Ved' Strigôň má byť Veľký zákerný záporák a jeho družka zrazu pozýva róninov na čaj?!

Kľúčovým bodom chápania hry a jej vedenia spočíva v tom, že dráma a vzrušenie v STRIGÔŇOVI Z HORY FUDŽI je vytvárané pomocou napätia, ktoré tkvie v rozpore medzi splnením misie a dôverou na jednej strane a temným osudom či vlastnými záujmami na druhej strane. Inými slovami, napätie v hre je vytvárané natláčaním postáv do protichodných smerov: dovnútra smerom voči sebe a zároveň smerom von, kde sú od seba odd'áľované.

Z veľkej časti je tlak smerom dovnútra poháňaný mechanikou *dôvery*, konkrétne *vypomáhaním*. Postavy sú nútené spolupracovať, inak ich zábery neuspajú, čo predstavuje veľmi silný mechanizmus. Dajte len pozor na to, že ak postavy nepostavíte pred dostatočne zdatných protivníkov, hra sa začne rútiť po špirále neustále vzrastajúcej dôvery.

Sila, ktorá postavy vzájomne odlučuje, predstavuje bod, kde sa najviac môže prejaviť morálna nejednoznačnosť. Ak sa postavy začnú vzájomne odlučovať, musia vidieť nejaký iný cieľ, na ktorý sa upnú. Vo všeobecnosti možno povedať, že týmto cieľom je *temný osud* postavy. Na to, aby

to fungovalo, je dôležité pochopiť, že hráči (budem trochu generalizovať) chcú, aby ich postavy boli „dobré“. Ak im predložíte len dve cesty – cestu číreho dobra a cestu číreho zla – v 90% prípadoch si vyberú tú dobrú, ibaže táto dilema je prinajmenšom veľmi jednoduchá. Ak však ponúknete hráčom dve možnosti, ktoré sú „šedé“ a nesú v sebe i dobro i zlo, voľba je náročnejšia a zložitejšia. To je spôsob, ktorým môže Pán hry pokúšať postavy, aby sa oddialili od pôvodných zámerov výpravy. Hráči, ktorí by nikdy nepodľahli pokúšaniam zla, zvyknú prekvapivo dobre reagovať na morálne nejednoznačné možnosti. Tým, že hráčom ponúknete trochu dobra, často prijmú aj zlé veci, pretože ich budú považovať za (často doslova) nutné zlo.

Prejdime k postave Strigôňa. O-Janma predstavuje stelesnenie zla a symbol nedostatkov, omylov a nepriateľstva postáv vo výprave. Spôsob, ktorým zobrazíte Strigôňa, ovplyvní postoj hráčov k morálke v hre. Strigôň je tiež dômyselne prepojený so šiestimi *temnými osudmi* (s niektorými viac, s inými menej) a jeho zobrazenie podobne ovplyvní pohľad hráčov na *temné osudy* svojich postáv. Ak vykreslíte Strigôňa ako číre zlo, hráči sa zrejme budú dívať na svoje osudy rovnakým spôsobom. Ak ho však zobrazíte ako (aspoň trochu) sympatickú postavu, hráči zistia, že svoje *temné osudy* nemôžu len tak jednoducho ignorovať.

Z tohto dôvodu osobne zvyknem vykresľovať Strigôňa ako zvrátenú, ale úctívú a zdvorilú postavu. Samozrejme, že je zlý a zákerný manipulátor, ktorý usiluje o životy róninov; lenže k svojim sluhom je dobrý. Vždy ponúka len to najlepšie jedlo a dáva im tie najlepšie šaty. Vyžaduje poslušnosť a vezme si vašu dušu, lenže ak budete nasledovať jeho príkazy,

dostanete všetko, čo ste kedy chceli mať. Ak sa však postavíte voči nemu, pocítite všetky dôsledky jeho démonického a hnevu.

Spôsob, ktorým to dosahujem, je pomerne jednoduchý. Začnime tým, že Strigôň nechce postavám len ublížiť a zabiť ich. Ako Pán hry neváham využiť každú vhodnú príležitosť na pokúšanie postáv – robím to cez nehráčske postavy, ktoré sa s nimi rozprávajú. Strigôňa často zobrazujem tak, aby som naznačil, že s postavami má aj iné zámery (väčšinou späť s ich *temnými osudmi*). Hráči môžu tiež očakávať, že Strigôň a jeho významnejší prisluhovači sa budú k róninom správať s rešpektom. Najmä v situáciách, keď sa niektorá z postáv ocitne osamote, nechám Strigôňa či niektorého z jeho sluhov skladať poklonu róninovi a zároveň nechám ďalšie nehráčske postavy urážať či inak zneuctvovať ostatných členov spoločenstva. Podobne nechávam jeho prisluhovačov velebiť cnosti ich pána a poukazovať na negatívne vlastnosti spoločenstva, ich výpravy, či celej spoločnosti.

To samozrejme nie je jediný spôsob zobrazenia Strigôňa. Ďalšou možnosťou je vykresliť ho ako postavu, ktorá nemusí byť vôbec záporná. Možno sa ho ľudia boja len preto, že ho nechápu – veď je to nadprirodzená bytosť. Tak ako ostatní duchovia a bôžikovia možno uvažuje spôsobom, ktorý sa riadi inou logikou než u normálnych ľudí. Áno, ľudia kvôli nemu umierajú, lenže ľudia umierajú tak či tak. Je to dôvod prečo sa ho báť a mať v úcte? Ďalšou možnosťou je situácia, kde je Strigôň v mocenskom zápase s miestnym zriadením a úlohou róninov je vykonať špinavú prácu. Možno je Strigôň len ďalším nadbytočným kolieskom v politickej mašinérii, ktoré je nutné odstrániť, aby sa získala „jednota.“ Možno je

naozaj zlý, lenže je zriadenie iné? Ved' koniec koncov, práve zriadeniu možno vdáčiť za to, že postavy sú odsúdené na život rónina. Ktorému zlu budú postavy slúžiť?

Bez ohľadu na spôsob, ktorý si zvolíte na zobrazenie Strigôňa, je bezpodmienečné nevyhnutné, aby bol lojálny a čestný. **Nikdy** teda nesľúbi postavám vec, kvôli ktorej ich zradí alebo inak „prekabáti“ a rovnako nebude nikdy otvorene klamať. Na to, aby postavy mali dôvod opustiť spoločenstvo, je dôležité, aby dôverovali Strigôňovi. Ak sa začnú hráči obávať, že ich Strigôň zradí, stmelí to ich postavy a potlačí to akékoľvek úvahy o rozložení skupiny. Pán hry sa musí postarať o to, aby sa prípadný Strigôňov sľub postavám jeho konaním bezpodmienečne naplnil. (Samozrejme, ak postavy zradia Strigôňa, je to úplne iná vec.)

Strigôň, ktorý je úprimný a lojálny, má aj druhotný efekt na hru – stane sa protipríkladom a kontrastom k činnostiam postáv. Ak je Strigôň z hory Fudži – jedna z najhorších a najzákernejších postáv mýtického Japonska – schopný konať s rešpektom a úctou, čo sa dá povedať o postavách, ktoré neváhajú kedykoľvek oklamať a zradiť ostatných?

## Tipy a triky pre opisy

### Kreatívny opis zlyhania a flexibilita opisu

V *téme na fórach* THE FORGE sa JC pýtal na opis zlyhania.

*Ako by fungoval konflikt, v ktorom vystupuje rónin ozbrojený lukom a tengu? Čo sa stane, ak tengu vyhrá? Opis „Hanbíš sa za to, že si nedokázal trafiť,“ sa nedá omieľať dokola.*

Prispievateľ Great Wolf (alias Seth Ben-Ezra) radí:

*Je veľkým umením tvorivo opisovať zlyhanie v rolových hrách a mám pocit, že sa často prehlíada.*

*Ktorýsi prispievateľ (bud' Ron Edwards alebo Scarlet Jester) poukázal na to, že zlyhanie môže znamenať jednu z nasledovných dvoch vecí:*

- 1** *nemožnosť dokončiť akciu*
- 2** *úspešné dokončenie želaných akcií, ktoré však nemajú požadovaný účinok*

*Niekoľko nápadov:*

- ☒ *„Tvoje šípy sa zabodli do tengua. Lenže napriek zraneniam sa blíži smerom k tebe.“*
- ☒ *„Tengu odpálil šípy do vzduchu pomocou svojej palice.“*
- ☒ *„Tvoj šíp sa zabodol do tenguvej palice. Od ľaku spadne a schová sa.“*
- ☒ *„Tengu počuje svištiace šípy a bleskovo sa hodí nabok.“*
- ☒ *„Tengu vykoná krátky rituál a šípy cezeň preletia, ako keby tam ani nebol.“*

*Každý z týchto opisov predstavuje neúspech róninovej snahy zaútočiť, lenže sú (dúfam) oveľa zaujímavejšie než lakonické „netrafil si.“ Samozrejme, dôvod zlyhania je vždy iný, ale to len dodáva na zaujímavosti. Namiesto neúspechu, ktorý neovplyvní priestor hrania (zvaný tiež „whiff“, čiže niečo ako „puť“), v tomto prípade vidíme neúspech, ktorý vedie k zaujímavému opisu a zároveň ovplyvní priestor hrania. Dôsledkom je niečo, čo hráč nečakal.*

*To, že to funguje, zistíte jednoducho: ak pri opise zlyhania niekto pri stole utrúsi „Fíha, to je super!“*

To vynikajúco ilustruje flexibilitu opisu. Jednoducho **milujem** spomenutý princíp, že zlyhanie znamená „nemožnosť dokončiť akciu“ alebo „úspešné dokončenie akcie, lenže nemožnosť dosiahnuť požadovaný efekt.“ Hoci som to intuitívne chápal už predtým, musím povedať, že som nedokázal túto myšlienku vyjadriť tak jasne a stručne. Teraz, keď som ju schopný sformulovať takto jasne, myslím, že sa začnem zameriavať v opisoch na tú druhú možnosť.

Ak sa nad tým zamyslím ešte viac, mám pocit, že platí aj opačne. Úspech môže znamenať buď „úspešné dokončenie akcie“ alebo „akcia, ktorá nebola úspešne dokončená, ale i napriek tomu akosi viedla k požadovanému výsledku.“ To je veľmi zaujímavá myšlienka. Dúfam, že každý dokáže vypozerovať širokú flexibilitu, ktorá sa v tomto všetkom nachádza.

## Opis „fakt alebo ujma“

V odpovedi na uvedenú otázku mal Eero Tuovinen nasledovný komentár:

*Kľúčovou ideou pri výhre v konflikte je, že môžete buď opísať fakt alebo spôsobiť ujmu. Ak teda tengu vyhrá, zjavne si vyberie možnosť opísať fakt. Na to, aby spôsobil ujmu, nie je dost' blízko, však? V uvedenom konflikte chce rónin s lukom ublížiť tenguovi a tengu má v úmysle dostať sa na dosah rónina, aby mohol naň zaútočiť. Ak rónin vyhrá, tengu dostane ujmu, ale ak vyhrá tengu, dostane sa k róninovi (využitím terénu, kúziel, kvôli róninovej chybe atď.) a v ďalšom konflikte ho bude môcť zraniť. Princíp je rovnaký ako v príklade z príručky, kde sa spomína rónin, ktorý si zlomil nohu. Výsledok konfliktu opíšete ako ujmu alebo ako obmedzujúci **fakt** (st'áženy beh či šplhanie). Podobne môže tenguovo víťazstvo znamenať buď ujmu v podobe hanby, ktorá padne na róninovu hlavu, alebo taktickú výhodu.*

„Fakt alebo ujma.“ Prečo som to nespomenul v knihe? Ved' je to taký jasný a ľahko pochopiteľný princíp opisu. Bol som ohromený Eerovou schopnosťou vyjadriť túto ideu. Zvyšok príspevku je vynikajúce vysvetlenie, ako môže opis fungovať v konkrétnej situácii.

## Možnosti pre protivníkov

Viacero skupín malo dobré nápady týkajúce sa vyhodnocovacieho systému. Dajme slovo Eerovi Tuovinenovi:

*V STRIGŔŇŇOVI Z HORY FUDŽI má Pán hry veľkú mieru voľnosti v počte kociek, ktoré použije. Myslím, že kniha výslovne povoľuje možnosť používať jednu kocku i v prípade veľkých skupín (ak sú to slabé príšery). Môže to platiť i opačne. Vezmime si*

snežnú búrku: dajme jednu kocku za mráz, jednu za hlboký sneh, v ktorom je pohyb náročný, jednu za zlé čary v ovzduší, jednu za vlčiu svorku, ktorú má spoločenstvo v pätách, jednu za oslepujúce vločky bičujúce tvár, jednu za strmý svah hory... Navyše môžete nechať hráčov opisovať ich zápas s jednotlivými nebezpečenstvami v duchu pravidiel pre skupinový konflikt. Jeden hráč sa môže pokúsiť prekonať chlad v dueli jeden na jedného – ak sa napr. rozhodne použiť kresadlo a veľa dreva. Ďalší dvaja sa môžu vydať prešliapávať cestu pre ostatných, a posledný zaostane, aby sa mohol zbaviť vlkov. Snežná búrka v sebe nesie toľko výziev, koľko len chcete. Len nezabudnite na to, že rozhodnutie o náročnosti by nemalo byť ponechané na hráčskej debate. Pán hry má výhradnú právomoc rozhodnúť o mechanickej náročnosti búrky. Na druhej strane, ak by sa postavy ocitli v boji s tenguom počas snežnej búrky, je možné prideliť živlu len jednu kocku.

V inom vlákne Eero ešte viac priblížil túto techniku:

*V tomto prípade voľne využívam techniku z hry UNDER THE BED, ktorá sa používa pre rysy príšer. Príšera môže použiť viac kociek, ak vie ohrozovať postavy viacerými spôsobmi. Väčšina z nich má len jednu kocku, ale sú príšery, ktoré ich majú viac. Na jednej strane to trochu narúša estetiku hry, lenže na druhej strane môžu hráči spojiť sily v boji proti niektorej hrozbe príšery a zápasit' len s tými, ktoré majú v danej chvíli zmysel. (Niečo v duchu „Útočím na ľavú ruku, ty sekaj do pravej“.)*

# DODATOK V – PRÍSPEVKY Z DISKUSNÝCH FÓR THE FORGE A RPGFORUM.CZ

## Právomoci Pána hry

**Ron Edwards.** Na STRIGŔŔNOVI Z HORY FUDŽI sa mi páči, že ako Pán hry mám plnú právomoc útočiť na hráčske postavy a nedržať sa pri tom žiadnych mantinelov:

- ☞ Môžem na nich hádzať nepriateľov podľa ľubovôle.
- ☞ Môžem zavádzať komplikácie medzi nepriateľov.
- ☞ Hráči mi rozvíjaním *temných osudov* svojich postáv dodávajú nápady na tony nehráčskych postáv a vedľajších dejových línií.
- ☞ Dokážem sa pohrávať s myslami postáv (Jama lči odohral scénu, ktorá sa celá udiala v jeho hlave.)

To platí aj pre ďalšie hry (napr. UNARIS), v ktorých môžem ako Pán hry robiť mimoriadne škaredé veci. Hráči sa totiž môžu vyrovnávať so situáciou vďaka mechanikám, ktoré ich v tom podporujú. V prípade STRIGŔŔNA plní túto úlohu *dôvera* a zapracovávanie *temných osudov* do hry.

Čím dlhšie držia hráči svoje *temné osudy* v relatívnej tajnosti (alebo ich naznačia, ale nevyriešia), tým viac im nakopávam zadky. Skôr či neskôr sa im minú *body dôvery*, čo povedie k smrti ich postáv. V prípade, že hráči pristupujú k svojim *temným osudom* tvorivo a využívajú svoju právomoc prinášať do hry nehráčske postavy a situácie, ktoré súvisia s ich odhaľovaním a riešením, hra začne byť mimoriadne vzrušujúca. V tom prípade môžem začať novú *kapitolu*, v ktorej sa obnovia *body dôvery* (a možno ich nanovo prerozdeliť).

Ďalšie dve pozorovania:

- ☞ Všetci hráči sú neustále plní nadšenia a očakávaní, pretože vonkoncom netušia, ako sa táto výprava nakoniec odohrá. Užívajú si ten skvelý pocit, ktorý zažívate, keď ste v dvoch tretinách filmu a uvedomíte si, že vonkoncom netušíte, kto zabije koho, z koho sa vyklúje záporák a kto bude tým dobrým chlapíkom a milujete všetky postavy, hoci niektoré z nich umrú strašnou smrťou. A aby to bolo jasné, hovorím o filmoch, ktoré nie sú postavené na odhaleniach a dejových zvratoch, ale tých, ktoré stoja na voľbách postáv a hraničných situáciách.



☞ S Todom, Juliou a Maurou hrám vyše päť rokov. Z bezmála dvadsiatich hier bol STRIGŔŔŔ prvou hrou, kde postavy Julie a Maury neustále a dynamicky spolu interagovali. Vravel som to už predtým a neváham to zopakovať: STRIGŔŔŔ Z HORY FUDŽI zblízuje hráčov.

## Nápady a rady pre *bangy*

**JC.** Moje prvé *bangy* som rozdával na základe nasledovného vzorca:

a) využite dve otázky týkajúce sa minulosti postavy. Umožnite hráčskym postavám buď rozvinúť svoje ciele týkajúce sa týchto prvkov výmenou za nedôveru v spoločenstve alebo stmeliť družinu.

b) dajte postavám niekoľko všeobecných „chmatáčkových“ situácií, kde si môžu rozvinúť svoje *temné osudy*.

**Tim Kleinert.** S postupným rozbehom hry sa uľahčuje jej vedenie. Neskôr totiž môžete vychádzať z *temných osudov* a obracať sa na rivalov či pakty, ktoré sa nevyhnutne prejavajú.

Hru otvárať zásadne bojom. Ten totiž nevyžaduje prepracované postavy a ak hráči nemajú jasno v tom, ktorým smerom chcú posúvať svoje postavy, súboj im umožní vyskúšať si systém bez tlaku, ktorý v nich vyvoláva rolové hranie postavy. Po boji však nezabudnem dať postavám **oddychovú scénu**, kde majú priestor interagovať medzi sebou. (V nej možno začať robiť „bočné

komentáre“ o veciach, ktoré práve prebehli.) Týmto naštartujete lavínu.

Na začiatok tiež zvyknem prinášať viacero „chmatáčkových“ situácií, pretože vy sami ešte nevíete, aké sú ciele postáv. (Je dosť možné, že ich nepoznajú ani samotní hráči — obvykle potrebujú trochu času, kým zistia, ktorým smerom sa začnú uberať.) Na začiatku začnem rozsievať semienka pochybností, ale netlačím na to priveľmi. Po tom, čo sa objasnia smerovania postavy, začnem tvrdo tlačiť na *dôvery*.

V poslednej hre som mal veľký úspech s touto scénou: postavy putujú hore zrázom a zrazu narazia na čerstvé mŕtvoly niekoľkých róninov rozhádzané okolo cesty. (Tým naznačím, že samurajov, ktorí sa snažia zabiť StrigŔŔŔa, je viac.) Postavy tiež spozorujú vystrašeného rónina, ktorý sa skrýva obďaleč. Po debate z neho vypadne, že bol súčasťou vyzabijanej skupiny, na ktorú zaútočila ešte jedna skupina samurajov. Ale je to pravda? Čo ak je bol tým útočníkom samotný vystrašený rónin? Čo ak sú útočníci nablízku? Čo ak tí ostatní samuraji sa pridali na stranu StrigŔŔŔa a teraz neváhajú zabiť kohokol'vek, kto vstúpil na jeho územie? Boli to naozaj samuraji, alebo len démoni v prevleku?

## Ron Edwards.

*Padla noc a do tábora róninov sa ukradol tengu. Keďže v jeho očiach vyzerajú všetci róninovia rovnako, opýtal sa rónina na strážni, kto z nich „uzavrel dohodu.“ To môže byť veľmi znepokojujúce - je to evidentný dôkaz, že niekto pakuje so StrigŔŔŔom. Zároveň je to zábavné, pretože stať sa môže hocičo. Stráž môže*

*povedať „Zrejme hľadáš mňa,“ čím sa bude snažiť oklamať tengua, lenže tým možno upozorní ďalšieho bdejúceho rónina, že zradil, aj keď to nie je pravda. Možno rónin, ktorý pakuje so Strigôňom, zabije tengua, aby ho umlčal... lenže pochybnosti už boli zasiaté.*

Aj v prípade, že žiadny rónin nemá *temný osud* späť s paktom, môže tengua vyvolať rozpory. Bez ohľadu na to, čo postavy spraví, však dajú tenguovi, čo chcel.

Po ceste ponúkajte príležitosti pre *osud* „Nešťastne zamilovaný“. Môžu nájsť rozbité nosidlá a vedľa nich mŕtvolu samuraja – dôkaz zápasu a únosu – a dámsky vejár. Ak má postava príslušný *temný osud*, môžete sa stavať, že sa pokúsi doň zakomponovať túto postavu.

Využívajte *temné osudy*. Hoci neviete, ktorý hráč drží konkrétny osud, nie je to problém. Čím viac surového materiálu poskytnete hráčom, ktorí **rozhodne chcú** rozvíjať svoje *temné osudy*, tým lepšie. Napätie bude možné krájať.

A ešte jeden nápad na bang:

*Rónin uviedol, že jeho syn jediný, na čom mu kedy záležalo, bol jeho syn. Výborne. Jeho diet'a som umiestnil do pevnosti... kde sa z neho stal Strigôňov učeň ustanovený ako jeho následník.*

**Albert of Feh.** Na ceste do hradu stretnú róninovia Strigôňovho vyslanca, ktorý im dá ponuku. Strigôň sľúbil každému samurajovi, ktorý priniesie hlavu niektorého spoločníka, dvojnásobok peňazí oproti ponuke za Strigôňovu hlavu. „Namiesto toho

môžete priniesť aj niečo iné v rovnakej hodnote,“ na čo hodí významný pohľad na dve či tri postavy. Nevieť, ktoré to budú a koniec-koncov to nie je ani dôležité. Základ je spôsobiť nepríjemnosti.

**BiFi.** Ku každému *temnému osudu* by si mal Pán hry vopred pripraviť a zapísať zopár bengov, ktoré sú dostatočne všeobecné a je možné ich napasovať na ktorúkoľvek hru. Napríklad „jedna z postáv nájde u seba list“ alebo „niektorej z postáv niečo zmizne a stopy vedú do lesa“ alebo „niečo zmizne a nájde sa to u inej postavy“ alebo „napadnú ich nejaké zvery, ale na jednu postavu nebudú útočiť“.

Individualizácii postáv a napasovávaniu bengov tiež pomáha, ak má každá z postáv jeden či dva predmety navyše, ktoré spočiatku nič konkrétne neznamenujú, ale dajú sa napríklad kradnúť (napríklad klobúk.) Tieto predmety môžu súvisieť so *schopnosťami*, napr. písťala, z ktorej možno vylúdiť melódiu zaháňajúcu duchov. Je vhodné nabádať hráčov, aby vytáňovaním (vymýšľaním) takýchto predmetov pomohli odhaľovaniu vlastných *temných osudov* – napr. pramienok vlasov, pergamen so znakom pre „popol“, žltá stuha...

Je fajn mať pripravené nejaké nehráčske postavy, ale pozor na vopred pripravené špecifické vzťahy, ktoré sa môžu biť s *temnými osudmi*. Vhodný príklad môžu byť tri Strigôňove dcéry – jedna má modré rúcho, ďalšia červené a tretia zelené – alebo tengua s kovovým zobákom, ktorý je ochotný zradiť Strigôňa, ale chce za to ľudské mäso.

Oponenti by mali byť ochotní s postavami intereagovať, teda nielen ich len bezmyšlienkovito napadnúť. Môžu s nimi vyjednávať, niečo od nich

chcieť (službu), alebo ich zajať, či môžu chcieť ich veci – a najlepšie je to prepájať s *temnými osudmi* a schopnosťami postáv.

## Rozsah a trvanie konfliktov

**Rob MacDougall.** Jednou z veľkých chýb, ktorú som podľa mňa urobil pri hraní hry, boli súboje. Vždy, keď sme bojovali, som prešiel z rýchleho a elegantného vyhodnocovania *konfliktov*, kde jeden hod vyhodnotí celú scénu, do klasického tiahleho vyhodnocovania čiastkových úloh<sup>69</sup>, kde hádzeme, aby sme zistili, či trafíme, potom hádzeme zase, a zase atď., a kumulujeme zranenia dovtedy, kým protivníka nevyradíme.

**Tim Kleinert.** Nemyslím si, že je to chyba, pretože sám hrávam podobným spôsobom. Osobne mám však radšej situácie, kde na zabitie protivníka treba viacero hodov. Môže to síce spomaľovať súboj (stávalo sa mi to pri testovacích hraniach), ale netreba zabúdať, že ak chcú hráči naozaj ukončiť *konflikt* (akýkoľvek), stačí len spojiť sily a vzájomne si *vypomôcť*. Traja hráči, ktorí spolupracujú, dokážu

---

69 Vyhodnocovanie činností (**task resolution**) určí na základe hodu kockou úspech alebo zlyhanie v pre každú jednotlivú akciu, ktorá musí byť vykonaná predtým, než sa dosiahne zámer. Typickým príkladom je súboj z D&D, kde sa pre každú výmenu útok-obrana uskutoční samostatný hod, ktorý určí, či sa útok (činnosť) podaril alebo nie. Protipólom tejto techniky je vyhodnocovanie konfliktov (**conflict resolution**), ktoré používa i táto hra. Podrobnejšie vysvetlenie možno nájsť v článkoch *Vyhodnocovanie konfliktov vs vyhodnocovanie činností* od Vincenta Bakera, a *Spôsob uvažovania pri vyhodnocovaní konfliktu* od Ralpha Mazzu.

takmer určite ukončiť ľubovonný *konflikt*. (Dvaja hráči ešte môžu zlyhať, ale štyria si v podstate ani nemusia hádzať.) Je však v poriadku, keď je rozsah látky pokrytej konfliktom, v každej skupine iný. (To sa rozoberá v odseku „**Rozsah konfliktu**“ na str. 23).

Ďalšia rada spočíva v skúšaní a robení vecí, ktoré sa netýkajú len priameho útoku či obrany. Ako Pán hry môžete nechať príšery pritlačiť róninov k zemi v zápasení, ujsť a privolať posily atď. Pokiaľ sa nebudete držať taktiky „zasiahol som, minul si“, aj dlhý súboj môže byť zaujímavý. Pomôcť môže aj zásada, kde v súbojoch nedáte róninom presilu protivníkov. Ak majú róninovia početnú výhodu, súboj môže byť stále nebezpečný, ale nebude trvať príliš dlho. (Podobne môžete rozdeliť útoky protivníka, čím prinútite róninov uvažovať, kto *vypomôže* komu.)

V mojom poslednom hraní sme väčšinu súbojov vyriešili dvoma a až štyrmi hodmi, a len v niekoľkých z nich sme potrebovali päť či šesť hodov. Zamyslite sa, či v súboji používate *výpomoc*. Moja herná skupina dosť rýchlo pochopila, že súboje bez *vypomáhania* budú trvať dlho. Sám som niekoľkokrát *vypomáhal* len preto, že som chcel ukončiť súboj.

## Význam dôvery a spolupráce pre konflikty

**Rob MacDougall.** V jednej z hier som zažil úžasnú podscénu v rámci boja s Juki-Onnou, ktorá plnila úlohu sestry Modrého rónina a zároveň lásky Fialového samuraja, ktorého celý čas pokúšala. (Abstraktný systém zranení umožňuje všetky možné druhy prefikovaných „útokov“: Juki-Onna

spievala smutnú pieseň, ktorá doliehala na srdce Fialového rónina. Považoval som to za samostatný konflikt, ktorý vyústil v jeho „*povrchové zranenie*“) Lenže po skončení tejto podscény pokračoval súboj s tenguami, ktorí neváhali sekať a rúbať. Hráči sa teda prepli do režimu „musíme hádzať, kým ich neprekonáme.“ Osobne to nepovažujem za chybu pravidiel, zaráža ma len, že sa to z času na čas stáva. Prečo postavy jednoducho neujdú? Prečo som nenašiel spôsob, ktorým to ukončiť? Prečo jednoducho niekto neumrel? (Keby nebolo duchapritomného hráča, ktorý *kúpil rozprávačské právomoci* a našiel cestu z boja, mám pocit, že po jednom či dvoch neúspešných hodoch by bol niektorý z róninov *vyrađený*).

Súboj by sa možno ukončil skôr, keby som dôslednejšie ohlasoval zranenia hráčskym postavám. Niektoré ich zlyhania som opisoval cez fakty – napr. „nepodarilo sa ti dostať k rímse“ – čím som im nedával postihy vyplývajúce zo zranení. Ak by som im vždy spôsobil ujmu, súboj by bol rýchlejší.

Toto všetko je však pre mňa poučením o sile *dôvery* a tímovej spolupráce. Obor (z predošlých scén), ktorý vyzeral ako veľký a náročný protivník, išiel k zemi celkom rýchlo— a stačili na to traja čiastočne spolupracujúci róninovia (a ak by sa dali dohromady všetci, porazili by ho za jediné kolo). Zato niekoľko smiešnych tenguov predstavovala pre dvoch nespôpracujúcich róninov takmer neprekonateľnú prekážku. Ak by som postihy využíval striktnie podľa pravidiel, oboch by rozsekali na márne kúsky.

**Tim Kleinert.** Mechaniky sú naozaj nastavené tak, že bez použitia dôvery je veľmi ťažké (ak nie nemožné) prekonať protivníka. Niekedy môže zlyhať

aj pokus o útek. *Miera úspechu* spôsobuje, že súboje bez *dôvery* nebudú veľmi dramatické. V jednom z prvých testovaní hry som mal tiahlu scénu, v ktorej róninovia bojovali s oni, ktorí strážili bránu. Trvala strašne dlho, lebo hráči nepoužívali *dôveru* a celý čas im padali *zmiešané a čiastočné úspechy*. Lenže vo chvíli, keď si začali *vypomáhať*, prekonali protivníkov s *mierou úspechu* 9. Po druhom hode, kde si opäť *pomáhali*, dokázali skončiť *konflikt*.

I extrémne náročné *konflikty* sa po použití *dôvery* môžu stať až prekvapivo ľahkými. To platí i naopak – ľahký *konflikt* bez *dôvery* môže byť vražedný. Nevieť, či má zmysel to nejako obchádzať – systém je totiž v tomto ohľade vybalansovaný. Funguje preto, že *dôvera* má veľmi silný vplyv na vyhodnocovanie. Ak by som uľahčil ukončovanie *konfliktov* bez použitia *dôvery*, jej sila v hre by oslabla a systém by sa rozpadol. Hlavná idea hry je totiž „nechcem dôverovať, ale musím“.

Ak prijmete tento princíp ako fakt, môžete na ňom stavať a plánovať.

Niekedy mám však pocit, že systém je trochu zavádzajúci. Jednoduché súboje sú svižné a keď k tomu pridáte fakt, že hráči hrajú nabúchaných roninov, ľahko nadobudnete dojem, že hra sa má točiť hlavne okolo sekania Strigôňových poskokov. Lenže porážanie protivníkov môže byť omnoho náročnejšie než sa na prvý pohľad zdá. A to nehovorím o tom, že hlavná pointa hry nespočíva v súbojoch, ale v budovaní napätia cez interakciu medzi postavami hráčov.

Samozrejme, súboje sú vhodnou príležitosťou pre interakciu postáv. Majú mnoho výhod – nesú riziko

ujmy, vedia prehľbiť napätie medzi postavami takým spôsobom, ktorý v iných druhoch *konflikte* nie je možné dosiahnuť. Pomôže Kadžiwara Sondžovi, hoci mu Sondžo v predošlom súboji nepomohol? Na Musovi sa mi stále niečo nepáčil, lenže vždy, keď som mal problém, neváhal za mňa riskovať život.

V každom prípade, Pán hry by nemal ísť na hráčov zľahka. Mám však pocit, že **menšie** súboje fungujú o niečo lepšie než veľké zápasy. V našich testovacích hraniach mali róninovia rovnako početných protivníkov alebo dokonca početnú prevahu v prevažnej väčšine súbojov. Skupina bola vo výraznej menšine len dvakrát.

Väčšie súboje majú sklon sa tiahnuť nielen preto, že je protivníkov viac, ale preto, že Pán hry hádže viacerými kockami, čo zvyšuje šancu vyšších hodov a teda vedie k menšej *miere úspechu* hráčov. Dokonca si myslím, že tento efekt dramaticky narastá so zväčšujúcim sa počtom protivníkov. (To neznamená, že Pán hry sa má úplne vyvarovať veľkých súbojov, mal by ich však používať len vtedy, ak ich naozaj chce.)

Aj malý súboj v sebe nesie potenciál katastrofy – v našej hre sme mali súboj troch róninov voči dvom pavúkom, ktorý vyústil do únosu jednej postavy.

Moja praktická rada znie: Nedával by som protivníkom prílišnú prevahu. Mám pocit, že jednočlenná prevaha róninov je dostatočne vhodná pre všeobecný súboj. Ak majú kopy *dôvery*, buďte na nich krutejší – dajte im početnejších protivníkov. Ak sa im dôvera *minula*, uľahčite im to.

**Ron Edwards.** Môj názor: porážajte, ubližujte a zabíjajte postavy. To sa dá dosiahnuť dokonca aj so *slabými* protivníkmi – stačí, že obkolesia jednu postavu. Ak sa hráči nebudú vedieť dať dohromady a ich postavy si nebudú v boji s nepriateľmi *dôverovať*, dostanú „po hlave“ – budú bité, zraňované, uväzňované a dokonca zabíjané.

V mojom testovacom hraní som to využíval bez obmedzenia – preto ste viseli z hákov v skladoch tengu, boli ste odťahovaní obrovskými pavúkmi atď. Pokiaľ ste nezačali používať *dôveru*, nevideli ste „nové miesta“.

To nebolo ohýbanie systému či prešpekulované opisy z mojej strany. Len som využíval mechaniku. Mám pocit, že každému Pánovi hry by som odporučil nebyť trasorítka a nebať sa naozaj nakladať postavám a skutočne sa snažiť ich zabiť (v mojej hre som sa o to všemožne pokúšal, ale hráči využívali *dôveru*).

Tim Kleinert mi spomínal, že jeho prvá testovacia skupina mala gamistickú<sup>70</sup> mentalitu, hráči si hromadili *body dôvery*, čím sa stali neporaziteľnými a nič im nebránilo ignorovať *temné osudy*. Preto navrhujem, aby mal Pán hry právomoc odmietnuť ukončenie kapitoly dovtedy<sup>71</sup>, pokiaľ hráči neprinesú do hry elementy späť s *temnými osudmi*.

---

70 Gamistický hráč je uspokojený, ak systém obsahuje prvky, ktoré mu dajú možnosť víťaziť, typicky cez konflikty postáv hráčov voči nehráčskym postavám. Pozri Ron Edwards – Na systéme záleží, slovenský preklad online na <http://forum.annun.sk/viewtopic.php?f=64&t=6748>.

71 Táto zásada sa nachádza i v pôvodnom texte, pozri str. 86.

Ak dám dohromady oba navrhované body: skupina, ktorá odmieta rozpracovávať *temné osudy* zistí, že si vyčerpala *body dôvery* v náročných konfliktoch, a skôr či neskôr narazí na niekoľkých biednych nepriateľov, ktorí ich porazia. („Sorry, chlapci, nemohol som ukončiť kapitolu, nerozpracovali ste svoje *osudy*.“)

Ak **nemôžu alebo nechcú** používať *dôveru*, skôr či neskôr utrpia ujmu a budú zabití. Ak **zneužijú dôveru** (spôsobom, kde nebudú do hry prinášať „negatívne“ veci), takisto utrpia ujmu či smrť. Mne to dáva dokonalý zmysel.

**Eero Tuovinen.** Systém sa vyznačuje tým, že viac účastníkov v konflikte znamená menšie extrémny v *úspechoch*. Môžete ich však upravovať pomocou *aj-uči* alebo rozdeľovaním konfliktov do menších skupín. V podstate je to akási technika, ktorou možno ovládať veľkosť stávok v konflikte. Ak majú hráči pocit, že dokážu zvládnuť aj náročnejšie stávky, navrhnete im, aby vyzvali vodcu protivníkov do duelu alebo im odporučte, aby použili taktiku, ktorou rozdelia protivníkov do menších skupín. Jeden alebo dvaja róninovia môžu obísť protivníkov a napadnúť jedného z nich odzadu, kým ostatní sa budú venovať boju so zvyškom skupiny.

## O komplexnosti konfliktov

**Eero Tuovinen.** Jeden z dôvodov, prečo hráči kritizujú jednoduchosť pravidiel, je pocit, že jedinečnosť ich postáv nedostáva patričnú pozornosť. V klasických hrách môže Pán hry odmeňovať výnimočné myšlienky pridelením bonusu k hodu (a trestať hlúpe nápady pridelením postihu).

Ak hráč príde do hry, kde za tieto nápady nedostane žiadnu mechanickú výhodu, môže to považovať za negatívny jav. Riešením je klásť dôraz na význam detailov v opise: detaily o výzbroji, taktike, prírodných podmienkach a ďalších veciach, ktoré sú podstatné pre príbeh, a oživujú ho — a práve preto sú dôležité. Príklad: dôvod, prečo postava nedostane bonus za jeho **cool** hama-guči je to, že ostatné postavy majú prinajmenšom rovnako **cool** zbrane. Ak sú všetci rovnako **cool**, neznamená to, že tvoja zbraň nie je dôležitá: len ty dokážeš rozseknúť koňa na dve polovice, pretože ti to dovoľuje tvoja vymakaná hama-guči (nech je to čokoľvek). To isté platí pre všetky ostatné detaily opisu, ktoré hráči považujú za vhodné: dôležité sú dovtedy, pokiaľ hráčov zaujíma príbeh, ktorí vytvárajú. Ak majú dojem, že príbeh je dôležitý len vtedy, ak je podopretý kockami, potom táto hra zrejme nebude ich šálkou čaju.

## Ako získať menej uletené opisy?

**Eero Tuovinen.** Ak chcete získať minimalistický príbeh, ktorý sa pridrižiava mantinelov, musíte si v skupine uvedomiť, že hráč, ktorý opisuje, má právo autocenzúry. Ak sú všetci na rovnakej vlne a pridrižiate sa „minimalistickej estetiky“, ktorá vedie k uveriteľnejším dejovým zvratom, potom budú vaše opisy menej uletené. Veľmi často sa stáva, že ak na začiatku necháte hráčom voľné pole pôsobnosti, ich príbehy budú uletené a na hranici frašky. Postupom času však bude možné koordinovať náladu a formu hrania len tým, že sa o nej porozprávate.

## Skúsenosti s vedením hry

**Eero Tuovinen.** Pri hraní som mal isté ťažkosti znovunadobudnúť mentalitu klasického Pána hry, ktorý si musí vopred premyslieť všetky druhy protivníkov. Z herných skúseností mám dojem, že Pán hry nemá ovplyvňovať dej — jeho hlavnou úlohou je len klásť postavám poľanú pod nohy, a jediným účelom týchto prekážok je vyplniť čas medzi chvíľami, v ktorých sa prehlbujú postavy. (Z tohto dôvodu mi vedenie hry prišlo oveľa plochejšie než v prípade *DUST DEVILS*, ktorých som hral tesne pred *STRIGŔŔOM*. Zrejme vďaka odlišnej mentalite oboch hier som sa pri *STRIGŔŔOVI* cítil nepohodlne.) *STRIGŔŔ* z *HORY FUDŔI* sa snaží udržiavať klasické rozdelenie právomocí (hráči kontrolujú postavy, Pán hry kontroluje svet), oproti nim však poskytuje hráčom právomoc zavádzať do hry tematické zmeny. Ako Pán hry som v podstate len pozoroval čo sa deje a zabával sa.

Využíval som voľné asociácie, ktoré vo mne vyvolávalo strigŔŔstvo, japonsko, divočina a elementy spomenuté v knihe. Veľké pavúky? Ŕiaden problém, ale keď už ich máme, dajme ich do lesa, ktorý vysáva krv. Jedovaté plyny, bezodné jamy, vampírske netopiere, živé kostry atď. (ak chcete ísť pod zem). Stačilo to všetko predkladať hráčom, a v prípade, že sa na mňa pozreli s očakávaním, čo bude ďalej, dostali lopatou po hlavách.

## O nezabíjaní postáv

**Eero Tuovinen.** Pred hraním som očakával problémy so zabíjaním postáv — pri hraní sa však ukázalo, že rŔninovia toho znesú dosť. Pokiaľ sme

dostatočne vyjasnili stávky vo vyjednávacej fáze a nechal som im priestor pre prípad zlyhania (ale nie veľa, aby situácia mala napätie), dokázali vyjednať *konflikt* tak, aby ich to nezabilo. (Pripomínam, že *vyjednávacia fáza* je ústredným východiskom pre opis hráčov, kde vysvetlia, kto sa mieni ako podieľať na konflikte, kto sa kde v *konflikte* nachádza, či kto pomáha komu). V tomto prípade mám možnosť spôsobovať ujmu (ak je to potrebné). V praxi to znamená, že na stole presúvam kocky, ktoré čakajú na hod a dúfam, že si hráči nejako poradia.

## Prekvapenia, zrada a dôvera

**Corvus a BiŔi.** Predstavme si modelovú situáciu: rŔnin na stráží, keď zrazu za ním príde akási postava a navrhne mu, aby sa pridal k StrigŔŔovi. RŔnin súhlasí. Hráči to vedia a už mu nedajú žiadne body *dôvery*. Nie je problém v oddelení hráča a postavy?

Keď vezmeme do úvahy základné mechanizmy hry<sup>72</sup>, ak si hráči pridelia málo *bodov dôvery*, stačí, aby na nich Pán hry pritlačil a hneď zistia, že to bez nich nepôjde.

Tak či onak, vhodnou technikou je vyžadovať od hráčov, aby po každej kapitole zdôvodnili, prečo prideliujú príslušný počet *bodov dôvery*. V prípade, že postava o zrade nevie, riešením je ponorenie do postavy.

To vedie k veľmi zaujímavým pocitom — hráči síce prídu o prekvapenie pri odhalení, ale na druhej strane napäto očakávajú, kedy to praskne. Vedia, že majú

---

<sup>72</sup> Pozri napr. poznámku na str. 109.

medzi sebou zradcu, ale udržujú rolové hranie a ďalšou výhodou je, že môžu nahrávať. Napríklad „moja postava sa na neho podozrievavo zadíva“.

## Gamisti a STRIGŔŇ Z HORY FUDŽI

**Eero Tuovinen.** Ako sa správajú gamisticky orientovaní hráči? Rozhodne nemajú problém pochopiť „úlohu“ zabiť Strigŕňa. S princípmi hry, ktoré rozbíjajú jednotnosť skupiny, sa vysporiadajú po svojom: zahodia akékoľvek rolové hranie, ktoré by ohrozilo jednotu spoločenstva, a narušilo optimálne hranie. Chopia sa **bábkarskeho prístupu**<sup>73</sup>, začnú využívať taktizovanie a budú odmietat' prezradiť čokoľvek o svojom *temnom osude*.

**Tim Kleinert.** Podľa mňa je to komplexný problém. Gamisticky orientovaní hráči, s ktorými som hral, patrili do tvrdého jadra D&D. Nie som si teda istý, či ich štýl hrania vyplýva z „pravej“ gamistickej mentality alebo z návykov, ktoré používajú pri hraní D&D. Tak či onak som mal veľký problém pokúšať ich, aby sa obrátili proti sebe. Vždy keď som hodil *bang*, mali pocit, že „pokúša sa nás prekabátiť! Musíme sa spojiť!“ (Čo nebola pravda – snažil som sa ich len **pokúšať** a nie **prekabátiť**, čo je rozdiel!) Zomkli sa, a začali používať kopolu *dôvery*.

---

73 **Pawn stance.** Ak hráč stanovuje rozhodnutia a konanie postavy na základe vlastných skutočných priorít, zaujíma *bábkarsky prístup*. Postava v tomto prípade predstavuje bábkku, ktorej osud závisí na zmýšľaní hráča. Inými slovami, postava sa ničím nelíši od figúrky v MONOPOLY, ČLOVEČE, NEHNEVAJ SA, či podobnej hre, kde nikomu nezáleží na to, či konanie postavy dáva nejaký zmysel – dôležité je len to, že robí to, čo chce dosiahnuť samotný hráč.

Mal som pocit, že príchuť nedôvery sa im veľmi páčila, ale keď došlo na lámanie chleba, neváhali sa dať dohromady. S odhaľovaním *temných osudov* nemali problém, ibaže často ich nepovažovali za „temné“. Padali výroky ako „Priznávam sa, spravil som so Strigŕňom dohodu... lenže mal som na to dôvod. Teraz už však nemám príčinu mu veriť a nemám problém sa od neho odvrátiť a pomôcť ti!“ Podobne som sa niekoľkokrát stretol s fenoménom, kde hráči postupovali jednotne až dovtedy, kým sa im nepodarilo zabiť Strigŕňa – po jeho smrti sa obrátili voči sebe.



# list postavy

meno: \_\_\_\_\_

znamenie zverokruhu: \_\_\_\_\_

**zverokruh**

spriaznené postavy:  
(na začiatku: 3 body dôvery)

\_\_\_\_\_

protichodné postavy:  
(na začiatku: 0 bodov dôvery)

\_\_\_\_\_

povrchové zranenie  
(jeden hod)

\_\_\_\_\_

**schopnosti**

**ujma**

kapitolové zranenie  
(do skončenia kapitoly)

\_\_\_\_\_

trvalé zranenie  
(do skončenia hry)

\_\_\_\_\_

tvoja dôvera

postava

ich dôvera

body



**schopnosti**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Závazky z minulosti

Skôr či neskôr sa znovu objaví niekto, voči komu máš záväzok z minulosti. Prichádza, aby si vybral úroky za láskavosti, ktoré ti kedysi poskytol.

Objaví sa postava či skupina postáv, voči ktorej si oddaný alebo máš voči nej isté povinnosti. Často (ale nemusí to byť vždy) bude táto postava spolupracovať so Strigôňom.

## Pomsta

Jeden z členov spoločenstva je cieľom krvnej pomsty, o ktorej nik iný nevie. Budeš sa snažiť ju dokončiť alebo sa vám podarí prekonať omyly minulosti?

Niektorá z ostatných roninov ti v minulosti strašne ublížila alebo ťa sklamal, a teraz bažíš po jej krvi. Máš právo oznámiť presné podrobnosti o tom, ako ti bolo ublížené, kto ti ublížila a aký je pravý vzťah medzi vami.

## Najväčší strach

Strach, ktorý pretrváva v tvojej mysli a straší ťa v nočných morách, sa čoskoro prejaví naplno. Ako sa zachováš, keď budeš čeliť tomu, čoho sa nadovšetko obávaš?

Niektorá z tvojich obáv sa prejaví nadprirodzeným spôsobom. Zameraj sa na to, **prečo** máš tento strach a aký príbeh sa za ním skrýva. Aká vec ti dokáže roztriasť kolená? Akú osobnú traumu si musel pretrpieť v minulosti?

## Zúfalo zamilovaný

Pre milovanú osobu by si bol schopný spraviť doslova všetko. Kde je však hranica medzi láskou a posadnutosťou?

Si do niekoho „zúfalo“ zamilovaný, ale tvoja láska je prameňom rozporov so zámermi spoločenstva. Máš právo ohlásiť, do koho je jeho postava zamilovaná a rozviesť podrobnosti o tomto vzťahu.

## Skutočné úmysly

Si jeden z mála, kto naozaj vie, čo sa skrýva pred vami v pevnosti. V skutočnosti si neprišiel zabiť Strigôňa, pretože máš svoje vlastné úmysly. Budeš stáť po boku spoločenstva alebo ich opustiš, keď ti to bude vyhovovať?

Je dosť pravdepodobné, že si oboznámený s niektorými časťami pevnosti, a možno sa dokonca poznáš so samotným Strigôňom.

## Temný pakt

Uzavrel si temný pakt so samotným Strigôňom. Ten dodrží svoje slovo, splní svoju časť dohody a to isté bude očakávať aj od teba.

Máš právo uviesť, čo ti sľúbil Strigôň a čo musíš vykonať na to, aby si splnenie jeho sľubu zaslúžila.

**Strigôň z hory Fudži**  
© Timothy Kleinert, 2005

Navštívte česko-slovenské fórum rolových hier: <http://rpgforum.cz>