

# oběti a vrazi

JAN KIJONKA



Šel sám ulicí  
namazaný jak zákon káže,  
zkrvavenou palici  
a mohutné paže.

Za sebou měl velký lup  
nikde ani noha,  
v srdci prázdno měl ten kluk  
za zády hněv boha.

*~Palermský žalm~*

**D**ěj našeho příběhu se odehrává ve smyšleném městečku Palermo. Mafiáni se proměňují ulicemi ve kterých vládne chaos a zákon silnějšího, na úřadech sedí zkorumpovaní úředníci a vládou mravně pokleslí politici. Spravedlnosti se málokdo dovolá, nevinní často ostrouhají. Kdesi hluboko ve sklepech domů sídlí gilda assassinů, nájemných vrahů chystajících se ovládnout město. Jste vrah a máte jasný úkol. Nenechat přežít svoji oběť a zajistit své gildě moc a vládu nad podsvětím a městem. Hra na oběti a vrahy začíná.

Oběti a vrazi jsou rolová hra, kde zastupujete roli vraha snažícího se co nejefektivněji odstranit své oběti a zajistit tak své gildě jako první nadvládu nad městem. Hra se odehrává v pseudomafiánské době, ale stejně tak dobře ji můžete hrát například v prostředí divokého západu, kde místo vrahů vystupují pistolníci a renegáti a v rolích obětí se oběvují farmáři, šerifové a ostatní obyvatelé, nebo v době studené války kde budete hrát tajného špióna chystajícího se odstranit významné osoby nebo třeba i v naší době hrajíc proradné lumpy a zabijáky ohrožující bohaté podnikatele a politiky. Výběr prostředí je na vás.

Oběti a vrazi jsou hra bez gamemastera. Ve své roli nejenže zastupujete roli vraha, ale zároveň taky roli oběti. Vaším úkolem je odstranit svoje úkolové oběti nebo přežít s vaší obětí nástrahy života a smrti.

### **Ke hře potřebujete:**

3-6 hráčů

barevné nebo hrací karty

několikero různostěnných kostek (k4, k6, k8, k10)

žetony (mince, zápalky)

tužku a gumu

## **Začátek hry**

Na začátku hry si vytvoříte svoji personifikaci vraha a vytvoříte postavu oběti. O vás jako o vrahovi se toho moc ze života nedozvíme, jelikož většinu času pracujete v utajení. Jako oběť si můžete vybrat jakoukoliv postavu, může to být obchodník, mafián, politik obyčejný člověk nebo i klidně váš kolega z gildy zabijáků.

Po té si vyberete svoji barvu, v případě že používáte hrací karty tak nějakou hodnotu karty (esa, semičky, krále). Vyberte další dvě karty stejné barvy/hodnoty a položte je lícem dolů na stůl. Ostatní udělají to samé. Pak vybrané karty zamíchejte a dejte každému hráči po dvou kartách tak aby je viděl jenom on. Tyto karty označují jeho úkolové karty jako vraha.

*Barva označuje barvu hráče jehož oběť máte zneškodnit. Pokud jste dostal svoji barvu znamená to, že můžete zneškodnit jakoukoliv oběť*

Dejte ke každé postavě oběti pět žetonů času. Jakmile se vylosuje nebo určí hráč, který začne může vypuknout první kolo.

# Jak se hra hraje

Ve hře se s ostatními hráči střídáte po kolech. Jeden z vás začne a po něm hra pokračuje koly ostatních hráčů ve směru hodinových ručiček. Ve svém kole máte na výběr mezi dvěma akcemi. Sledováním oběti a pokusem o vraždu. Ať tak nebo tak, ve svém kole si vyberete hráče respektive jeho oběť, která vašeho vraha zajímá a může to být kterýkoliv hráč respektive jeho oběť u stolu, i když je pravděpodobné že dříve nebo později určíte hráče, kterého máte jako úkolovou oběť abyste tak oslabili jeho pozici.

## Oběť

Oběť začíná hru s pěti žetony času. Žetony času reprezentují čas oběti, který jí zbývá než bude zavražděna. Pokaždé, když vrah uspěje ve sledování své oběti se jeden žeton odebere a vrah si ho vezme a postava se tak přiblíží své smrti. Jakmile má málo žetonů času je pravděpodobné, že se na ní některý z vrahů bude snažit spáchat atentát. Úkolem vraha je nejprve dozvědět se něco o oběti a připravit jí tak o žetony času.

*Žetony času určují čas postavy, který má oběť imaginárně vytýčenou než přijde její čas. Je to jakoby její ochrana, ale čas pomalu a neúprosně tiká. Žetony času u vraha znázorňují fakt, že má dostatek času a prostoru na přípravu vraždy.*

## Sledování oběti

V akci sledování oběti se snažíte dozvědět něco o své oběti. Tím jak vrah odkrývá její zvyky a slabiny postava se stává zranitelnější a roste pravděpodobnost že bude zabita. Úkolem akce sledování oběti je usvědčit jí z nějakého zlovyku, denního rituálu, důvodu proč má být zabita nebo hříchu a tak jí oslabit. V této akci v podstatě vystupujete jako soukromé očko, které potajnu sleduje postavu a moc se nemíchá do jejího života. Když usvědčíte oběť z její slabiny, pak přichází o jeden žeton času a vy si jej můžete přidat ke svému vrahovi.

O oběti se můžeme dozvědět následující slabiny:

### ***Důvod proč má být zabita***

Proč chce oběť někdo zabít, kdo si vraždu objednal, co postava udělala špatného že se zprotivila něčí vůli. Úkolem vraha je přesvědčit o tom, že oběť opravdu udělal něco závažného, že byla vydána na listinu smrti, oběť se naopak snaží přesvědčit o tom, že to co udělala nebylo tak závažné aby na ní byl uvalena kladba. Předmětem důvodu proč má být postava zabita je nejčastěji podvod.

### ***Slabiny***

Slabiny, standarty chování, stereotypy v životě. Chodí postava někam pravidleně, má nějaké typické vzorce chování, má postava nějakou oblíbenou osobu nebo činnost? Účelem je hráče usvědčit že některou z těchto věcí má, hráč se naopak snaží aby to z čeho je usvědčena nebylo tak výrazné, aby to tvořilo její slabinu. Oběť se slabinou je náchylná k zabítí.

### ***Hříchy***

Hříšní lidé bývají často náchylní sami vám padnout na nůž. Má postava nějaké hříchy? Udělala postava někomu něco nehezkého, nelidského? Usvěťte ji. Vrah se snaží oběť usvědčit z hříchu, oběť se snaží dokázat svoji nevinu. Je jednodušší zabít někoho o kom víte, že je stejně hříšný člověk.

### ***Nevinnost***

Vrah označí druh nevinnosti. Přátelství, láska, dobrosrdčnost, naivita a jiné typy nevinnosti. Vrah se snaží oběť usvědčit z nepřítomnosti citu, vlastnosti, oběť se snaží dokázat svoji nevinnost.

Nevinnost je často obtíží u zabítí, osoba má štěstí, přátele a tak dále, proto se vrahové snaží postavu usvědčit z nepřítomnosti nevinosti.

Tato akce je scéna nebo sekvence scén, kdy se jako vrah snažíte usvědčit postavu z některých z důvodů popsaných výše. Na začátku scény řekni, jaký zvyk, důvod nebo hřích se snažíš na postavu hodit a konkretizuj ho.

*Vybral jsem si Martinovu oběť kardinála Pasquala. Rozhodnu se, že Kardinál Pasqual je známý tím, že si rád večer přihne ze skleničky a to i veřejně. Oznámím toto obvinění hráči a v následující scéně nebo sérii scén se mu to budu snažit dokázat.*

Po té společně s hráčem popište scénu a odehrajte to, co se v ní odehrává. Postavu oběti hraje její hráč, ostatní hráči mohou hrát zbytek, vy si můžete přisvojit také nějakou roli. Hlavní slovo, co se ve scéně odehraje máte však vy, jakožto hráč jehož je kolo. Ostatní hráči jako i hráč oběti by měli při scéně spolupracovat a pracovat na co nejefektivnějším vyznění scény. Nejde ale o to, jestli se oběť může nařčení vyhnout, to je dané a scéna by měla spět ke konfliktu, který rozhodne zda obět daný zlozvyk opravdu má nebo ne. Obět je obviněna a z obvinění není úniku. To by měli mít všichni na paměti a nesnažit se vyhnout konfliktu ale postupně k němu spět. O konfliktech bude řeč v pozdějších kapitolách. Celé scéna by se měla odehrávat okolo důvodu nařčení.

Jakmile odehrajete scénu přidělte/odeberte žetony času a uplatněte důsledky. Napište na listinu oběti, kterou slabinu obdržel. Po té začne kolo dalšího hráče po levici.

## **Pokus o vraždu**

Jakmile má některá z obětí málo žetonů času a vy jako vrah jich máte dostatek můžete se pokusit obět odstranit. Pokus o odstranění je scéna nebo série scén. Její prostředí a popis určujete vy, kdy si vyberete podle slabin a postav místo a čas kdy bude obět nejlépe zabít. Scénu popište, přičemž můžete část scény odehrát až do momentu, kdy scéna dospěje ke konfrontaci vraha a oběti. V ten okamžik přichází ke slovu kostky a vyhodnocení konfliktu a vy si určíte jako vrah jakým typem souboje konflikt začnete. V sázce je vždy: vrah se snaží obět odstranit, obět se snaží vrahovi uniknout.

Pokud vrah uspěje vezme si od oběti žeton času. Všichni kdo mají úkolovou barvu stejnou jako hráčova barva jehož je obět i zabita ukážou svojí úkolovou kartu veřejně a mají splněný úkol. Pokud zabil obět vrah který má svojí barvu jeho (jeden) úkol je také splněn. V případě, že obět unikla, odškrtně si v kolonce úniky jeden křížek. V obou případech se ještě na konci uplatní důsledky. V případě že ještě není konec hry hra pokračuje hráčem vlevo.

## **Konec hry**

Hra končí v okamžiku kdy:

- některý z hráčů má splněné oba úkoly  
v tom případě gilda assassinů daného hráče získala nad městem kontrolu a nastává její vláda
- některá z obětí přežila tři atentáty  
v tom případě gilda selhaly a ve městě zavládne pořádek, jelikož vrahové jsou postupně odhaleni
- dohodnete se na konci hry  
v tom případě rozhoduje jestli mají assassinové více splněných úkolů než je úniků z vražd a hra se přikloní k jedné z předchozích možností

# Postavy

Postavy vraha a oběti jsou určeny několika vlastnostmi a rysy. Každá z vlastností nebo rysů je popsána zároveň i silou, která je vyjádřena v kostkách. 3k6 jsou tři šestistěnné kostky, 2k4 jsou dvě čtyřstěnné kostky, 1k8 je jedna osmistěnná kostka, 2k10 jsou dvě desetistěnné kostky.

## Vlastnosti

Vlastnosti jsou čtyři. Tělo, Mysl, Srdce, Vůle. Každá hodnota vlastnosti představuje počet šestistěnných kostek. Tělo 5 je tedy 5k6

**Tělo** reprezentuje fyzický stav a konstituci člověka.

**Mysl** zastupuje jak je postava vnímavá a bystrá v úsudku.

**Srdce** reprezentuje snahu člověka jednat vroucně a podle citu.

**Vůle** zastupuje mentální odolnost a sílu.

Na vlastnosti hráč postavě vraha a postavě oběti rozdělí oběma 16 bodů. Minimální hodnota vlastnosti je jedna.

## Rysy

Rys je popis nějaké vlastnosti postavy. Může to být špatná nebo i dobrá vlastnost. Rys může být také předmět nebo vztah.

*Nekladu překážky, Neumím jazyky, Mám se rád, Jsem malicherný, Podsvětí, Má matka, Ostrá kudla, Mám pěkný bourák jsou příklady rysů.*

K rysům si hráč rozdělí 1k4, 6k6, 4k8, 1k10. Rys nemůže mít nikdy dva druhy kostek, ale musí být vždy ohodnocen jedním typem kostek.

*Jsem zdatný běžec 3k6 je v pořádku, Rád plavu 1k4 + 1k6 není v pořádku.*

## Tipy na rysy pro vraha

Jako vrah budete ve dvou situacích. V první se budete snažit usvědčit oběť z nějaké slabiny, v druhé situaci s ní budete konfrontován. Pro první typ situace je vhodné dávat si rysy, které nějakým způsobem souvisejí s prostředím abyste je mohl využívat. V druhém typu situací je dobré dávat si rysy které vám pomohou v konfliktech tělo na tělo.

## Tipy pro rysy pro oběť

Jako oběť budete v situacích, kdy budete mít podezření z usvědčení ze slabin. V tom případě je dobré si dávat rysy, které opět co nejvíce korelují s prostředím. V druhém případě se budete bránit vrahovi, tady je dobré mít rysy na tělo, respektive rysy vlastních schopností vám budou užitečnější. Opět je dobré pamatovat na obě situace a vyvážit svoji postavu s vaším záměrem ve které činnosti by měla být silná.

## Osud

Poslední věc je napsat osud postavy pokud se jí podaří vyhrát. Zavládne ve městě mír, získá nějaká strana dominanci, stane se nějaká apokalypsa? Napiště jak si přejete aby skončil příběh. Osud napište pro vraha i pro oběť, naplnit se mohou jak jeden tak druhý.

*Pokud vyhraji ve městě zavládne apokalypsa kde přežije jen ten nejsilnější.*

# Konflikty

Ke konfliktům dochází mají-li ve hře dvě strany rozdílné názory ohledně výsledku vyprávění nebo jsou postavy s něčím nebo někým ve sporu. Než se podíváme jak se vyhodnocují konkrétní konflikty podíváme se jak se vyhodnocují scény.

## Vyhodnocení scén

Na konci scén, po setkání a odhalení pravd o oběti vždy obě postavy získají nějakou zkušenost nebo projdou vývojem, který je změni. Mimo důsledek z konfliktu postavy získávají následující podle výsledku scény.

### *Vrah zvítězil vzdáním oběti*

Oběť si připíše rys o síle 1k4 nebo si sníží rys o jednu řádovou kostku  
Vrah si připíše rys o síle 1k6 nebo si zvýší rys o jednu řádovou kostku

### *Vrah zvítězil nad obětí*

Oběť si připíše rys o síle 2k4 nebo si sníží vlastnost o 1 nebo si sníží rys o jednu řádovou kostku  
Vrah si připíše rys o síle 2k6 nebo si zvýší vlastnost o 1 nebo si zvýší rys o jednu řádovou kostku

### *Oběť zvítězila vzdáním vraha*

Oběť si připíše rys o síle 1k4 a 1k6 nebo si zvýší rys o jednu řádovou kostku  
Vrah si připíše rys o síle 1k6

### *Oběť zvítězila nad vrahem*

Oběť si připíše rys o síle 1k6 nebo si zvýší rys o jednu řádovou kostku  
Vrah si připíše rys o síle 1k4 nebo si sníží rys o jednu řádovou kostku

Toto jsou důsledky scén. Jak lze vidět z každé události si obě strany něco odnesou. Ve výhodě jsou vrahové protože pro ně hraje čas.

## Konflikty

V případě že dojde ke konfliktům určí se nejprve o jaký druh souboje jde. Existují čtyři druhy souboje.

### *Vnímavé*

Toto je typ souboje, ve kterém jde o pozorování, postřeh, viditelnost. Jde o to, jestli se jedna strana druhé straně neztratí, nebo jestli jedna strana druhou stranu pochopí, poziční souboj, souboj myšlenek.

### *Slovní*

U tohoto souboje jde o slovní souboj. Překřičí jedna strana druhou, souboje argumentů, síla slova, prosté mluvení nebo přesvědčování.

### *Fyzické*

Tady jde o fyzický pohyb, útěky, běhání a fyzická námaha. Co se týče konfliktů maximálně pošťuchování a lehčí potyčka.

### *Násilí*

Tady jde o násilný nebo zbraňový konflikt, nebezpečí úrazu.

Podle druhu souboje se kombinují i vlastnosti které se používají:

**Vnímavé – mysl + vůle**

**Slovní – srdce + mysl**

**Fyzické – tělo + srdce**

**Násilí – tělo + vůle**

## Hození kostkami

Jakmile znáte typ souboje přiřaďte kostky, přidejte situaci odpovídající kostky z rysů a hod'te. V případě, že jde o pokus o vraždu oběť si přidává tolik k8 kostek kolik má žetonů času, vrah si přidává tolik k6 kostek kolik má on žetonů času. V průběhu souboje pokud tomu situace bude odpovídat si můžete přidat další kostky z příslušných rysů. Kterékoliv kostky z vlastností nebo z rysů lze přidat jenom jednou za celý konflikt!

*Kardinál Pasqual sedí večer v baru a nelévá do sebe jednu sklenku za druhou. Požádá barmana o další sklenici, ale ten jej odmítne. Konflikt! Byl určen slovní druh souboje. Na základě vlastností a rysů si protistrany hodily následující čísla:*

*Vrah: 6, 6, 5, 5, 4, 4, 3, 3, 2, 1, 1, 1*

*Oběť 7, 5, 4, 3, 3, 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1*

## Hlášení, dorovnávání a zvedání

Jakmile jste hodili kostky seřad'te si je vedle sebe od největší po nejmenší. Hráč vyhalšující konflikt začíná zvedat. To se dělá tak, že řeknete co děláte a přiřadíte dvě nejvyšší kostky před sebe (oddělíte je od ostatních kostek). Platí, že zvyšující hráč dělá akci, kterou druhá strana nemůže ignorovat.

*(Vrah) barman: „Myslím že už máte pro dnešek dost, kardinále“ a předsune 6 a 6, Kardinál teď musí srovnat.*

*(Oběť) Kardinál: bručí si něco pod vousy; hráč předsune 7 a 5.*

Protihráč má teď možnost tyto dvě kostky dorovnat. Pokud nechce vzdává se a prohrává souboj. Pokud nemůže prohrává souboj natvrdo. Dorovnává se kostkami o stejné nebo vyšší hodnotě. Na řadě je strana, která dorovnal a může zvednout.

*Kardinál: „Ale ty mi nemáš co kázat mladíku, nalej mi!“ a předsune 4 a 3  
barman: otře pomalu skleničku a nahne se ke kardinálovi; předsune 5 a 2, a zvedá*

*barman: „Nenaleju, jste úplně namol, ostatně jako každou neděli, běžte na faru“ a předsune 5 a 4*

*Kardinál: „ty spratku...!“ musí dorovnat třemi kostkami 3,3,3 a získává újmu.*

Je možno dorovnat i více kostkami ale v tom případě se jedná o újmu a kostky kterými jste dorovnali odložte bokem, bude se s nimi operovat později. Jakmile dorovnáte můžete libovolnými dvěma kostkami zvýšit nebo vzdát konflikt. Takto se pokračuje dále dokud některá ze stran neprohraje nebo nevzdá souboj.

*S Kardinálem to vypadá špatně. Má v zásobě už jen 2,2,1,1,1 zato barman má ještě 4,4,3,3,1,1,1. Další zvyšování by bylo palbou naslepo a tak Kardinál zamručí a odchází z lokálu zpátky na faru, hráč se rozhodl konflikt vzdát. Moudré rozhodnutí.*

Existuje možnost, že dorovnáte jednou kostkou, v tom případě ji před sebou necháte ležet a zvýšit můžete když k ní přidáte ještě jednu kostku. Soupeř musí tyto kostky dorovnat. Takto vlastně ušetříte jednu kostku!

*V případě, že by se kardinál rozhodl zvýšit svými dvěma nejvyššími kostkami 2 a 2 mohl by barman dorovnat svojí jedinou 4 čímž by bravurně*

*vykryl Kardinálův argument a přidal by navíc ještě jednu kostku třeba 3. Kardinál by teď musel dorovnávat celkem 7 což by s jeho kostkami 1,1,1 prohrál natvrdo.*

## **Eskalování konfliktu**

Stane se, že vám kostky dojdou. Pak máte možnost vzdát, nebo celý konflikt eskalovat. Eskalováním se mění charakter konfliktu pro vás a vy přecházíte do jiného typu souboje, tedy například můžete eskalovat ze slovního na fyzický nebo rovnou na násilí. V tom případě si hodíte kostky vlastností, které jste ještě v konfliktu nepoužívali.

*Kardinál by měl ještě možnost jedné věci a to eskalovat konflikt s barmanem do dalších sfér. Kdyby například chytil barmana pod krkem a snažil se z něj vymámit další rundu už by z toho byl fyzický konflikt a Kardinál by si mohl přidat kostky za Tělo.*

*Nezapomeňte, že kdykoliv v konfliktu, když uvedete v dorovnávání nebo zvedání fakta, která nějak korelují s vaším rysem, můžete si přihodit kostky rysu k vašim celkovým kostkám. V příkladu by to bylo například, jak Kardinál nadává barmanovi do spratků; kdyby měl rys „Hrubián 2k6“ mohl by si přihodit dvě šestistěnné kostky k dobru.*

## **Konec konfliktu**

Jakmile nějaká strana vzdá nebo prohraje druhá strana vítězí v konfliktu a je na ní aby odvyprávěla výsledek.

## **Újma a důsledky**

V případě, že jste v průběhu konfliktu obdrželi újmu je nařadě určení důsledků. Vemte si nyní počet kostek rovný počtu kostek se kterými jste obdrželi újmu. Kostky budou následující hodnoty. V případě že byla újma souboje:

Vnímání k4

Slovní k6

Fyzická k8

Násilí k10

Kostky hod'te, v případě, že mezi hozenými kostkami byla nějaká 1 vyberte si z tabulky zkušeností, dále pak vezměte dvě nejvyšší hodnoty a porovnejte s následující tabulkou:

### **7 a méně**

zvol jednu věc z krátkodobých důsledků

### **8-11**

vaše postava je otřesena, zvol dvě věci z krátkodobých důsledků

### **12-15**

vaše postava je zraněna, zvol jednu věc z dlouhodobých důsledků

### **16-19**

vaše postava je vážně zraněna, zvol dvě věci z dlouhodobých důsledků

### **20**

vaše postava umírá



### **Krátkodobé důsledky**

- Odečti jednu kostku z vlastností pro příští konflikt
- Připiš si nový rys o hodnotě 1k4 pro příští konflikt
- Změň hodnotu jednoho tvého rysu na k4 pro příští konflikt

### **Dlouhodobé důsledky**

- Odečti jednu kostku z vlastností
- Připiš si nový rys o hodnotě 1k4
- Přidej si k4 k existujícímu k4 rysu
- Odejmi k6 z existujícího k6 rysu
- Změň hodnotu jednoho tvého rysu na k4

### **Tabulka zkušeností**

- Přidej si k6 k nějaké vlastnosti
- Připiš si nový rys o hodnotě 1k6
- Změň hodnotu nějakého rysu (o řád výš nebo níž)
- Přidej nebo uber jednu kostku z existujícího rysu

*Kardinál měl v předchozím konfliktu tři kostky kterými musel dorovnat a tak utrpěl újmu tři při slovním konfliktu. Znamená to, že teď háže třemi šestistěnnými kostkami. Kardinál má štěstí v neštěstí a padne mu 6,5,1. Znamená to, protože mu padla 1, že si vybere jednu věc z tabulky zkušeností, ale zároveň si musí vybrat dvě věci z krátkodobých důsledků. Suma sumárum, Kardinál ač je z konfliktu s barmanem značně otřesen, odnesl si z toho i nějaké ponaučení.*

*Nicméně Kardinál prohrál scénu a je usvědčen z dlouhodobého pití. Připíše si tento fakt na svou listinu a k tomu si buď připiše nový rys o hodnotě 1k4 nebo sníží nějaký rys o řádovou kostku.*

## **Souhrny**

### **Kolo**

- Urči si hráče a jeho oběť.
- Rozhodni se jestli chceš sledovat oběť nebo se pokusit o vraždu.
- V případě že chceš sledovat oběť rozhodni se o zřejmit jedno z následujících: důvod proč má být zabita, slabina, hřích, nevinnost.
- Dojděte postupně ke konfliktu, vyhodnoťte konflikt.
- Rozdělte důsledky ze scén a konfliktu, rozdělte žetony času je-li třeba.
- V případě že není konec hry pokračuje další hráč.

### **Konflikt**

- Rozhodni co je v sázce.
- Zvol si typ souboje
- Hoď kostky vlastností v závislosti na typu souboje, hoď k nim kostky relevantních rysů. V případě, že jde o pokus o vraždu oběť si přidává tolik k8 kostek kolik má žetonů času, vrah si přidává tolik k6 kostek kolik má on žetonů času.
- Pokračuj v souboji po kolech:
  - zvýšení je akce kterou váš nepřítel nemůže ignorovat
  - kdo začíná konflikt vynáší první zvýšení

- kdo je ovlivněn musí dorovnat
- když zvýšení nebo srovnání zavede jeden z tvých rysů do konfliktu hod' si jeho kostkami
- jestliže dorovnávejte jednou kostkou tak je to odvrácení rány, jestliže více než dvěma je to újma
- v případě újmy dej stranou kostky pro účely důsledků
- jestliže eskalujete konflikt hod'te si kostkami příslušnými k danému typu souboje
- kdykoliv můžete vzdát konflikt, oponent vyhrává
- jakmile nemůžete dorovnat nebo zvýšit prohráváte konflikt, oponent vyhrává
- Hod'te si na důsledky

## Ingredients

*"Ve hře musí být přítomná smrt. Musí se dotknout všech postav. Pro hráče to nesmí být trest, vyřazení, ani oslabení"*

Tato omezující podmínka je ve hře přítomna tak, že je to hra o zabijácích, jejichž každodenním chlebem je způsobovat smrt jiným nebo ji plánovat. Každý z hráčů hraje za vraha. Jich samých se smrt netýká, jednou z podmínek kdy hra končí je, že umírá některá z obětí.

**Hodiny** – žetony času, čas, který zbývá oběti k tomu než bude zabita, čas, který má vrah na to aby si připravil atentát na svou oběť.

**Podvod** – na podvod se snaží svést vrah fakt, kdy se zjišťuje důvod proč by měla být postava zabita. Není to jediný důvod proč by měla být zabita, ale měl by být hrán jako jeden z hlavních.

**Barva** – každý hráč dostává svou barvu, rozhození barev a úkolů pak ovlivňuje dynamiku a průběh hry.

**Oko** – ve své fázi má hráč možnost hrát akci „Sledování obětí“ což je akce kde působí prakticky nenápadně jako soukromé očko, odtud oko.

**Hlubina** – Postava oběti se časem díky systému důsledků a ubývajícím časovým žetonům jak je konfrontována se svými slabinami noří do hlubšího a hlubšího průseru a neodvratného konce, odtud hlubina.

## Inspiration

### *Dogs in the Vineyard*

Nebudu zapírat a bezbolestně se přiznám, že celý systém řešení konfliktů je obšlehnutý odtud. Na druhou stranu proč se snažit znovuvynalézt kolo, když po světě jezdí motocykly. Systém vyhodnocování konfliktů z DitV je krásnou ukázkou toho jak lze dramaticky a zajímavě vyhodnocovat konflikt, což je to co si myslím téhle jednoduché hře sedne a taky protože je tento systém zaměřen spíše na duely dvou stran.

### *Assasin mód z MtG*

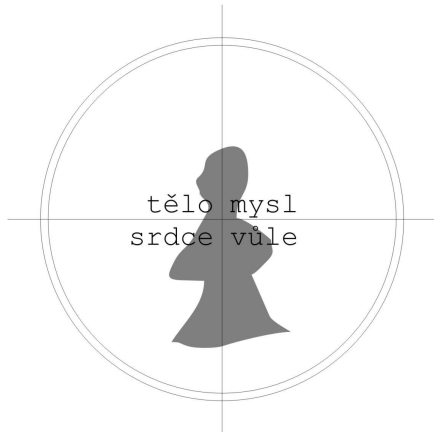
Znají asi jen hráči MtG z minulé sleziny a moji spoluhráči. Tato hra je výrazně inspirovaná tímto módem, kde hrajete assassina snažícího se vyšachovat ostatní ze hry. V této hře je to méně komeptetivní.

Díky za pozornost a příjemné hraní.

Jan Kijonka, 17.2.2009

karta vraha

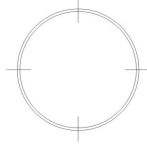
jméno



rysy

osud

žetony času



karta oběti

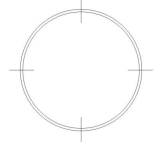
jméno



rysy

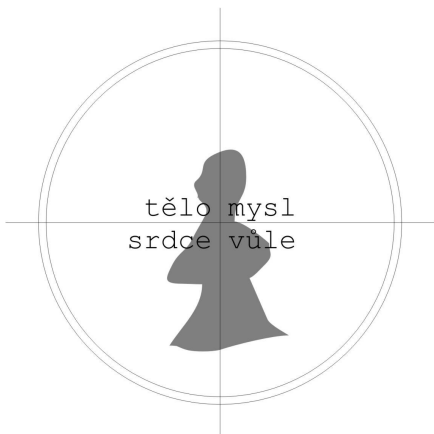
osud

žetony času



karta vraha

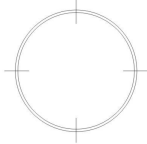
jméno



rysy

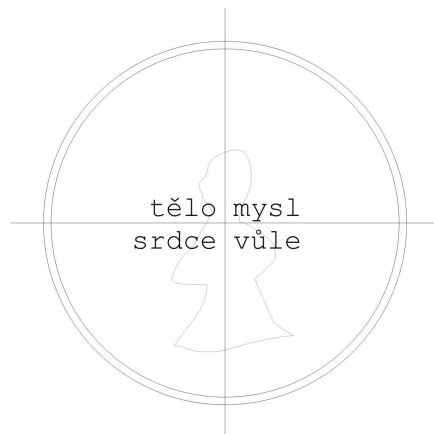
osud

žetony času



karta oběti

jméno



rysy

osud

žetony času

