

## Úvod

**S**YSTÉM *Window* představuje čiré okno do světa představiteli. Tento herní systém je vybudován na přesvědčení, že hraní spočívá v příběhu a postavách, a nikoli v házení kostkami a dohadování.

Mnoho lidí dospělo k názoru, že pojem „herní systém“ (*role-playing system*) představuje protimluv. Systém vytvořený kvůli systému samotnému omezuje tvořivost a přílišné množství pravidel narušuje tok děje. Tito lidé požadovali systém, který by byl co nejvíce transparentní a který by jim umožnil vytvářet příběh bez zbytečných starostí o matematické tabulky a mechanismy s mizivým vlivem na hru. Požadovali také něco, co by se rychle a snadno spojilo s jejich vlastními příběhy a jejich světem; nějakou univerzální sadu pravidel, již by bylo možné uplatnit v libovolném žánru, aniž by tato pravidla byla příliš obecná a nevýrazná.

Systém *Window* se snaží být právě takovým systémem – jednoduchým, použitelným a univerzálním. Popravdě řečeno, není příliš rozsáhlý, ale o to vlastně jde. Systém *Window* představuje spíše soubor filozofického přístupu k hraní než sbírku pravidel. Pokud máte stejný přístup, bude se vám nejspíš tento systém líbit. V opačném případě se vám asi líbit nebude.

Kromě všech těchto výhod má systém *Window* ještě jednu výhodu – je zdarma! Tento text smíte volně kopírovat, tisknout a šířit v elektronické podobě. Klidně ho pošlete kamarádům. (Informace o autorech a autorských právech jsou uvedeny na této straně dole.)

## Čím tento systém není

### *Fyzikální simulace*

Pokud jste člověk, který upřednostňuje systémy obsahující pravidla pro každou eventualitu v rámci Newtonových zákonů, systém *Window* jistě není tím, co požadujete.

### *Databáze vybavení*

Jak si všimnete, pravidla *Window* neobsahují žádné informace o zbraních, brnění, střelivu, oblečení, dopravních prostředcích,

nožích, výbušninách či tábornickém vybavení, ačkoli to vše vaše postava může vlastnit. Pokud popis své postavy zakládáte na věcech, jež s sebou nosí, popisujete ji špatně.

### *Bojový systém*

Boj v systému *Window* je odkázán do role, jakou má každá jiná scéna. Netvoří celou samostatnou kapitolu, ani se neřídí komplexními pravidly.

Ve většině příběhů není boj ničím jiným než rychlým a použitelným předělem v rámci většího děje a lze jej vyřešit pomocí stejných jednoduchých pravidel, jež se používají i pro všechno ostatní. V opačném případě byste čas, který lze využít ke hraní, strávili házením kostek a procvičováním aritmetiky.

### *Systém pro začátečníky*

Pokud jste ještě nikdy nehráli RPG, většina z toho, co právě čtete, vám asi nedává příliš smysl. Přestože je možné, aby si začátečník sehnal přátele, s nimiž by si s tímto systémem výborně zahrál, pravděpodobnější je, že nedostatečně pevný rámec bude pro začátečníka matoucí a příběh se rozloží.

Pokud se chcete pustit do „hraní her na hrdiny“, což lze jistě doporučit, zakupte si některý z herních systémů druhé generace jako například GURPS, D&D, Dračí doupe nebo Stín meče. Tyto systémy obsahují i části věnované novým hráčům.

### *Originální nápad*

Principy, na nichž je položen základ systému *Window*, byly objeveny mnoha lidmi již dříve. V polovině osmdesátých let se v britských časopisech pro příznivce RPG začalo objevovat množství článků o volném stylu hraní, k němuž se tento systém hlásí. K plné realizaci těchto myšlenek ale nikdy nedošlo.

I předtím bezpochyby existovali pokrokoví jednotlivci, kteří s těmito principy pracovali a využívali je s přáteli, ať už používali D&D, či jiný dostupný systém. Mnozí lidé se domnívají, že po delší době pravidelného hraní k podobným závěrům postupně dojde každý.

## Současný stav RPG

Historie RPG (tedy historie toho, co označujeme jako „hry na hrdiny“) je poměrně nedávná. „Hraní na hrdiny“ začalo přibližně před 35 lety. Během této krátké doby byly vyvinuty tři odlišné

*The Window, česká verze.* Copyright © 2003 Pavel Soukeník  
Překlad publikace *The Window, 2<sup>nd</sup> Edition* obsahuje oproti originálu několik úprav. Dokument je určen k bezplatnému rozmnožování a šíření. Za rozšiřování nesmí být účtována cena nad skutečné náklady spojené s kopírováním nebo tiskem. Žádná část této publikace nesmí být vypuštěna nebo změněna.  
Poděkování: Natálie Soukeníková a Radim Doležel.  
*The Window, 2<sup>nd</sup> Edition.* Copyright © 1997 Scott Lininger  
Zkušební hráči: Heather Barnhorst, Jon Aimes-Cooley, Phillip Challis, Laura Gordon, Wick Gordon, Donna Hume-Eason, Loren Hume-Eason, Mark Hughes, Devon Jones, Brian Kroeger, Kris Marquardt, Dawna Milligan, Dan Morehead, Rachel Newell, Kris Nuttycombe, Stephanie Schulz, Chris Sears, Griff Sickendick, Jenna Smith, Josh Smith, Danielle Steen, Cullen Trump, Trevor Van Schooneveld a Barry A. Warren.

„generace“ herních systémů. Tyto generace ale nelze datovat podle vydání nějakého systému nebo nějakého konkrétního roku. Přicházely postupně s tím, jak dozrávalo umění hraní. Podle dělení na tři kategorie by systém *Window* byl herním systémem třetí generace.

První generaci RPG tvořily kostky, mapy a cínové figurky. Tím to vše začalo. „Pán jeskyně“ popisoval prostředí místnost po místnosti a vyzbrojené postavy jimi procházely, zabíjely příšery a sbíraly poklady a lepší zbraně. Je to sice dětinské, ale čas od času je to zábava.

Časem ale někdo přišel na to, že hranice hraní je možné značně rozšířit (i když to asi ve skutečnosti objevilo více lidí zároveň). Systémy byly najednou univerzálnější a jednotlivé postavy se od sebe začaly odlišovat. Taktické mapy z velké části vyklidily pole a všichni se začali soustředit na příběh a charakterizaci postav. Díky tomuto přístupu bylo vytvořeno velké množství nových žánrů – horor, špionáž, romantika či western. Do této druhé generace RPG spadá většina současných her s nejméně přívrženci.

## Obsah

<b>Úvod</b>	1	<b>Doplňky</b>	8
Čím tento systém není	1	Vlastnosti	8
Současný stav RPG	1	Štěstí	8
Česká verze	2	Duševní rovnováha	8
		Bohatství	8
<b>Pravidla</b>	2	Nadlidské schopnosti	9
Tři principy	3	Zbraně a brnění	9
Referenční stránka	4	Magie	9
Vrozené vlastnosti	4	Principy magie	9
Pět základních vlastností	4	Používání magie	10
Síla	4	Vyčerpání magie	10
Obratnost	5	Růst postavy	10
Zdraví	5		
Přehled	5	<b>Postavy</b>	11
Vnímavost	5	Jak na to	11
Dovednosti	5	Z mysli na papír	11
Způsobilost	5	Rady k tvorbě postavy	11
Žebříček způsobilosti	6	Buďte konkrétní	11
Neuvěřitelný (k4)	6	Otázky k minulosti	11
Vynikající (k6)	6	Otázky k osobnosti	12
Velmi dobrý (k8)	6	Vzhled	12
Nadprůměrný (k10)	6	Provázanost	12
Průměrný (k12)	6	Rady k hraní postavy	12
Podprůměrný (k20)	6		
Špatný (k30)	6	<b>Dodatek</b>	D1
Hody kostkou	6	Příklady	D1
Hod na úspěch	6	Poznámky	D2
Hod při soupeření	6	Změny	D3
Hod ověřující zdraví	7		
Skupinový hod	7		
Obtížnost hodů	7		

Především v druhé části devadesátých let (v určitých případech ale podstatně dříve) se někteří lidé snažili posunout umění RPG ještě dále – směrem ke třetí generaci. Hranice mezi hráčskými a nehráčskými postavami, hraním u stolu a systémy „live-action“, a dokonce i mezi vedoucím hry a hráči se začínají ztrácet. Široké stoly navršené kostkami ustupují setkáním při svíčkách a atmosférické hudbě na pozadí. Vyprávěné příběhy si nezdají se „skutečnou literaturou“ a hráče a systém nahradili herci a dramatické podání. Takoví lidé zkouší nové formy a experimentují s potenciálem, které médium RPG nabízí. Z tohoto pojetí vychází i systém *Window*.

## Česká verze

*The Window, česká verze* představuje z největší části překlad textu pravidel, jejichž autorem je Scott Lininger. Podkladem pro překlad byl text pravidel *The Window, 2<sup>nd</sup> Edition*. Originální text byl dán k dispozici k neomezenému osobnímu užívání. Na užívání *české verze* jsou kladena určitá omezení, která zaručuje autorský zákon. Tato omezení jsou uvedena v rámečku o autorských právech. Dodržujte je, prosím.

Tento text také obsahuje určité úpravy v části *Hody kostkou* a zejména v textu některých doplňkových pravidel. Uspořádání látky je reorganizováno a vydání má jinou grafickou úpravu. Změny jsou vysvětleny v *Dodatku*. 🐼

## Pravidla

**P**RAVIDLA jsou při hraní nutným zlem. Na jedné straně jsou nutná k tomu, aby se hra ubírala kupředu zvladatelným způsobem, ale na druhou stranu se pravidla mohou snadno vymknout a stát se těžkopádným břemenem, které hraní ničí.

Uvažujte chvíli o úloze pravidel ve hrách RPG. Jaký mají účel? Ve většině systémů slouží především k zachování rovnováhy, aby postavy nebyly příliš mocné vzhledem k hernímu světu i k sobě navzájem. Dále vytvářejí atmosféru hry. Způsob, jakým pravidla definují postavy nutně ovlivňuje to, jak tyto postavy vnímáme.

Oba tyto cíle jsou ale vzhledem k hlavnímu smyslu pravidel druhořadé. Hlavním účelem je zajištění rozhodovacího mechanismu, který určuje další směr vývoje v nejasných momentech příběhu. Podaří se skupině najít tajné dveře, nebo bude polapena? Podaří se jim zdolat zámek? Přeskočit na další vagón? Porazit v bitvě nepřítele? V takových případech není osud postav zcela v moci jejich herců, protože o dalším vývoji rozhodují dovednosti, štěstí a instinkt.

Systém *Window* obsahuje snadno zapamatovatelná pravidla, díky nimž je možné tato větvení příběhu jedno-

duše a rychle rozhodnout. Naučit se základní pravidla je možné za pět minut a za dalších deset minut je lze rozšířit na jakýkoli žánr. Po přečtení *tří principů* a referenční stránky budete v podstatě připraveni začít hrát. Další oddíly vlastně jen rozebírají podrobnosti.

### Definice

Několik pojmů používaných v systému *Window* vyžaduje stručné vysvětlení. *Vypravěč* je osoba označována v jiných systémech slovy Pán jeskyně, Game Master či rozhodčí. Označení vypravěč se používá proto, že příběh je důležitější než nějaká hra (nemyslí se divadelní) nebo sport. Hráči se nazývají *herci*, protože herci skutečně jsou.

Divadelní pojmy se ve skutečnosti objevují na všech úrovních systému. Hovoří se o scéně, dějství (kapitole představující jedno dobrodružství), knize či dokonce antologii.

## Tři principy

Systém *Window* předpokládá, že jeho čtenáři jsou zralí a inteligentní lidé. Nejde o systém navržený tak, aby udržoval nezralé hráče v určitých mezích nebo zajišťoval spravedlivá rozhodnutí vypravěče. Tento přístup ale vytváří jisté léčky, do nichž se mohou lapit nezkušení lidé. Z toho důvodu je nutné uvést následující tři principy. Tyto tři zásady jsou *velmi* důležité a slouží jako vodítko ke kvalitnímu hraní. Budete-li je uplatňovat, bude pro vás systém *Window* hračkou.

### První princip

*Postava se nepopisuje pomocí čísel, ale pomocí přídavných jmen.*

Hlavní zásada spočívá v tom, že přídavná jména nám o postavě prozrazují více než čísla, a mnohem realističtější. Charakteristika postavy ve skutečném životě je velmi různorodá a subjektivní. Číslo toho o osobě příliš mnoho nevyovídá.

Když se snažíme popsat něčí vlastnosti ve skutečném světě, dosáhneme nejlepších výsledků tím, že je srovnáme s ostatními lidmi nebo s jakýmsi průměrem. K tomu slouží přídavná jména. Řekneme tedy například něco jako: „Je mimořádně dobrý řidič.“ Neřekneme: „Má 5 na řízení.“ Většina herních systémů ovšem dělá právě toto.

Systém *Window* se tedy přesněji drží způsobu, jakým vnímáme ostatní lidi, protože všechny vlastnosti a dovednosti rozčleňuje do několika *kategorií způsobilosti*, jež jsou charakterizovány přídavným jménem nebo stručným popisem. Ve výše uvedeném příkladu by na listu postavy skutečně bylo napsáno: „je mimořádně dobrý řidič“. A to stačí k tomu, abychom věděli, že je to vynikající řidič. Tento systém je nejen realističtější, ale umožňuje hercům ihned si představit postavu bez jakýchkoli znalostí systému.

Vždycky pamatujte na to, že postava v systému *Window* je osoba, k níž se pojí určité představy a osobnost. Přestože tento

systém částečně využívá kostky a herní mechanismy, nespočívá v nich těžiště tvorby postavy. Popisování postavy pomocí čísel a herních pojmů tento princip narušuje.

### Druhý princip

*Realistické hraní role je odpovědností herce.*

Druhý princip představuje způsob, jakým se systém *Window* vyřazuje s problémy „vyváženosti“, které musí ostatní systémy řešit pomocí životů, bodů pro vytváření postavy a modifikátorů dovedností. Taková pravidla bývají navržena proto, aby byl hráč v určitých směrech cíleně omezen a donucen k realistické hře. Systém *Window* taková pravidla neobsahuje. Realistické zvážení situace, v níž se postava nachází, a volba odpovídajícího jednání jsou ponechány na hercích.

Jedním z důsledků druhého principu je předpoklad, že herci jsou schopni a ochotni správně zahrát důsledky fyzických a citových tlaků. Pokud byla tedy postava postřelena, nebude herec přeskakovat z jedné budovy na druhou, ledaže by to dávalo smysl v kontextu příběhu i schopností postavy. Stejně tak, je-li postava vystavena silnému citovému traumatu, měl by herec vzít v úvahu reakce skutečných osob.

Své znalosti a znalosti svých postav udržujte oddělené. Pokud si herci uvědomují věci, které jejich postavy netuší, často lze vytvořit mimořádně kvalitní příběhy. Uvědomte si tuto výhodu a mějte na paměti, co postava ví, a především to, co neví.

Nezapomínejte na to, že postavy mají skutečný emocionální rozměr, a nebojte se pustit se do scén, kde jejich pocity vyjdou silně na povrch v podobě smutku, zloby, strachu nebo obav. Když se vžijete do role, během hraní z ní „nevyplyvejte“. Snažte se myslet a mluvit tak, jako vaše postava. Díky těmto věcem budete mít z hraní bohatý zážitek.

### Třetí princip

*Nejdůležitějším cílem je dobrý příběh.*

Tato myšlenka je jednoduchá, ale významná. Na začátku si musíme uvědomit, že vypravěč s herci spolupracuje při tvorbě společného díla. Pokud *každý* přijímá stejný díl odpovědnosti za kvalitu výsledného příběhu, budou mít ze společného úsilí užitek všichni.

Jsou chvíle, kdy se dobrý herec vzdá svých vlastních nároků a dá před postavou přednost příběhu. Jsou i chvíle, kdy dobrý vypravěč nechá vyprávět scénu herce. Dny, kdy vedoucího hry a hráče rozdělovala zástěna na dva nepřátelské tábory, jsou pryč. Přestože semínka, z nichž vznikne příběh, zasévá svou představivostí vypravěč, bez přispění hráčů z těchto semen nic zvláštního nevyroste. Mezi herci a vypravěčem by měl probíhat otevřený dialog o směru vývoje příběhu, aby měl vypravěč dostatečnou zpětnou vazbu.

Snažte se být originální. Podstatou RPG je tvořivost. O postavách i o příběhu rozhodujete vy sami. Není potřeba upadat do stereotypů, protože vy a vaši přátelé spolu můžete vytvářet svůj vlastní jedinečný příběh.

## Referenční stránka

Systém *Window* je velmi jednoduchý. Nyní se jej naučíte používat. První věcí, s níž se seznámíte, je příklad listu postavy. Jako příklad je uveden doktor David Jenner, který je typickou postavou vzatou z žánru viktoriánského hororu. Prostudujte si nyní list této postavy.

1. První část obsahuje fakta o postavě, která jsou patrná na první pohled, a dále velmi stručný životopis postavy. Dozvídáme se zde základní informace o postavě. Třetí odstavec nám také odhaluje osobnost Dr. Jennera.

2. Další část obsahuje vrozené vlastnosti – to, čemu některé jiné systémy říkají „statistika“. Jak vidíte, Dr. Jenner není zrovna atletický typ. Je ovšem vnímavý a inteligentní. Nezdá se, že by mu přálo štěstí víc než ostatním, ale má velmi dobrou psychickou rovnováhu, protože si věci dokáže zdůvodňovat. Vše by mělo být zřejmé díky jasným přídavným jménům (viz první princip).

3. Zde jsou uvedeny dovednosti Dr. Jennera a to, čím je. Opět je to jednoduchý seznam popisů, které byste mohli klidně někomu povyprávět. Každá oblast odbornosti je ohodnocena přídavnými jmény, takže míru jeho způsobilosti lze rozpoznat bez znalostí systému.

4. Poslední část uvádí, co nosí postava u sebe. Všimněte si, že podrobnosti obsahu lékařské tašky byly vynechány, přestože je možné je i uvést.

### Dr. David Jenner

*bělouh, 42 let, 165 cm, štíhlý s řídnoucími blond vlasy, hnědé oči, nosí kulaté brýle.*

*Dr. Jenner je ředitelem ústavu pro duševně choré v Londýně. Napsal řadu známých knih o skutečném pozadí duchařských příběhů. Je pevně přesvědčen, že vidění duchů je vyvoláno nevhodnou dietou a nerovnováhou látek v organismu.*

*Dr. Jenner je velmi stabilní a je schopen vypořádat se na úrovni prakticky s čímkoli. Neustále si hladí vousy a jeho lehký úsměv naznačuje jeho hrdost na vědu a rozum, které považuje za zdroj pravdy.*

*David Jenner...*

*je podprůměrně silný (k20)*

*je průměrně obratný (k12)*

*má poměrně slušné zdraví (k10)*

*má působivý všeobecný přehled (k8)*

*má vynikající duševní rovnováhu (k6)*

*je velmi vnímavý (k8)*

*má průměrné štěstí (k12)*

*je odborníkem na psychologii (k8)*

*je zkušeným praktickým lékařem (k10)*

*býval vojákem (k20)*

*je uznávaným autorem knih (k10)*

*slušně maluje (k12)*

*je kuchař samouk (k20)*

*umí jezdit průměrně na koni (k12)*

*je podprůměrný plavec (k20)*

*Dr. Jenner u sebe nosí*

*ohmataný poznámkový blok se zápisky,*

*skicář a uhel,*

*dýmku,*

*malou lékařskou aktovku*

Nyní si můžete poblahopřát k tomu, že jste se právě naučili 90 % systému *Window*. Všechno ostatní funguje stejně, což je další rys, kterým se systém *Window* odlišuje od většiny RPG druhé generace. Jsou zde samozřejmě různé podrobnosti, s nimiž jste ještě nebyli seznámeni, ale už jste zvládli základy.

## Vrozené vlastnosti

I ve skutečném světě existují schopnosti, které má v určité míře každý a které se často využívají či poměřují. K těmto rysům patří například síla, vnímavost a zdraví. Takové obecné rysy jsou společné pro všechny postavy systému *Window* a označují se jako *vlastnosti*.

Každý herec musí u své postavy tyto vrozené vlastnosti popsat, protože v rámci jedné kapitoly budou pravděpodobně mnohokrát prověřovány.

V další části je uveden seznam vlastností, jež lze doporučit pro většinu žánrů RPG. Vlastnosti jsou od dalších schopností a dovedností odděleny proto, že je musí mít definovány každá postava a vypravěč je často využívá. Vypravěč by seznam vlastností měl upravit tak, aby vyhovoval jeho stylu a žánru, do něhož je příběh zasazen.

Pokud se příběh odehrává například ve světě, který je velmi „nebojový“ a v němž se fyzické schopnosti ověřují jen výjimečně, může vypravěč ze seznamu vlastností vyřadit sílu nebo i obratnost. Ve stejném duchu je ale naprosto běžné, aby vypravěč seznam vlastností rozšířil o rysy, které jsou pro herní prostředí důležité. (Některé často používané rozšiřující vlastnosti, jako jsou štěstí, duševní rovnováha a magie, popisují dodatečná pravidla. Tato rozšíření naleznete v odstavci *Doplňky*.)

## Pět základních vlastností

### Síla

Síla představuje souhrn hrubých fyzických sil, jimiž postava disponuje. Síla se ověřuje v situacích, kdy postava musí zvednout, posunout nebo hodit nějaký opravdu velký nebo těžký předmět. Zahrnuje rovněž rozbíjení odolných předmětů, vyrazení dveří, držení soupeře v bitce a další činnosti vyžadující sílu.

### Obratnost

Velmi obratní lidé jsou zdatní v takových úkonech jako skákání přes propast, houpání na laně, únik z pout či kapsářství. Zahrnuje rovnováhu, manuální zručnost a koordinaci. Obratnost hraje významnou roli v příbězích odehrávajících se v akčně orientovaném prostředí.

### Zdraví

Zdraví nepopisuje jen to, jak je člověk odolný proti chorobám, ale i to, jakou má postava výdrž při běhu na dlouhé trati, jakou má imunitu proti jedům nebo jak dlouho dokáže zadržet dech. Hody ověřující zdraví jsou velmi důležité v situacích, kdy je postava zraněna, aby se ukázalo, jak dobře se zvládne vypořádat se zraněním, bolestí, šokem, bezvědomím, či dokonce smrtí.

### Přehled

Přehled představuje všeobecný přehled a znalosti postavy. Představuje obecné hodnocení toho, kolik má postava zkušeností a jak velkého vzdělání dosáhla. Starší, chytřejší a zcestovalejší lidé mají obvykle větší rozhled. Tato vlastnost se ověřuje tehdy, když chce herec zjistit, zda má postava znalosti o nějaké důležité vládní organizaci, jestli ví, jak funguje parní stroj, a v mnoha dalších situacích zahrnujících poznání a zkušenosti.

### Vnímavost

Vnímavost představuje schopnost všimnout si různých maličkostí. Vypravěč může vyzvat skupinu k hodu na vnímavost, pokud si například postavy mohou všimnout něčeho, co není na první pohled zjevné. Do vnímavosti spadá i to, zda postava postřehne skryté nebo nevýrazné stopy, zaslechne vzdálené zvuky nebo ucítí nepatrnou stopu pachu jedu.

## Dovednosti

Každá schopnost, kterou postava disponuje a která není zařazena mezi vrozené vlastnosti, se nazývá *dovedností*. Dovedností je cokoli od znalosti toho, jak se míří při střelbě z luku, až po odbornost v nějakém vědeckém oboru. Dovednostmi mohou být i kouzla nebo parapsychologické schopnosti. Dovedností je i povolání postavy, znalost určitého území, a dokonce i něco tak obecného, jako je označení „venkovan“.

Dovednosti mohou pokrývat značně rozsáhlé pole znalostí a schopností, ale mohou být i velmi úzce vymezené. Přesná definice dovednosti a rozsah v ní zahrnutých schopností jsou ponechány na představivosti a zdravém rozumu herců a na rozhodnutí vypravěče. Mnohem důležitější než to, aby dovednost měla jasně ohraničené možnosti využití, je to, aby dobře popisovala postavu.

Pokud je postava například soukromým detektivem, můžete vytvořit kartotéku dvou tuctů jednotlivých dovedností s tím spojených, nebo můžete jednoduše napsat, že „je velmi zkušený

detektiv“. Měli byste uvést dostatek podrobností, aby vystihly vaši představu o dané postavě, ale neměli byste zabřednout do titěrných detailů.

Velmi širokou dovednost je možné upřesnit nějakou významnou podrobností, která slouží jako samostatná dovednost. Můžete například napsat „průměrný tělesný strážce (k12) / velmi ostřílený rváč (k8)“.

I zde se projevuje princip, že dovednosti by měly co nejpřesněji odpovídat tomu, jakým způsobem postavu a její schopnosti vnímáme ve skutečném životě. Ovládá-li vaše postava šest způsobů přípravy omelety, klidně můžete uvést každou zvlášť. Rozhodnutí o tom, co je důležité uvést pro správné chápání a zahrání vaší role, je na vás.

Při popisování dovednosti můžete použít libovolné přívlastky, které odpovídají vaší představě. Následuje několik příkladů:

- Profesionální vyšetřovatel jevů UFO. (k10)
- Neuvěřitelný akrobat. (k4)
- Slabý na matematiku. (k20)
- Mluví plynule anglicky a francouzsky. (k10)
- Umí obsluhovat počítač. (k12)
- Student chemie. (k20)
- Neodolatelná svědkyně. (k6)
- Šachový mistr. (k6)
- Školený klavírista. (k10)
- Má zálibu v kvizech o slavných. (k10)
- Mizerný kuchař. (k30)
- Profesionální diplomat. (k8)
- Vyzná se v lokomotivách a vlcích. (k10)
- Má licenci na pilotování vrtulníku. (k12)
- Vychováván v katolické rodině. (k12)
- Neúnavná hospodyňka. (k10)

Nyní si možná kladete otázku, kde se vlastně berou ta označení kostek uváděná v závorce za dovedností. To je objasněno v další části.

## Způsobilost

Systém *Window* využívá sedm různých kostek – k4, k6, k8, k10, k12, k20 a k30. Každá z těchto kostek odpovídá jedné ze sedmi kategorií způsobilosti neboli „příček“ na *žebříčku způsobilosti* systému *Window*. Každá příčka představuje přibližnou úroveň způsobilosti, jaké postava v daném ohledu dosahuje.

Jak již bylo vysvětleno, každá schopnost postavy – vrozené vlastnosti i dovednosti – musí obsahovat přídavné jméno nebo stručný popis. Jakmile máte vhodné přídavné jméno, snadno určíte, do které spadá kategorie, tedy jaké místo zaujímá na *žebříčku způsobilosti*. Jakmile je určena příčka, je tím určena i kostka. (V systému *Window* jsou nejlepší nízké hody, takže k4 je mnohem lepší než k30.)

*Poznámka:* Kostky k30 nejsou běžné (pravidlený geometrický třicetistěn neexistuje), návrhy k náhradnímu řešení hodu k30 jsou uvedeny v části *Hod k30* v *Dodatku*.

## Žebříček způsobilosti

### Neuvěřitelný (k4)

Toto je nevyšší příčka žebříčku způsobilosti. Je obvykle vyhrazena pouze pro postavy, které jsou v dané oblasti naprosto jedinečné, jsou úplnou špičkou, nejlepší ze všech. Osoba s takovým hodnocením je naprosto výjimečná. Dovednost této míry lze popsat jako *neuvěřitelnou, velmistrovskou, nadlidskou, nadpřirozenou* či dokonce *božskou*.

### Vynikající (k6)

Toto je nejvyšší úroveň, jaké může „normální smrtelník“ dosáhnout. Lze předpokládat, že na této příčce se nachází jen velmi malá část populace. Na tomto stupni intelektu mohl být Albert Einstein a svým šachovým talentem by se sem zařadil například Garry Kasparov. Přídavná jména k schopnosti na této úrovni by mohla být *mistr, úžasný, pozoruhodný, skvělý, ohromný, geniální* nebo *nesrovnatelný*.

### Velmi dobrý (k8)

Na této příčce by se umístil typický odborník. Není neobvyklé, pokud lidé, kteří jsou ve svém oboru velmi schopní, mají jednu nebo dvě dovednosti na této úrovni. K popisným obrátům patří k této příčce se řadí *odborník, velmi zkušený, velmi dobrý, všeobecně uznávaný, přirozený talent* nebo *elegantní*.

### Nadprůměrný (k10)

Na této příčce žebříčku způsobilosti se nachází lidé, kteří jsou sice dobří, ale nikoli výjimečně dobří. Typická osoba by mohla mít na této úrovni ohodnocenu jednu dovednost (pravděpodobně svou profesí). Osoby se schopnostmi na této úrovni lze popsat jako *profesionály, působivé, talentované, zkušené, zdatné* či *zblhlé*.

### Průměrný (k12)

Tato příčka představuje průměrnou způsobilost v rámci oboru. Lze ji považovat za základ, podle něhož se určují ostatní příčky. Normální osoba má několik takových dovedností, zejména v těch oblastech, které se v průběhu života naučí každý člověk. K odpovídajícím přídavným jménům patří *průměrný, kompetentní, slušný, ne špatný, poměrně slušný, odpovídající* a *běžný*.

### Podprůměrný (k20)

Do této kategorie spadá každá osoba, která se začne učit nějakou dovednost, ale nepodaří se jí ji zcela zvládnout. Běžná postava by měla dovedností na této úrovni několik: koníčky, věci, jimž se kdysi věnovala, a takové činnosti, kterým nemůže přijít na kloub. K vhodným popisům této úrovně patří slova *podprůměrný, amatér, začátečník, fanda* a *nespolehlivý*.

### Špatný (k30)

Toto je nejnižší příčka žebříčku. Většinou se používá pouze pro schopnosti, v nichž je postava skutečně špatná. Uvědomte si, že nejrůznější myslitelné dovednosti má každý zpravidla právě na

této úrovni. (I když jste něco v životě ještě nikdy nedělali, neznamená to totiž, že to nemůžete zkusit.) Takové schopnosti lze popsat jako *špatné, nešikovné, neodborné, nekompetentní, ubohé, mizerné* či *nulové*.

## Hody kostkou

V systému *Window* se používají celkem čtyři typy hodů kostkou. Ve skutečnosti ale všechny využívají stejný princip. Tato část obsahuje popis každého z těchto hodů. V závěru je shrnuto, jak může vypravěč upravovat obtížnost hodů.

Žádný hod kostkou by se neměl provádět, pokud je výsledek nějakého snažení zřejmý a pokud vypravěč výslovně neřekne, že hod je nutný. Většinou mohou vypravěč a herci vývoj příběhu rozhodnout pouhým vyprávěním děje. Kostky slouží jako nástroj k volbě dalšího děje v situacích, kdy nemůžete rozhodnout, jaký další vývoj je pro příběh nejlepší, nebo svou úlohu hraje náhoda, která může další dění okořenit.

### Hod na úspěch

Hod na úspěch prověřuje vlastnost nebo dovednost postavy. Jak bylo vysvětleno, ke každé dovednosti je přiřazena jedna kostka. Ověření dovednosti se provádí tak, že se hodí uvedenou kostkou. Pokud padne vyšší číslo než šest, hod neuspěl. Čím nižší hod je, tím je úspěch pronikavější, a čím vyšší je hod, tím je výsledek pokusu horší.

Z toho vyplývá, že velmistr při hodu s běžnou obtížností nemůže nikdy selhat, zatímco člověk s průměrnou dovedností selže v polovině případů.

Vypravěč ovšem někdy určí jiné *cílové číslo* než šest. V případě zvláště obtížných úkolů může být cílové číslo 3 nebo 2. K určení cílového čísla se nepoužívají žádné tabulky ani žádná pravidla. Cílové číslo stanovuje vypravěč na základě vlastní úvahy s ohledem na *tři principy*. Pokud vypravěč výslovně neurčí jiné číslo, je v zájmu plynulého hraní cílové číslo vždy 6.

Viz příklad č. 1 uvedený v *Dodatku*.

### Hod při soupeření

V některých situacích spolu dvě postavy přímo soupeří. Mohou spolu soutěžit v páce, zápasit, bojovat na nože nebo se nabourávat do stejného počítače. Princip je stále stejný. Kdykoli spolu dva lidé v něčem soutěží, lze provést hod na soupeření.

Stačí, aby si každý účastník hodil na úspěch příslušnou kostkou dle schopnosti, kterou využívá. Pokud oba uspějí, je vítězem ten, komu padlo menší číslo. Při popisu výsledku se bere v úvahu rozdíl hozených hodnot. To je vše. V mnoha případech je vcelku jasné, kdo zvítězí, takže není nutné házet.

Hod při soupeření se nejčastěji používá tehdy, když jsou postavy zapojeny do *boje*. V takové případě háze útočník pomocí vhodné dovednosti se zbraní a obránce háze kostku přidělenou k vlastnosti obratnosti, dovednosti v akrobacii, v bojových uměních nebo jakékoli jiné vhodné dovednosti.

Při hodu na soupeření během boje by obě strany měly popsat své úmysly. Útočník může prohlásit, že se snaží udeřit soupeře

do čelisti, a obránce může říct, že se snaží pouze uhnout a vyjmout pistoli. Mohl by se také pokusit odzbrojit útočnicka, utéci nebo udělat cokoli vhodného, co jej napadne. Výsledky popíše herec nebo vypravěč.

Boj v systému *Window* by měl být v každém případě plynulý, rychlý a napínavý. Házení kostkami by se mělo omezit na minimum a vypravěč i herci by se měli snažit co nejvíce zapojit své vypravěčské schopnosti. Zatímco si jeden herec chystá kostku, vypravěč může popisovat děj. Herci by měli dramaticky popsat, co postavy dělají, ne pouze oznámit, že útočí. Špatně popsaný souboj je ztrátou času, ale dobře odvyprávěný boj může být opravdu úchvatný.

Viz příklad hodů v boji (č. 2) v *Dodatku*.

### *Hod ověřující zdraví*

Tento hod je jen speciálním druhem hodů na úspěch. Používá se tehdy, když vnější síly ohrožují zdraví, nebo dokonce život postavy. Ať jde o kulky, pěsti nebo tonutí ve vodě, pravidla jsou stále stejná. Pokud je postava vystavena takovému vlivu, vypravěč herce vyzve k hodům na ověření zdraví s cílovým číslem určeným podle potenciálního zranění.

Průměrný kop nebo úder rukou mají cílové číslo 6. Zásah z brokovnice z blízkosti do prsou by měl mít cílové číslo 1. Nejde o předdefinované číslo dle typu zbraně. Cílové číslo určuje vypravěč podle útočnicka, typu zbraně, přesnosti zásahu a dalších vlivů. I zde záleží hodně na kontextu v příběhu. Vypravěč by se měl soustředit na třetí princip a herci na druhý princip.

Pokud se vám podaří hodit cílové číslo nebo méně, znamená to, že jste zranění odolali nebo jeho účinky zvládnete alespoň dočasně překonat. (Pokud se po takto zvládnutém závažném zranění pokusíte později udělat něco náročného, vypravěč může požadovat další hod na ověření zdraví.)

Vypravěč může také rozhodnout, že při selhání se hodnocení zdraví dočasně přesune o příčku níž (z nadprůměrného na průměrné, z průměrného na podprůměrné). Tento posuv představuje zhoršující se zdravotní stav a snižující se schopnost vypořádat se s dalšími vlivy.

Pokud je potenciál zranění opravdu velký, vypravěč může rozhodnout, že je nutné provést několik hodů ověřujících zdraví za sebou. Každé selhání představuje přesun zdraví o příčku níž.

Pokud zdraví „spadne“ z poslední příčky, postava je přinejmenším v komatu, ale pravděpodobně jednoduše zemře. Nastane-li taková situace, musí se herec s vypravěčem dohodnout, zda nastal čas, aby postava zemřela a opustila příběh.

Smrt nemusí být nutně špatná. Pro dobrého herce a vypravěče představuje smrt velmi mocný nástroj k formování příběhu. Představte si, jak hrdina obětuje svůj život, když brání ústupovou cestu, aby se ostatní mohli zachránit. A nic není tak dojemné, jako když je předčasně, tragicky ukončen život mladé hrdinky. Smrt postavy se může v příběhu dlouho aktivně odrážet.

Systém *Window* může být tím nejvražednějším herním systémem, nebo může být velmi milosrdný. Záleží to na vás a na prostředí, v jakém se příběh odehrává.

Pokud má postava snížené hodnocení zdraví, může se zotavit. Tabulka poskytuje vodítko k tomu, jak rychle k tomu dochází.

Vypravěč ale tyto zásady může upravit tak, aby zapadaly do příběhu, a pokud to dává smysl, může kdykoli komukoli přisoudit ztracené zdraví zpět. Nejlepší je uvážit situaci v kontextu a učinit přiměřené rozhodnutí (což je pro systém *Window* typické).

Příklad hodů ověřujících zdraví je uveden v *Dodatku* (příklad č. 3).

*Tabulka: Typ zranění a doba zotavení*

Ztraceno příček	Typ zranění	Doba zotavení
1	Drobné či povrchové	1 den nebo první pomoc
2	Vážné, krvácení, šok	Několik dní, lékařská péče
3	Velmi vážné	Měsíc, intenzivní péče
4 a více	Koma	Zotavení je nepravděpodobné

### *Skupinový hod*

Skupinové hody provádí všichni ve skupině zároveň. Výsledky tohoto hodů jsou poněkud abstraktní, ale mohou být velmi užitečné pro další vývoj událostí.

Vypravěč může skupinový hod využít ve chvíli, kdy je třeba určit další směr vývoje příběhu a celá skupina je zapojena do děje. Vhodným okamžikem by bylo, když skupina vstupuje do opuštěného domu, zahajuje pronásledování nebo má být za okamžik přepadena.

V takovou chvíli všichni provedou hod na určenou vlastnost nebo dovednost bez udání cílového čísla. Pokud některým postavám padne mnohem nižší číslo než jiným, mohou si všimnout klíčového detailu nebo varovné stopy. Ti, kdo si hodili špatně, mohou například ztratit iniciativu při vypuknutí boje. Pokud si hodí všichni dobře, může nějakou výhodu získat celá skupina. Možností je nekonečně mnoho.

Viz příklad č. 4 uvedený v *Dodatku*.

### *Obtížnost hodů*

Tato část shrnuje, jakým způsobem může vypravěč ovlivnit obtížnost různých hodů. Je potřeba postupně určit odpovědi na tři otázky. Většinou ale všechny otázky nevyužijete.

*Jaké je cílové číslo hodů?* Pokud chcete ponechat běžnou obtížnost (cílové číslo 6), není třeba nic říkat. Při určování cílového čísla se řiďte tím, jak moc by to úkol ztížilo postavě s průměrnou dovedností (k12). Cílové číslo 2 například představuje trojnásobnou obtížnost.

*Sníží se při selhání hodnocení schopnosti?* Tuto možnost lze použít nejčastěji u ověřování zdraví, ale může se vztahovat i na jiné vlastnosti (duševní rovnováha, magie). Snížení hodnocení o jednu příčku představuje následky určité situace. Standardně se předpokládá, že se hodnocení nesníží.

*Kolik hodů se při ověření provede?* Tuto otázku může vypravěč zvažovat pouze tehdy, pokud oznámil, že selhání sníží hodnocení. Standardně se provádí pouze jeden hod. V obzvláště náročných situacích ale může vypravěč požadovat dva nebo tři hody. V takovém případě každý neúspěšný hod sníží hodnocení vlastnosti o jednu příčku. Všechny hody se provádí na stejné cílové číslo s původní kostkou, jinak by bylo pro vypravěče obtížné odhadovat míru obtížnosti.



## Doplňky

JELIKOŽ každá skupina má trochu odlišný styl hry a každé prostředí a žánr vytvářejí specifické otázky a kladou nároky na to, co pravidla musí řešit, je systém *Window* navržen tak, aby jej bylo možné snadno upravit podle potřeby.

Tento oddíl obsahuje rozšíření, která jsou potřeba nejčastěji. V části doplňkových pravidel se nachází proto, že skutečně tvoří doplňky. Některé z těchto pravidel jsou oproti pravidlům jádra systému poněkud obtížnější. Sami posuďte, co pro svůj příběh skutečně *potřebujete*.

## Vlastnosti

### Štěstí

Štěstí představuje nevysvětlitelný sklon dění, že se některým lidem daří, aniž by se o to sami nějak přičinili. Vlastnost štěstí funguje poněkud odlišně než jiné vlastnosti.

Pokud chce vypravěč využívat v příbězích štěstí, měl by je zařadit buď jako vlastnost, kterou si tedy musí definovat u postav všichni herci, nebo jako volitelnou dovednost. V obou případech je mechanismus stejný.

Hod na štěstí se provádí tehdy, když o dalším vývoji události rozhoduje skutečně jen náhoda, a lze jej povolit také následně po opravdu smolném ověření některé dovednosti. Díky tomu mohou mít postavy tváří v tvář nebezpečné situaci více hrdinské odvahy. Štěstí je také dobrým pomocníkem vypravěče, protože představuje světlo naděje pro skupinu i v jinak beznadějně situaci. Může také urovnat drobné neshody mezi vypravěčem a herci. Herci by ovšem měli pamatovat na to, že poslední slovo má vypravěč.

Hod na štěstí se provádí stejně jako hod na úspěch na standardní cílové číslo 6. Vypravěč případně stanoví jiné cílové číslo. Pokud je výsledek hodů menší nebo roven cílovému číslu, postava měla štěstí.

V případě, že se postava ocitne ve smrtelném nebezpečí a od špatného konce ji může zachránit jen zázrak, může se herec rozhodnout, že *trvale* obětuje jednu příčku štěstí, a tím vykoupí selhání předchozího hodu, který se promění na úspěch. Jednou musí dojít štěstí každému.

V závislosti na žánru a prostředí příběhu se může vlastnost štěstí jmenovat i jinak. Ve velmi hrdinských příbězích se tato vlastnost může jmenovat „hrdinství“, protože postavy v takových příbězích spoléhají na to, že je v čase nebezpečí zachrání jejich výjimečné schopnosti. V osudovějším prostředí či ve světě, kde hrají svou úlohu božstva nebo předpovědi, se tato vlastnost může jmenovat „osud“.

Viz příklad č. 5 v *Dodatku*.

### Duševní rovnováha

Duševní rovnováha se zavádí jako vlastnost zpravidla v hororových žánrech, kde se postavy mohou setkávat s věcmi obzvláště hroznými a děsivými. Hod na ověření duševní rovnováhy se

provádí proto, aby se ukázalo, jak se s hrůzou a neobvyklostí dané situace dokáže postava vypořádat. Selhání může znamenat návaly neovladatelného strachu, získání fobie, a dokonce pozbytí zdravého rozumu.

Hod na duševní rovnováhu se velmi podobá hodu na ověření zdraví. V tomto případě je ohroženo duševní zdraví. Hod na duševní rovnováhu může být nutný, kdykoli je postava svědkem něčeho skutečně hrozného.

Tato vlastnost, stejně jako ostatní vlastnosti, je pouze nástrojem k účinnému vyprávění příběhu. Tak jako u zranění, i zde je odpovědností herce, aby výsledky hodu zahrál v souladu s druhým principem. Dobrý vypravěč dokáže herce napnout i bez použití kostek, ale mechanismus duševní rovnováhy představuje konkrétní období následků na duševním zdraví postav.

Hod se provádí kostkou, která odpovídá hodnocení duševní rovnováhy, na cílové číslo šest (případně jiné číslo dané vypravěčem). Úspěchem je hod menší nebo rovný tomuto číslu. Cílové číslo by mělo odpovídat intenzitě prožitku. Objevení mrtvého těla na silnici odpovídá cílovému číslu 6, zatímco když je postava obklopena slizkými chapadélky, které se jí proplétají ve vlasech a na obličej, bude cílové číslo spíše 2.

Úspěšný hod znamená, že se postava dokáže ovládnout a prožitek si zvládne utřídit. Při selhání může nastat mnoho věcí: postava může ustrnout a zůstat se jen dívat, může začít bezhlavě prchat nebo hystericky křičet. Může také spadnout a schoulit se na podlaze nebo získat trvalou fobii. Na vaše postavy cíhají všechny tyto lahůdky. V případě selhání může vypravěč dočasně převzít kontrolu nad postavou, ale může ji ponechat i herci.

Před hodem může být také řečeno, že v případě selhání se příčka vlastnosti posune dlouhodobě o jeden stupeň dolů, obdobně jako v případě zdraví. V případě, že hodnocení duševní rovnováhy „spadne“ ze žebříčku, postava zešílela.

Šílená postava je zcela pod kontrolou vypravěče. Může utéct, zabít se nebo ji někdo může umístit do sanatoria pro duševně choré. Při zajištění potřebné péče se může postavě zdravý rozum navrátit. Toto rozhodnutí je na domluvě herce s vypravěčem. Pamatujte na třetí princip, protože zešílení postavy může představovat velmi zajímavou dějovou linii, zvláště pokud ji ostatní členové skupiny chodí navštěvovat nebo se jí snaží pomoci.

Viz příklad č. 6 uvedený v *Dodatku*.

### Bohatství

Jedním z cílů systému *Window* je to, aby mysl herců byla od hraní postav co nejméně rozptylována počítáním a evidováním různých čísel. A máloco je tak prosáklé čísly jako peníze.

Přestože vypočítávání peněz do posledního měďáku se traduje už od první generace RPG, velké množství herců se chce penězi zabývat co nejméně. Právě jim je určena „vrozená“ vlastnost bohatství.

Na základě hodnocení této vlastnosti může vypravěč posoudit, co si může postava dovolit. Vlastnost bohatství se nepoužívá při ověřovacích hodech. Bylo by zvláštní, aby si postava při jednom hodu nemohla pořídit hi-fi soupravu, a o chvíli později si koupila nový Chrysler. Tato vlastnost spíše vyjadřuje, jaká je životní úroveň postavy.



Pokud dojde ve finanční situaci postavy k výrazné změně, může vypravěč hodnocení bohatství posunout o příčku výš nebo níž (ve výjimečných případech i o víc).

### *Nadlidské schopnosti*

Systém *Window* byl již využit pro celou škálu žánrů. Od vyšetřování záhadných vražd ve zcela běžném prostředí až po neuvěřitelná dobrodružství „superhrdinů“. Následující pravidla slouží ke zvládnutí příběhů, které obsahují hrdiny či příšery s nadlidskými schopnostmi.

U takto výjimečných schopností vyvstává problém, kam je vmést na žebříčku způsobilosti. Přisouzení hodnocení  $k_4$  nevede k dobrým výsledkům, protože hody při soupeření by často končily nerozhodně, hody na úspěch by byly prakticky zbytečné a jednotliví „supermani“ by se ve svých schopnostech nelišili.

Normální žebříček představuje rozsah schopností běžných smrtelníků, takže řešením je vytvoření *druhého žebříčku*, který je nad běžným žebříčkem způsobilosti systému *Window*. K odlišení těchto nadlidských schopností se používá zápis s vykřičníkem – stačí podrobněji popsat možnosti dané vlastnosti nebo dovednosti a za označení kostky přidat vykřičník.

Postava s nadlidskou silou, která je schopná uzvednout auto, by měla u síly napsáno: „Neuvěřitelně silný. Dokáže uzvednout auto. ( $k_{12}!$ )“

Zápis s vykřičníkem znamená, že hodnocení této vlastnosti je „nadlidské“, takže taková postava by za normálních okolností nikdy nemusela provádět hod na úspěch při běžných ověřovacích hodech, protože by jednoduše vždy uspěla. Pokud by se ale pokusila o nějaký „nadlidský“ čin, použila by se při hodu na úspěch dvanáctistenná kostka.

Celý princip spočívá v tom, že „superhrdinové“ jsou na zcela nesrovnatelné úrovni. Smysluplná výzva může přijít, pouze pokud je na stejné úrovni jako oni. Nejdůležitější při využívání tohoto rozšíření je to, aby každý herec uvedl dostatečně podrobný popis, z něhož by bylo jasné, jaká má jeho nadlidská schopnost omezení.

U některých schopností ale k přesnému vystižení nepostačuje jedno hodnocení. Příkladem by mohla být schopnost, která je sice velmi účinná či silná, ale lze ji jen obtížně ovládat nebo směřovat; případně dovednost, která někdy funguje velmi dobře, ale v jiných situacích nikoli. V takovém případě lze k přesnému popsání použít dvě schopnosti se dvěma příčkami.

Postava například dokáže pomoci mysli manipulovat s velmi těžkými předměty až do hmotnosti auta ( $k_{12}!$ ), ale nedokáže tuto schopnost dobře zamířit a jemně směřovat ( $k_{20}$ ). Díky tomuto rozdělení může vypravěč ověřovat konkrétní rysy dovednosti dle potřeby.

## Zbraně a brnění

V mnoha žánrech, fantasy počínaje a sci-fi konče, hraje v boji velmi významnou roli, jaké brnění má postava na sobě a samozřejmě také jakou používá zbraň. Je-li oděna například v plátovém brnění, má to nezanedbatelné důsledky. Totéž platí i o různých

zbraních. Pokud se vypravěč a hráči rozhodnou, že chtějí tyto rozdíly brát v úvahu, mohou využít tuto část.

Jak bylo uvedeno v úvodu, systém *Window* není katalogem vybavení. Během boje ale musí vypravěč určovat cílová čísla a tento úsek předkládá určitá vodítka, jak je možné vzít v úvahu kvalitu zbroje.

V případech velmi výjimečných zbraní, které jsou například magické nebo technologicky vysoce převyšují jiné zbraně stejného typu, jsou dvě možnosti. Taková zbraň může zvyšovat způsobilost postavy v dané dovednosti o jednu příčku, takže průměrný šermíř ( $k_{12}$ ) třímající kouzelný meč by bojoval s nadprůměrnou dovedností ( $k_{10}$ ). Druhou možností je přiřknout zbraně určitý bonus, který se bude přičítat k cílovému číslu, takže odstřelovací puška se speciální úpravou by zvyšovala (zjednodušovala) cílové číslo o jeden bod. Cíl, který by vyžadoval cílové číslo 4, by bylo možné zasáhnout i při hodu 5.

Jelikož brnění plní dvojitý účel, je mechanismus započítávání vlastností brnění poněkud odlišný od zbraní. Brnění (případně nejrůznější silové štíty) zaprvé snižuje pravděpodobnost zásahu. Vypravěč tedy vezme v úvahu kvalitu brnění při určování obtížnosti hodu soupeři, který se snaží postavu v brnění zasáhnout. Vliv brnění nemusí být číselně samozřejmě vždy stejný, protože záleží na mnoha faktorech, které v jiných systémech zabírají obrovské množství pravidel a čísel.

Druhá výhoda brnění spočívá v tom, že při zásahu snižuje míru zranění, které postava utrpí. V tomto případě vypravěč uváží, zda zjednoduší hod na ověření zdraví snížením cílového čísla nebo například zmenší počet požadovaných hodů nesoucích riziko snížení hodnocení.

V praxi stačí, aby herci měli u svých postav stručně popsáno, jaké mají brnění a zbraň.

Tato pravidla jsou záměrně velmi jednoduchá, protože právě v boji se může nejsilněji objevit sklon přejít od hraní postav k házení kostkami a počítání čísel. Při uvážlivém využití těchto návrhů dle potřeb skupiny nebude problém zachovat základní principy systému *Window* podporující kvalitní hraní.

## Magie

Jednoznačně nejžádanějším rozšířením systému *Window* je magie. Hry RPG povstaly z žánru fantastických knih a zdá se, že bez ohledu na to, jak daleko dojdeme od těch prvních nejistých krůčků, vždy nás budou přitahovat čarovné příběhy s fantazií bez hranic. Následující pravidla vymezují rámec pro magii v systému *Window*.

### *Principy magie*

PRVNÍ PRINCIP MAGIE: *Magie musí postavu rozšiřovat a musí z ní vycházet.*

Magie musí ve všech ohledech odrážet osobnost a současné rozpoložení postavy, která ji používá. Herec, který chce hrát postavu využívající magii, musí být ochoten věnovat určitý čas navíc tomu, aby magické schopnosti definoval svým vlastním

způsobem. Každý kouzelník je tedy jiný, a proto i „systémy“ magie jsou různé. Obor kouzlení může být shodný, například zaříkávačů může být mnoho, ale každý z nich bude i běžné věci dělat „po svém“. Pokud by kouzlení samotné začalo zastiňovat postavu, je nutné situaci přehodnotit. Magie nesmí odvádět pozornost od osobnosti postavy, ale musí ji doplňovat. Kouzelné schopnosti musí být vetkány do historie postavy a jistě mají vliv i na její osobnost.

**DRUHÝ PRINCIP MAGIE:** *Magie musí sloužit ke zkvalitnění příběhu.*

Magie musí zkvalitňovat příběh ku prospěchu všech zúčastněných (což je obecným projevem kvalitního hraní, který se neomezuje na magii). Herci často nejsou ochotni přizpůsobit jednání své postavy, což může vést k nejednotě ve skupině. To platí zejména v případech nezodpovědného využívání magie. Magie by nikdy neměla zastiňovat postavu, jež ji využívá, ale neměla by zastínit ani ostatní herce. Magie má v každém fantastickém příběhu určité místo a na hercích a vypravěči je, aby se dokázali domluvit, jaké místo magie zaujímá. Herci by měli být ochotni přizpůsobit kouzelné schopnosti postav příběhu a vypravěč by měl vytvořit prostor pro dobře hranou magii, i kdyby musel lehce upravit příběh. Vypravěč by tedy neměl vzít hercům vítr z plachet, a herci by schopností svých postav neměli zneužívat.

**TŘETÍ PRINCIP MAGIE:** *Magie se nikdy nesmí stát rutinní záležitostí.*

Magie musí být vždy – magická. Mečem lze bojovat a lze s ním bojovat i efektně, ale kouzlo je kouzlo. Magie je jako koření. Jak každý ví, s kořením se to nesmí přehánět a nelze na vše používat stále stejné koření. Herci by se měli snažit využívat magické schopnosti k dosažení zajímavých a originálních výsledků, které mají na děj klíčový vliv. Některá kouzla lze úmyslně používat opakovaně, tak aby zevšeďněla, ale jen tehdy, plní-li takové jednání nějaký účel. Cílem může být vykreslení postavy motivované druhým principem nebo podepření příběhu v zájmu respektování třetího principu.

### *Používání magie*

U postav využívajících magii je nutné začít vymezením toho, jak dobře s magií umí zacházet. K tomu slouží dodatečná vrozená vlastnost, kterou může vypravěč v závislosti na herním světě označovat jako kouzelnictví, čarodějnictví nebo víru. Pro potřeby tohoto pojednání ji budeme označovat jako magii.

Tato vlastnost hraje významnou roli při používání kouzel a provádění různých rituálů. Při formování mystických sil využívá postava své přirozené vlohy (které představuje vlastnost magie) a techniky, jež si rozvinula díky svému cvičení, školení nebo talentu (tyto techniky představují jednotlivé dovednosti s konkrétními kouzly). Postava může sáhnout k nějakému prověřenému kouzlu, nebo může riskovat improvizované seslání, k němuž může být někdy dohnána. Při tvorbě postavy si herec vynalezne jednotlivá kouzla. U každého kouzla je nutné uvést podrobný popis a hodnocení jeho účinků.

Množství různých přístupů k magii je neuvěřitelně pestré, takže není možné vytvořit nějaký všeobíhající systém magie. Je na vypravěči, aby hercům vysvětlil, jak magie v jeho světě funguje, a hráči si potom musí utvořit své vlastní postavy v rámci těchto principů. Příklad tvorby postavy je uveden v *Dodatku* (příklad č. 7).

Jakmile postavě určíte vlastnost magie a jednotlivá kouzla, můžete začít hrát. K seslání dobře známých kouzel se používá hod na ověření dovednosti s kouzlem. Hod na ověření vlastnosti magie se používá k udržování účinků kouzla, při ochraně před cizími kouzly a při improvizovaném seslání nových kouzel či obměn známých kouzel.

Vypravěč bere při určování obtížnosti hodů na seslání kouzla v úvahu mimo jiné vynalézavost herce, potřeby příběhu a aktuální situaci. Z třetího principu magie vyplývá, že odpovědností herců je co nejbarvitější popis projevů magie. Při vyhodnocování magického střetnutí by se měl vypravěč řídit zásadou, že konkrétní a jedinečná kouzla vždy vítězí nad neurčitým a obecným popisem.

### *Vyčerpání magie*

Pokud postava magii hojně využívá nebo čelí náročnému úkolu, vlastnost magie může po příčkách žebříčku způsobilosti klesat dolů, stejně jako je tomu v případě zdraví a duševní rovnováhy. Kdykoli to v kontextu příběhu dává smysl, vypravěč může požadovat ověření vlastnosti magie s tím, že neúspěšný hod povede ke snížení jejího hodnocení. Toto pravidlo odpovídá únavnému úsilí, které manipulace s magickými silami zahrnuje.


Způsob obnovení magických schopností závisí na světě a na tom, o jaký typ magie jde.

Pokud vlastnost magie „spadne“ ze žebříčku, postava je magicky zcela vyčerpána. V tuto chvíli sice může v kouzlení pokračovat, ale veškeré hody na ověření magie se provádí pomocí k30 a případná další snížení hodnocení magie se projeví snížením vlastnosti zdraví. Kouzelník, který to přežene, se může dokonce zabít.

## Růst postavy

Stejně jako skutečný člověk se i postava v systému *Window* neustále mění. Podhled na svět, každodenní život a také dovednosti postavy, to vše se mění.

Vývoj postavy je klíčovým rysem každého příběhu v literatuře i v RPG. Během kapitol prochází postavy mnoha citovými i rozumovými stádii podle toho, jak je příběh ovlivňuje. Naprostou většinu těchto proměn nelze postihnout pomocí čísel a pravidel, takže přesné vystižení růstu postavy je odpovědností herce.

Když je logické provést nějakou konkrétní změnu ve vlastnostech a dovednostech postavy, herec se dohodne s vypravěčem. Takové změny mohou být vyústěním dlouhodobé snahy zdokonalit se v nějaké schopnosti nebo mohou být důsledkem náhlé významné události v příběhu. Pamatujte také na to, že ne všechny změny vedou k dobrému. 

## Postavy

**K**LÍČEM k dobrému hraní jsou jedinečné a poutavé postavy. Když jsou postavy plně vykresleny, tedy když mají svou osobnost, historii a způsob vystupování, hrubý příběh připravený vypravěčem úplně ožije. Postavy posouvají děj kupředu a díky postavám jsou jednotlivé kapitoly nezapomenutelné. Vytvoření postavy proto patří k nejdůležitějším způsobům, které hercům umožňují obohatit příběh.

Tvorba postavy ani v nejmenším nespočívá v „nahazování vlastností“ pomocí kostek, ve vyhledávání čísel v tabulkách ani v sečítání bodů, aby postava splňovala normy. Nejde vlastně ani o vyplnění listu postavy podle předem daného postupu. Nejde o nějaký konkrétní postup. Skutečná tvorba postavy se totiž odvíjí od těžko postihnutelného víru myšlenek, v jehož středu se zrodí zárodek jedinečné pomyslné osoby, které postupně vdechete život.

Většina systémů RPG využívá komplikovanou soustavu kontrolních mechanismů, jenž postavu přesně „zaškatulkují“ do příslušné kategorie a zajistí, aby byla stejně silná jako všichni ostatní ve skupině. Pokud přijmete s pojetím postavy, které nezapadá do dané formy, musíte buď upravit postavu, nebo přizpůsobit pravidla. Ani jedno z toho není rozumným řešením. Pravidla tvorby postavy systému *Window* zajišťují, že budete hrát přesně takovou postavu, po jaké toužíte.

Tento systém předpokládá, že herci i vypravěč jsou schopni postarat se o sebe sami. Pokud každý dodržuje *tři principy*, přestává být tvorba vlastností a dovedností postavy bojem o čísla. Ptát se, jak je postava „silná“, potom nedává smysl. Jak moc je ale vaše postava *skutečná*? Jakým způsobem zapadá do příběhu? Jak konkrétní a jedinečný popis jste jí vytvořili? Hraní „slabých“ postav může být zrovna tak zábavné jako hraní hrdinů s nadlidskými schopnostmi. Většina zralých herců se navíc dokáže s chutí zapojit do hry bez ohledu na to, jakou hrají roli.

### *Jak na to*

Postup, jakým se rozhodnete dospět k vytvoření postavy, je na vás samotných. Bezpochyby máte sami své vlastní záměry a touhy, které vás inspirují. Ponořte se do nich, rozeberte je a vytáhněte z nich námět na postavu, jejíž ztvárnění pro vás bude zajímavé.

Při vývoji postavy je nutné pamatovat na to, jaký svět a jaký typ příběhu si vypravěč připravil. Dříve než bude pojetí postavy zcela uzavřeno, kladte vypravěči otázky, jež by mohly ovlivnit konečnou podobu postavy. Přenášení vašich představ na papír dělejte společně s vypravěčem, protože vypravěč bude mít pravděpodobně také otázky, které vám oběma pomohou ujasnit si osobnost vytvářené postavy. Při vytváření její historie vám také může dát nějaké návrhy, díky nimž postava dobře zapadne do skupiny a do příběhu. Přestože vypravěč se s vaší postavou nikdy nemůže sžít tak dobře jako vy, nutně jí musí rozumět natolik dobře, aby mohl vytvořit zajímavý příběh.

Někteří lidé dokáží vytvořit velmi dobře vykreslenou postavu hned napoprvé. Jiní herci zjistili, že na vytvoření postavy

musí vynaložit velké úsilí a s postavou se sžijí až po nějaké době. V této snaze vám mohou velmi pomoci ostatní herci a vypravěč a. (Další návrhy k vytvoření plnohodnotné postavy obsahuje část *Rady k tvorbě postavy*.)

### *Z myslí na papír*

Jakmile již máte vytvořenou představu o postavě, zbývá se posadit spolu s vypravěčem a sepsat postavu v podobě, kterou využijí pravidla systému *Window*. Pokud se vám podařilo vytvořit si v myslí konkrétní představu o postavě, je tato část velmi jednoduchá.

U každé vrozené vlastnosti vymyslete příhodné přídavné jméno, jež vystihuje vaši představu o postavě, a tento přívlastek přiřaďte k odpovídající příčce žebříčku (kostce). Dovednosti sestavte tak, že nejprve shromáždíte seznam dovedností, které postavu dobře charakterizují, potom každé přiřadíte vhodný popis a k tomuto popisu přiřadíte nejvhodnější kostku z žebříčku způsobilosti. Dokud s vámi vypravěč souhlasí, můžete si vytvářet libovolné dovednosti s jakýmkoli hodnocením, které nejlépe vystihuje vaši představu o postavě.

A to je všechno! Postava je hotová a nyní se se svou novou rolí můžete začít sžívat.

## Rady k tvorbě postavy

Následující doporučení slouží k tomu, aby vám pomohla dokreslit detaily vytvářené postavy. Některá z nich pro vás mohou být užitečná, ale vzhledem k vašemu stylu to nemusí platit o všech. Využijte tedy všechny návrhy, které vám mohou být prospěšné.

### *Buďte konkrétní*

Několik velmi konkrétních poznámek toho o postavě často vypoví více než celé svazky obecných údajů. Jedna trefná metafora dokáže o postavě vytvořit bohatší obraz než několik odstavců suchého popisu. Neuchyľte se k stereotypům ani postavu „neplácejte“ podle různých knih a filmů. Nic vám nebrání vytvořit svou vlastní postavu, kterou ještě nikdo dříve nevytvořil. Podaří-li se vám dosáhnout tohoto cíle, bude vaše hraní osobitější a mnohem pamětihodnější. Tuto radu lze uplatnit i při využívání všech následujících doporučení.

### *Otázky k minulosti*

Lepšího chápání své postavy dosáhnete tehdy, když si položíte otázky týkající se jejího uplynulého života.

Kolik je mu let?

Kde se narodil?

Čím se živili jeho rodiče?

Byl vychován k náboženskému citění?

Kde vyrůstal?

Zažil nějaké významné historické události?

Čím se zabýval?

Byl jako dítě šťastný?

Jak se rozhodl, čím chce být v dospělosti?

*Otázky k osobnosti*

Následující otázky vám pomohou definovat u postavy její povahové rysy.

Jaké přívlastky vystihují jeho osobnost?

Připomíná vám jeho povaha nějaké zvíře či předmět?

Jaké má cíle a co jej motivuje?

Kam až zajde, aby dosáhl svého cíle?

Čeho se nejvíce bojí?

Co má nejraději?

Jak moc je v různých věcech soutěživý?

Jaké jsou jeho nejlepší a nejhorší vlastnosti?

Jakým způsobem reaguje na nové lidi?

Jak reagují lidé na něj?

*Vzhled*

Nakreslený obrázek postavy někdy může velmi usnadnit představení si celé její osobnosti. Pokud někdo z vaší skupiny umí kreslit, přesvědčte jej, aby jednotlivé postavy načrtnul. Pokud se pro tuto možnost rozhodnete, je nutné, aby se postavy nakreslily ještě před hraním, protože během krátké doby si o postavách každý vytvoří svou vlastní představu.

I když ve skupině nikdo nekreslí, můžete si postavu vykreslit v mysli. Představte si věci uváděné na začátku listu postavy (výšku, barvu očí, postavu, barvu kůže a výrazné rysy). O postavě mnoho vypovídá i to, jak se obléká. Šatník každého člověka prozrazuje, s čím se ztotožňuje, jaké má názory a sebedůvěru.

*Provázanost*

Uvažujte u každé životní etapy postavy o tom, kteří lidé ji ovlivňovali. Mohou to být přátelé, příbuzní, učitelé, nepřátelé, partneři, zkrátka kdokoli. Utvořte si o těchto lidech určitý obrázek a zkuste si k nim napsat několik poznámek. Uvažujte o tom, jaký vliv měli na postavu a jaké vztahy s nimi má postava nyní.

Pokud se postava již zná s ostatními postavami ve skupině, jaké k nim má vztahy? S kým je spřízněná? Kdo jí nesedí? Kdo je jejím opakem a kdo je jí podobný? Také uvažujte o tom, proč by ostatní členové skupiny mohli mít vaši postavu rádi, ale také přemýšlejte, kvůli čemu by ostatním postavám mohla vadit. Odpovědi na tyto otázky mají velký vliv na to, jak zábavné bude hraní této postavy.

Další možností je podívat se na takové základní události v minulosti postavy, jako jsou první láska, první setkání se smrtí či první zrada, zahráním takové příhody s pomocí ostatních herců a vypravěče. Díky tomu každý účastník dobře pochopí ostatní postavy a každý herec bude jasněji vidět cíl příběhu.

*Rady k hraní postavy*

Kvalitní hraní plně využívá potenciál dobře vytvořené postavy. Myslete na to, co jste o postavě odhalili při jejím vytváření, a nebojte se nechat tyto věci ovlivňovat její chování.

Snažte se popisovat jednání postav „literárním“ způsobem, nejen suše konstatovat, co postava dělá. Přemýšlejte o tom, díky čemu jsou poutavé popisy v dobrých knihách. Vždy, když postava něco dělá, nezapomeňte popsat, *jak* to dělá.

Jednou z nejdůležitějších věcí při vlcitění se do postavy je zvládnutí jejího charakteristického vyjadřování. Mluví postava rychle, nebo pomalu? Povídá hodně, nebo toho moc nenamluví? Má nějaký přízvuk? Jakým tónem mluví? Používá často nějaké slovní obraty? Mluví, jen když chce něco sdělit, nebo si ráda povídá?

Pokud má každá postava určitý realistický „hlas“, je hraní dialogů velmi přehledné. Zvláště to platí, pokud herec hraje více postav. Jakmile si herci na hlas zvyknou, také jim to umožňuje snadno do postavy „vklouznout“.

Zamyslete se také na chvíli nad tím, jakým způsobem vaše postava stojí, chodí a sedí. Je uvolněná, shrbená, nebo vzpřímená? Jestliže vaše postava má nějaký charakteristický doslovný postoj, zkuste jej zaujmout a chvíli o něm přemýšlet. Zaujmutí tohoto postoje v budoucnu vám pravděpodobně pomůže vžít se rychle do role.

Stejně důležitý je i výraz obličeje. Jako příklad lze uvést herce, který postavu charakterizoval tím, jak zatínal zuby. Toto jednoduché gesto dávalo najevo hněv, netrpělivost a celý postoj té osoby a pro herce to byla pomůcka, jak se udržet vyladěný do role.

Při hraní také nikdy nezapomínejte na tři principy systému *Window*, zejména na druhý princip, který je určen hercům a pomáhá jim ke kvalitnímu hraní. Úsilí vynaložené na dobré hraní přináší velkou odměnu. 🎭

# Dodatek

Příklady  
Poznámky  
Změny

## Příklady

Následující příklady se vztahují k příslušným částem v textu. Jsou psány částečně jako příběh, ale zároveň by z nich mělo být zřejmé, kdo popisuje jednotlivé části (nejen v místech, kde je uvozena přímá řeč).

### 1. Hod na úspěch

Kovový můstek před Laurou se leskne deštěm ve světle pochodně. Ogroánský válečný pokřik nyní zaznívá rozhodněji, zatímco ostatní z družiny se snaží pozastavit sevření nepřátel.

„U všech bohů, hni se už!“ rozkázal Dargil.

Laura je vyděšená, ale můstek představuje jediný způsob úniku. S hlasitým vzdechem a nevyslovenou modlitbou vykročí vpřed a balancuje nad propastí.

Nyní vypravěč přerušuje popis děje:

„Lauro, hoď si na obratnost s cílovým číslem čtyři.“

Laura není žádný atlet, její obratnost je přínejlepším průměrná (k12). Hodí kostkou a padne číslo 3. Stačilo jí hodit 4 nebo méně. Zvládne to!

Dargil se zadržným dechem sleduje, jak se Lauřina pochodeň kymácí napříč lávkou a její nohy hledají zachytné body na kluzkém kovovém povrchu. Dostala se až na druhou stranu. Nyní se prudce otáčí a naléhavě mává na ostatní, aby šli za ní. Ogroáni vyráží do útoku...

„Otočím se a přeběhnu co nejrychleji na druhou stranu,“ oznamuje Dargil.

„To není tak snadné,“ upozorňuje ho vypravěč. „Ověř si obratnost; cílové číslo je tři.“

Dargil je bojovník a má výbornou rovnováhu (k8). Přetočil se k můstku a rozbíhá se přes něj. Na vržené kostce padlo 7.

Ve chvíli, kdy Dargilovi podklouzla noha, hlasitě vyjekl. Laura křičí a sleduje, jak Dargil padá dolů do ledové řeky. Při dopadu se rozstříkne voda a silný proud jej strhává s sebou.

„Hoď si záchranný hod ověřující zdraví, Dargile,“ rozhoduje vypravěč zlověstným tónem. „Ale dej pozor, abys tentokrát neminul.“

### 2. Hod při soupeření

Měsíční svit je bledý, ale stačí na to, aby Anna zahlédla odlesk skalpelu v doktorově ruce navléknuté v gumové rukavici.

„Je čas na malou operaci,“ zasyčí doktor a pak se ozve jeho šílený smích.

Anna se snaží uniknout stranou. Je velmi hbitá (k6), ale doktor je odhodlán zabít a umí zacházet se skalpelem (k10).

Vypravěč vrhne kostku za chirurga a padne 4.

„Anno, vidíš v temnotě záblesk skalpelu, který ti seká po krku.“

Anna hodila kostku odpovídající své obratnosti a padlo číslo 3 – o chlup níž než doktor. Anna se ušklíbne a říká:

„Jeho máchnutí mě mívá těsně nad hlavu, protože jsem se rychle přikrčila a kutálím se na bok. ‚Dost!‘ říkám a vytahuji pistoli. ‚Co řekneš na tohle, grázle?‘“

Anna háze kostku na svou střeleckou dovednost, padne 2, úspěch.

Doktor ale reaguje příliš pomalu, padlo mu číslo 7, a kulka mu rozervala plíci. Divoce zakašlal a dopadl na podlahu.

### 3. Hod ověřující zdraví

Elýza se otočila a prudce máchla Daicizem, který rozdrtil lícni kost útočící lokry a zasáhl ji až do mozku. Jedna stvůra padla, ale bylo jich tu tolik...

Elýza mezi nimi klouzala jako roztančený šaman z oceli a ukončovala jejich žalostně neutěšené životy za zvuku lámaných kostí. Svaly jí ale ochabovaly únavou a její reflexy pomalu otupovaly. Jeden z mladých účastníků potyčky stojící na kraji měl pistoli a vystřelil...

Elýzu zasáhla mrazivá bolest do boku.

„Dva hody na ověření zdraví, cílové číslo pět,“ oznámil vypravěč, což znamenalo, že se jí může snížit hodnocení zdraví.

Jak bolest pronikala hlouběji do těla, Elýza zamrkala. Má docela dobré zdraví (k10), ale věděla, že je zle. Na kostce padla šestka.

„Věci kolem tebe začínají blednout a bolest užívá tvé zdraví. Ještě jeden hod.“

Elýza hodila druhou desetistěnnou kostku, padlo číslo 3. Nyní je oslabená, ale její zdraví je stále ještě slušné (k12).

„Jak se k tobě blíží poslední lokra, nával adrenalinu zastiňuje bolest a ty můžeš pokračovat v boji,“ říká jí vypravěč.

### 4. Skupinový hod

Okolo členů speciální zásahové jednotky postupujících pouštní bouří kupředu skučí neutichající vítr. Přímo před nimi se neznatelně rýsuje obrys nízké budovy. Poručík se usilovně snaží překřičet běsnící vichr a vydává všem rozkaz k přípravě zbraní; dále posílá dopředu desátníka Shannona provést průzkum.

„Skupinový hod. Každý si hodí na vnímavost,“ říká vypravěč.

Každý člen skupiny si vzal kostku odpovídající své vnímavosti a hodil. Nyní oznamují výsledky: 6, 6, 12 a 14; desátníku Shannonovi padla dvojka.

Z budovy náhle s vrískotem vyráží trojice sirén. Desátníkova reakce je okamžitá a ihned padne do písku. Nad hlavou se mu valí výbuch psychokinetických plamenů, který sráží nadplukovníka (s hodem 12) a ženu stojící vedle něj (s hodem 14). Zbývající dva vojáci se stihli překulit stranou a celou budovu pokrývají palbou z těžkých zbraní.

Nyní opět mluví vypravěč: „Všude kolem Shannona burácí palba a exploze. Když zvedne hlavu, vidí, že hlavní siréna vztyčila mezi sebou a ostatními členy skupiny nějakou mihotavou bariéru, jež odráží kulky a nedovoluje proniknout ani větru. Shannon, pokud budeš dost rychlý, máš volnou dráhu k palbě.“

Desátník neváhá. Zamíří svou 9milimetrovou pušku a v duchu se pomodlí k mariňákům, kteří ho naučili střílet.

### 5. Štěstí

Ogroáni byli všude. Dargil vytrvale odrážel útočníky a po očku sledoval, jak Laura dokončila přechod zrádného můstku do bezpečí na druhé straně.

Dargil se otočil a rozběhl se přes můstek, jenže jeho obratnost na kluzkém povrchu selhala.

„Kdybys měl velké štěstí, mohl by ses zachytit rukama,“ říká mu vypravěč. „Zkus si hodit na štěstí na trojku.“

Dargil měl trochu víc štěstí než průměrná osoba (k10), ale padla mu čtyřka.

Dargil padá dolů do ledové řeky. Při dopadu se rozstříkne voda a silný proud jej strhává s sebou.

„Jsi špatný plavec, takže pokud se nic zvláštního nestane, za chvíli tě voda pohltí. Hoď si na štěstí,“ oznamuje vypravěč zlověstným tónem. „Ale dej pozor, abys tentokrát neminul.“

Tentokrát padlo číslo 8. Vypravěč neoznámil cílové číslo, takže Dargil musel hodit 6 nebo méně.

Vypravěč zvedá obočí:

„Chlad vysává tvé síly. Někde vzadu nad sebou slyšíš Lauru, jak něco křičí. Snažíš se s vlnami bojovat, ale proud vody je bolestivě mrazivý. Musíš bolest vydechnout... Snažíš se zakašlat...“

„Dobře, dobře, obětuju jednu příčku štěstí,“ říká Dargil odevzdaně.

„Dobrá,“ odpovídá vypravěč. „Znovu se ti podařilo vystrčit ruku nad vodu a nahmatávaš skálu. Tvoje štěstí je teď už jen průměrné (k12).“

Dargil se s kašláním vytáhl na břeh a omdlel vysílením. Měl velké štěstí.

### 6. Duševní rovnováha

„Utíkejte, sakra!“ řval Derek Jones na své společníky a zíral do prolétající se Temnoty před sebou. V ruce svíral vojenskou pětáctýřícítku – bledé klouby na černé oceli zahřáté vystřílením zásobníku.

Z tmavé masy vyrazilo chapadlo a těsně se mu ovinulo kolem kotníku. Jonesovy zrcadlové brýle spadly na zem a on sám byl stažen na vlhkou podlahu pokrytou střepy. Vypravěč zavrtil hlavou:

„Hod na ověření duševní stability.“

Derekova psychická stabilita už byla pošramocená a nyní se potácel na pokraji nervového zhroucení (k30). Hodil kostkou a padlo mu čtrnáct.

V jeho očích se leskly slzy. To poslední, co jeho společníci při šíleném úprku slyšeli, než za sebou zabouchli dveře, bylo Derekovo úpění. Vlhká chapadla se teď Jonesovi stáčí kolem ruky, krku a tváře. Někde v hloubi své mysli ví, že by měl bojovat a vytrhnout se z toho obětí, ale dokáže jen křičet.

„Chci ještě jeden hod na duševní rovnováhu,“ říká vypravěč. „Cílové číslo je 5. Tentokrát to ale bude mít následky.“

Derek měl pocit, jako by byl už mrtvý. Teď to bylo pod jeho oblečením – pulzující, ohavně chladná věc. Derekovy svaly se prudce škubaly, dostával křeče. Další hod se zastavil na 21—

Jeho rozum náhle zhasl.

„Derek je už pryč,“ řekl vypravěč.

Ostatní se ubírali k dodávce a tiše kleli. Pomyšlení na osud jejich společníka je mrazilo až v žaludku.

### 7. Magie

Jako příklad lze uvést vytváření kněžské postavy. Nejprve je třeba rozhodnout, s jakým božstvem je postava spojena. Tuto velmi důležitou skutečnost je poté nutné vetkat do minulosti vaší postavy. Kdy došlo k prvnímu zjevení či osvícení? Jak to ovlivnilo zážitky postavy a její pohled na svět?

Dejte pozor na to, aby volba božstva byla vhodná k rozvoji postavy, a nebyla založena jen na schopnostech, které by se vám hodily.

Nyní si запиšte, jaká kouzla postava zvládla. Kdy je poprvé vyvolala a použila? Podrobně si promyslete vztah mezi knězem a jeho božstvem a přemýšlejte o kouzlech v tomto světě.

Před skončením zbývá ještě určit přídatné jméno vystihující příčku na žebříčku způsobilosti pro vlastnost magie a pro každé kouzlo.

## Doznamky

### Hod k30

Vzhledem k tomu, že pravidelný geometrický třicetistěn neexistuje, a hracích kostek k30 je proto velmi málo, je vhodné uvést náhradní možnosti pro hod k30 s využitím běžných kostek.

Jednou možností je hodit k6 a k10. Výsledek hoď k6 si v mysli převedete na číslo  $x$  takové, že pro hod 1 a 2 je  $x$  rovno nule, pro 3 a 4 je rovno jedné, a pro hod 5 a 6 je  $x$  rovno dvěma (tzn. hod k6 se vydělí dvěma, zaokrouhlí se na celé číslo nahoru a odečte se od něj 1). Výsledné číslo hoď k30 je potom rovno  $10x + k10$ . V praxi tedy poměrně jednoduše hod k6 určí desítky a hod k10 jednotky.

Druhou možností je použít hod k100 (pomocí dvou různých k10). Pokud při hoď k100 padne číslo 1 až 30, je to přímo výsledek hoď k30; pokud na k100 padne 31 až 60, odečte se od tohoto čísla 30; a pokud na k100 padne 61 až 90, je výsledek hoď k30 roven tomuto číslu minus 60. Pamatujte na to, že pokud na k100 padne číslo větší než 90, je nutné hod opakovat!

Ani jeden z uvedených způsobů není v praxi tak obtížný, jak by se mohlo při čtení zdát.

### Průměrná dovednost

Určení schopností postav v systému *Window* na základě slovního popisu je velmi účinné. Žebříček způsobilosti se odvíjí od toho, co běžně považujeme za průměr. V praxi by mohl vyvstat problém, pokud by někdo potlačil intuitivní chápání a snažil se

vnímat průměrnou příčku (k12) nějakého oboru jako průměrnou způsobilost *všech* lidí (případně způsobilost, kterou má nejvíce lidí). Takže místo toho, aby slova *průměrný jezdec na koni* nebo *průměrný šachista* označovala to, co podvědomě chápeme, použila by se chybně na mnohem horší hodnocení. Správně tedy člověk, který má jen mizivou představu, jak hrát šachy nebo jezdit na koni, má hodnocení *mizerný šachista* či *nešikovný jezdec* (k30), byť by takových lidí byla naprostá většina.

Dalším případem, v němž je také třeba uvědomovat si správnost intuitivního hodnocení, jsou chvíle, kdy se přídavné jméno vztahuje k něčemu, co už samo o sobě má určitou vypovídací hodnotu o kvalitě schopnosti: *nadprůměrný elfský lučištník* (k8) nebo *velmi zkušený člen speciální jednotky* (k6). Všimněte si, že přiřazená kostka je v obou případech o jednu příčku výše, než je hodnocení přídavného jména samotného, protože průměrný člen speciální jednotky je lepší střelec (například) než ostatní. Opět jde o to, aby přiřazené hodnocení skutečně odpovídalo schopnostem postavy.

### Používání pravidel

Systém *Window* je možné různě upravovat. Při vytváření vlastních doplňků či rozšíření dbejte na to, aby nová pravidla respektovala tři principy systému *Window* a žádným způsobem neuzavírala jejich platnost.

Také dávejte pozor na to, aby se kromě základních pravidel neužívalo zbytečné množství doplňků a rozšíření. Systém *Window* je charakteristický právě tím, že většinu věcí ponechává na rozumném uvážení herců a vypravěče a psaná pravidla jsou omezena na nezbytné minimum.

Přidávání různých „číselných“ pravidel může vést ke sklouznutí k mechanismům typickým pro druhou generaci RPG, jako je boj na kola (v extrémním případě došlo k neustálému házení kostkou: útok, obrana, štěstí, brnění, zdraví).

Pravidla uvádí, že v mnoha případech, kdy je výsledek vlastně jasný, není třeba používat kostky. Herci by se tedy měli vyvarovat toho, aby se na vypravěči domáhali práva vždy házet: „Ale kdybych si hodil, mám určitou šanci.“ Vypravěč by měl dobře zvažovat, kdy je dobré použít kostky a jaké stanoví cílové číslo.

Všem výše popsaným nebezpečím se lze vyhnout důsledným uplatňováním tří principů.

## Změny

Následuje stručný výčet změn oproti anglickým pravidlům *The Window, 2<sup>nd</sup> Edition*:

*List postavy.* Je použit list postavy z verze online.

*Dovednosti.* „Široké“ dovednosti lze upřesnit užšími dovednostmi (podmnožinou) s jiným hodnocením.

*Hod při soupeření.* I zde je třeba přihlídnout k tomu, zda hod jednotlivých postav uspěl.

*Snižování hodnocení.* Bylo eliminováno nekonečné propadání žebříčkem, při němž má postava stále horší šanci uspět a musí házet, dokud neuspěje. Vypravěč místo toho stanoví, kolik hodů požaduje.

*Obtížnost hodu.* Tato část je nová a slouží jako souhrn.

*Bohatství.* Nepoužívají se hody na ověřování prostředků. Tato rozhodnutí jsou ponechána na vypravěči a hercích.

*Zbraně a brnění.* Z originálu byl ponechán pouze úvod. Původní pravidla porušovala principy systému.

*Růst postavy.* Z původních pravidel byly ponechány úvahy vztahující se k růstu postavy a možnosti domluvy.

*Rady k hraní postav.* Obsahuje také nové obecné rady.

*Dodatek.* Kromě příkladů převzatých z originálního textu je dodatek nový.

Byly vypuštěny části nabádající čtenáře k zaslání doplňků a prohlášení o pokračujícím vývoji systému. Jednak proto, že systém už se dlouhou dobu nevyvíjí, ale také proto, že *česká verze* je nezávislým produktem.

Výše uvedené změny zahrnují pouze významné zásahy do znění původních pravidel. Text překladu se někdy lehce odchyluje ve snaze tlumočit čtenáři myšlenky jasně.

## Náhradní mechanismus

Hlavním přínosem systému *Window* je bezesporu část *Tři principy* tvořící jádro, z něhož vyrůstá například žebříček způsobilosti a minimalizovaná sada pravidel. Jak si někteří povšimli, mechanismus přidělování kostek a systém ověřování úspěchu ale nestojí na kvalitních matematických základech. Zejména ve chvíli, kdy jsou pravidla redukována na jediný mechanismus hodu kostkou, bychom měli mít jistotu, že tento mechanismus je dostatečně objektivní. Dalším nedostatkem systému *Window* je takřka neexistující vodítko k určování obtížnosti úkolů.

Použití následujícího náhradního mechanismu tyto dva nedostatky do značné míry eliminuje a zároveň rozšiřuje působnost prvního principu ve spojení s žebříčkem způsobilosti i na určování obtížnosti, čímž je vypravěči dána možnost intuitivně určovat cílová čísla. Hercům níže uvedený mechanismus přináší realistické a lépe odhadnutelné výsledky snažení jejich postav, jenž jsou odvozeny od statisticky normálního rozložení výsledků ve skutečném životě.

### Nový žebříček

Nový mechanismus tvoří dvě části: aktualizovaný žebříček způsobilosti, který se mění na žebříček způsobilosti a obtížnosti, a nový způsob hodu na ověření výsledku snažení.

Tabulka: Žebříček způsobilosti a obtížnosti

Nové označ.	Staré označ.	Způsobilost	Obtížnost
7	k4	Neuvěřitelný	Nepředstavitelný
6	k6	Vynikající	Extrémní
5	k8	Velmi dobrý	Velmi náročný
4	k10	Nadprůměrný	Náročný
3	k12	Průměrný	Střední
2	k20	Podprůměrný	Snadný
1	k30	Špatný	Triviální

### *Ověřování schopností*

Hodí se tři šestistěnné kostky. Výsledné hodnocení pokusu je rovno hodnocení příčky používané schopnosti minus jedna za každou kostku, na níž padlo číslo 1 nebo 2, plus jedna za každou kostku, na níž padlo číslo 5 a 6.

### *Praxe*

Při hodu na úspěch vypravěč nejprve slovně popíše, jaká je obtížnost daného pokusu, a podle žebříčku způsobilosti určí číselné hodnocení této obtížnosti. Herec provede ověření dovednosti tak, že hodí třemi šestistěnnými kostkami. Čísla 5 a 6 na jednotlivých kostkách zvyšují hodnocení výsledku pokusu na žebříčku oproti hodnocení využívané schopnosti o jednu příčku nahoru. Čísla 1 a 2 výsledek pokusu o jednu příčku snižují.

Pokud je výsledné hodnocení pokusu nižší než požadovaná obtížnost, hod neuspěl. Přídavné jméno na žebříčku způsobilosti u čísla příčky výsledku snažení okamžitě ukazuje, jakého výsledku bylo dosaženo, což je informace, která vypravěči pomáhá popsat výsledky.

Z mechanismu hodu vyplývá, že postava jen výjimečně může podat výkon, který by byl o tři příčky lepší nebo horší, než je hodnocení její schopnosti. Výsledek snažení se nejčastěji pohybuje právě kolem hodnocení její schopnosti.

Při hodu na soupeření hodíte tři kostky, abyste zjistili, jak dobrého výsledku vzhledem ke své schopnosti vaše postava dosáhla. Soupeř udělá totéž. Zvítězí ten, jehož výsledné hodnocení je vyšší.

Hod ověřující zdraví i skupinový hod se provádí obdobným způsobem. Snižování schopnosti o příčku níže funguje beze změn i na novém žebříčku.

Jedinou změnou pravidel je tedy označování příček čísly od jedné do sedmi a mechanismus hodu. Příčky jsou číslovány od nejnižší po nejvyšší, takže nejlepší jsou vysoká čísla. Sedmá příčka je mnohem lepší než první. Není to tedy jako v hitparádě, kde bývá nejlepší první příčka, ale příčky jsou číslovány tak, jak dovednost roste.

*Příklad:* Dr. Jenner se pokouší o psychologickou diagnózu pacienta. Vypravěč oznámí, že jde o náročný úkol, jehož obtížnost na žebříčku odpovídá hodnocení 4. Na listu postavy je Dr. Jenner v oboru psychologie označen jako odborník (příčka číslo 5). Herec hodí tři šestistěnné kostky a padnou čísla 2, 3 a 6. Výsledek snažení by byl 5 (hod 3 nemá vliv, hod 2 znamená minus 1, ale hod 6 představuje plus 1, takže  $5 + 1 - 1 = 5$ ). Dr. Jenner by tedy dosáhl velmi dobrého výsledku a s přehledem by uspěl.

Připomínky posílejte na adresu [soukie@seznam.cz](mailto:soukie@seznam.cz)

Vydáno v červnu 2003.

