

RECONQUISTA 2.0

HRA O PREŽITÍ, NÁDEJI A ZDROJOCH.



JÁN "CROWEN" ROSA

Obsah

O čom je Reconquista 2.0
Príprava pred hrou
Vzorové postavy - nedopísané
Krátke zhrnutie pravidiel
Vzorové dobrodružstvo
Príprava príbehu
Priebeh hry
Tvorba Postavy
Ako veci fungujú
Hardware – nedopísané
Royal Marines
Priatelia a nepriatelia - Tvorba NPC + vzorové npc - nedopísané
Popis veľmocí
Inšpirácie a zdroje
Prázdny denník

Túto hru venujem mojej drahej polovičke Paulínke za jej svätú trpezlivosť s mojimi koníčkami.



飞虎队

LESSON 1:

HURRICANE ENTRY DEMONSTRATION

Ken 08

O čom je Reconquista 2.0?

Rok 2441. Ľudstvo vzlietlo ku hviezdám. Kolonizovalo Mesiac, Mars, opustilo Slniečnú Sústavu a našlo systém Sheba, v ktorom sa nachádza niekoľko desiatok viac menej obývateľných planét.

Ľudstvo technicky zvládlo antigravitačnú a cestovanie na obrovské vzdialenosti v relatívne krátkom čase, táto hra nerieši technické detaily. Najmenšie lode nemajú antigravitačnú jednotku, jedná sa o prieskumné lode, kuriérov a vojenské stíhačky.

Lety medzi jednotlivými planétami a planétkami trvajú od niekoľko dní do niekoľko mesiacov. Prelet z jedného konca systému na druhý za použitia dostupných technológií trvá niekoľko rokov. Teleportovanie a hviezdne brány neexistujú.

Najlacnejšia alternatíva výroby gravitácie je odstredivá sila. Existujú laserové, plazmové, elektromagnetické aj sonické zbrane, ale sú oveľa drahšie ako klasické strelné zbrane.

Ľudstvo zatiaľ nenarazilo na inteligentnú formu mimozemského života, iba na faunu a flóru. Zabývalo sa na planétach a planétkach čo najviac podobných Zemi, na orbitálnych staniach, asteroidoch, ťažobných komplexoch a umelých habitatoch na aj pod povrchom planét s nedýchateľnou atmosférou.

Nový systém kolonizovalo niekoľko pozemských vesmírnych veľmocí: USA, Británia, Nemecko, Izrael, Brazília, Rusko, Čína, India, Irán a Japonsko.

Terraforming je technologicky zvládnutý, ale veľmi náročný na zdroje a čas, technológiu zvládajú a potrebné zdroje majú len USA, Brazília, Čína a India.

Ľudia opustili Slniečnú Sústavu, ale fanatizmus, náboženstvo, nenávisť, rasizmus a neznášanlivosť si zobrali so sebou. V pohraničí medzi jednotlivými ríšami je život drsný, authority sú ďaleko v bezpečí centrálnych planét, ľudia každý deň doslova bojujú o zdroj jedla, surovín a kyslíka. Piráti prepádajú obchodné a nákladné konvoje, teroristi útočia na rôzne ciele, bujnie otrokárstvo a zločin.

Hra sa odohráva v pohraničí medzi priestorom ovládaným Novou Britániou a Svätým Islamistickým Kráľovstvom. Nová Británia a SIK sú v konštantnom vojnovom stave, niečo medzi studenou vojnou a ozajstnou vojnou, pretože žiadna z veľmocí nemá prostriedky na celo-systémovú vojnu.

Reconquista 2.0 je hra o znovudobývaní priestoru, ktorý agresívne zabralo Sväté Islamistické Kráľovstvo na úkor ostatných veľmocí. Hra nie je o superhrdinoch, jeden vojak nedokáže poraziť armádu nepriateľov. Hra nie je o zachraňovaní alebo ovládnutí sveta, ale o každodennom živote, krvi a smrti vojakov elitného komanda. Hráči predstavujú členov komanda Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva. Ich komando patrí pod brigádu Richard Levie Srdce, ktorá má v popise práce špeciálne úlohy, boj v tle nepriateľa, prieskum a záchranné operácie.

Planétam pod vládou SIK sa veľmi nedarí, ľudia sa snažia odtiaľ utiecť, ale nemajú na to zdroje. Vládcovia a Imámovia vyhlásili džihád proti neveriacim, aby získali viac životného priestoru a nové zdroje. Verbujú mudžahidínov na prísľub raja na zemi: neobmedzeného množstva jedla a vody, bielych otrokyní a peňazí. Podarilo sa im obsadiť veľké množstvo planét, ale strácajú kontrolu nad takým obrovským priestorom, a ostatné veľmoci sa snažia dobyť svoje džžavy naspäť.

Hra začína uprostred akcie smrťou veliteľa jednotky, postavy si musia zvoliť nového.

Príprava pred hrou

Hranie Reconquisty 2.0 nevyžaduje veľkú prípravu, snažil som sa o maximálne zjednodušenie a minimalizáciu nárokov na hráčov. Čo teda potrebujete ku hre?

Spoluhráčov: hra je určená pre 3-5 hráčov a Rozprávača, ktorý bude hru viesť. Vo vyššom počte sa ťažko koordinujú hráči, v nižšom to už nie je hra o komande Her Majesty Royal Space Marines.

Miesto na hranie: ideálna je tichá miestnosť, kde vás pri hre nebude nikto vyrušovať a vy nebudete vyrušovať nikoho. Čajovňa alebo reštaurácia, kde nevadí, že partia ľudí sedí pri stole niekoľko hodín, je tiež celkom dobré miesto na hranie, ak vám nevadí, že nemáte súkromie a nemôžete byť veľmi hluční.

Čas na hranie: musíte sa dohodnúť, kedy sa stretnete, a koľko času si musíte vyhraďiť na hranie. Snažte sa prísť načas, aby na vás ostatní hráči nemuseli čakať, a snažte sa neodchádzať skôr, aby ste v klude a pohode dohrali pripravenú hru. Počítajte s minimálne dvoma až tromi hodinami na hru.

Písacie potreby: niekoľko listov papiera, tužku, gumu prípadne pero. Zídu sa vám na písanie poznámok, kreslenie orientačných náčrtkov, zaznamenávanie nových skutočností do denníkov postavy.

Kocky: každý hráč by mal mať k dispozícii aspoň desať svetlých a desať tmavých šesťstenných kociek. Ak neviete zohnať svetlé a tmavé, postačia aj dva jasne rozlíšiteľné sety kociek, napríklad modré a červené.

Žetóny: pri hre sa vám zídu žetóny dvoch farieb, šesť z každej farby, podobne ako kociek. Ak nemáte žetóny a máte navyš kocky, môžete využiť aj tie. Tieto žetóny využijete na určovanie úspechov a neúspechov vašej postavy.

Denníky postáv: pred hrou si vytlačte denníky postáv, buď prázdne, ak si budete tvoriť novú postavu, alebo predpripravené postavy, ak sa nechcete zdržovať s tvorbou. Tak isto si vytlačte aj Servisnú kartu lode, tú by mal mať k dispozícii hráč, ktorého postava velí komandu.

Základné informácie: Ak hráte prvýkrát, prečítajte si jednostranovú kapitolu „O čom je Reconquista 2.0?“, aby ste mali každý predstavu, o čom hra je, o prostredí a podobne.

Pravidlá: Mali by ste si prečítať aspoň jednostránkové zhrnutie pravidiel na začiatku tejto knihy. Hráč, ktorý na seba vezme úlohu Rozprávača, by si mal prečítať celé pravidlá.

Osud: každý hráč pred začiatkom hry hodí dvoma kockami, jednou svetlou, a jednou tmavou. Zoberie si toľko svetlých a tmavých žetónov, koľko ukáže svetlá respektíve tmavá kocka. Tieto žetóny predstavujú úspech a neúspech, využitie v hre bude vysvetlené neskôr.

Príbeh: mali by ste sa dohodnúť, o čom bude najbližšia hra – misia, aby ste si hru všetci užili a dobre sa zabavili. Zhrnutie misie by mala byť jedna veta, predstavte si to ako jednovetovú upútavku na epizódu zo seriálu. Ak nemá Rozprávač pripravenú misiu, neviete sa nevedia dohodnúť, alebo nemáte inšpiráciu, môžete použiť generátor misií.

Scény: pred začatím hry každý hráč jednou vetou zhrnie scénu, ktorú by chcel v hre počas plnenia Misie zažiť. Ak vás nič nenapadá, môžete použiť generátor Scén.

Vzorové postavy

Dopísať vzorové postavy

Pravidlá v kocke

Jedno herné sedenie predstavuje Misiu, delí sa na menšie časové úseky – Scény.

Priebeh scény:

1. Úvodný opis scény (kto, kde, čo sa deje, predmety)
2. Bang alebo „Čo robíte?“
3. Opis činnosti postáv
4. Konflikt
5. Vyhodnotenie a ukončenie scény

Prvé dve časti scény rozpráva Rozprávač. V 3. časti rozprávajte, čo vaša postava robí, až kým vás niekto nezastaví s tým, že to vaša postava nemôže urobiť. A ajhľa, časť 4. - konflikt! Povedzte čo a prečo to chce vaša postava urobiť.

V Konflikte môžete použiť jeden žetón Osudu a automaticky nechať svoju postavu uspieť alebo neuspieť. Použitie mechaniky Osudu je ekvivalentom dosiahnutia celkového jedného úspechu alebo neúspechu pri hode kockami. Mechaniku Osudu môžu využívať len hráči, nie Rozprávač.

Druhým spôsobom riešenia konfliktu je hod bankom kociek. Pri budovaní banku kociek si vždy berte svetlé kocky. Jednoduchý postup pri určovaní počtu kociek v banku (počet kociek je v zátvorke, nie každá vec sa dá aplikovať v každej situácii):

Bank kociek = Rys (2) + Špecializácia (1) + Hodnosť (X v závislosti od počtu ☆) + Vybavenie (1) + Rozkaz alebo Cieľ (1 alebo 2) + Spolupráca (1 za každú ďalšiu postavu) + Výhoda (1)

Rany vymenia svetlé kocky za tmavé. Každý hráč, ktorý sa nezúčastňuje konfliktu, môže pridať alebo odobrať jednu ľubovoľnú kocku z banku jedného hráča, ktorý sa zúčastňuje konfliktu.

Každá kocka, na ktorej padlo vyššie číslo, ako na najvyššej kocke súpera, predstavuje jeden Úspech. Ak majú obaja hráči najvyššie číslo rovnaké, každý odstráni kocku z najvyšším číslom z hry. Kocky odstraňujte dovtedy, kým jeden zo súperov nemá aspoň jeden Úspech a teda vyhráva Konflikt.

Ak ste počas vyhodnocovania konfliktu museli odstrániť kocky z hry (v prípade rovnosti najvyššieho čísla), postavy automaticky získajú dočasnú Ranu. Ak ste museli odstrániť viac ako tri kocky, postavy získajú trvalú Ranu. Tmavá kocka medzi úspechmi predstavuje komplikáciu, ale neruší víťazstvo.

Ak nastane situácia, že postava má viac Rán ako Rysov v jednej Vlastnosti, postava narazila na hranicu svojich možností, a treba zistiť, čo to pre ňu znamená.

Zhrnutie priebehu Konfliktu

1. Zhodnite sa, že je dôvod na Konflikt
2. Určite aktérov konfliktu
3. Určite bank kociek jednotlivých aktérov konfliktu
4. Hodte kockami
5. Vyhodnoťte počet úspechov a určite víťaza
6. Určite následky, komplikácie, vyhodnoťte hranicu možností
7. Víťaz prerozpráva priebeh a výsledok konfliktu

Hra končí niekoľkými možnými spôsobmi:

1. Keď vám dôjde čas, ktorý ste si na hru vyhradili, pokračovanie nabudúce
2. Keď odohráte všetky Scény, ktoré ste chceli, a ukončíte Misiu
3. Smrťou všetkých postáv

Vzorové dobrodružstvo

Odohráva sa na planéte Siberia III. Siberia III. Je ex-Ruská planéta podobná Zemi v dobe ľadovej. Rusi tu robili pokusy s ekosférou a nasadili Arktické zvieratá – ľadové medvede, polárne líšky, vlky, soby, ale aj ich genetické pokusy – mamuty, šablozubé levy, snežné pumy a podobne.

Postavy musia vyzvihnúť zásielku z havarovanej kuriérnej lode, ich hlavnými nepriateľmi sú zima, divé zvieratá a mudžahidíni ovládajúci planétu.

Dopísať

Scény

1. Prepadnutie a smrť veliteľa
2. Voľba nového veliteľa
3. Hľadanie vraku
4. Stretnutie so stádom mamutov, ktoré prenasleduje svorka šablozubých tygrov
5. Skúmanie vraku
6. Prenasledovanie mudžahidínov
7. Boj
8. Návrat na materskú loď



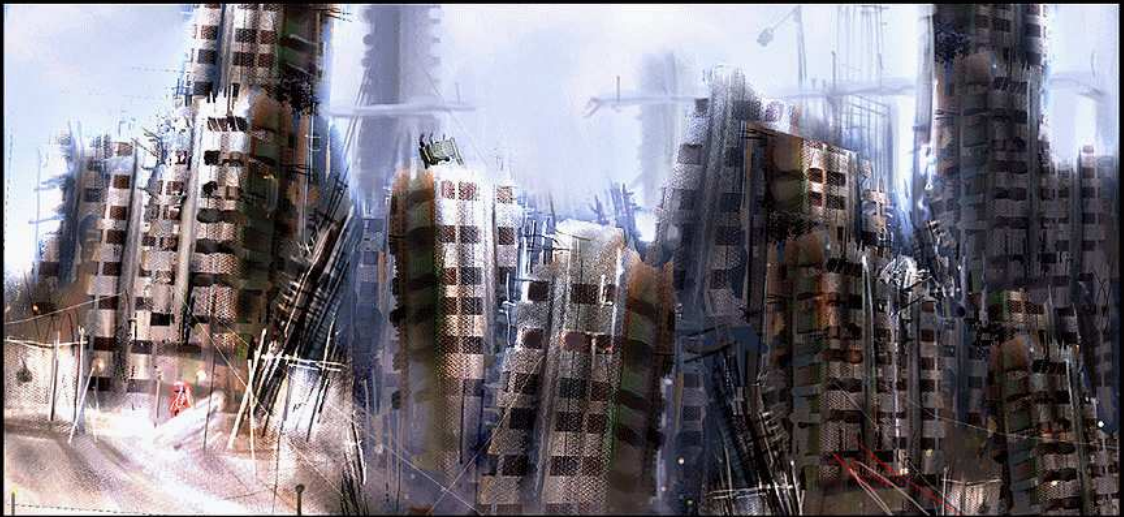


BREAKOUT





HOLD THE LINE



12



LIGHT THE WAY



Príprava a tvorba príbehu

Príbeh (a teda hra) sa delí na Kampaň (dlhodobé hranie), Misie (jedno hranie) a Scény (niekoľko situácií počas Misie). Predstavte si to ako seriál v televízii: Kampaň predstavuje jednu sériu seriálu, Misia predstavuje jednu epizódu seriálu a Scéna jednu scénu počas epizódy.

V prípade jednorázového hrania budete hrať Misiu, ktorá sa bude skladať z niekoľkých scén. Ideálny počet scén na jedno hranie (Misiu) je päť až šesť.

Misia

Ako bolo naznačené v kapitole o príprave pred hrou, musíte sa dohodnúť, o čom by mal byť váš príbeh – Misia. Pri príprave príbehu nezachádzajte do detailov, tie sa odhalia až počas hry. Zhrňte príbeh jednou vetou podobne, ako keby ste mali zhrnúť obsah jedného dielu seriálu. Na vytvorenie príbehu môžete použiť generátor Misií.

Scény

Keď sa dohodnete, o čom bude vaša Misia, popíšte jednou vetou scénu, ktorú by ste v hre chceli vidieť. Podobne ako pri príbehu, nezachádzajte do detailov, čím voľnejší popis, tým viac možností necháte Rozprávačovi, aby zakomponoval túto scénu do hry.

Pri popise scény pamätajte, že scénu tvoria miesto, osoby, predmety a dej. Nie vždy musíte uviesť všetky štyri veci.

Ak vás nič nenapadá alebo chcete ušetriť čas, môžete využiť predpripravené misie alebo scény uvedené nižšie, alebo použiť generátor Misií alebo Scén.

Hodte dvomi kockami, jednou svetlou, a jednou tmavou, a napíšte si poslanie (dej) prislúchajúce číslam, ktoré padli. Hodte ešte raz, a napíšte si predmety misie (lokácie). Vyberte si takú kombináciu úlohy a predmetu Misie (alebo deja a lokácie scény), ktorá sa vám najviac páči. Tmavé pozadie označuje tmavú kocku. Jednotlivé pojmy môžu predstavovať niekoľko možností.

Kocka	Generátor Scén		Generátor Misíí	
	Dej	Lokácia	Poslanie	Predmet misie
1	prestrelka	opevnenie	ochrana	rukojemník
2	bitka	cirkevná budova	doprovod	artefakt
3	vyjednávanie	mesto	záchrana	informácia
4	obchodovanie	priesmyk	prieskum	zdroj
5	naháňačka	príroda	doručenie	vesmírna loď
6	sledovanie	podzemie	odstránenie	VIP
1	prepad	obytná budova	útek	asteroid
2	hľadanie	priemyselná budova	hľadanie	terorista
3	plánovanie	prístav	sabotáž	podzemie
4	prieskum	vesmír	pasca	technológia
5	blúdenie	vesmírna loď	získanie	strategické miesto
6	sabotáž	obchodná budova	príprava	vesmírna stanica

Príklad: Ak vám padne pri generovaní Misie pri prvom hode 2 (svetlá) a 5 (tmavá) a pri druhom hode 3 (svetlá) a 1 (tmavá), máte na výber z dvoch posaní (doprovod, získanie) a dvoch predmetov Misie (informácia, technológia). Môžete si napríklad vybrať dvojicu (získanie, informácia), vaša Misia môže byť: „Zistite, kde sa skrýva Plukovník Abdul Ahmed al-Wassari.“ alebo „Zistite, čo sa deje v ťažobnej kolónii Plymouth VII, už mesiac neprišla odtiaľ žiadna správa.“. Alebo si môžete vybrať napríklad (doprovod, technológia) a vaša misia bude „Odprevaďte HMS Eileen the Beautiful vezúcu novú žažobnú súpravu ku asteroidu PK-11/583a“.

Príklad: Naháňačka môže znamenať naháňačku dvoch postáv v uličkách mesta, na diaľnici na motorkách alebo vznášadlách, naháňačka dvoch stíhačiek v horských údoliach alebo vo vesmíre. Opevnenie môže byť malý pechotný bunker, opevnený roh ulice, barikáda, zákopy, guľomenté hniezdo, pozdenný vojenský komplex alebo kasárne.

Ak každý z hráčov uvedie jednu scénu, na začiatok máte tri až päť scén a hlavnú tému hry, ostatné scény vyplynú z hry, prípadne ak ste odohrali všetky pripravené scény, môžete si vytvoriť vyššie spomínaným postupom nové. Snažte sa výsledky hodu interpretovať naozaj voľne, aby sa scény ľahšie uviedli do hry.

Misie

Musíte zachrániť zostreleného pilota zo zajatia.

Civilná loď Nostromo vyslala signál o pomoc, musíte zistiť, čo sa stalo.

Musíte udržať strategický priesmyk v horách na niekoľko dní, kým dorazia posily.

Preskúmajte asteroid TRW-73/539c, bola odtiaľ lásená podozrivá aktivita.

Odstráňte Marka O'Haru, vodcu islamských konvertitov na New Londone.

Scény

Pohľad cez hľadáčik puškohľadu na skupinku arabov, ktorí stoja okolo dvoch kľaciacich žien so spútanými rukami a vreciami na hlavách.

Špeciálne jednotky v miestnosti plnej ľudí v bielych kombinézach s kyslíkovými maskami na tvári.

Krížnik HMS Elisabeth v obklúčení nepriateľských stíhačiek, ktoré na ňu útočia.

Technick sa skláňa nad rozbitou navigačnou jednotkou, všetkci vyzerajú, ako keby sa práve prebrali z hibernácie.

Váš tím je rozostavený okolo starého kostola poškodeného výbuchom pod prudkou paľbou islamistických vojakov.

Bangy a ich využitie na rozhýbanie hry

Bangy sú pre Rozprávača pomôckou, ako rozhýbať hru, ak sa hráči zaseknú, a nevedia, čo ďalej. Bang je skutočnosť, na ktorú musí postava okamžite zareagovať.

Bang má štruktúru „Stalo sa, čo robíš?“. Bangom „Práve vám zabili veliteľa tímu, čo robíte?“ začína prvá hra.

Rozprávač by si mal nachystať niekoľko všeobecných Bangov pred hrou. Pomôže, ak si ešte pripraví aj dva – tri Bangy súvisiace s Rysmi alebo Ranami postáv.

Bangy

Na druhom konci námestia vybuchla bomba. Čo robíte?

Začal ti pípať indikátor nízkeho stavu kyslíku. Čo urobíš?

Nieкто zabúchal na dvere. Čo robíte?

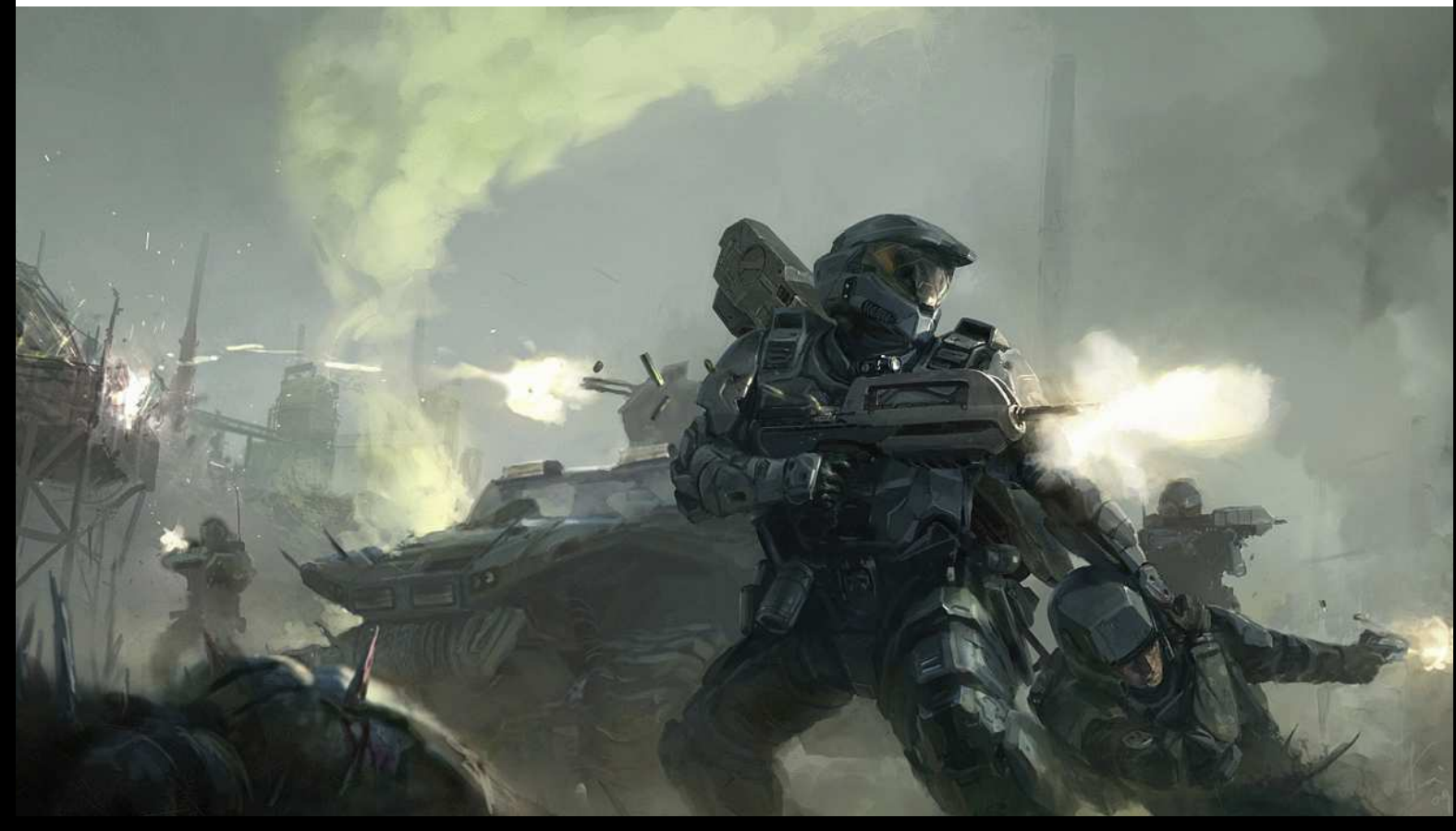
V bare si k tebe prisadla trochu pripitá, ale celkom pekná mladá žena. „Čau fešák, máš tu voľné?“ Čo urobíš?

V tmavej uličke na teba niekdo odzadu zaútočil oceľovou trubkou, ale pošmykol sa a úder sa len zviezol po tvom pravom pleci. Čo urobíš?

Do miestnosti vbehol seržant McConnellly a zreval: „Poplach, handrové hlavy útočia! Všetci na svoje miesta!“ Čo robíte?

Dopadli ste na zem, vymotali sa z padákov, avšak mieto výsadku nevyzerá tak, ako vám povedal veliteľ operácie. Čo robíte?

Hlučný výbuch ťa prekvapil, pred očami ti vybuchlo milión hviezd a prepadol si sa do tmy. Zrazu si sa prebudil do tmy a zimy. Čo urobíš?



Priebeh hry

Prvá hra, či už sa rozhodnete hrať dobrodružstvo (scenár) v tejto knižke, alebo hráte svoju vlastnú hru, by mala začať akčnou scénou, počas ktorej je zabitý veliteľ tímu. Postavy musia rýchlo konať pod stresom, a tu sa ukáže, kto prevezme velenie. Začať akčnou scénou, v ktorej sú postavy v ohrození, je dobrý spôsob, ako rýchlo vtiahnuť hráčov do deja.

Druhá scéna by mala byť pokojnejšia, postavy sú mimo ohrozenia, a mali by sa dohodnúť, kto bude nový veliteľ tímu. Ďalšie scény už môžu nasledovať ľubovoľne, buď sa riešia následky predchádzajúcich akcií alebo sa vnesú do hry scény, ktoré ste si pripravili pred hrou.

Ako bolo spomenuté v kapitole **Príprava a tvorba príbehu**, hra sa skladá zo Scén, Misií a Kampane.

Scéna je najmenšia časová jednotka v príbehu, môže trvať od niekoľkých minút až po niekoľko hodín herného času. V reálnom čase môžete scénu odohrať za niekoľko minút, maximálne do pol hodiny.

Na začiatku scény Rozprávač načrtne východiskovú situáciu, popíše miesto, osoby, ktoré sa na scéne nachádzajú, prípadne dôležité objekty, svoj popis zakončí otázkou na hráčov: „Čo robíte?“ prípadne zakončí opis Bangom a povie: „Čo robíte?“. Teraz je rad na hráčoch, aby povedali, čo ich postavy robia, prečo, a čo je výsledkom. Ak Rozprávač zakončil úvodný opis Scény Bangom, postavy musia zareagovať. Ak dve strany nesúhlasia s činnosťou alebo výsledkom činnosti, nastáva Konflikt, ktorý je popísaný neskôr. Po vyhodnotení konfliktu sa scéna uzavrie, a nasleduje ďalšia scéna.

Priebeh scény:

6. Úvodný opis scény
7. Bang alebo „Čo robíte?“
8. Opis činnosti postáv
9. Konflikt
10. Vyhodnotenie a ukončenie scény

***Príklad:** tu bude text príkladu, ako prebieha scéna*

Hra končí niekoľkými možnými spôsobmi:

4. Keď vám dôjde čas, ktorý ste si na hru vyhradili, pokračovanie nabudúce
5. Keď odohráte všetky Scény, ktoré ste chceli, a ukončíte Misiu
6. Smrťou všetkých postáv

V situácii, keď ukončíte Misiu alebo ak všetky postavy počas plnenia Misie zahynú, a ešte máte čas, začínate hrať novú hru tvorbou nových postáv, Misie a Scén.

V prípade, že pokračujete v začatej hre niekedy inokedy, je dobré, ak Rozprávačovi poviete, čo by ste si chceli zahrať nabudúce, aby sa mohol pripraviť.

Tvorba postavy

Ak nechcete používať predpripravené postavy zo začiatku tejto knihy, na nasledujúcich stranách nájdete postup, ako si môžete vytvoriť vlastné postavy pre hru Reconquista 2.0.

Tvorba postavy sa skladá z niekoľkých krokov:

1. Meno
2. Výzor
3. Hodnosť a príslušnosť
4. Špecializácia
5. Vlastnosti
6. Kontakty
7. Vojnové príbehy
8. Ciele
9. Rozkazy
10. Vybavenie

Meno

Meno postavy je veľmi dôležité a dotvára atmosféru hry. Väčšina postáv bude mať anglické mená, pretože predstavujú príslušníkov Vesmírnych Mariňákov Jeho Veličenstva. Nižšie môžete nájsť niekoľko mužských aj ženských mien na inšpiráciu. Viac mien môžete nájsť na http://www.world-english.org/boys_names_list.htm, http://www.world-english.org/girls_names.htm, http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_common_surnames a <http://www.s-gabriel.org/names/christian/fairnames/surnames.html>.

Mužské mená: Abner, Adrian, Adrien, Albert, Alfie, Ambrose, Anthony, Arvel, Axel, Barrett, Benton, Blake, Brandon, Brendan, Brendon, Brock, Buck, Calvert, Carlton, Casey, Chandler, Christian, Clive, Connell, Crispin, Cuthbert, Daniel, Dean, Dermot, Dirk, Doyle, Durwin, Ebenezer, Edwin, Elbert, Ellery, Emmanuel, Errol, Eugene, Falkner, Fergal, Fletcher, Francis, Gale, Gavin, Giles, Graham, Grover, Halbert, Hanley, Hartley, Homer, Hunter, Ivan, Jarvis, Jerome, Justin, Kelsey, Kenway, Kilby, Kirk, Lambert, Lars, Leslie, Lombard, Maddox, Marlon, Medwin, Monroe, Murray, Noel, Orson, Paxton, Philip, Quimby, Ralph, Rex, Roderick, Rory, Rupert, Sean, Shelley, Sidney, Solomon, Stewart, Stuart, Tobias, Trevor, Unwin, Vincent, Washington, Willis, Zachariah

Ženské mená: Adrienne, Alarice, Alma, Angela, Anthea, Barbara, Bobbie, Bernadette, Beth, Bethany, Blythe, Brooke, Carmen, Cherise, Coral, Davida, Diana, Diane, Drucilla, Edlyn, Eleanor, Ella, Emily, Estelle, Eva, Eve, Evelyn, Fedora, Freda, Frida, Genevieve, Gilda, Guinevere, Harmony, Henrietta, Hortense, Ivory, Janice, Jewel, Joy, Kacey, Kayla, Kayleigh, Kyla, Laura, Laurel, Loralie, Lauren, Leticia, Livia, Lorraine, Lynn, Maia, Maria, Marie, Marian, Marilyn, Matilda, Megan, Mercy, Minerva, Molly, Myra, Nathania, Nina, Octavia, Oprah, Pandora, Pearl, Phyllis, Prunella, Rachel, Rhoda, Rosanne, Ruth, Salome, Selene, Selena, Shirley, Tabitha, Tasha, Thelma, Timothea, Tuesday, Una, Vanessa, Victoria, Wenda, Wendy, Wilona, Yvonne

Priezviská: Adamns, Anderson, Brown, Brown, Campbell, Clark, Clarke, Davies, Edwards, Evans, Green, Griffiths, Hall, Hughes, Jackson, James, Jenkins, Johnson, Jones, Lewis, MacDonald, Mitchell, Morgan, Morris, Morrison, Murray, Owen, Paterson, Phillips, Price, Rees, Reid, Richards, Roberts, Robertson, Robinson, Ross, Scott, Smith, Stewart, Taylor, Thomas, Thompson, Thomson, Walker, Watson, White, Williams, Wilson, Wood, Wright, Young

Výzor

Opíšte výzor svojej postavy, nemusíte do najmenších detailov, stačia tri štyri výrazné črty viditeľné na prvý pohľad.

Príklad: Vysoký, zjazvená tvár, holá hlava, páska cez oko, chýbajúce tri prsty na ľavej ruke, šľachovitý, chlap ako hora, žena krv a mlieko.

Hodnosť a príslušnosť

Hodnosť definuje postavenie, právomoci a prístup vojaka k zdrojom v hierarchii armády. Pre zjednodušenie hernej reality môžu postavy v rámci hrania Reconquisty 2.0 získať nasledovné Hodnosti (zoraďené od najnižšej po najvyššiu, prvých päť má na výložkách hviezdy, druhých päť koruny):

☆	Vojak	👑	Kapitán
☆☆	Desiatnik	👑👑	Major
☆☆☆	Čatár	👑👑👑	Podplukovník
☆☆☆☆	Seržant	👑👑👑👑	Plukovník
☆☆☆☆☆	Poručík	👑👑👑👑👑	Admirál

Každá postava začína s Hodnosťou ☆ Vojak.

Hodnosť sa pridáva do banku kociek v situáciách, keď sa môže uplatniť – dôstojík sa snaží uplatniť svoju autoritu na civilné obyvateľstvo, v boji a podobne.

Počet kociek je rovný počtu hviezdičiek, v prípade vyšších šarží je to päť plus počet koruniek.

Príklad: dopísať príklady – získavanie autority u civilov, prístup k vybaveniu a informáciám.

Autorita: keď sa dostanú do názorového konfliktu postavy s rôznou hodnosťou, hráč postavy s vyššou hodnosťou sa môže rozhodnúť, či jeho postava trvá na svojom názore, alebo ustúpi logickým argumentom protivníka s nižšou hodnosťou. Ak sa rozhodne využiť autoritu svojej hodnosti, môže vydať Rozkaz postave s nižšou hodnosťou. Čo vydanie Rozkazu v hre znamená bude vysvetlené neskôr.

Ak postava ustúpi protivníkovi s nižšou hodnosťou, hráč odstráni jeden tmavý žetón predstavujúci neúspech z banku Osudu. Ak sa rozhodne vydať Rozkaz, odstráni jeden svetlý žetón predstavujúci úspech z banku Osudu.

Mechanika autority sa nemôže použiť pri riešení názorových rozdielov na určitú skutočnosť, ale len pri názorových rozdieloch týkajúcich sa vykonania určitej činnosti.

Príklad: Pri debate, či je lepšie víno, alebo pivo, sa mechanika autority využiť nedá, každému chutí niečo iné, a Rozkaz to nezmení. Ak veliteľ povie, že John pôjde na prieskum, ale John z nejakého dôvodu ísť nechce, veliteľ môže použiť svoju autoritu a vydať Rozkaz.

Určite si, ku ktorému Tímu, Čate, a Rote patrí vaša postava.

Špecializácia

Keďže do jednotiek Vesmírnych Mariňákov Jej Veličenstva prijímajú iba skúsených vojakov alebo policajtov, napíšte jednu špecializáciu svojej postavy, v ktorej bola vycvičená pred prijatím medzi Mariňákov.

Nasleduje zoznam niekoľkých špecializácií, pokojne si doplňte vlastné alebo sa nechajte inšpirovať nasledovnými zoznamami:

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_United_States_Marine_Corps_MOS alebo http://en.wikipedia.org/wiki/Air_Force_Specialty_Code

Arktický bojovník – špecialista na boj v arktických podmienkach krutej zimy, snehu a ľadu

Bioenvironmentalista – odborník na radiáciu, chemické a biologické ohrozenie

Delostrelec – odborník na ťažké zbrane – delá, torpéda, rakety

Elektrotechnik – vyzná sa v elektronických zariadeniach

Guľometčík – odborník na ťažké zbrane montovateľné na vozidlá a lietadlá

Hacker – špecialista na zabezpečenie a prelomenie elektronickej a počítačovej ochrany

Horolezec – vojak trénovaný na boj v horách

Kryptológ – špecialista na šifrovanie a lámanie kódov

Mechanik – vyzná sa v rôznych vozidlách a lietadlách a vie ich opraviť

MechWarrior – operátor bojových robotov

Navigátor – vyzná sa v navigácii na planéte aj vo vesmíre

Ochranka – špecialista na ochranu VIP

Ostrelovač – expert zabijak na diaľku

Pechota – vojak bojujúci v prvej línii

Pilot – vie lietať na všetkom čo má aj nemá krídla a udrží sa vo vzduchu

Potápač – špecialista na operácie pod vodou

Priekumník – má za úlohu preskúmať a zmapovať neznáme územie

SWAT – policajt alebo vojak cvičený v asymetrickom spôsobe boja s teroristami

Púštny Expert – špecialista na boj v púštnych oblastiach

Pyrotechnik – vyzná sa vo výbušninách, dokáže ich vyrobiť aj zneškodniť

Radista – špecialista na spojovaciu techniku – telefóny, vysielачky, antény

Šofér – vie jazdiť na všetkom, čo má kolesá

Špecialista na boj zblízka – expert na bojové umenia a boj zblízka

Tankista – vyzná sa v ovládaní ťažkých pozemných bojových vozidiel, tankov pásových aj pochodujúcich

Lingvista – špecialista na cudzie jazyky

Vyjednávač – psychológ, majster slova a manipulácie s ľuďmi

Výsadbár – trénovaný v zoskoku padákom a boji v tyle nepriateľa

Xenobiológ – špecialista na mimozemskú faunu a flóru

Zdravotník – najlepší priateľ každého vojaka, vie zachrániť život

Ženista – postaviť alebo zbúrať, pre ženistu nič nie je problém

Vlastnosti

Každá postava má tri hlavné vlastnosti, Prežitie, Nádej a Zdroje. Na začiatku postavy začínajú s hodnotením jednotlivých vlastností ☆☆☆, ☆☆ alebo ☆, maximálne hodnotenie ktorejkoľvek vlastnosti je ☆☆☆☆☆.

Prežitie určuje, čo všetko postava dokáže a čo ju udrží na žive, určuje aj, koľko fyzickej námahy a zranení vydrží.

Nádej je psychický ekvivalent Prežitia, je to všetko, čo postavu drží nad vodou, nedovolí sa jej zblázniť, psychicky zrútiť alebo spáchať samovraždu. Sú to veci, pre ktoré sa oplatí žiť.

Zdroje vyjadrujú, čo všetko má postava k dispozícii alebo môže zohnať, od informácií, informátorov, kontaktov až po vlastný byt, vybavenie a peniaze.

Určite si, ktorá vlastnosť je pre vašu postavu najdôležitejšia, tej priradte tri hviezdičky (☆☆☆), druhej najdôležitejšej vlastnosti dve hviezdičky (☆☆) a zostávajúcej vlastnosti jednu hviezdičku (☆).

Teraz, keď máte určené priority, ku každej vlastnosti napíšete toľko Rysov, koľkými hviezdíčkami ste danú vlastnosť ohodnotili. Rysy sú niečo, čím sa vaša postava odlišuje od obvyčajného človeka, niečo výnimočné, nadpriemerné, niečo, čo hocikto len tak nemá alebo nedokáže. Rys môže byť schopnosť, predmet, vnútorná motivácia, niečo čo vašu postavu charakterizuje a spadá do danej oblasti.

Predstavte si vašeho obľúbeného filmového hrdinu. Ako by ste ho opísali tromi štyrmi vetami? Určite vás nezaujímalo, či Ellen Ripley vie programovať alebo čítať a písať, dôležitejšie bolo, ako vie strieľať, utekať, koľko toho psychicky znesie a aká charizmatická je. To, či má vodičský preukaz, bolo pre film úplne nepodstatné. Podobným prístupom pristupujte aj k výberu Rysov pre vašu postavu.

Snažte sa vytvoriť zaujímavé Rysy, ktoré vaša postava využije v konfliktoch, ale vyvarujte sa veľmi úzko špecializovanému alebo naopak veľmi širokému Rysu. Rysy píšete z pohľadu postavy, čo si myslí o svojich schopnostiach, čo ju motivuje a aké má zdroje.

Príklad: *Špecialista na strelbu z pištole Makarov je veľmi úzko zameraný Rys, naopak Zdravotník je veľmi všeobecný Rys, ktorý sa hodí viac na Špecializáciu.*

Nasledujú príklady Rysov, ktoré môžete použiť. Nebojte sa vymýšľať si vlastné Rysy, také, aké by ste chceli pre svoju postavu.

Prežitie:

Mám žalúdok zo železa.
Som nezmar, nikdy sa neunavím.
Vystrelím muče oko na 100 yardov.
Vždy nájdem jedlo a vodu.
Guľky sa mi vyhýbajú.
Keď ti jedu tresnem, druhú nemusím.
Šiesty zmysel.
Viem pomenovať všetky rastliny.
Ak ma porazíš v jazde na 20 míľ v púšti, kúpim ti pivo. Vozidlo si vyber ty.
Moja stíhačka je moja láska.
Milujem zbrane. Veľké.
Nikdy sa nestratím.
Mech je moja druhá koža.
Ruky večne špinavé od oleja.
Sníva sa mi v binárnom kóde.
Každý kód sa dá prelomiť.
Žlté so žltým, biele s bielym, červené s červeným. Do svadby sa ti to zahojí.
Jazyk, ktorým nerozprávam, ešte nevymysleli.
Mám fotografickú pamäť.
Škoda, že nemám žiabre.

Nádej:

Verím v Boha.
Doma ma čaká moja láska.
Už len 3 mesiace pekla a idem na dovolenku.
Raz moju dcéru nájdem, a potom všetkých jej únoscov pozabíjam.
V ťapke je vždy aspoň hlt nádeje, na, daj si!
Ešte rok, a budem mať dosť peňazí na transplantáciu chrbtice môjho brata.
Partáci mi vždy kryjú chrbát.
Kým mám svoju pušku, nič sa mi nestane.
Náramok od Michelle mi prináša šťastie.
V Biblii vždy nájdem silu.
Ku kúpe mojej vlastnej lode mi už veľa nechýba.

Zdroje:

Proviantáka som vyliečil z Garajskej horúčky.

Mám frajerka v každom prístave.

Môj otec je Majorom.

Som synáček z bohatej rodiny. Síce šiesty v poradí, ale aj tak.

Niekoľko informátorov má u mňa dlh. Keby nemali, nemajú nič.

Priekupníka Johnyho kryjem, kým predáva aj mne.

O plukovníkovej závislosti nikomu nepoviem.

Moje úspory utešene rastú s každou úspešnou misiou.

Tá pekná blondávková doktorka mi vždy dá extra dávku morfia a stimpakov.

Poznám pár ľudí z velenia našej brigády.

Starosta New Londonu mi ešte teraz ďakuje, že som jeho synovi zachránil život.

Na Adrienne III mám malú bunku na falošné meno a pas, o ktorej nikto nevie.

Pod vlastnosti patria aj Rany, ktoré sú vysvetlené na inom mieste.

Kontakty

Hodte toľkými kockami, koľko hviezdičiek máte v Zdrojoch. Sčítajte kocky a napíšte si medzi kontakty toľko mien, koľko vám padlo na kockách. To sú vaše kontakty. Skúste aspoň niekoľkým pridať aj povolanie (krčmár, obchodník, pilotka, kurtizána a podobne) a miesto, kde ich najpravdepodobnejšie nájdete. Zvyšné osoby môžete použiť podľa toho, ako bude plynúť príbeh. Vaše kontakty sú vašim zdrojom informácií, peňazí a vybavenia. Ukážte zoznam Rozprávačovi, pomôžete mu tým s prípravou hry.

Pri vytváraní kontaktov sa snažte o uveriteľnosť, obyčajný vojak určite nebude mať kontakt na kráľovnú, admirálov a vysokopostavených politikov, ale skôr na obyčajných ľudí z jeho okolia.

Kontakty vám pomôžu pri napĺňaní vašich Cieľov a Rozkazov, ale tak isto vás môžu požiadať o pomoc či radu. Správajte sa ku svojim kontaktom tak, aby ste sa na nich mohli obrátiť, keď ich budete potrebovať.

Inšpiráciu na mená vašich kontaktov nájdete buď v časti Meno postavy alebo v popisoch jednotlivých národov.

Krátky zoznam potenciálnych Kontaktov nájdete v kapitole **Priatelia a nepriatelia**.

Vojnové príbehy

Každá postava má nejakú minulosť. Napíšte krátky odstavec o minulosti svojej postavy, spomeňte situácie, v ktorých postava získala svoje charakteristické Rysy. Nemusíte písať román ani opísať všetky Rysy, stačí dva alebo tri, zvyšok môžete dopĺňať počas hry. Formulujte to ako odpovede na otázky typu: „Ako si prišiel k tej brutálnej jazve na hrudi?“.

***Príklad:** tu bude text príkladu vojnového príbehu*

Ciele

Každý človek má svoje ciele, niečo, čo chce dosiahnuť. Naučiť sa nový jazyk, zbaliť tú peknú sestričku z ošetrovne, kúpiť si vlastnú loď, vyplatiť sa z armády. Ciele môžu byť krátkodobé a dlhodobé.

Krátkodobý Cieľ predstavuje niečo, čo chce postava dosiahnuť v najbližšej budúcnosti, v horizonte niekoľkých dní, maximálne týždňov.

Dlhodobý Cieľ predstavuje niečo, čo chce postava dosiahnuť v horizonte niekoľkých mesiacov, pri najhoršom rokov.

Každá postava začína s jedným krátkodobým a jedným dlhodobým Cieľom.

Postava môže mať maximálne tri krátkodobé Ciele a dva dlhodobé Ciele.

Dosiahnutie Cieľa

Cesta k dosiahnutiu Cieľa býva niekedy trnistaná a zložitá, ale Postavy by sa nemali vzdávať svojho Cieľa tak ľahko. Na meranie postupu Postavy pri napĺňaní svojho Cieľa slúži nasledovná mechanika.

Cesta ku každému Cieľu sa rozdelí na menšie časti – scény. Vyhodnotenie dosiahnutia krátkodobého Cieľa trvá tri scény, dlhodobého Cieľa deväť scén. V scéne, v ktorej Postava pracuje na dosiahnutí svojho cieľa, si hráč zoberie ďalšie kocky do banku kociek. V prípade krátkodobého Cieľa dve, v prípade dlhodobého Cieľa jednu kocku.

Ak Postava v danej scéne uspeje, na meradle postupu k dosiahnutiu Cieľa si označte jednu scénu znamienkom [+]. Pri najbližšej scéne týkajúcej sa tohto istého Cieľa si môžete zobrať jednu kocku navyše, pretože vaša postava v minulosti dosiahla čiastočný úspech na ceste za svojím cieľom.

Ak Postava v danej scéne neuspeje, na meradle postupu k dosiahnutiu Cieľa si označte jednu scénu znamienkom [-] a napíšte, aká komplikácia na ceste za Cieľom vašej postavy sa vyskytla. Prekonanie tejto komplikácie bude ústrednou témou ďalšej scény týkajúcej sa tohto Cieľa.

Pri najbližšej scéne týkajúcej sa tohto istého Cieľa si odoberte toľko svetlých kociek z banku kociek, koľko komplikácií (znamienok [-]) sa vyskytlo od posledného úspechu, pretože sa dosiahnutie Cieľa vašej postavy v minulosti skomplikovalo.

Úspech v poslednej scéne týkajúcej sa Cieľa rozhodne o dosiahnutí alebo nedosiahnutí Cieľa.

Po úspešnom dosiahnutí Cieľa získava postava jeden Bod Skúseností v prípade krátkodobého Cieľa alebo tri Body Skúseností v prípade dlhodobého Cieľa.

Po odohratí poslednej scény týkajúcej sa daného Cieľa si vyberne nový Cieľ, ideálne je ak vyplynie z doterajšej hry a nadviaže na predchádzajúce zážitky.

Príklad: tu bude text príkladu ako prebieha plnenie cieľa

Rozkazy

Keďže hráči hrajú príslušníkov armády, ich postavy sa musia podriaďovať rozkazom svojich veliteľov. Rozkazy fungujú mechanicky takmer rovnako, ako Ciele. Rozkazy sú Ciele, ktoré postava dosiahnuť musí, na rozdiel od svojich vlastných Cieľov, ktorú dosiahnuť chce.

Jediným rozdielom medzi Cieľami a Rozkazmi z hľadiska mechaník je, že nie vždy Postava túži splniť Rozkaz, ktorý dostala.

Ak sa Postava ocitne v situácii, kedy by mala poslúchnuť Rozkaz, ale z nejakého dôvodu nechce, hráč môže zobrať jeden tmavý žetón z banku Osudu a vyhlásiť, že jeho postava v konflikte neuspela, namiesto hodu kockami.

Príklad: Peter nechce poslúchnuť rozkaz, ktorý vydal plukovník Gregor MacAdam, ktorý prikazuje zastreliť všetkých mudžahidínov bez milosti a nebrať žiadnych zajatcov. V scéne, kde Peter stojí pred skupinkou zranených a vyhladovaných mudžahidínov a mieri na nich útočnou puškou, sa Peter rozhodne, že poslúchnuť plukovníkov rozkaz by v tejto situácii znamenal

obyčajnú vraždu, a to on neurobí. Petrov hráč odstráni z banku Osudu jeden tmavý žetón a vyhlási neúspech v tejto scéne týkajúcej sa jeho Rozkazu.

Je dôležité, aby ste si uvedomili, že vaše postavy sú si viac menej vždy vedomé dôsledkov neuposlušnutia priameho Rozkazu, a že sa tým vystavujú riziku vojenského súdu. Výsledkom neuposlušnutia Rozkazu môže byť väzenie, degradácia alebo v krajnom prípade trest smrti (napríklad za dezerciu).

Vybavenie postavy

Hodte toľkými kockami, koľko hviezdíčiek máte v Zdrojoch. Sčítajte kocky a napíšte si do vybavenia toľko predmetov, koľko vám padlo na kockách. To je vaše vybavenie.

Pri výbere vybavenia sa zamerajte na výrazné veci charakteristické pre vašu špecializáciu, predmety niečím špeciálne pre vašu postavu, predmety späť s Rysmi vašej postavy.

Vaša postava má bežný prístup iba k vybaveniu s rovnakým alebo menším počtom hviezdíčiek, ako je jej hodnosť. Podrobnosti o nákupe vybavenia sú popísané v kapitole **Hardware**.

***Príklad:** tu bude text príkladu vybavenia*

Ako veci fungujú

Ak čítate túto kapitolu, zrejme ste si už prešli základné zhrnutie pravidiel, pripravené postavy a chcete sa dozvedieť viac o fungovaní hry.

Kocky a žetóny

Hra využíva šesťstenné kocky dvoch farieb, tmavé a svetlé, a ešte žetóny dvoch farieb, tmavé a svetlé. Každý hráč by mal mať k dispozícii aspoň desať kusov kociek z každej farby a aspoň šesť žetónov každej farby.

Kto má pravdu? alebo Konflikt!

Reconquista 2.0 využíva mechaniku vyhodnocovania Konfliktov, nie úloh. Čo to vlastne znamená? Ako hráči by ste mali hádzať kockami, len keď je nejaká situácia príbehovo dôležitá, nie na každú činnosť, ktorú sa vaša postava pokúsi vykonať. Rozprávajte, čo vaša postava robí, až kým vás niekto nezastaví s tým, že vaša postava niečo nemôže urobiť. Vy si myslíte, že áno, druhý hráč, že nie. A ajhľa, konflikt! Toto pravidlo bolo v minulosti pomenované „**Povedz Áno alebo hod' kockami.**“.

Konflikt je situácia, keď dvaja alebo viacerí hráči (Pamätajte, že aj Rozprávač je hráč!) nesúhlasia s následkami činností postáv.

Predpokladajte, že ak má vaša postava dostatok času a nie je pod tlakom okolia, môže v podstate dokázať čokoľvek. Zaujímavé situácie nastávajú, ak je postava pod časovým stresom alebo pod tlakom okolia, toto sú situácie, kedy využijete kocky.

***Príklad:** Váš snajper vie vynikajúco strieľať, a keď vo vzdialenosti 200 yardov položíte na skalú plechovku od piva, určite ju trafí. Tu netreba žiadny hod. Otázka je, že či tú plechovku trafí na prvý pokus a vyhrá 1000 kreditov, alebo nie. Snajper je pod tlakom, musí trafiť na prvý pokus, ináč prehrá. Do hry vstupuje stres, pre vás ako hráčov to znamená, že je čas na hádzanie kociek.*

Veľkou výhodou vyhodnocovania Konfliktov je škálovateľnosť tohoto prístupu. Vy ako hráči si môžete určiť, čo je pre vás v príbehu dôležité, a podľa toho nastaviť Konflikt.

Baví vás podrobný opis boja? Žiadny problém, povedzte, čo vaša postava robí, prečo to robí, a hodte kockou. Potrebujete určiť výsledok boja vašeho pluku s nepriateľom? Určite sa vám nebude chcieť odohrať súboj každého jedného vojaka v pluku, stačí zmena mierky Konfliktu z postáv na pluky, jeden hod kockami, a výsledok je jasný.

Pri Konflikte treba určiť, čo sa postava snaží urobiť, prečo sa to snaží urobiť, a čo sa stane, ak neuspeje v Konflikte.

Prvé dve veci, činnosť a motív, sa určia pred vyhodnotením konfliktu, následky až po určení, kto konflikt vyhral.

Konflikt môžete vyriešiť dvomi spôsobmi, mechanikou Osudu alebo hodom kockami.

Osud

Ako ste sa dočítali v kapitole **Príprava pred hrou**, pred začiatkom hry hodíte dvoma kockami, jednou tmavou a jednou svetlou. Zoberte si toľko žetónov každej farby, koľko ukázali kocky. Žetóny predstavujú počet úspechov (svetlá kocka) a neúspechov (tmavá kocka).

Keď dôjde ku Konflikту, môžete použiť jeden žetón a automaticky nechať svoju postavu uspieť alebo neuspieť v Konflikte.

Ak sa rozhodnete pre neúspech svojej postavy a pomôžete tým inej postave, prerozprávate zaujímavú scénu alebo posuniete príbeh novým smerom, môžete jeden zo zostávajúcich tmavých žetónov vymeniť za svetlý a do budúcnosti zabezpečiť jeden automatický úspech pre svoju postavu.

Snažte sa hrať uveriteľne, nezneužívajte túto mechaniku na nemožné veci. Nikto vám neuverí, že vaša postava vie vydržať bez kyslíka dve hodiny, ani keby ste použili sto bielych žetónov Osudu!

Pri využití mechaniky Osudu môžete vždy prerozprávať výsledok Konfliktu nezávisle na výsledku. Nemôžete získať nové žetóny Osudu, kým nepoužijete všetky, ktoré máte.

Mechaniku Osudu môžete použiť len raz za herné sedenie. Predpokladám, že jedno sedenie vám bude trvať 2-3 hodiny, ak plánujete hrať dlhšie, napríklad 4-5 hodín, môžete túto mechaniku využiť dvakrát.

Použitie mechaniky Osudu je ekvivalentom dosiahnutia celkového jedného úspechu alebo neúspechu pri hode kockami. Mechaniku osudu môžu využívať len hráči, nie Rozprávač.

***Príklad:** tu bude text príkladu použitia Osudu*

Kocky

Ako ste si mohli všimnúť v denníkoch postáv na začiatku tejto knihy, každá postava je popísaná niekoľkými charakteristikami. Charakteristiky vplývajúce na hod kockou sú Rysy, Rany, Špecializácia, Hodnosť, Vybavenie, Rozkaz a Cieľ.

Reconquista 2.0 používa na určenie výsledku Konfliktu bank kociek. Pri budovaní banku kociek si vždy berte svetlé kocky, pokiaľ nie je uvedené ináč.

Môžete použiť len jeden Rys, ten, ktorý je najvhodnejší v danej situácii. Rys vám dá dve kocky.

Ak sa vaša postava snaží urobiť niečo, na čo má potrebné predpoklady vyplývajúce z jej Špecializácie, pridajte si jednu kocku do banku. Takto môžete využiť len jednu Špecializáciu.

Ak sa v danej situácii dá využiť Hodnosť, pridajte si toľko kociek, koľko hviezdíčiek má vaša postava v hodnosti.

Máte vhodné Vybavenie na to, na čo sa snažíte? Pridajte si jednu kocku do banku.

Snažíte sa splniť Rozkaz alebo dosiahnuť svoj Cieľ? Pridajte si jednu kocku, ak sa jedná o dohodobý Rozkaz alebo Cieľ, alebo dve kocky, ak sa jedná o krátkodobý Rozkaz alebo Cieľ. Môžete použiť kocky buď z Rozkazu, alebo Cieľu, nikdy nie z oboch.

Okrem charakteristík postavy na bank kociek vplývajú aj Spolupráca, Výhoda, Rany a Príbeh.

Za každú postavu, ktorá vám pomáha v konflikte a má potrebný Rys alebo Špecializáciu, si môžete pridať do banku jednu kocku.

Máte nejakú výhodu nad súperom? Ak áno, pridajte si jednu kocku.

Má vaša postava nejaké Rany? Za každú ranu vo vlastnosti, ktorej Rys postava využíva, si vymenite jednu svetlú kocku za tmavú. Čo sú to Rany a ako ich postava získa, je vysvetlené neskôr.

Keďže pri plnení Rozkazov a pri ceste za svojimi Cieľmi sa postavy môžu na určitú dobu rozísť, nebolo by fér, aby jeden hráč hral a ostatní len sedeli a nič nerobili. Každý hráč, ktorého postava sa Konflikту neúčastní, má pred hodením kociek právo pridať alebo ubrať jednu kocku (tmavú alebo svetlú) ktorejkoľvek zúčastnenej strane v konflikte podľa toho, čo považuje zaujímavejšie z hľadiska príbehu alebo podľa toho, čo si myslí, že je reálnejšie v danej situácii. Toto pravidlo som bez hanby vykradol z hry Hot War, je to podľa mňa jedno z najlepších pravidiel, pretože umožňuje podieľať sa na hre aj hráčom, ktorí by ináč len sedeli a nemohli ovplyvniť hru.

Ešte raz a jednoducho postup pri určovaní počtu kociek v banku:

Bank kociek = Rys (2) + Špecializácia (1) + Hodnosť (X v závislosti od počtu ☆) + Vybavenie (1) + Rozkaz alebo Cieľ (1 alebo 2) + Spolupráca (1 za každú ďalšiu postavu) + Výhoda (1)

Rany vymenia svetlé kocky za tmavé. Príbeh pridá alebo uberie svetlú alebo tmavú kocku za každého hráča.

Keď máte určený bank svojej postavy, nastal čas hodiť kockami!

Kto vyhral?

V prípade, že proti sebe stoja dve postavy, víťaz sa pomocou kociek určí nasledovne:

Každá kocka, na ktorej padlo vyššie číslo, ako na najvyššej kocke súpera, predstavuje jeden Úspech. Ak majú obaja hráči najvyššie číslo rovnaké, každý odstráni kocku z najvyšším číslom z hry. Takto sa postupuje dovtedy, kým jeden zo súperov nemá aspoň jeden Úspech a teda vyhráva Konflikt.

Ak hráč nemá za súpera postavu (alebo organizáciu) alebo Rozprávač nemá vymyslené nehráčske postavy, nasledujúca tabuľka vám pomôže určiť počet kociek, ktoré Rozprávač použije v Konflikte.

Kocky	Náročnosť
3	Nekompetentný súper. Veľmi malá prekážka.
5	Skúsený súper. Bežná prekážka.
7	Veľmi skúsený súper. Náročná prekážka.
9	Veľmi skúsený súper, ktorý má výhodu. Veľmi náročná prekážka.
11	Extrémne nebezpečný súper. Extrémne náročná prekážka.

V prípade, že postava je v konflikte s Organizáciou, pripočítajte k číslu v tabuľke ešte päť kociek.

Následky konfliktu a vývoj postáv

Keď máte určeného víťaza Konfliktu, je čas vyhodnotiť následky Konfliktu. Každý konflikt, ktorého sa postava zúčastní, na nej zanechá nejaké následky, či už pozitívne, alebo negatívne.

Za každý úspech, ktorý postava dosiahla, dostane jeden Bod Skúseností.

Za jeden Bod Skúseností môže hráč prideliť svojej postave jeden dočasný Rys, ktorý vyplýva z Konfliktu, alebo prideliť súperovi jednu dočasnú Ranu, alebo si ho ušetriť. Dočasný Rys alebo Rana sa uplatnia len v najbližšej scéne, v ktorej postava aktívne vystupuje.

Príklad: tu bude text príkladu dočasného Rysu alebo Rany

Za tri Body Skúseností môže hráč prideliť svojej postave jeden trvalý Rys alebo súperovi prideliť jednu trvalú Ranu.

Príklad: tu bude text príkladu trvalého Rysu alebo Rany

Za šesť Bodov Skúseností môže hráč prideliť svojej postave novú Špecializáciu alebo zvýšiť Hodnosť o jedna. Pri povýšení musí hráč prerozprávať, prečo bola jeho postava povýšená a dôjde k tomu len keď príde do styku so svojim veliacim dôstojníkom. Veliaci dôstojník môže postavu povýšiť maximálne na svoju Hodnosť.

Príklad: tu bude text príkladu povýšenia

Ak ste počas vyhodnocovania konfliktu museli odstrániť kocky z hry (v prípade rovnosti najvyššieho čísla), postavy automaticky získajú dočasnú Ranu. Ak ste museli odstrániť viac ako tri kocky, postavy získajú trvalú Ranu. Predstavuje to extra námahu, ktorú postavy museli zo seba vydať počas Konfliktu.

Pamätajte, že hodnotenie jednej Vlastnosti môže byť maximálne ☆☆☆☆☆, teda postava môže mať maximálne päť Rysov v jednej Vlastnosti.

Víťaz konfliktu môže prerozprávať výsledok Konfliktu. Tu existuje niekoľko obmedzení:

Hráč nemôže zabiť postavu iného hráča bez jeho súhlasu.

Hráč nemôže vyhlásiť niečo za skutočnosť o iných postavách alebo predmetoch v hre. Môže povedať, že našiel zaheslovaný disk, ale nie, čo presne na ňom je. **Rozpísať.**

Komplikácie

Ak kocky, ktoré znamenali úspech postavy, boli tmavé, a nie svetlé, za každú úspešnú tmavú kocku nastala jedna komplikácia, a víťazstvo nie je také úžasné, ako mohlo byť. Komplikácie sa vždy týkajú príbehu a nie postavy a ideálne by mali vyplývať z niektorej Rany, ktorú postava má.

Príklad: tu bude text príkladu komplikácie

Hranica možností

Ak nastane situácia, že postava má viac Rán ako Rysov v jednej Vlastnosti, postava narazila na hranicu svojich možností, a treba zistiť, čo to pre ňu znamená.

Ak sa jedná o Prežitie, postava je kriticky zranená, v bezvedomí, a bez okamžitej pomoci môže zomrieť, záleží od situácie, v akej postava utrpela poslednú Ranu.

Ak sa jedná o Nádej, postava upadne do ťažkej depresie, stratí svoju vieru, psychicky sa zrúti alebo sa zblázni.

Ak sa jedná o Zdroje, postava stratí prístup k zdrojom, zadlí sa, stratí Kontakt.

Postava na hranici svojich možností sa nemôže zúčastniť konfliktu, ktorý sa týka danej vlastnosti.

Zhrnutie priebehu Konfliktu

8. Zhodnete sa, že je dôvod na Konflikt
9. Určíte aktérov konfliktu
10. Určíte bank kociek jednotlivých aktérov konfliktu
11. Hodíte kockami
12. Vyhodnoťte počet úspechov a určíte víťaza
13. Určíte následky, komplikácie, vyhodnoťte hranicu možností
14. Víťaz prerozpráva priebeh a výsledok konfliktu

- a Hermetically sealed G suit
- b helmet IR cams
- c nanotech scrubber /air bladder
- d combat knife
- e rebreather unit
- f tactical vest
- g pouches
- h combat pda
- i powered exoskeleton

ARMAMENT



EQUIPMENT



"C-1"

COMBAT ARMOUR
 UGOA Modular Warfare System



Kenia

Hardware

Dopísať

Bežné veci

Zbrane a brnenia

Vesmírne lode: Spaceship Carrier, Battlecruiser, Battleship, Cruiser, Destroyer, Frigate, Corvette, Gunboat, Amphibious Drop Ship, Fighter, Bombarder, Minehunter, Scout, Hliadkovacia loď, Transporter, Tanker (lode Kráľovských Strelcov majú meno Royal XXXX)

Pozemné dopravné prostriedy

★ - ľahké zbrane: pistole, pusky, ľahké brnenie

** - ťažké zbrane: útočné pusky, granatomety, granáty, ťažké brnenie,

*** - RPG, miny, mech, špeciálne vybavenie, loď triedy *

**** - loď triedy **

***** - loď triedy ***

Nehráčske postavy

Dopísať



Vesmírny Mariňáci Jej Veličenstva

Vesmírny Mariňáci Jej Veličenstva – Her Majesty Royal Space Marines sú jednou zo štyroch zložiek ozbrojených síl Britského Kráľovstva, ďalšími tromi sú pozemné jednotky – British Army, námorníctvo – Royal Navy a letectvo – Royal Airforce.

Štruktúra Vesmírnych Mariňákov

Mariňáci sú rozdelení na štyri brigády – Albion, Caledonia, Cambria a Hibernia.

Albion zabezpečuje domovské planéty v centre Britského Kráľovstva, Caledonia má na starosti ochranu vonkajších hraníc Britského Kráľovstva, Hibernia skúma a obsadzuje nové svety v mene Britskej Koruny a Cambria má na starosti špeciálne operácie všade tam, kde treba.

Každá brigáda sa ďalej delí na Roty, Čaty a Tímy. Roty sú pomenované podľa kráľov, Čaty podľa grófstiev a Tímy podľa rytierov okrúhleho stola.

Hráči patria do brigády Cambria a roty Richard Levie Srdce. Brigáda Cambria je najmenšia zo všetkých brigád, ale má najlepšie vybavenie a najlepšie vycvičených elitných bojovníkov, keďže je určená na špeciálne operácie. Okrem Roty Richard Levie Srdce do brigády Cambria patria ešte roty Henry, Edward, Charles, Stephen a Oliver. Rota Richard Levie Srdce má 12 Čát, každá čata má 12 Tímov.

Názvy Rôt

Brigáda Albion: Queen Victoria, Queen Elisabeth, Queen Jane Grey, Queen Anne, Queen Mathilda, Queen Mary

Brigáda Cambria: King Richard Lionheart, King Henry, King Edward, King Charles, King Stephen, King Oliver

Brigáda Caledonia: King Kenneth, King Malcolm, King Indulf, King Macbeth, King Duncan, King Edgar

Brigáda Hibernia: King Cormac mac Airt, King Muiredach Tírech, King Diarmait mac Cerbaill, King Domnall mac Áedo, King Rudraige mac Dela, King Finn mac Blatha.

Názvy Čát

Antrim, Armagh, Carlow, Cavan, Clare, Coleraine, Cork, Craigavon, Donegal, Down, Dublin, Fermanagh, Galway, Kerry, Kildare, Kilkenny, Laois, Leitrim, Limerick, Lisburn, Londonderry, Longford, Louth, Mayo, Meath, Monaghan, Offaly, Omagh, Roscommon, Sligo, Tipperary, Tyrone, Waterford, Westmeath, Wexford, Wicklow, Caithness, Sutherland, Ross and Cromarty, Inverness-shire, Nairnshire, Moray, Banffshire, Aberdeenshire, Kincardineshire, Angus, Perthshire, Argyll, Bute, Ayrshire, Renfrewshire, Dunbartonshire, Stirlingshire, Clackmannanshire, Kinross-shire, Fife, East Lothian, Midlothian, West Lothian, Lanarkshire, Peeblesshire, Selkirkshire, Berwickshire, Roxburghshire, Dumfriesshire, Kirkcudbrightshire, Wigtownshire, Shetland, Orkney, Bath and North East Somerset, Bedford, Blackburn with Darwen, Blackpool, Bournemouth, Bracknell Forest, Brighton & Hove, Bristol, Buckinghamshire, Cambridgeshire, Central Bedfordshire, Cheshire East, Cheshire West and Chester, Cornwall, Cumbria, Darlington, Derby, Derbyshire, Devon, Dorset, Durham, East Riding of Yorkshire, East Sussex, Essex, Gloucestershire, Greater London, Greater Manchester, Halton, Hampshire, Hartlepool, Herefordshire, Hertfordshire, Hull, Isle of Wight, Kent, Lancashire, Leicester, Leicestershire, Lincolnshire, Luton, Medway, Merseyside, Middlesbrough, Milton Keynes, Norfolk, North East Lincolnshire, North Lincolnshire, North Somerset, North Yorkshire, Northamptonshire, Northumberland, Nottingham, Nottinghamshire, Oxfordshire, Peterborough, Plymouth, Poole, Portsmouth, Reading, Redcar and Cleveland, Rutland, Scilly, Shropshire, Slough, Somerset, South Gloucestershire, South Yorkshire, Southampton, Southend-on-Sea,

Staffordshire, Stockton-on-Tees, Stoke-on-Trent, Suffolk, Surrey, Swindon, Telford and Wrekin, Thurrock, Torbay, Tyne and Wear, Warrington, Warwickshire, West Berkshire, West Midlands, West Sussex, West Yorkshire, Wiltshire, Windsor and Maidenhead, Wokingham, Worcestershire, York, Merthyr Tudful, Caerffili, Blaenau Gwent, Tor-faen, Sir Fynwy, Casnewydd, Caerdydd, Bro Morgannwg, Pen-y-bontar Ogwr, Rhondda Cynon Taf, Castell-nedd Port Talbot, Abertawe, Sir Gaerfyrddin, Ceredigion, Powys, WrexhamWrecsam, Sir y Fflint, Sir Ddinbych, Conwy, Gwynedd, Ynys Môn, Sir Benfro

Názvy Tímov

Sir Aglovale, Sir Agravaine, Sir Anselm, King Bagdemagus, Sir Bedivere (Bedwyr), Sir Bors, Sir Breunor, Sir Cador, Sir Caradoc, Sir Colgrevice, Sir Constantine, Sir Dagonet, Sir Dinadan, Sir Ector, Sir Ector de Maris, Sir Elyan the White, Sir Erec, Sir Gaheris, Sir Galahad, Sir Galehaut, Sir Galeschin, Sir Gareth, Sir Gawain, Sir Geraint, Sir Gingalain, Sir Griflet, King Hoel, Sir Kay, Sir Lamorak, Sir Lancelot, King Leodegranc, Sir Lionel, Sir Lucan, Sir Maleagan, Sir Meliant de Lis, Sir Mordred, Sir Morholt, Sir Palamedes the Saracen, Sir Pelleas, King Pellinore, Sir Percival, Sir Sagramore le Desirous, Sir Safir, Sir Segwarides, Sir Tor, Sir Tristram, King Uriens, Sir Owain, Sir Ywain the Bastard. Ďalšie mená nájdené napríklad na




http://en.wikipedia.org/wiki/Knights_of_the_Round_Table

Dopísať lode !!!

Organizácie






V tejto kapitole nájdete stručný návod, ako vytvoriť organizáciu pre vašu hru. Organizácia môže byť obchodná spoločnosť, korporácia, armáda, teroristická skupina, proste akákoľvek organizovaná skupina ľudí.

Charakteristiky organizácie

Každá organizácia sa dá charakterizovať niekoľkými Rysmi: Počet Členov, Rozšírenie, Zdroje a Agenda. Každý Rys má hodnotenie od  do . Pri Konflikte s postavy organizáciou alebo medzi organizáciami sa bank kociek určí ako päť plus počet . Ak budete generovať náhodnú organizáciu, pri určovaní každého Rysu hodte kockou, výsledok vám určí

Počet členov

Počet členov určuje, akú veľkú členskú základňu má daná organizácia. Členovia nemusia byť nutne sústredení na jednom mieste alebo planéte.

Kocka	Hodnotenie	Počet členov
1		desiatky
2, 3		stovky
4		tisíce
5		stotisíce
6		milióny


Rozšírenie

Rozšírenie udáva veľkosť organizácie, čo sa týka počtu miest, kde má organizácia svojich zástupcov.

Kocka	Hodnotenie	Rozšírenie
1		Jedno miesto
2, 3		Niekoľko miest
4		planéta
5		Niekoľko planét / sektor
6		Celý známy vesmír

Zdroje

Zdroje udávajú bohatstvo organizácie.

Kocka	Hodnotenie	Zdroje
1		Veľmi obmedzené
2, 3		Obmedzené
4		Dobré
5		Obrovské
6		Takmer neobmedzené

Agenda



Agenda určuje zameranie organizácie, čo je jej primárne poslanie. **Armáda** je oficiálna armáda niektorého štátu. **Paramilitary** môžu byť oficiálne polovojsenské zložky, súkromné bezpečnostné firmy, teroristi alebo bojovníci za slobotu (záleží, koho sa spýtate). **Civilná organizácia** môže byť hocičo od klubu veteránov, obchodnej firmy (avšak nie veľkosti korporácie), charity až po športový klub. **Štátna správa** je akákoľvek organizácia podliehajúca oficiálnej vláde – ministerstvá, úrady a podobne.



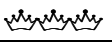
Náboženstvo môže byť jedno z hlavných náboženstiev (Kresťanstvo, Islam, Budhizmus, Judaizmus, Hinduizmus, Taoizmus), ich odnože alebo malé sekty. Zameranie **Korporácie** môže byť jedno z nasledovných: technológie, biotechnológie, cybertechnológie, suroviny, doprava, zábava.




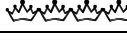

Kocka	Agenda
1	Armáda
2	Paramilitary
3	Civilná organizácia
4	Štátna správa
5	Náboženstvo
6	Korporácia

Veľmoci, kolónie, komunity

V tejto kapitole nájdete stručný popis veľmocí, republík a kráľovstiev: USA, Británia, Nemecko, Izrael, Brazília, Rusko, Čína, India, SIK a Japonsko. Okrem toho tu nájdete aj návod na vytvorenie novej komunity.

Každá komunita je hodnotená niekoľkými Rysmi: Technologická vyspelosť, Populácia, Zriadenie, Armáda, Surovinové zdroje, Rozšírenie. Každý Rys (okrem Zriadenia) má hodnotenie od  do . Tieto Rysy sa dajú použiť aj na popis jednotlivých planét a komunit.

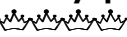
Kocka	Hodnotenie	Tec hnologie	Populácia	Zriadenie
1		Zastaralé	Menej ako milión	Teokracia
2		Mierne zastaralé	Desiatky miliónov	Monarchia
3, 4		Bežné	Stovky miliónov	Demokracia
5		Najnovšie	Miliardy	Oligarchia
6		Prototypy budúcnosti	Desiatky miliárd	Diktatúra

Kocka	Hodnotenie	Armáda	Suroviny	Rozšírenie
1		Stovky až tisíce	Veľmi obmedzené	Kontinet
2		Desaťtisíce	Obmedzené	Planéta
3, 4		Stotisíce	Dobré	Niekoľko planét / sektor
5		Milióny	Obrovské	Niekoľko sektorov
6		Desiatky miliónov	Takmer neobmedzené	Desiatky sektorov


Ďalšie možné typy Zriadenia nájdete na http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_forms_of_government alebo http://en.wikipedia.org/wiki/Form_of_government

USA

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: Demokracia

Armáda: 

Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 


USA je jedna z najmocnejších veľmocí, v systéme Sheba boli ako prví a stihli si vybudovať dobré zázemie pred príchodom ostatných veľmocí.

Nová Británia

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: Monarchia

Armáda: 


Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 

Nová Británia je tradičným spojencom USA, zažíva svoj obrovský rozmach podobne ako za Viktoriánskej éry v minulosti. Nová Británia a Sväté Islamistické Kráľovstvo sú v konštantnom vojnovom stave, niečo medzi studenou vojnou a ozajstnou vojnou, pretože žiadna z veľmocí nemá prostriedky na celo-systémovú vojnu.

Nemecká Ríša

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: Demokracia

Armáda: 

Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 

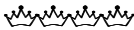
Nemecko prišlo do systému Sheba pomerne neskoro, preto má trochu problémy so zdrojmi surovín a je nútené vyhľadávať stále nové a nové svety a obchodovať so susedmi. Niektoré časti Nemeckej Ríše majú problémy s opakovaným návratom Fašizmu, hlavne menej vyspelé alebo chudobnejšie svety.

Izrael

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: Na rozhraní medzi Technokraciou a Teokraciou

Armáda: 


Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 

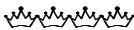
Aj keď sa Izrael nerozkladá na veľkom priestore, majú židia relatívne dobré surovinové zdroje. Ich hlavným vývozným artiklom sú však technológie, čiokoľvek od vojenskej techniky, biotechnológií, software alebo xenotechnológie. Ani po opustení Zeme sa židia nedokázali zbaviť starých nepriateľov a sú v konštantnom vojnovom stave so Svätým Islamistickým Kráľovstvom. Izrael je na špici čo sa týka vojenských technológií a výcviku armády.

Nua Brazília

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: na rozhraní Demokracie a Diktatúry

Armáda: 


Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 

Brazília prišla do systému Shema ako posledná veľmoc, brazílske technológie nie su práve najmodernejšie a Nua Brazília bojuje s nedostatkom priestoru aj surovín a preľudnenosťou obsadených planét.

Rusko

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: Oligarchia na čele s cárom

Armáda: 


Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 

Rusko prišlo do systému Sheba s jasnou stratégiou – čo najrýchlejšie zabrať čo najväčší priestor a zamerať sa na surovinové zdroje. To sa rusom aj podarilo, zdá sa, že ich surovinové zdroje sú nevyčerpatelné a ovládajú desiatky sektorov. Technologicky trochu zaostávajú za špičkou predstavovanou USA, Izraelom a Japonskom. Ruská armáda je najväčšia známa armáda, ale je roztrúsená na obrovskom území a jendotlivé zložky sú často viac loajálne miestnym oligarchom ako cárovi.

Čína

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: Cisárstvo / diktatúra

Armáda: 


Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 


Čínskym vedcom sa podaril husársky kúsok, pri opúšťaní Zeme sa im podarilo počas letu odpojiť všetky kryojednotky komunistických politických úradníkov a po prebudení vyhlásili opustenie komunizmu a návrat k tradičným hodnotám a cisárstvu. Komunistom na zemi ostali len oči pre plač pretože už sa nezmohli na novú výpravu. Čína je večne hladná po surovinách a je nútená rozširovať svoje územie, má však početnú populáciu aj armádu na osídľovanie nových svetov.

India

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: Demokracia

Armáda: 


Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 

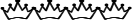
India bola jedna s neskorších veľmocí, ktoré prišli do systému Sheba. Najväčší problém Indov je technický náskok iných veľmocí, preľudnenie a nedostatok surovinových zdrojov.

Sväté Islamistické Kráľovstvo

Technologická Vyspelosť: 

Populácia: 

Zriadenie: Teokracia / Diktatúra

Armáda: 

Surovinové zdroje: 

Rozšírenie: 



SIK je najchudobnejšia veľmoc, ovládajú okrajové svety chudobné na suroviny a v dôsledku čoho trpia technickou zaostalosťou.

Planétam pod vládou SIK sa veľmi nedarí, ľudia sa snažia odtiaľ utiecť, ale nemajú na to zdroje.

Vládcovia a Imámovia vyhlásili džihád proti neveriacim, aby získali viac životného priestoru a nové zdroje. Verbujú mudžahidínov na príslub raja na zemi: neobmedzeného množstva jedla a vody, bielych otrokyní a peňazí.

Podarilo sa im obsadiť veľké množstvo planét, ale strácajú kontrolu nad takým obrovským priestorom, a ostatné veľmoci sa snažia dobyť svoje džžavy naspať.

Technologickému pokroku bráni vládnuca vrstva Imámov, ktorý sa boja o svoju moc. SIK je vo vojne s Novou Britániou a Izraelom. Na planétach pod nadvládou SIK je bežné otrokárstvo a ignorovanie ľudských práv.

Japonsko

Technologická Vyspelosť: 🏰🏰🏰🏰🏰

Populácia: 🏰🏰🏰

Zriadenie: Monarchia - cisárstvo

Armáda: 🏰🏰🏰

Surovinové zdroje: 🏰🏰🏰🏰🏰

Rozšírenie: 🏰🏰🏰



Japonci sú technologická veľmoc, ich najsilnejšou stránkou čo sa týka technológií je robotika a kybernetika. Majú veľmi dobré surovinové zdroje, aj keď neovládajú toľko svetov, ako iné veľmoci.

Meno postavy

Hodnosť:

Špecializácia:

Výzor

Vlastnosti

Prežitie

Rysy

Rany

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Nádej

Rysy

Rany

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zdroje

Rysy

Rany

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ciele

[] [] [] _____

[] [] [] _____

[] [] [] _____

[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] _____

[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] _____



Vybavenie

Rozkazy

[] [] [] _____

[] [] [] _____

[] [] [] _____

[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] _____

[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] _____

Vojnové príbehy

Inšpirácia a zdroje

http://en.wikipedia.org/wiki/Russian_ship_naming_conventions

http://everything2.com/index.pl?node_id=1339776 Ship Naming Conventions

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_ships_of_the_Royal_Navy

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_battleships_of_the_Royal_Navy

http://en.wikipedia.org/wiki/Royal_marines

http://en.wikipedia.org/wiki/Seiner_Majest%C3%A4t_Schiff

<http://ukitakumuki.deviantart.com/>

Hry ako Serenity RPG a Hot War, Markusov článok Veľké problémy s malými hrami, téma o Space Opere od Ethelionov.

Slovo dizajnéra na záver

Táto hra vznikla za 14 dní v súťaži RPG Kuchyňa 2010 - <http://rpgforum.cz/clanky/a-ingredientie-jsou-tady-rpg-kuchyne-2010-zacina>

Zo zadaných ingrediencií som využil nasledovné:

Hranica – hranica možností postáv, dej hry je situovaný do pohraničných systémov medzi Novou Britániou a Svätým Islamisitickým Kráľovstvom. Hra je taktiež o hranici medzi kultúrami a nie len o fyzickej hranici dvoch spoločenstiev.

Hviezdy – scifi vo vesmíre, dobývanie nových svetov medzi hviezdami, hviezda ako hodnotenie na výložke vojaka, hviezdy na vlajke Číny a Svätého Islamistického Kráľovstva.

Koruna – táto ingrediencia ma veľmi potrápila, až po týždni ma napadlo, ako ju začleniť – Royal Marines, kráľovstvo Nová Británia, pomenovanie vojenských jednotiek po kráľoch, hodnotenie organizácií korunami a nie hviezdami, ako hodnotenie postáv.

Hráč rozhoduje nad úspechom či neúspechom své postavy. Musí mať pro něj smysl vybrat si neúspěch – mechanika osudu, hlavne pri odporovaní Rozkazu, ustúpenie postave z nižšou hodnotou.

Je ešte veľmi veľa vecí, ktoré by som chcel dopísať, ale nestihol som:

- Viac predpripravených postáv
- Klasifikácia planet
- Klasifikácia lodí v kapitole o Mariňákoch
- Vzorové mená pre každú veľmoc a taktiež viac detailov o každej veľmoci
- Viac príkladov
- Atmosferické texty
- Zvyky pri pomenovávaní lodí jednotlivých veľmocí