

Window v kostce

Úvod

Window je jednoduchý a univerzální systém pravidel pro RPG.

Jednoduchý znamená, že se snaží minimalizovat pravidla na jeden z mnoha (oddělitelných) dílů celé hry či základ *na* kterém stavět, nikoliv na kostru *v rámci* které stavět.

Díky tomu taky neomezuje to, jakou postavu hrát a dokonce ani v jakém světě, jakém žánru či vůbec *jak* hrát.

Přes nesporné výhody z toho plynou však i dvě nevýhody: Window hráče neomezuje *do důsledků*, což znamená, že například nezajistí vyváženou sílu postav či realističnost. To bude vždy úkolem dějmistra a hráčů.

Window také neposkytuje herní mechanismy, ze kterých by se daly vytvářet „kombá“, taktizovat s nimi a podobně. Pokud takové vymoženosti chcete, window umožňuje si je dotvořit, nicméně vždycky pamatujte, že takové mechaniky snadno svážou postavu do pouhého souboru schopností. Než aby se toto stalo, je lepší zvážit možnost nevytvářet je vůbec.

Na rozdíl od ostatních systémů má Window ještě jednu výhodu, a to tu, že je zcela zdarma a můžete ho libovolně tisknout a elektronicky šířit.

Obsah

Úvod	1
Obsah	1
Pravidla	1
Tři principy	1
Referenční stránka	2
Vrozené vlastnosti	2
Pět základních vlastností	3
Dovednosti	3
Způsobilost a obtížnost	3
Žebříček způsobilosti	4
Žebříček obtížnosti	4
Hody kostkou	4
Doplňky	6
Vlastnosti	6
Zbraně a brnění	6
Magie	6
Postavy	7
Rady k tvorbě postavy	7
Rady k hraní postavy	8
Dodatek	9
Příklady	9

Pravidla

Jak už bylo zmíněno, Window neobsahuje žádná omezení ani pro hráče ani pro dějmistra. Díky tomu ani nemůže držet hráče v určitých mezích nebo zajišťovat spravedlivá rozhodnutí dějmistra. To zůstává vždy a zcela na rozumném úsudku účastníků hry.

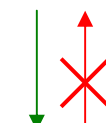
Tři principy

Pro zjednodušení tohoto rozhodování a nacházení „společné řeči“ slouží „tři principy“; základní kámen systému Window. Pro fungující hru jsou *nezbytné*.

Princip první: Postava se nepopisuje pomocí čísel, ale pomocí přídavných jmen

Souvisí to s myšlenkou, že systém je pouze odrazem nějaké skutečnosti, která samotná je limitována pouze představivostí hráčů. V první řadě se vždy ptáme, co se ve skutečnosti děje, jaké to ve skutečnosti je. To se potom nějak projeví v systému. V žádném případě by to nemělo být naopak, čili že zvolíme něco daného systémem (např. dovednost) a podle toho se dozvíme, co se ve skutečnosti děje. To ukazuje následující obrázek:

SKUTEČNÉ



HERNÍ

Proto postavy, ale obecně i jakoukoli činnost nebo skutečnost ve Window, popisujeme takovou, jaká je ve skutečnosti. Tedy přídavným jménem. Například: „Je mimořádně dobrý řidič.“ nebo „Přeskočit na tu střechu je velice obtížné“. V osobním listu postavy je pak skutečně stojí třeba „Je mimořádně dobrý řidič.“ a ne „má 5 na řízení“. A to stačí k tomu, abychom věděli, že je vynikající řidič. Tento způsob je nejen realističtější, ale zároveň umožňuje hráčům přirozeně si postavu i situaci představit i zcela bez znalosti systému.

Vždy ale pamatujte, že postava je především osoba ke které se pojí určité představy a osobnost, je nějaká *skutečně*. Teprve z toho vycházejí její vlastnosti a to, jak se nakonec jednotlivé vlastnosti projeví *herně*.

Princip druhý: Realistické hraní role je odpovědností hráče.

Druhý princip nahrazuje to, co jiné systémy řeší pomocí životů, oprav podle rasy a podobně. Taková pravidla slouží k tomu, aby hráče v některých směrech omezila a donutila k realistické hře. Jak jsme již řekli, Window nic takového *nemá*. Rozumné zvážení situace ve které postava je a realistické rozhodnutí o tom, jak se zachová, je vždycky pouze na hráči.

Součástí hry je i nakládání s informacemi. Udržujte odděleně znalosti svoje a znalosti postavy. Pokud víte něco co vaše postava ne, můžete pro ni díky tomu připravit výborné dějové zvraty.

Když se vžijete do role, během hry z ní „nevyploujte“. Snažte se myslet a mluvit tak, jako vaše postava.

Princip třetí: Nejdůležitějším cílem je dobrý děj.

Je nutné si uvědomit, že dějmistr s hráči spolupracuje na společném díle. Každý má stejný díl odpovědnosti za kvalitu hry.

Doby, kdy hráče a dějmistra dělila zástěna, jsou pryč. Ve Window je velmi časté, že hráči aktivně vstupují do tvorby příběhu nebo sami vyprávějí nějakou menší část. Buďte na to připraveni.

Hlavní je být originální. Snažte se neupadat do stereotypů jaké vidíte a čtete. Naopak, příběh, který tvoříte, by měl být jedinečný.

Referenční stránka

Window je velmi jednoduché, nyní se ho naučíte používat. První věcí je list postavy. Jako příklad nám poslouží doktor David Jenner, klasická postava z viktoriánského horroru. Podívejme se nyní, co list postavy obsahuje:

1. První část obsahuje fakta o postavě, která jsou patrná na první pohled. Je zde také stručný životopis a třetí odstavec se věnuje osobnosti postavy. Všimněte si, že jsou uvedeny i méně významná fakta, která mohou být ale pro žánr a děj důležitá.
2. Další část popisuje vrozené vlastnosti. Je vidět, že Dr. Jenner není zrovna atletický typ. Je ovšem vnímavý a inteligentní. Nezdá se, že by mu štěstí přálo víc než ostatním, ale má skvělou 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 seznam, který by se dal klidně někomu povyprávět, každá oblast je ohodnocena přídavným jménem, takže lze posoudit i bez znalosti systému.
4. Poslední část uvádí, co nosí postava u sebe. Všimněte si, že podrobný obsah lékařské brašny je vynechán, i když by se dal uvést.

Vrozené vlastnosti

I ve skutečném světě existují schopnosti a dispozice, které má v určité míře každý a které se často využívají či poměřují. Patří k nim například zdraví, vnímavost, síla a podobně. Takové rysy jsou společné pro všechny

postavy ve Window a říkáme jim *vlastnosti*. Každý hráč musí u své postavy tyto vlastnosti popsat.

Následující seznam zahrnuje vlastnosti, které lze doporučit pro většinu žánrů. I tak by měl ale dějmistr upravit seznam tak, aby vyhovoval jeho osobitému stylu a žánru, do něhož je příběh zasazen. Ve velmi „nebojovém“ světě může klidně vyškrtnout sílu nebo i obratnost, naopak je možné doplnit jiné, jako štěstí, duševní rovnováhu a magii (o nich v oddílu *Doplňky*).

Vzorový list postavy

Dr. David Jenner

Běloch, 42 let, 165 cm, štíhlý s řidnoucími blond vlasy, hnědé oči, nosí kulaté brýle.

Dr. Jenner je ředitelem ústavu pro duševně choré v Londýně. Napsal řadu významných 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 ukazuje jeho hrdost na vědu a rozum, které považuje za zdroj pravdy.

David Jenner...

je podprůměrně silný (2)

je průměrně obratný (3)

má poměrně slušné zdraví (4)

má působivý všeobecný přehled (5)

má vynikající duševní rovnováhu (6)

je velmi vnímavý (5)

má průměrné štěstí (3)

je odborníkem na psychologii (5)

je zkušeným praktickým lékařem (4)

býval vojákem (2)

je uznávaným autorem knih (4)

slušně maluje (3)

je kuchař samouk (2)

umí průměrně jezdit na koni (3)

je podprůměrný plavec (2)

Dr. Jenner u sebe nosí:

ohmataný poznámkový blok

skicák a uhel

dýmku

malou lékařskou aktovku

Pět základních vlastností

Síla

Představuje souhrn hrubých fyzických sil. Zvednutí předmětu, vyražení dveří, držení soupeře při bitce. To vše ověřuje sílu.

Obratnost

Zahrnuje rovnováhu, manuální zručnost a koordinaci. Ověřuje se při skoku přes propast, únik z pout či kapsářství a hraje významnou roli v akčně orientovaném prostředí.

Zdraví

Zdraví neukazuje jen to, jak je člověk odolný proti chorobám, ale i to, jakou má výdrž při běhu, jak odolává jedům, nebo jak dlouho zadrží dech. Hody ověřující zdraví jsou taky velmi důležité při hodnocení zranění a toho, jak se postava vypořádá s bolestí, šokem, či bezvědomím.

Přehled

Představuje přehled, znalosti, zkušenosti a vzdělání postavy. Přeneseně také můžeme mluvit o moudrosti nebo poznání. Typicky se používá pro určení, jestli postava zná nějakou informaci (například jak funguje parní stroj nebo kdo je vládcem tohoto státu).

Vnímavost

Je schopnost všimnout si různých maličností, obecně říkáme taky „postřeh“. Všimne si postava, že údajný střelec drží pistoli normálně (v pravé ruce) i když to má být levák? Postřehne postava skryté stopy, vzdálený zvuk či pach jedu ve víně? To ověřují hody na vnímavost.

Dovednosti

Každá schopnost, kterou postava disponuje, a která není zařazena mezi vrozené vlastnosti, se označuje *dovednost*. Může to být naprosto cokoli, od střelby z luku, přes odbornost v nějakém vědeckém oboru, kouzla a parapsychologické dovednosti, povolání, znalost určitého území, až po tak obecnou věc, jako je označení „venkovan“.

Mnoho dovedností se dá shrnout pod obecná označení jako „detektiv“ nebo naopak rozepsat do dlouhého seznamu specifických schopností. O tom, jestli takovou dovednost shrnout nebo rozepsat (a jak moc) rozhoduje vždy svým uvážením hráč. Měl by se při tom řídit prvním a druhým principem a tedy tím, jak bychom postavu popsali v reálném životě a co je pro správné pochopení a zahrání postavy důležité.

U velmi obecných dovedností je taky možné nějakou významnou součást zdůraznit jako samostatnou dovednost, například: „průměrný tělesný strážce (3) / velmi ostřílený rváč (5)“.

Při popisování použijte libovolné přívlastky a snažte se jimi co nejlépe vystihnout vlastnost, jako byste ji popisovali ve skutečnosti. Řiďte se prvním principem: zejména se teď nesnažte škatulkovat dovednosti podle kategorií způsobilosti (o kterých bude řeč později). Následuje pár příkladů:

Profesionální vyšetřovatel jevů UFO (4)
Neuvěřitelný akrobat (7)
Slabý na matematiku (2)
Mluví plynule anglicky a francouzsky (4)
Umí obsluhovat počítač (3)
Student chemie (2)
Neodolatelná svůdkyně (6)
Šachový mistr (6)
Školený klavírista (4)
Má zálibu v kvizech o slavných (4)
Mizerný kuchař (1)
Profesionální diplomat (5)
Vyzná se v lokomotivách a vlacích (4)
Má licenci na pilotování vrtulníku (3)
Vychován v katolické rodině (3)
Neúnavná hospodyňka (4)

Nyní si možná kladete otázku, kde se vlastně berou ta čísla v závorkách za dovednostmi. To je objasněno v další části

Způsobilost a obtížnost

Window rozlišuje sedm kategorií způsobilosti; přibližný žebříček toho, jakých výsledků postava v daném ohledu dosahuje.

Důvod, proč prostě neurčit dovednosti a vlastnosti a bez popisů jim nepřiradit kategorii způsobilosti, vysvětluje už první princip. Postava je vždy především skutečný člověk, který je až druhotně nějak (silně nepřesně a zjednodušeně) zobrazen v systému (ve Window kategoriemi způsobilosti). Popisovat postavu od začátku takto zjednodušeně by vlastně znamenalo omezit ji na pouhý produkt systému a připravit ji o veškerá specifika, která systém nikdy nepostihne, ale která zároveň dělají postavu reálnou. A to rozhodně v zájmu hry není.

Do velmi podobných sedmi kategorií jako dovednosti se rozděluje i obtížnost činností.

Základní mechanismus Window pak funguje jednoduše: Dovednost či vlastnost díky přídavnému jménu máme reálně popsánu. Pokusíme se k tomu přibližně odvodit nejbližší způsobilost z žebříčku. Stejně tak činnost se reálně popíše a obdobně se odvodí nejbližší příčka obtížnosti z žebříčku. Hod (o kterém ještě bude řeč) je pak porovná a rozhodne o úspěchu či neúspěchu. To je v podstatě 90% Window a stačí to ke hře.

Podíváme se teď konkrétně na žebříčky:

Žebříček způsobilosti

Neuvěřitelný (7)

Toto je nejvyšší příčka žebříčku a v podstatě definuje míru schopnosti, které normální smrtelník není schopen dosáhnout. Tento stupeň je dobrý pro vlastnosti označené jako: *neuvěřitelné, nadlidské, nadpřirozené* nebo dokonce *božské*.

Vynikající (6)

Nejvyšší úroveň normálním smrtelníkům dostupná. Na této příčce se nachází jen hrstka jedinců, kteří jsou mezi těmi absolutně nejlepšími. Svým intelektem by zde mohl být Albert Einstein nebo svým šachovým umem Garry Kasparov. Obvykle tuto příčku přisuzujeme vlastnostem jako *mistr, úžasný, pozoruhodný, skvělý, obromý, geniální* či *nesrovnatelný*.

Velmi dobrý (5)

Je příčka pro typického odborníka. Lidé, ve svém oboru velmi schopní, mají na této úrovni jednu, dvě dovednosti. Ve skutečnosti často říkáme *odborník, velmi zkušený, velmi dobrý, všeobecně uznávaný* nebo *přirozený talent*.

Nadprůměrný (4)

Označuje člověka, který je sice dobrý, ale ne výjimečně dobrý. Průměrný člověk na tomto stupni má jednu dovednost, většinou svou profesi. V tom ohledu je *profesionál, působivý, talentovaný, zkušený, zdatný* a *zběhlý*.

Průměrný (3)

Tato příčka představuje průměrnou způsobilost *v rámci oboru*. Běžná osoba má takových dovedností několik. Pod tento stupeň spadají popisy jako *průměrný, kompetentní, slušný, ne špatný, poměrně slušný, odpovídající* a *běžný*.

Podprůměrný (2)

To je každá osoba, která se začne učit nějakou dovedností, ale ne zcela ji zvládne. Běžná postava má takových dovedností několik: koníčky, činnosti, jimž se kdysi věnovala a věci, kterým přes snahu nemůže přijít na kloub. Tato úroveň je vhodná pro slova *podprůměrný, amatér, začátečník, fanda* a *nespolehlivý*.

Špatný (1)

To je nejnižší příčka. Většinou se používá pro dovednosti, ve kterých je postava skutečně špatná. Uvědomte si, že nejrůznější možné dovednosti má každý právě na této úrovni. (I když jste v životě něco nedělali, neznamená to, že to nemůžete zkusit.) Takové schopnosti lze popsat jako *špatné, nešikovné, neodborné, nekompetentní, ubohé, mizerné* či *nulové*.

Žebříček obtížnosti

I činnosti rozdělujeme do podobných kategorií a to podle jejich obtížnosti. Kategorie zhruba odpovídají stupňům způsobilosti, a proto stačí shrnutí:

Nepředstavitelný (7)

Extrémní (6)

Velmi náročný (5)

Náročný (4)

Střední (3)

Snadný (2)

Triviální (1)

Hody kostkou

Ve Window existují čtyři druhy hodu kostkou, ve skutečnosti ale všechny využívají stejný princip. Všechny budou popsány za chvíli.

Žádný hod by se neměl provádět v situacích, kdy je výsledek nějakého snažení zřejmý.

Hod na úspěch

Hod na úspěch ověřuje vlastnost nebo dovednost postavy. Jak už bylo vysvětleno, každá dovednost a vlastnost se dá přibližně vyjádřit číslem z žebříčku způsobilosti. Podobně se stanoví číslo pro činnost, která se provádí, a hráč pak hodí tři šestistěnné kostky.

Za všechny pětky a šestky co padly si přičte k hodnocení vlastnosti 1, za jedničky a dvojky 1 odečte. Pokud se toto upravené číslo alespoň rovná číslu obtížnosti, hráč uspěl.

Čím víc číslo po hodu kostkami převáží číslo obtížnosti, tím je úspěch pronikavější, čím hlouběji pod ním je, tím je naopak neúspěch závažnější.

Číslu obtížnosti říkáme *cílové číslo* a stanovuje ho dějmistr hlavně s ohledem na tři principy.

Hod při soupeření

Používá se kdykoli, kdy dvě postavy soupeří přímo proti sobě, od boje na nože po nabourávání stejného počítače.

Pro každého účastníka se vybere vhodná dovednost či vlastnost a hodí se kostky. Vítězem je ten, kdo má větší výsledné číslo. Při popisu výsledku se bere v úvahu i rozdíl výsledných hodnot. V mnoha případech je ale jasné, kdo zvítězí, takže není potřeba házet vůbec.

Velmi častým použitím tohoto hodu je *boj*. Tehdy útočník háže pomocí vhodné dovednosti se zbraní a obránce háže v obratnosti, bojových uměních, akrobacii, či jiné vhodné dovednosti.

Boj je příkladem toho, kdy bývá do vyprávění často zapojen sám hráč.

Boj ve Window by měl být v každém případě plynulý, rychlý a napínavý. Házení kostek je dobré omezit a zapojit své vypravěčské schopnosti. Zde platí, že když říkáte, co děláte, nezapomeňte uvést, jak to děláte.

Příklad boje je v *Dodatku*.

Hod ověřující zdraví

Je to speciální případ hodu na úspěch v případě, že vnější síly ohrožují zdraví postavy.

Pokud to tak je, dějmistr stanoví cílové číslo (úderu pěstí či kopy odpovídá asi 3, trefě z brokovnice 7) a postava si pak hodí ve vlastnosti zdraví.

Pokud uspěje, zranění odolala nebo dokáže následky (alespoň dočasně) přestát.

Dějmistr může taky rozhodnout, že neúspěch bude znamenat dočasné snížení příčky zdraví (z dobrého na průměrné a podobně), což ukazuje zhoršující se stav postavy. U zranění s opravdu velkým potenciálem se může provést ověřujících hodů i víc, za každý neúspěch pak klesne hodnocení zdraví postavy o jednu příčku.

Ztracené příčky se projevují rostoucí závažností zranění a obtížnějším zotavením, to shrnuje tabulka. Pokud postava takto ztratí poslední příčku zdraví nebo obecně 4 příčky a více, je přinejmenším v komatu ale pravděpodobně již mrtvá.

Při určování cílových čísel je důležité, že nejde o nějakou danou hodnotu podle typu zbraně. Cílové číslo se odvíjí hlavně od přesnosti zásahu, útočníka, pak i zbraně a dalších vlivů, které se pokaždé hodnotí individuálně. U opakovaných hodů se pro všechny pokusy uvažuje stejné cílové číslo, i v případech že zdraví mezitím klesá. Jinak by bylo velice těžké odhadnout jejich obtížnost.

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 provádějí všichni ve skupině zároveň v případech, kdy je potřeba určit další směr děje a je zapojena celá skupina. Vhodným okamžikem je třeba vstup do opuštěného domu, začátek pronásledování nebo okamžik, než bude skupina přepadena.

Na vlastnost, určenou dějmistrem, se hází bez cílového čísla. Výsledek udává spíš poměr, která postava si povšimne nebezpečí nebo jestli dojde k nějakému zvratu, budou-li mít všichni smůlu.

Interpretace skupinového hodu je hodně volná a je vždy na dějmistrovi.

Obtížnost hodu

Již byla nastíněna v žebříčku obtížnosti. Pro každý hod je ještě před jeho provedením nutné znát tři věci:

Cílové číslo podle žebříčku určuje dějmistr. Hlavním vodítkem je druhý princip, tedy hodnocení činnosti ve skutečnosti.

Sníží se hodnocení schopnosti? To se nejčastěji využívá u zdraví ale lze i jinde (duševní rovnováha, magie, ...). Snížení příčky vždy představuje následky určité situace a pokud to není řečeno, předpokládá se, že se hodnocení nesníží.

Kolik hodů se provede? To může zvažovat dějmistr jen tehdy, když oznámil, že se sníží hodnocení. Standardně se provádí jeden hod, ale dějmistr může požadovat dva nebo i tři hody. Tehdy se za každý neúspěch sníží příčka o stupeň a jak bylo vysvětleno, hází se pořád na stejné cílové číslo.

Před každým hodem by mělo být jasně dáno, k čemu jaký výsledek povede, aby rozhodnutí nebylo na libovůli dějmistra. Naopak, jak konkrétně k výsledku dojde je již na vypravěčské spolupráci dějmistra i hráčů.

Doplňky

Každá hra je jiná, a proto tento oddíl obsahuje některé možné doplňky, kterými se dá Window lépe přizpůsobit. To co doplníte sami dále je jen na vaši představivost. Sami posuďte, co pro svůj příběh *skutečně* potřebujete.

Vlastnosti

Štěstí

V některých světech mají věci tendenci některým postavám vycházet lépe a jiným hůře, aniž by se o to nějak samy přičinily. To vystihuje vlastnost štěstí. Ve Window funguje trochu jinak než ostatní vlastnosti.

Používá se tehdy, pokud o dalším dění skutečně rozhoduje čistě náhoda (postava sama hází kostkou) nebo při opravdu smolném užití nějaké dovednosti.

Když dějmistr vyžádá hod na štěstí a postava uspěje, šťastnou náhodou se podaří nepříznivý výsledek činnosti zvrátit (při pádu se zachytí o okraj, vojákům se zaseknutými zbraněmi přijdou posily a podobně).

Pokud se postava octne ve smrtelném nebezpečí, a od špatného konce ji zachrání jen *zázrak*, může hráč *trvale* obětovat jednu příčku štěstí. Předchozí hod se změní na úspěch.

Štěstí se dá označit dle světa i jako „hrdinství“ či „osud“, ale každopádně by se mělo používat s rozvahou a dějmistr by měl myslet na třetí princip. Příběh, kde mají postavy štěstí vždy, nemá napětí a je nudný.

Duševní rovnováha

V situacích, kdy je postava vystavena něčemu velice hroznému a děsivému (zejména hororové světy), prochází zkouškou její duševní rovnováha, čili psychický ekvivalent zdraví.

Ověření zdraví se tento hod velmi podobá. Úspěch znamená, že postava situaci dokáže přestát, normálně uvažovat a situaci si utřídit.

Neúspěch naopak může znamenat spektrum možností, od zběsilého křiku, strnutí postavy strachem až po zběsilý útěk co nejdál pryč nebo trvalou fobii. Stejně jako u zdraví i zde platí druhý princip – to že hráč správně zahraje reakci postavy dle výsledku hodu je zcela jeho odpovědnost.

Vypravěč může (jako u zdraví) i oznámit, že se při neúspěchu *trvale* duševní rovnováha sníží. I zde platí druhý princip až do okamžiku, kdy hodnocení rovnováhy spadne ze žebříčku. Taková postava zcela zešlívá a dál ji řídí dějmistr. Je ji možné ale teoreticky například pobytem v sanatoriu částečně vyléčit. Šílená postava může být zajímavým prvkem příběhu, pokud ji ostatní postavy budou navštěvovat, snažit se jí pomoci a podobně.

Cílová čísla se tady určují podle síly prožitku. Mrtvola na silnici bude mít pravděpodobně (3), zatímco slizká

chapadélka omotávající postavu (7). Stejně jako štěstí i duševní rovnováha by se měla používat rozvážně, aby hod nezevšedněl a neztratil svůj původní příběhový a atmosférický význam.

Bohatství

Window se snaží omezit všechny složité počítání a zdržování a málo co jako peníze je číslu tak prosáklé.

Aby se účetnictví zjednodušilo, stačí použít vlastnost bohatství, které zároveň shrnuje, jak moc je zvyklá postava od přírody utrácet. Postava si samozřejmě může výjimečně koupit i dražší věc, než odpovídá jejímu bohatství, ale v takových případech může její bohatství o jednu nebo i více příček poklesnout. Při nakupování věcí odpovídajících bohatství postavy ale není potřeba počítat nic.

Zbraně a zbroje

V mnoha systémech, od fantasy po scifi, hrají zbraně i zbroje významnou roli. Postava v plátovém brnění má pochopitelně výhodu proti postavě v šatech, stejně je to se zbraní. Pokud chtějí hráči tyto rozdíly zohlednit, jednu z možností uvádí tento doplněk.

U zbraní lze přistoupit k věci dvěma způsoby. Buď opravdu dobrá zbraň jakoby navýší odpovídající bojovou dovednost (z průměrného (3) střelce se stane nadprůměrný (4)), nebo sníží (zjednoduší) cílové číslo při zásahu (velmi hbitou postavu (5) je hodně těžké zasáhnout (5), s touto zbraní však už jen obtížné (4)).

Brnění na rozdíl od toho se projeví ve dvou ohledech. Jednak může (a nemusí) ztěžovat zásah. To se projeví zvýšením cílového čísla při útoku na postavu ve zbroji. Vliv samozřejmě nemusí být vždy stejný, záleží na druhu útoku a mnoha dalších faktorech, které při určení definitivního cílového čísla zváží dějmistr.

Zbroj navíc také omezuje zranění. To může dějmistr zohlednit buď snížením počtu ověřovacích hodů na zdraví nebo snížením cílového čísla tohoto hodu, to záleží na dohodě.

V praxi zcela stačí stručně popsat, jakou zbroj a zbraně postava má.

Tato pravidla jsou záměrně jednoduchá, protože právě v boji se může objevit nejvíce sklon přejít od hraní postav k pouhému házení čísel a přebíjení se v užití herních mechanismů. Pokud však dáte tomuto doplněku přiměřenou váhu, odpovídající ostatním pravidlům, nebude pro vás problém zachovat principy systému Window vedoucí ke kvalitnímu hraní.

Magie

O tomto je snad škoda se v pravidlech zmiňovat, takže to taky dělat nebudeme.

Postavy

Postavy jsou klíčem k dobrému a zábavnému hraní. I ten nejlepší příběh bude bez přispění herců v podobě dobrých postav jen slabý průměr, naopak s dobrými postavami může i jednoduchý problém přelít v napínavý děj.

Tvorba postav rozhodně nespočívá v nahazování vlastností a vlastně ani ve vyplňování charakteru do osobního listu nebo jakémkoli předem danému postupu. Jde spíš o vír soustředěných myšlenek, ze kterého se pomalu vytvoří představa pomyslné osoby, které postupně vdechnete život.

Jakmile se to podaří, zachytit to nejdůležitější do listu postavy (viz *Referenční stránka*) už je hračka.

Jiné systémy mají přesně dané žebříčky, dovednosti a povolání, a pokud do nich vaše postava nezapadne, je potřeba ji (nebo systém) upravit. Ani jedno řešení ale není přiměřené. To je jeden z hlavních důvodů, proč Window klade důraz na nulová omezení. Můžete hrát postavu *přesně* takovou, jakou si budete přát.

Takový systém předpokládá, že dějmistr i hráči jsou schopní se o sebe postarat sami. Pokud dodržujete tři principy (a hlavně ten druhý), přestává být tvorba vlastností bojem o čísla. Otázka „jak je postava silná?“ potom pozbývá smysl. Jak moc je postava skutečná? Jak zapadá do příběhu?

Řiďte se těmito otázkami a postavu si vytvořte tak, jak ji vidíte vy. Nikdo jiný do toho nemá právo zasahovat.

Jakmile si budete svou představou jisti, stačí jen napsat list postavy podle *Referenční stránky* a úplně nakonec přiřadit vlastnostem hodnoty podle žebříčku způsobilosti. V té chvíli je postava připravena k hraní.

Hraní „slabých“ postav tady (na rozdíl od „počítacích“ systémů) skutečně může být zrovna tak zábavné jako hraní hrdinů a může přinést do děje úplně nový prvek. Příklad za všechny: Dva hrdinové přeručkují nad propastí. A nic zajímavého se nestane, přesněji nic se neodehraje. Ovšem co když jeden hrdina hrdinou nebude a dojdou mu síly v půli cesty? Co když je nezbytný pro další úspěch, a jestliže ho ten skutečný hrdina zkusí zachránit, udělá to proto, že ho potřebuje pro úspěch mise nebo ze soucitu? Přípouští si to? To jsou otázky, které příběh rozvíjejí a zlepšují, což je přesně to, co chceme.

Rady k tvorbě postavy

Následující doporučení by měly pomoci k vytvoření dobré a zajímavé postavy. To, jestli, kterými a jak moc, se budete řídit, je ale zcela na vás.

Budte konkrétní

Pár přesných údajů nebo přirovnání nahradí stohy papíru. Neuchylujte se ke stereotypům ani postavu „nesplácejte“ podle různých knih nebo filmů. Postava by měla být jedinečná a právě a jen vaše. Nejen vám se pak bude mnohem lépe hrát.

Otázky k minulosti

Téměř každá postava už za svůj život něco prožila. Některé věci pro ni specifické, jiné, které nějak zvládnul každý. Co si z nich postava pamatuje a jak ji ovlivnily může být klíčové pro správné chápání a odhadování jejich názorů a rozhodnutí.

Kolik je mu let?

Kdy se narodil a v jakém prostředí (době)?

Čím byli jeho rodiče?

Kde a jak vyrůstal?

Setkal se s náboženstvím, je věřící?

Zažil nějaké historické události? Jak je vnímal?

Čím se zabýval a zabývá?

Byl jako dítě šťastný?

Jak se dostal a rozhodl k tomu, co dělá teď?

Které události ze své minulosti si stále pamatuje nebo ho ovlivňují do dnes?

To jsou některé z mnoha otázek, které si můžete o postavě klást. Rozhodně však nejsou *povinné*, naopak. Odpovězte si na ty, které chcete, a doplňte další, které jsou pro vás důležité. Každá osobnost je především individuální a nedá se zcela postihnout jen několika pevně danými otázkami.

Otázky k osobnosti

Tyto (a mnohé další) otázky vám pomohou k popsání povahy vaší postavy.

Jaké přívlastky vystihují jeho osobnost?

Připomíná vám vnitřně nějaké zvíře nebo předmět?

Jaké má cíle a co ho motivuje?

Kam až zajde, nebo co naopak obětuje, 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 na něj?

Vzhléd

Pokud ve skupině někdo kreslí, rozhodně ho přesvědčte, aby postavy před hrou alespoň zhruba načrtnul. Jinak si během krátké doby každý vytvoří jinou představu, kterou bude obtížné později sjednotit.

I když nikdo ve skupině nekreslí, zkuste si postavu vykreslit sami v mysli. Představte si věci uvedené na začátku listu postavy (výšku, barvu očí, konstituci, výrazné rysy,...). Mnoho o postavě vypovídá i to, jaké nosí oblečení. Nakonec si představte výraz a postoj a to, jak se postava pohybuje (je obratná mrštná nebo naopak neohrabaná?).

Tím vším by se vám měl v mysli vykreslit konkrétní živý obraz postavy. Ve hře ho ostatním popište a chcete-li, představujte si scény „filmové“. Tedy skutečně jako „záběr“, kde postavy dělají to, co se popisuje v příběhu.

Provázanost

U každé životní etapy postavy byli lidé, kteří ji ovlivnili. Přátelé, příbuzní, učitelé, nepřátelé, zkrátka kdokoli. Udělejte si o těch důležitých pár poznámek. Zná je ještě postava? Jaké s nimi má vztahy nebo jaká je její vzpomínka na ně?

Stejně tak si запиšte zásadní události a změny v životě postavy a to, jak vypadají v očích postavy teď.

Pokud se postava už zná s jinými postavami ve skupině, jaké k nim má vztahy? Kdo jí sedí, kdo ne, s kým je spřízněná, kdo je jí podobný a kdo odlišný? Zamyslete se, co považují ostatní za dobré na vaší postavě a čím by jim naopak mohla vadit. Otázek ke vztahům postav je nepřeberně, tak jako v reálném životě.

Rady k hraní postavy

Kvalitní hraní plně využívá potenciál dobře vytvořené postavy. Při hře se snažte udržet v mysli co nejvíc informací, co jste si o postavě připravili, a nebojte se nechat je ovlivňovat jednání postavy.

Snažte se jednání popisovat „literárním“ způsobem, aby byla vaše hra zajímavá i pro ostatní. Ať postava cokoli dělá, nezapomeňte popsat *jak* to dělá.

Jednou z nejdůležitějších věcí pro vcítění 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 stručně když chce něco sdělit, nebo si ráda povídá?

Pokud má každá postava určitý realistický „hlas“, je hraní dialogů velmi přehledné. Jakmile si herci na hlas a vyjadřování postavy zvyknou, umožňuje to jim samotným mnohem lépe „vklouznout“ do hraní a ostatním dává najevo, že se hraje a ve hře je to udržuje.

Zamyslete se taky nad tím, jak vaše postava stojí, sedí a chodí. Je uvolněná, shrbená nebo chodí vzpřímeně? Postoj toho o postavě hodně říká. Pokud má nějaký charakteristický, zkuste ho zaujmout a chvíli o něm přemýšlet. Zaujmutí tohoto postoje v budoucnu vám může pomoci rychle se vžít do role.

Stejně důležitý je i výraz obličeje. Opět pomáhá se vžít do role a ostatním ukazuje celý postoj postavy. Udržujte si výraz, který je typický pro vaši postavu.

Při hraní spolu s charakterem postavy nikdy nezapomínejte na tři principy systému Window. Hlavní je druhý princip určený hercům pomáhající jim v kvalitním hraní. Úsilí věnované hraní postav se mnohokrát vrátí v zábavné a zajímavé hře.

Dodatek

Příklady

Jména u dialogů se vždy myslí herci, ačkoli jsou to vlastně jména postav. Bylo by totiž zbytečné psát stále dokola „herec Laury“ a podobně, když se předem stanovíme, že stačí napsat „Laura“.

1. Hod na úspěch

Dějmistr: Kovový můstek před Laurou se leskne ve světle pochodně. Ogroánský válečný pokřik nyní zaznívá rozhodněji, zatímco ostatní se snaží postavit sevření nepřátel.

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

Laura: Párkrát se nervózně ohlédnu, pak se zhluboka nadechnu a vyrazím. Ta uzoukává kovová lávka se zdá v okolní tmě nekonečná...

Dějmistr: Lauro, hod' si na obratnost, cílové číslo 4. Úspěch vede na druhou stranu, neúspěch naopak dolů do zpěněných vln.

Laura není žádný atlet, její obratnost je průměrná (3). Hodí tedy 3k6 a padne 3, 4 a 5. Trojka a čtyřka nemají vliv a pětka znamená +1, Laura má tedy přesně 4. To těsně stačí a most nakonec přejde.

Laura: Jeden krok, za ním druhý... Vítr se najednou opře do lávky ze všech sil, rozhlížím se za sebe a zpátky, neschopná kroku.

Dargil: „Nezastavuj se, Lauro!“

Laura: Křičí Dargil, ale poryv větru jeho slova nese pryč. Za nekonečných pár vteřin se mi vrací do těla cit a najednou rozhodným krokem vyrážím na druhou stranu. Poslední krok už téměř přeskočím a padám na kolena. Ohlížím se za zbytek družiny.

Dějmistr: Ve chvíli kdy se Lauřina pochodeň zastaví na druhé straně lávky, se snad stovka Ogroáčů rozbíhá proti tobě. Dusot nohou otřásá zemí, na které stojíš.

Dargil: Okamžitě se otáčím a běžím na most.

Vypravěč: To nebude tak snadné. Cílové číslo 5. Úspěch i neúspěch jako u Laury.

Dargil je bojovník s výbornou rovnováhou (5). Hodí a padne 2,2,3. Trojka nemá vliv, ovšem za dvě dvojky je to celkem -2. Dargilovi padlo 3 a neodvratně ho čeká pád dolů.

Dargil: Vbíhám na most, který se ale celý třese dusotem nohou Ogroáčů. Déšť tvoří na kovových plochách už snad souvislou hladinu. Běžím dál, ale obrovský poryv větru je proti mně. Pevné boty se smýkají po kovových deskách. Pokusím se chytit rukou kovového zábradlí, ale prsty mi proteče jen vzduch. Padám po zádech stále hloub a hloub a pak najednou jen chlad. Nekonečný, všeobjímající, mrazivý chlad.

Vypravěč (k Dargilovi zlověstně): Hod' si na zdraví, Dargile. Ale dej pozor, abys tentokrát neminul.

2. Hod při soupeření

Dějmistr: Měsíční svit je bledý, ale stačí na to, abys zahlédla odlesk skalpelu v doktorově ruce navléknuté v gumové rukavici. „Je čas na malou operaci,“ zasyčí doktor a pak se ozve jeho šilený smích. Začíná boj.

Dějmistr dal jasně najevo, že je čas ověřit soupeření při první soubojové scéně. Anna se brání doktorovu útoku, je velice hbitá (5), ale doktor se skalpelem už taky není začátečník (4). Dějmistr hodí za chirurga a padne mu 3,3,5, tedy +1 a ve výsledku má 5. Anna si hodí také a padne jí 2,6,5. Po sečtení má 6 a doktorovi se prozatím ubrání.

Anna: Skočím ze všech sil stranou ke stěně, kde stojí vozík s nástroji. Ten s hlasitým řinčením padá na podlahu a stříbrné nástroje se najednou lesknou po celé místnosti. „Tak jednoduchý to mít nebudeš, grázle!“

Dějmistr: „Tohle si nezvykej, holčičko!“ Křičí rozčilením doktor.

Anna: Zkusím ho připravit o zbraň a zasáhnout.

Dějmistr: Dobrá, ale pokud neuspěješ, zasáhne tě on.

Dějmistr s Annou se nyní dohodli na výsledcích snažení a hází se. Oběma půjde zejména o obratnost, která je u Anny jak víme výborná (5), chirurgova obratnost je průměrná (3). Chirurgovi padne 1,3,4 a celkem má 2, Anně 3,2,4 a to jsou 4. Anna tedy uspěje.

Anna: Přikrčím se a vyrážím směrem k němu. Doktor se napřahuje, ale rozházené náradí mu zpřetrhá plány. Těsně přede mnou klopýtne na spadných kleštích a padá na záda. Jen co se to stane, skočím po jeho skalpelu a vytrhávám mu ho z ruky. Otočím se a zarážím mu nástroj do hrudníku.

Anna v hodů poměrně přesvědčivě doktora překonala a podle toho popsala situaci. S dějmistrem by nyní ještě vyhodnotili zranění a podle toho by se scéna ukončila nebo ještě pokračovala. Hod na zdraví ukáže právě další příklad:

3. Hod ověřující zdraví

Elýza: 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 lámáných kostí. Svaly jí ale ochabovaly únavou a její reflexy pomalu otupovaly.

Dějmistr: Jeden z mladých účastníků potyčky stojící na kraji měl pistoli a vystřelil. Elýzu zasáhla mrazivá polest v boku. Dva hody na ověření zdraví, cílové číslo 4.

Dějmistr i Elýza přistupují v tomto příkladu k vyprávění ne zcela obvyklým způsobem, což ale není na škodu. U střely z pistole předpokládejme, že kostky už rozhodly v Elýzím neprospěch před tím, a věnujme se tedy zranění. Teď Elýza dvakrát hodí, padá 2,4,2 a 3,4,6. Zdraví má dobré (4), první hod je tedy neúspěch a druhý úspěch.

Elýza: Jak bolest pronikala hlouběji do těla, Elýza zamrkala. Má docela dobré zdraví, ale věděla, že je zle.

Věci kolem ní začaly blednout a bolest uživala její zdraví. Přiblížila se poslední lokra... Tělo Elýzy zaplavila vlna adrenalinu. Stále na tom se zdravím byla ještě slušně (3) a s šilným výrazem se vrhla znova do boje.

4. Skupinový hod

Dějmistr: Vítr skučí všude kolem vás a žene v proudech ostrá zrnka písku. Písečná bouře zuří plnou silou, před vámi se však rýsuje obrys nízké budovy. Poručík se snaží překřičet běsnící víchr: „Zbraně připravit. Desátníku Shannone běžte dopředu provést průzkum.“ Skupinový hod, všichni na vnímavost.

Každý člen skupiny si hodí a postupně oznamují výsledky: 3, 3, 2 a 1. Desátníku Shannonovi padla dvojka.

Dějmistr: Z budovy náhle s vřískotem vyrazí trojice sirén. Tvoje reakce je okamžitá a ihned padneš do písku. Nad hlavou se ti valí vlna psychokinetických plamenů, která sráží nadplukovaníka s (hodem 2) a ženu vedle něj (s hodem 1). Zbývající dva vojáci se stihli překulit stranou a slyšíš jak zasypávají budovu palbou lehkých kulometů. Všude kolem tebe burácí palba a exploze. Když zvedneš hlavu, vidíš, že hlavní siréna vztyčila mezi sebou a zbytkem skupiny nějakou mihotavou bariéru, jež odráží kulky a nedovoluje proniknout ani větru. Pokud budeš dost rychlý desátníku, máš volný okamžik k palbě.

Shannon: Neváhám, bleskově tahám z pouzdra svou devítimilimetrovou pistolí, a v duchu se modlím k mariňákům, kteří mě učili střílet.

5. Štěstí

Ogroánci byli všude. Dargil vyčkával na své straně mostu, než se Elýza dostane na tu druhou. Hned pak vyrazil i on sám, ale okolnosti ho donutily spěchat přespříliš. Jeho noha uklouzla na hladkém kovovém povrchu a tisíc ledových jehliček jako by se zabodlo do kůže, když spadl do zpěněného, ledového proudu. Nyní se k situaci vracíme:

Vypravěč: Kdybys měl velké štěstí, podařilo by se ti zachytit ještě balvanu, který se tyčí z vody asi metr a půl od tebe.

Dargil neváhá a hází kostkou. Vypravěč mezitím specifikuje, že cílové číslo bude (podle popisu) 5. Dargilovo štěstí je nadprůměrné (4) a na kostkách padne 2,2,3. To dá mizerné 2 a ani zdaleka nestačí.

Dějmistr: Tvoje ruka jen bezmocně plácne do vody směrem ke skalisku, které se v proudu rychle vzdaluje. Víry vody tě tahají za nohy a oblečení, hladina se zavírá. Někde nad hladinou snad Laura něco křičí, ale zpěněné peřeje ji přehlušují. Hledíš na inkoustově modrou hladinu nad sebou, bohužel jsi na nesprávné straně. Bolesti musíš vydechnout... Snažíš se zakašlat...

Dargil: Dobře, dobře, obětuju jednu příčku štěstí.

Dějmistr: V pořádku. Netušíš, jak dlouho to trvalo, než jsi opět začal vnímat. Mohlo to být pár vteřin a stejně

dobře tisíc let. Najednou si uvědomuješ kde jsi. Štěrk břehu ti dře o záda a voda v útrobach tě dusí, hlavu máš ale už nad hladinou.

Dargil: Vykašlávám poslední cákance vody a opatrně se rozhlížím. „Lauro...“ napůl zašeptám nakřáplým hlasem.

Dějmistr: Všechno co vidíš je ale jen černá noc, která zahaluje cokoli vzdálenějšího, než dva balvany ve břehu asi metr od tebe. Najednou se ale tvoje nohy začnou třást a padneš zpátky na kolena, a poté se celý složíš na trávu břehu. Tvé smysly zahálí opět ticho a tma. Nejsi na tom sice dvakrát nejlépe, ale přes to jsi měl tentokrát obrovské štěstí. Tvé štěstí je teď už jen průměrné.

6. Duševní rovnováha

Derek Jones: „Utíkejte, sakra!“ řvu na ostatní a svou pětacítyřičtkou mířím na Temnotu před sebou.

Vypravěč: Ocel zahřátá vystríleným zásobníkem tě pálí v prstech. Najednou z temné masy vyrazí chapadlo a pevně se ovinuje kolem tvého kotníku. Tvoje zrcadlové brýle spadly na zem a ta slizká věc tě vleče po podlaze plné střepů. Hod' si na duševní rovnováhu. Překonat to půjde jen velice těžko (5).

Předpokládejme, že útok Temnoty byl vyřešen již před tím a přejdeme k duševní rovnováze. Ta Dereka už byla i tak dost pošramocená (1) a tak svým 4,3,1 boj těžce prohrává.

Derek Jones: V očích se mi začínají lesknout slzy. Nehnutě ležím a zírám někam za hranice toho světa. Dunění mi naplňuje uši a proplétající se Temnota je již jen pár stop přede mnou.

Vypravěč: Vlhká chapadla se ti ovíjejí i kolem rukou a hlavy. V hloubi duše víš, že bys měl bojovat, ale nedokážeš to. Hořce si uvědomuješ, že zbytek družiny už by tu dávno byl, kdyby byli na živu nebo ochotní tě zachránit. Jsi už jen sám ve tmě, začínáš se klepat, chladný pot z tebe stéká v proudech. Chci další hod. Poslední kapička adrenalinu v krvi ti pomůže, ale i tak bude ubránit se neobyčejně obtížné (4). Teď už ale neúspěch s následky.

Derek Jones: Ne! Je to všude kolem mě, pod oblečením a na obličeji. Chladná pulzující věc pohlcující a stlačující všechny končetiny.

Kostky se v této chvíli zastavily na číslech 1,5,6. Derek má celkem 2, co se bude dít už se nedá změnit.

Vypravěč: Poslední pokus tvého těla osvobodit se končí strašným nezdarem. Šilný nával všech pocitů v hlavě najednou jako by někdo vypustil ven. Necítíš nic, jen nekonečnou prázdnotu. Tvé svaly ochabují, před očima se odkrývají opony jiných světů. Rozum Dereka Jonese pohasíná. Derek je teď už pryč...

Vypravěč: Vy ostatní se odebíráte zpátky k dodávce. Něteří z vás tiše klejí, ale při pomyšlení na osud vašeho společníka každého z vás zamrazí na zádech.