

Ninja!

Obsah

I)Úvod.....	3
II)O hře a její... filosofii (?).....	4
II.a)Názvosloví.....	4
II.b)Filosofie hry.....	4
II.c)Protagonisté.....	7
II.d)Antagonisté.....	7
III)Mechaniky a pojmy.....	8
III.a)Základy, druhy konfliktu a schopností.....	8
III.b)Hody.....	8
III.c)Počáteční nastavení a začátek hry.....	9
III.d)Základní konflikt.....	9
III.e)Hráčský konflikt.....	10
III.f)Bojové schopnosti.....	11
III.g)Křivárna.....	11
III.h)Jasnozřivost.....	12
IV)Tipy pro hru.....	13
IV.a)Alternativní pravidla.....	13
IV.b)Zako.....	13
IV.c) Jiné překážky.....	13
IV.d)Schopnosti a jejich interpretace.....	14
V)Použité ingredience a mechaniky, záměr.....	15

D) Úvod

Z monitoru na Vás svítí RPG hra Ninja!, jeden ze symptomů soutěže RPG Kuchyně 2009.

Hra je určena nejlépe jednomu vypravěči a čtyřem hráčům, potřeba je standartní výbava několika šestistěnných kostek, tužky a papíru.

Hráči budou vystupovat v rolích nemilosrdných vrahů, tichých špehů a mistrů bojových umění. Cílem je na hlavu porazit ostatní hráče, ukončit bídný život jejich mrzkých postav a vyhrát.

Hra obsahuje end-game pravidlo a není proto vhodná pro hraní na pokračování. Po smrti všech postav kromě ultimátního vítěze příběh i hra končí. Odměnou vítězi se stane dosažení mistrovství, nesmrtelnosti, získání mocného předmětu, nebo cokoliv jiného si vymyslíte před hrou. Poraženým zbyde čest, že bojovali až do konce, poslední slova před smrtí a snad i podíl na vytvoření legendárního příběhu.

Vypravěč má ve hře především úlohu rozhodčího a dozorce, než soupeře hráčů. Zní to sice jako otřepaná fráze, ale myslím, že tentokrát je ospravedlnitelná. Navíc - skutečnou opozici si hráči vytvářejí sami.

Druhá a třetí kapitole se věnuje hře a použitým mechanismům. Občas se v nich vyskytnou pojmy, které budou vysvětleny spíše z hlediska hry a herních mechanismů. Jak si tyto pojmy představit ve přímo hře naleznete ve čtvrté kapitole. Pátá kapitola rozebírá něco kolem vzniku a použitých ingrediencí, smyslu života, vesmíru a vůbec.

II) O hře a její... filosofii (?)

=to, co se nehodí jinam

II.a) Názvosloví

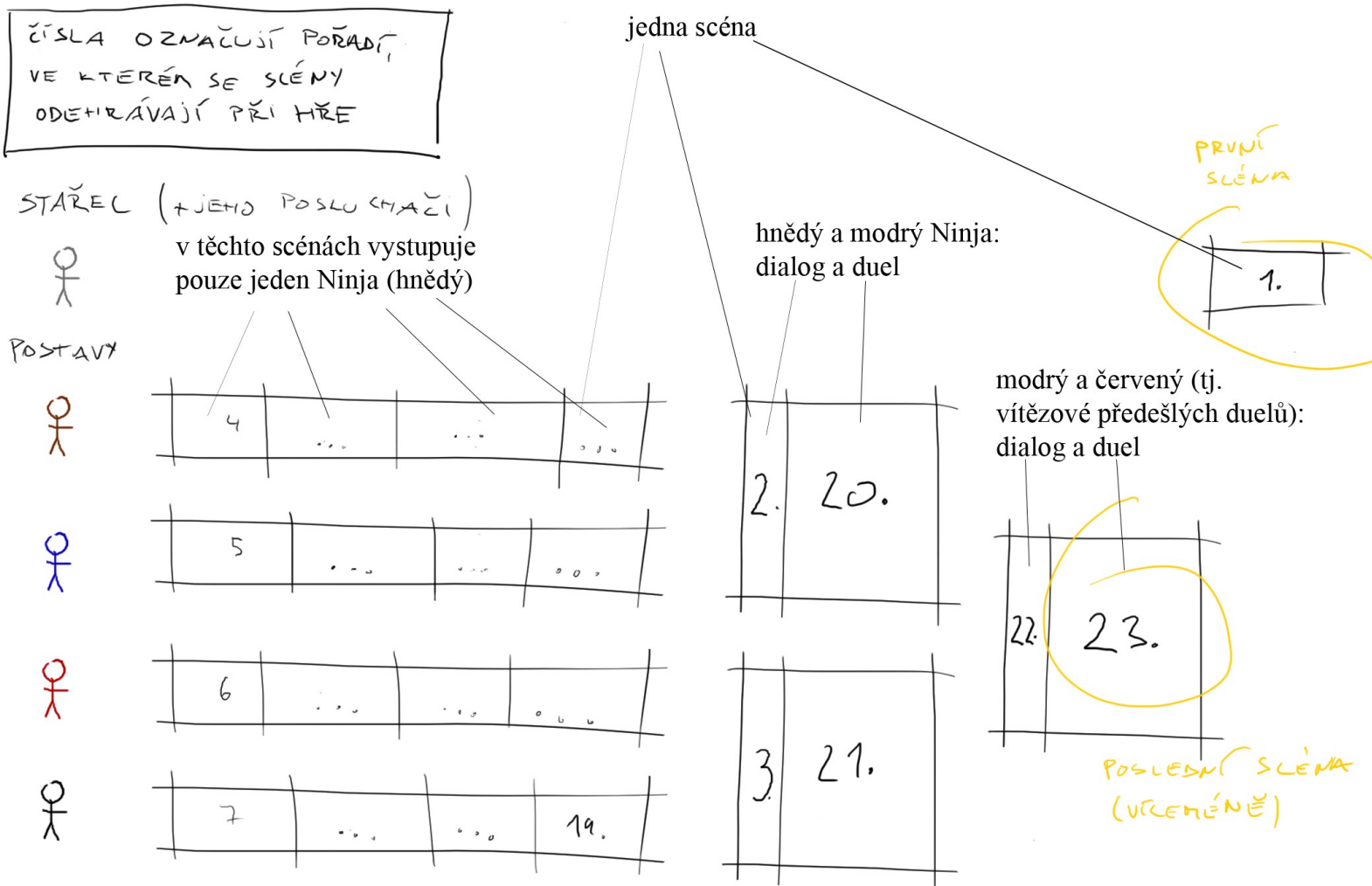
V pravidlech bude někdy hráč nazván jako *Hráč*, vlastní postava jako *Ninja* a vypravěč jako *Stařec* (resp. Stařec je důležitá postava, která je v režii vypravěče). Antagonisti hry budou obecně označeni jako *Zako* (jedná se o japonský ekvivalent slova *mook* - zdroj viz: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Mooks?from=Main.Mook>). Hráči budou sbírat *Indicie*, které určují délku hry.

II.b) Filosofie hry

Jak už bylo řečeno, hráči hrají proti sobě. Soutěživost a poker-face jsou podporovány. Ninjové zpravidla mají jeden stejný cíl, který ale vylučuje vítězství více postav - na konci zůstane pouze jeden vítěz a tři poražení.

Ninjové jsou samotáři a proto cíle dosahují každý zvlášť. Jakmile se jeden z nich přiblíží k cíli příliš blízko, jiný se jej pokusí zastavit. Dojde k finálním duelům, ze kterých vyjde vítěz a zbytek Ninjů zemře.

Důležitá je však předem daná osnova děje - ve hře čtyř hráčů by mohla vypadat přibližně takto:



ČASOVÁ OSA DĚJE

„Wow, celkem chaos“, slyším vás už teď. Nejlépe k vysvětlení celé hry poslouží příklad:

Mějme vypravěčku Evu, a 4 hráče, kteří si na začátku vylosují barvu svého Ninjy: Adam (hnědý Ninja), Boris (modrý), Cyril (červený) a David (černý). Na začátku se vylosuje, kdo bude bojovat s kým v „semi-finálním duelu“¹, a výsledek losování zní: Adam versus Boris a Cyril versus David (scény 20 a 21 na obrázku).

1.) Úvod

Scéna #1: stařec (Eva) a posluchači (hráči) se shromáždí a stařec začne vyprávět příběh, který mu pověděl vítězný Ninja (zatím pochopitelně nevíme, který to je).

Stařec pak řekne něco ve stylu: „A pak onen ninja pravil: „Před konečným střetem jsem promlouval se svým sokem a ten pravil: „I já bojoval s jedním z našich společných nepřátel. A náš hovor zněl takto:““

-V této scéně nedochází ke konfliktu, nehází se.

2.) Dialog

Přejde se na dialog dvou soupeřů, tj. scény #2 a #3. První na řadě jsou Adam a Boris. Adam začne rozmlouvat s Borisem (svým sokem), a po chvíli prohlásí: „Velmi jsem se snažil, abych mistra Wu našel první. Rozhodl jsem se začít v pagodě Vycházejícího slunce...“ a pak přenechá prostor pro Cyrila a Davida. Cyril prohlásí něco na způsob toho, co Adam - pointa je, že Adam i Cyril skončí svou řeč chvíli před tím, než se přejde zpět v čase k vyprávění akčních scén (na obrázku #4 až #19).

-V této scéně nedochází ke konfliktu, nehází se.

3.) Akce

Když oba dialogy skončí, vrátí se vyprávění zpět k Adamovi, a Adam naváže tam, kde skončil: „Jak jsem řekl, začal jsem svou cestu v pagodě Vycházejícího slunce. Hodlal jsem tam zjistit...“ - tím Adam přešel v čase do akční scény #4. Scénu popisuje Adam, protože jeho Ninja je hlavní postava scény, a Eva (jakožto vypravěč).

-V akčních scénách dochází ke konfliktu a kostkami se v nich hází.

4.) Předání akce dalšímu hráči

Adam nyní popsal svou akční scénu. Čas se vrací zpět do scény #2, kdy je na řadě zase Boris: „Vidím, že jsi se vsutku činil. Ale ani já nezaháel, a zatímco jsi byl v pagodě Vycházejícího slunce, já se vplížil do...“.

Tím opět Boris přejde zpět v čase do své akční scény. Takto se to opakuje i s Cyrilem a Davidem (kteří se přechází mezi scénami #3 a #6, resp. #3 a #7).

¹ já vím, zní to strašně...

5.) **Kontrola**

Nyní všichni hráči odvyprávěli jednu svou akční scénu. Vždy platí, že hráči mají stejný počet akčních scén. Dovolím si pro další vysvětlení osnovy jednu high-level programátorskou vychytávku:

Pokud alespoň jeden z hráčů ještě **nenastrádal** dostatečné množství Indicií, Goto 3.)

6.) **Konec dialogu**

Ah, tedy během cyklu akčních scén už se jeden nebo více Ninjů přiblížilo nebezpečně blízko svému cíli. Ostatní se je(/jej) pokusí zastavit. Všichni hráči v tento okamžik přecházejí opět do dialogových scén (#2 a #3).

Dejme tomu, že v našem příkladě nasbíral stanovené množství Indicií Cyril a ostatní mají o jednu méně. Který z Ninjů se dostane až k červenému (Cyrilovu) ? Davidův černý - o tom se přece losovalo už na začátku hry, právě proto si jejich postavy líčily svůj příběh a proto jsou Cyril a David soky a stojí nyní proti sobě (scéna #3, pamatujete ?).

Adam a Boris hrají ty dva Ninjy, kteří se nejdříve střetnou spolu (a pak teprve s „nejúspěšnějším“ Ninjou).

-„Zjistil jsi tedy, kde se nachází patriarcha Wu, který je ochoten přijmout učedníka a prozradit mu tajemství nesmrtelnosti. Nejdříve však musíš čelit mě !“ vyzve David Cyrilovu postavu na souboj.

-„Neočekával jsem nic jiného. Jsem připraven.“ řekne Cyril.

-„Tak. Tedy jsi nezískal tajemství nesmrtelnosti, stejně jako já.“ řekne Adam ústy hnědého Ninji.

-„Ano. Přesto zůstáváme nepřáteli. Jen jeden z nás smí odejít z tohoto setkání živ. Braň se jak dokážeš !“ odpoví Boris, coby modrý Ninja.

-Jsme ještě pořád v dialogových scénách, žádný konflikt.

7.) **Semi-finální střet**

Nyní se konečně střetnou hlavní hrdinové v epickém souboji. Jeden přežije a ten druhý ne. Nejdříve bojují Adamova postava s Borisovou a Adamova prohraje. Modrý Ninja tedy porazí hnědého.

V souboji červeného a černého Ninji vyhraje Cyrilova postava, tedy červený Ninja.

-Asi je jasné, že bez konfliktu a házení se to neobejde.

8.) **Finální střet**

Nyní je tedy rozhodnuto, kteří dva Ninjové přežili až do teď. Jeden z nich je vítěz a druhý je poražený. Dialog už je vlastně u konce (co by si ti dva ještě vyprávěli ?).

-“Toto byl můj hovor s černým ninjou Hiromotem, před tím, než jsem ukončil jeho život. I tvůj příběh byl působivý. Proč si však stále myslíš, že mne porazíš ?“ zeptá se Cyril.

-“Nevím. Snad ani nejde o to, co si myslím. Prostě už jsem zašel příliš daleko. Porazil jsem i Kazuhida, Pána stínů. Nemůžu dopustit, aby to všechno vyšlo nazmar“ odpoví Boris.

-“Budiž. Ať vyhraje ten lepší z nás.“ prohlásí Cyril.

-Kostky a taktika rozhodnou, který z nich je vítěz a který poražený.

9.) Epilog

Modrý se utkal s červeným. Vyhraje modrý.

Boris, jakožto vítěz, převezme na chvíli úlohu Starce a odvypráví, co se snad stalo s modrým Ninjou - zda vyhledal patriarchu Wu a ten mu prozradil tajemství nesmrtnosti, či jestli nakonec zemřel, nebo o něm už nikdo nikdy neslyšel.

Ostání hráči opět zastávají úlohu posluchačů, a mohou mu klást otázky, ale doporučuji je klást s citem. Jmenuje se to epilog, je to závěr - nějaké umělé prodlužování hry je nežádoucí. Jedna, maximálně tři, otázky je tak akorát. (mimochodem, na obrázku už epilog nenajdete, ale v podstatě je to konec scény #1).

-Zde jste určitě ani neočekávali konflikt ;-)

II.c) Protagonisté

Ninjové jsou mistry svého oboru. Ve většině umění dosáhli na hranice možností běžného smrtelníka, a v některých oblastech šli ještě mnohem dál. Jejich skoky se podobají letu, dokáží z ničeho nic zmizet a jinde se objevit, dokáží vrazit kudlu do zad soupeři před sebou a v boji čelit ohromným přesilám.

II.d) Antagonisté

Jen málo by vynikly jejich schopnosti, kdyby hrdinům nikdo a nic nestálo v cestě. Proto bude proti Ninjům stát ve hře spousta Zako - disponovat jimi bude především vypravěč.

Zako mají dva základní rysy - postradatelnost a neschopnost Ninjy zastavit. Nemají jména ani kloudnou osobnost (nebo přinejmenším nikoho nezajímají). Mohou se členit na více druhů, které vyjadřují jejich otravnost. Přidejte si klidně vlastní druhy, já zde budu používat tyto:

Zako: Pokud chcete, nebojte se jich posílat na Ninjy absurdně velké počty. Pět ? Dvacet ? Sto ? Sami si určete, jaké množství je ještě méně než fraška a více než nuda.

Elitní zako: Tihle zako už jsou docela tvrdáci. Ve větším množství dokáží Ninjovi celkem zatopit a pokud má špatnej den, dokonce ho i reálně ohrozit. Nikdy ho ale nedokáží zabít, protože na to nejsou dostatečně epičtí, originální a celkově cool.

Super zako: Už se začínají přibližovat Ninjům. Dávkujte po jednom až třech kusech, maximálně jednou pro každého Ninju. Jejich schopnost znepríjemnit Ninjovi život jim dává privilegium mít dokonce i jméno.

III) Mechaniky a pojmy

...a jak je chápat

III.a) Základy, druhy konfliktu a schopností

S jakými mechanikami a statistikami se ve hře setkáte ? Okej, takže máme tu základní konflikt, hráčský konflikt, dvojitý deník postavy obsahující různé schopnosti a žetony, které vidí vaši protihráči, plus skutečné schopnosti postav, o kterých soupeři nevědí.

Konflikty se dělí následovně:

Základní konflikt je konflikt mezi hráčem a vypravěčem a odehrává se v akční scéně. Vystupuje v něm jeden Ninja (ten, kterému patří daná akční scéna). Použití schopností je volitelné a má i určité nevýhody.

Hráčský konflikt jsou duely mezi hráči, odehrají se až na konci. Stojí proti sobě dva Ninjové a používají se v něm schopnosti.

Schopnosti se dělí následovně:

Bojové schopnosti jsou schopnosti, které (jejdanáčku !) Ninjové používají v boji. Lze je použít v obou druzích konfliktu, ačkoliv v základním konfliktu to znamená odkrytí karet předem. Každá úspěšně použitá schopnost zvyšuje vaše šance zvítězit.

Křivárna je schopnost, která vám pomůže v základních konfliktech. Při jejím použití si zvýšíte své šance stejně, jako bojovou schopností. Navíc ale ještě použití Křivárny znamená, že ji před spoluhráči vydáváte za bojovou schopnost a na oko tak odhalujete karty.

Jasnozřivost se naopak použije až ve finálním duelu. Umožňuje místo bojové schopnosti počkat, co udělá váš soupeř, a až pak si vybrat, jak mu odpovíte.

III.b) Hody

Používá se jeden druh hodu. Vždy proti sobě hází dvě strany. Obě mají nějaký stanovený pool k6 kostek. Kostky z poolu přihazují obě strany postupně - po jedné. Každá kostka navíc zvyšuje šance, a proto je dobré ji nějakým způsobem zanást do hry, resp. popsát, proč má díky ní Ninja (nebo vypravěč) výhodu. Vlastně platí, že co kostka, to nějaký významný fakt ovlivňující výsledek.

Možná to zní obtížně, ale vypravěč to má snadné díky neomezeným možnostem a množstvím Zako, a Ninjové to mají snadné díky nadlidským schopnostem a neschopnosti Zako.

Obě strany se střídají v přihazování kostky (kdo začne je víceméně jedno, nějak rozumně se dohodněte).

Hodnota hodu hráče v každý okamžik je rovna nejvyššímu číslu, které zatím

danému hráči padlo. Pokud nastane remíza, vyhrává ten, kdo dané číslo hodil vícrát.

Hod (konflikt) končí tehdy, když už žádná strana nemůže přihodit nic dalšího na stůl, nebo pokud už je jasné, kdo vyhrál (tzn. soupeř už ho nemůže dorovnat).

Pokud už nelze nic přidat a stále je to remíza, odstraněte z vržených kostek ty nejvyšší a zkontrolujte stav obou hodů stejným způsobem.

Pokud jsou hody fakt úplně stejné, tak si třeba stříhnete nebo hodíte mincí.

Příklad:

Adam a Boris jsou v konfliktu, postupně popisují duel a přihazují na stůl kostky.

Nakonec to vypadá tak, že Adam hodil 1, 4, 5, 4 a Boris 4, 5, 3.

Nejvyšší číslo je 5 a oběma padlo jednou. Pětky se tedy vyškrtnou a další nejvyšší hozené číslo je 4. A protože Adamovi padla čtyřka dvakrát a Borisovi pouze jednou, Adam vítězí.

Pokud bychom chtěli vědět předběžný výsledek v každý okamžik, pak po prvních kostkách vyhrával Boris (1 proti 4), po druhém také Boris (1,4 proti 4,3) a po třetím pořád Boris (1,4,5 proti 4, 5, 3). Borisovi ale už došly kostky a Adam měl ještě jednu - kdyby mu na poslední kostce padlo 1 nebo 2, Adam by prohrál.

III.c) Počáteční nastavení a začátek hry

Na začátku nějakým náhodným způsobem vylosujete, který hráč bude hrát jakého Ninju. Ninjové jsou čtyři: hnědý, modrý, červený a černý. Každý může být ve hře nejvýše jednou (tzn. každý hráč hraje jiného Ninju).

Důležitá věc: losování nesmí být viditelné ostatním hráčům (vypravěči ano) ! Každý hráč ví pouze to, jakého Ninju si sám vylosoval, o ostatních Ninjích neví nic !

Po té si hráči tajně vyberou každý dvě schopnosti své barvy podle uvážení. Je povolena libovolná kombinace schopností. Opět protihráči o vašich schopnostech nesmí vědět a naopak vypravěč je znát musí. Nejlépe, když si je vypravěč zapíše na nějaký papír, který nebude hráčům přístupný.

Taky si vyberte jméno, či spíše přezdívku, pod kterou bude Ninja vystupovat ve hře. To už je veřejné.

Na začátku hry se dohodněte s ostatními na limitu Indicií - to určí počet akčních scén (resp. jakmile někdo nashromáždí tento počet Indicií, dokončí se cyklus akčních scén - aby všichni hráči měli pro sebe stejně). Ideální rozmezí pro čtyři hráče je tak 2 - 4 Indicie.

III.d) Základní konflikt

...je konflikt mezi hráčem a vypravěčem. Jedná se tedy o konflikty v akčních scénách, kdy se hráčův Ninja snaží přiblížit k cíli. Opozici mu dělají různé druhy Zako, přírodní překážky, vysoké zdi, pasti, a další věci skrývající potenciál vytvořit v kombinaci s Ninjou cool scénu.

Pool kostek Ninji je roven 3, zvětšuje se o 1 za každou použitou schopnost. Pokud je schopnost použita poprvé za hru, zvyšuje se pool o další dvě kostky (celkem tedy o 3). Je to kompenzace za to, že jsi svou schopnost odhalil před duelem. Současně má Ninja +1 kostku do poolu, pokud minulý konflikt prohrál.

Pool kostek vypravěče je roven 3. Pokud mají protihráči obzvláště nepřejícnou náladu, mohou zvýšit vypravěčův pool přidáním jedné své kostky - tato kostka ovšem bude soupeřovi chybět při jeho příštím hodu (jeho pool tedy bude o jedna menší).

Schopnost je možné zavést do konfliktu podle potřeby. Stejně tak protihráči mohou vnést do konfliktu svou vlastní kostku, kdy se jim zachce. Je pouze potřeba zachovat zanesení kostky do děje. Hráč musí popsat, jak svou schopností masí davy neschopných Zako. Protihráč svou kostku zanáší trochu rafinovaněji - z role posluchače přeruší Starce a pronese něco na způsob „*Cože ? Mirizaki se chtěl vloupat do hradu Eiganjo ? Shogun má přeci na hradbách neustále hlídkující oddíly svých bdělých samuraiů ! Jak se přes ně dostal ?*“ - a vypravěč s hráčem Ninji už nějak následky popíšu sami.

Kartu schopnosti, kterou hráč použije, **nesmí** odahlit ! Pouze ji před sebe napíše na svůj falešný deník. To proto, že použitá schopnost může být buď skutečná, nebo se může jednat o Křivárnu (více viz. Křivárna).

Pokud vyhraje hráč, posunul se blíže ke splnění svého úkolu - získal Indicii a jednu novou schopnost, kterou si vybere schopnost své barvy podle uvážení.

Pokud vyhraje vypravěč, hráč i tak získá schopnost, a pro příští základní konflikt se jeho pool zvýší o 1.

III.e) Hráčský konflikt

Stojí proti sobě dva hráči v duelu. Pooly tentokrát nepředstavují přesný počet kostek, nýbrž karet. Na házení kostkou ale dojde - jedna karta = jedna kostka:

Používají se karty Bojových schopností, karty Jasnozřivosti a karty Indicií. Každou kartu v jednom hráčském konfliktu smíte použít jen jednou. Karty si držte tak, aby je soupeř neviděl.

Po hodu kostkou oba hráči vyberou jednu svou kartu a položí ji lícem na stůl (tzn. rubem nahoru). Pak ji současně odhalí - podle kombinace karet se určí jedno z následujících:

Obě karty jsou karty Indicie - Přikročte k dalšímu hodu.

Jedna karta je Indicie a druhá je Bojová schopnost - Přikročte k dalšímu hodu.

Obě karty jsou Bojové schopnosti - Pokud jedna schopnost counteruje druhou, majitel counterované schopnosti odevzdá svou čerstvě hozenou kostku soupeři (eg. soupeř mu sprostě ukradne hod). Přikročte k dalšímu hodu.

Jedna z karet je karta Jasnozřivosti - majitel Jasnozřivosti ji nahradí za jinou kartu, jak se mu to zrovna hodí. Nově vyložená karta se srovná se soupeřovou.

Obě karty jsou karty Jasnozřivosti - Přikročte k dalšímu hodu.

Je dobré popisovat děj až po hodu a odkrytí karty (ať můžete popsat, jak odrážíte soupeřovu schopnost tou svojí a dáváte mu náležitě po držce !).

Až hráči vyplývají své karty, je konec a určí se vítěz. Scéna se dokončí a poražený dostane možnost říct svá poslední slova, než ho sok dorazí (případně než vykrvácí, spadne do propasti, zemře na otravu jedem... však už si něco vymyslíte).

Pokud měl vítěz méně indicií, vezme si jich od poraženého tolik, kolik činil rozdíl.

III.f) Bojové schopnosti

Jmenují se Bojové proto, že se používají především v boji. Ve skutečnosti by byl přesnější název Akční, ale znělo mi to děsně divně.

Liší se pro každou barvu Ninji. Každý má na výběr 3 Bojové schopnosti a každá schopnost dokáže counterovat tři jiné konkrétní (soupeřovi, pochopitelně). Více viz. přiložené pdf.

Jen připomenu, že pokud se v hráčském konfliktu sejdou dvě Bojové schopnosti, pak buď se necounterují (a hody zůstanou tak, jak jsou), nebo jedna counteruje druhou (a pak majitel counterující schopnosti ukradne soupeřovi jeho hrozenou kostku a přidá ji ke svým).

III.g) Křivárna

Jak bylo již řečeno, Křivárnu smí hráč použít v základním konfliktu a prohlásit ji za jinou schopnost (a náležitě ji popsat). Pak si falešnou schopnost zapíše před sebe na falešný deník, a nechá ostatní hráče dumat, zda právě použil Bojovou schopnost nebo Křivárnu. Jednu Křivárnu nesmíte po zbytek hry použít na fingoání jiné schopnosti, ale .

Pokud je fingoaná schopnost jiné barvy, než jaké barvy je Ninja, jeden ze soupeřů to nejspíš pozná (protože tu fingoanou schopnost může vlastnit pouze on). Platí jednoduché pravidlo: takový soupeř o tom mlčí !

Ostatně - pokud jiný hráč odhalí (fingoanou) Bojovou schopnost, lze očekávat, že ostatní hráči si jako příští schopnost vezmou takovou, kterou budou moci odhalenou schopnost sami counterovat. Na to se dá pochopitelně odpovědět tím, že si příští schopnost vezmete takovou, aby counterovala schopnost, o které předpokládáte, že si ji soupeř vzal, aby counteroval fingoanou schopnost.

Ne, ten odstavec ani neměl být srozumitelný ! :-)

Alternativní pravidlo je, že je povoleno mluvit i lhát o Křivárnách, každou chvíli výzamně nadzvihávat obočí, vrhat pobavené úsměvy a podobné záludnosti. **Vždy** ale

platí, že se **nesmí odhalovat schopnosti** za účelem odhalení Křivárny, případě za účelem dokázání, že zahraná schopnost není Křivárna.

Dohodněte se před hrou, jestli budete bluffovat nebo ne. Navrhuji spíše bluffovací variantu (jinak by se dalo z tváří ostatních číst, a někdy až příliš snadno).

III.h) Jasnozřivost

Její význam už byl osvětlen. Sama nepřidává žádné kostky, ale pokud ji dobře použijete, dokážete counterovat soupeřovu schopnost - získáte tak nad ním výhodu jedné kostky (jednu mu ukradnete Jasnozřivostí, tzn. Jasnozřivost vám ve finále přinese kostku a jemu ubere).

Pochopitelně můžete zkusit counterovat i bez jasnozřivosti - to se vyplatí více, ale je to nejistější.

IV) Tipy pro hru

jak to udělat víc cool

IV.a) Alternativní pravidla

Pro hru dvou hráčů a jednoho vypravěče je snadné osnovu modifikovat - prostě nepotřebujete losovat, kdo se s kým utká, dojde pouze k jednomu duelu a šlus. Je pak na místě stanovit vyšší počet Indicií, ať hra vydrží déle.

Hra tří hráčů... Promiňte, na poslední chvíli mě nenapadají žádná elegantní řešení. Varianta je, nechat poprat se nejprve méně úspěšné hráče a vítěz z těch dvou pak stane tvář v tvář „nejúspěšnějšímu“ (tomu s nejvíce Indiciemi). Problém ovšem je, že k duelům se přejde až po ukončeném cyklu akčních scén, ve kterých hráči sbírají Indicie - proto se může stát, že bude mít více Ninjů stanovené limitní množství současně.

IV.b) Zako

Kdo jsou to Zako ?

Učebnicoví Zako jsou různé strážce, pobudové, mniši, samurajové, ninjové, ochranky a tak podobně.

Kdo jsou Elitní zako ?

Tohle je na tom to nejlepší - v podstatě to mohou být úplně ti samí, jen v jiných barvách, s víc cool výbavou a lepším výcvikem !

Je to jednoduché - pokud na Ninju nabíhali tucty strážích v černých zbrojích a nejednou na něj vyběhne půl tuctu strážích v červených - tak ti červení jsou elitní a mnohem větší hrozba.

Dá se říct, že aby byli větší hrozbou, musí „zastat“ více kostek - no problem, prostě popište, jak na Ninju útočí, jak jsou sehaní a jak jejich kopí vydrží Ninjův úder (a nepřeseknou se jako kopí těch černých).

Taky do této kategorie spadají i různé nadlidské bytosti, duchové hor, řek, lokální bůžkové a podobně.

Kdo jsou Super zako ?

Jak bylo řečeno, tihle mookové už jsou takoví menší nebo větší bossové. Může to být třeba nějaký Shogun, legendární samurai / ninja, mnich, různí čarodějové, poměrně větší bůžkové, různé zrůdy (třeba draci). A tak vůbec. Může se taky jednat o malinkou skupinu jejich slabších variant (legendární mniši-dvojčata, dračí mlád'ata a tak...).

IV.c) Jiné překážky

Jak bylo řečeno, je možné dávat Ninjům do cesty i neživé obstrukce. Ne, očekává se to ! Bezedné jámy, krkolomné pasti, vodní příkopy a jiné více-méně přírodní překážky. Je fér dávat takové překážky, na které bude schopen případně reagovat i Bojovou schopností.

IV.d) Schopnosti a jejich interpretace

Povšimněte si jedné zvláštnosti - při základním konfliktu má hráč základní pool, v podstatě 3 kostky „jen tak“ za nic. Prostě si popisujete, jak ty nebohé Zako rubete halva nehlava, a ani nemusíte zapojit Bojovou schopnost.

Co z toho tedy plyne ? Že proti obyčejným Zako je úplně jedno, jestli použijete tu super nadupanou schopnost, ve které jsete mistr mistrů - i tak jste ve všem ostatním polobůh.

Tedy, když bojujete proti Zako, klidně můžete popsat, jak je vyvražďujete katanou, i když nemáte Bojovou schopnost Katana. Klidně můžete skákat 12 metrů do výšky, i když nemáte schopnost Skok.

Rozdíl mezi Bojovou schopností a „schopností“ je pouze ten, že první se pořádně projeví v Hráčském konfliktu, kdežto ty druhé nemusí. Ale pořád vám přeci zbývají v poolu karety Indicie - kostky za Indicie můžete použít právě pro popis těchle věcí. Ve finále tedy ani v posledním duelu nebudete ochuzeni o to, že by jste soupeře rubali oblíbenou katanou (i když ji nemáte jako Bojovou schopnost) a zůstali ochuzeni o kostku.

A pokud by vám přeci jen vadilo, že mezi schopnostmi není vaše oblíbená, můžete si je prostě přejmenovat.

V) Použité ingredience a mechaniky, záměr

trocha „behind the scenes“

Zbývá mi už jen málo času, takže rychle:

Ingredience: Barva (~barva Ninjů), Podvod (~Křivárna), Oko (~Jasnozřiovst). Někde se mi ztratili Hodiny. Mechanika jsou hrátky s časem (tak nějak je to celý promítnutý v té osnově, a navíc mohou hráči jakožto posluchači skákat Starcovi do řeči lehce twistovat to, co už se vlastně stalo).

Chtěl jsem aby to bylo cool, žádné propracované postavy a podobné věci nejsou nutné, ale snad se to dá hrát i s nimi.

Na stupnici 1-10, kde 1=High-level roleplay-drama a 10= Bezmyšlenkovitěj masakr, jsem měl na mysli něco mezi 6-8.

Nevím, mám trochu dojem, že budu obviněn z neoriginality, protože hodně mechanismů vypadá, že jsem si je odněkud půjčil. Doufám že jen trpím paranoiou (ale bohužel spíš ne). Každopádně to nebylo úmyslně (alespoň co jsem si momentálně vědom).

Původně měli být ve hře statistiky Zdraví a Tajemství, taky jsem chtěl používat cool znějící Fibonacciho kostku - můj vlastní výmysl, 6-ti stěnná kostka s označením stran: 0, 1, 1, 2, 3, 5. Aspoň teda doufám že to už někdo nevymyslel předemnou. Ale nakonec na tohle všechno nezbyl čas nebo nápady.

Ble, fakt mám málo času, takže už jen děkuji, že jste si to přečetli a tak vůbec. A když už jsem u toho, slíbil jsem něco v úvodu. Takže...

42 !

<p>Mistrovství meče Bojová schopnost červeného</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Tajemství temnot Mistrovství vrhu Mistrovství luku</p>	<p>Tajemství temnot Bojová schopnost černého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Mistrovství vrhu Mistrovství luku Dar děsu</p>	<p>Mistrovství vrhu Bojová schopnost modrého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Mistrovství luku Dar děsu Umění potupy</p>	<p>Mistrovství luku Bojová schopnost hnědého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Dar děsu Umění potupy Tajemství alchymie</p>
<p>Dar děsu Bojová schopnost červeného</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Umění potupy Tajemství alchymie Dar nespoutanosti</p>	<p>Umění potupy Bojová schopnost černého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Tajemství alchymie Dar nespoutanosti Dar běsu</p>	<p>Tajemství alchymie Bojová schopnost modrého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Dar nespoutanosti Dar běsu Talisman moci</p>	<p>Dar nespoutanosti Bojová schopnost hnědého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Dar běsu Talisman moci Dar mizení</p>
<p>Dar běsu Bojová schopnost červeného</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Talisman moci Dar mizení Tajemství větru</p>	<p>Talisman moci Bojová schopnost černého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Dar mizení Tajemství větru Mistrovství meče</p>	<p>Dar mizení Bojová schopnost modrého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Tajemství větru Mistrovství meče Tajemství temnot</p>	<p>Tajemství větru Bojová schopnost hnědého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Counteruje: Mistrovství meče Tajemství temnot Mistrovství vrhu</p>

<p>Křivárna</p> <p>Schopnost červeného</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost černého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost modrého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost hnědého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>
<p>Křivárna</p> <p>Schopnost červeného</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost černého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost modrého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost hnědého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>
<p>Křivárna</p> <p>Schopnost červeného</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost černého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost modrého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>	<p>Křivárna</p> <p>Schopnost hnědého</p> <p>Přidá kostku</p> <p>Nafinguje Bojovou schopnost (svou i cizí).</p> <p>Do konce hry zastupuje stejnou schopnost.</p> <p>Lze použít jen v základních konfliktech.</p>

<p>Jasnozřivost Schopnost červeného Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost černého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost modrého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost hnědého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>
<p>Jasnozřivost Schopnost červeného Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost černého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost modrého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost hnědého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>
<p>Jasnozřivost Schopnost červeného Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost černého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost modrého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>	<p>Jasnozřivost Schopnost hnědého Nepřidá kostku ! Ve finálním střetu ti umožní vybrat si místo sebe jinou schopnost.</p>