



Prah Fantasy

Hry na hrdinov rýchlo.

2015 © Marek J. Kolcun, verzia 1.4.1

Obsah

Úvod.....	3	1. Miera zmeny stavu many.....	11
Postavy.....	3	2. Miera narušenia integrity cieľa.....	11
Skúšky.....	3	1. Ovládateľnosť schopnosti.....	11
Atribúty.....	3	2. Plošnosť.....	12
Sila.....	3	3. Autonómnosť.....	12
Vedomosť.....	3	4. Trvácnosť.....	12
Obratnosť.....	3	Vyvolávanie.....	12
Duchaprítomnosť.....	4	Trvania.....	13
Životaschopnosť.....	4	Nepriatelia.....	13
Zranenia.....	4	Duel.....	13
Odpočinok.....	5	Konanie alebo zámer?.....	14
Liečba.....	5	Poradie hráčov a postáv počas súboja.....	14
Smrť.....	5	Dočasná výhoda/nevýhoda.....	14
Prichádzajú kocky.....	6	Boj proti presile.....	14
Totálny úspech a zlyhanie.....	6	Príklady zbehlostí.....	15
Zbehlosť.....	7	boj.....	15
Získavanie zbehlostí.....	7	pohyblivosť.....	15
Zbehlosť a Majstrovstvo.....	7	nadprirodzené.....	15
Vyčerpávanie.....	7	jemná motorika.....	15
Tromfy.....	8	zvieratá.....	15
Kedy nemôže Sprievodca použiť tromfy?.....	8	výroba.....	15
Skúška hlasov.....	8	sociálne.....	15
Predmety.....	8	Prah Hororu.....	16
1. názov a popis.....	8	Teror.....	16
2. číselný modifikátor.....	8	Šialenstvo.....	16
3. nečíselný modifikátor.....	9	Návrat medzi príčetných.....	16
Ako zvolit' číselný modifikátor zbrane?.....	9		
Vytváranie postavy.....	9		
Vplyv fóbie a cieľa na výsledky hodov.....	10		
Zlepšovanie postáv.....	10		
Schopnosti.....	10		
Schopnosť alebo zbehlosť?.....	10		
Definovanie schopností.....	10		

Úvod

Vezmeme to zhurta, motivačné a atmosférické mini poviedky si necháme na inokedy.

Prah sú jednoduché pravidlá pre hru na hrdinov, ktorá chce osloviť svojou univerzálnosťou a skĺbením hrania rolí s víťazoslávnym pocitom, keď nájdete epický meč +4.

Idea Prahu je priniesť jednoduchý a účelný systém, ktorý možno aplikovať na akýkoľvek žáner. Pre jednoduchosť budeme aplikovať pravidlá v príkladoch na prostredie klasickej fantasy. Rozdiely a doplnky pre hru v inom žánri nájdete v samostatných kapitolách. Pojmy a skratky, ktoré v popise pravidiel zaznejú prvý raz, sú zvýraznené tučným písmom.

Pre priblíženie jednotlivých prvkov hry budeme sledovať dvojicu nájomných žoldnierov – zlodejky Levy a bojovníka Gwana.

Postavy

Každé živé aj neživé stvorenie má definované základné atribúty, ktoré kvantifikujú jeho danosti. Nerozhoduje pritom, či daný tvor/postava patrí hráčovi alebo ho ovláda **Sprievodca**. Počas hrania sa jednotlivé atribúty postavám zvyšujú, a to či už dočasne - nosením predmetov s odpovedajúcimi bonusmi, vypitím podporných elixírov či zoslaním požehnania vyvoleného božstva - alebo natrvalo; nadobudnutím bodov, ktoré zvýšia maximálnu úroveň atribútu postavy.

Atribúty definujú fyzicko-psychické danosti postavy. Čím je hodnota atribútu vyššia, tým má postava daný atribút lepší. Prejavuje sa to tým, že šance postavy na úspech v **skúške** vyžadujúcej si konkrétny atribút, sú okamžite vyššie, než sú šance postáv s rovnakým atribútom reprezentovaným nižším číslom.

Skúšky

Všetky udalosti, ktoré vyžadujú využitie atribútov postáv, možno klasifikovať ako skúšku. Či už ide o zoslanie kúzla, útok kladivom, preseknutie lana, predbehnutie súpera alebo naučenie sa dlhého hesla, všetko sú to skúšky, ktoré postavy môžu zdolať.

Postava nemôže opakovať skúšku za rovnakých podmienok, v ktorej práve zlyhala skôr ako za hodinu. Môže však skúsiť iný prístup vyžadujúci iný atribút alebo iný predmet či schopnosť.

Atribúty

Sila

predstavuje celkovú fyzickú zdatnosť postavy. Čím je číslo vyššie, tým je aj postava mocnejšia. Dvihne padnutý trám, rozrazí dvere, pretlačí súpera na páke, zabehne d'alej.

Vedomosť

znamená teoretickú znalosť. Vysoká hodnota znamená viac vedomostí. Kúzelník vie mocnejšie kúzla, alchymista pozná viac receptov, bojovník má naučených viac bojových techník, strelec ovláda základy fyziky, bača vie, ako strihať ovce a pod.

Obratnosť

reprezentuje celkovú šikovnosť postavy. Vyššie číslo znamená väčšiu obratnosť, presnosť a precíznosť pri narábaní s mechanizmami. Postava vypáči zámok, nájde poslepiačky prstami ampulku v kabele, nestratí rovnováhu na lane, trafí kameňom cieľ, dokáže žonglovať.

Duchaprítomnosť

Spolu s atribútom *vedomosť* formuje tento atribút aj charakter postavy. To, ako vystupuje, ako sa správa v stresových situáciách alebo v čase uvoľnenia. Zároveň je potrebná pri skúškach na reflexy, všímavosť, koncentráciu a prítomnosť. Pomáha pri určovaní poradia postáv v dueloch.

Duchaprítomnosť sa mení automaticky počas skúšok a duelov zakaždým, keď hráčovi padne na kockách **totálny úspech** alebo **zlyhanie**. Pri totálnom zlyhaní duchaprítomnosť klesá, pri totálnom úspechu môže stúpnuť o jeden bod.

Postava, ktorej duchaprítomnosť klesne na nulu, môže pri **zbehlých** a **majstrovských** úkonoch používať iba **jedinú** kocku.

Pokiaľ je postava vybavená predmetom alebo má iný modifikátor, ktorý upravuje počet vrhaných kociek (napr. vplyv elixíru alebo kúzla), môže hráč hádzať viacerými kockami aj pri nulovej duchaprítomnosti postavy. Duchaprítomnosť ovplyvňuje výlučne danosti postavy, nevzťahuje sa na bonusy získané dočasne.

Životaschopnosť

Reprezentuje schopnosť postavy vporiadavať sa s nepriaznivými vplyvmi prostredia alebo nepriateľského konania iných postáv.

Maximálna životaschopnosť je určená najvyšším z predchádzajúcich atribútov. Ak životaschopnosť klesá, klesá aj maximálna obnoviteľná úroveň všetkých ostatných atribútov.

Naopak, ak životaschopnosť rastie, rastú aj maximálne dosiahnuteľné hodnoty ostatných atribútov, ale - samozrejme - iba po ich úroveň, ktorú postava momentálne má.

Maximálna životaschopnosť nie je ovplyvnená nosením alebo užívaním predmetov či iných efektov, ktoré menia hodnoty atribútov počas hodov na úspech v skúške.

Naši hrdinovia majú k atribútom priradené nasledovné hodnoty:

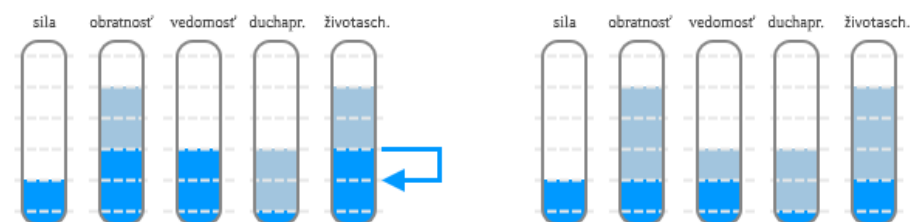
	<i>sila</i>	<i>vedomosť</i>	<i>obratnosť</i>	<i>duchaprítomnosť</i>	<i>životaschopnosť</i>
<i>Gwan</i>	5	1	1	1	5
<i>Leva</i>	1	2	4	2	4

Nateraz nie je podstatné, odkiaľ sa tieto hodnoty vzali.

Zranenia

Zranenie je reprezentované znížením maximálnej životaschopnosti postavy. Každý atribút, ktorého aktuálna hodnota je vyššia ako hodnota životaschopnosti, sa okamžite zníži na jej aktuálnu úroveň.

Narozdiel od **oddychu** sa zranenia líšia tým, že obyčajným odpočinkom sa neobnovia.

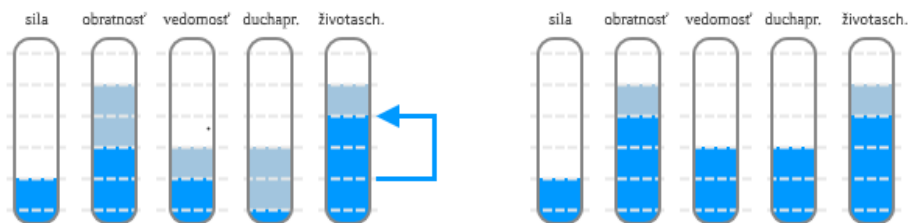


Leva mala v lese nepríjemnú potýčku a akoby to nestačilo, teraz si ešte aj vyvrtila členok. Odoberie si preto zo životaschopnosti jeden bod a všetky atribúty, ktoré majú vyššiu hodnotu ako je aktuálna životaschopnosť, si takisto zníži.

Odpočinok

Pokiaľ je postava vyčerpaná a chýbajú jej nejaké body do plného bodového stavu jej atribútov, musí si pre ich doplnenie na pôvodnú úroveň odpočinúť. Ak postavy odpočívajú v improvizovaných podmienkach (napr. pod holým nebom), môžu si obnoviť najviac **dva body** z každého atribútu. Ak si však postavy doprajú *poriadny odpočinok* (napr. v poriadnej posteli), môžu si obnoviť **všetky** chýbajúce body atribútov.

Zranená postava si odpočinkom môže obnoviť body atribútov najviac po aktuálnu úroveň životaschopnosti, nie viac.



Leva strávila noc pri ohnisku na čistine v lese, môže si obnoviť dva body z každého atribútu. Keďže je však ľahko zranená, obratnosti prinavrátí iba jeden bod. Iba jeden bod obnoví aj atribútu vedomosť, pretože tým dosiahne jeho maximálnu úroveň. Duchaprítomnosti obnoví celé dva body a atribút sila, keďže je v plnom stave, obnovovať nemusí.

Odpočinkom si postava môže obnoviť iba body zo sily, obratnosti, vedomosti a duchaprítomnosti.

Liečba

Každý chýbajúci bod životaschopnosti sa lieči rôzne dlho. Pokiaľ postave chýba prvý bod, jeho obnova trvá jeden deň. Druhý bod trvá dva dni, tretí bod tri a tak ďalej.

Leva s maximálnou životaschopnosťou 4 prišla do sanatória takmer v bezvedomí (so životaschopnosťou na úrovni 1). Kým bude opäť plne zdravá, bude sa musieť liečiť 6 dní (3 + 2 + 1).

Počas liečby postava nesmie podstupovať žiadne skúšky, ani sa nesmie účastniť duelov. Postava sa tak môže liečiť aj počas cestovania s ostatnými hrdinami, avšak všetko úsilie musí venovať svojmu zotavovaniu.

Po uplynutí potrebnej doby liečenia jedného bodu životaschopnosti si postava môže obnoviť všetky vyčerpané atribúty tak ako pri *odpočinku*.

Ak je postava počas liečby donútená podstúpiť skúšku alebo duel, jej snaha uzdraviť sa vyšla navnivoč a obnovu aktuálneho bodu životaschopnosti bude musieť podstúpiť znova od začiatku.

Smrť

Pri zdolávaní skúšok alebo duelov sa môže stať, že postave klesne životaschopnosť na nulu. V tomto prípade postava okamžite upadá do bezvedomia a nie je schopná reagovať na žiadne ďalšie skúšky ani duely.

Postave, ktorá je v takomto kritickom stave, musí pomôcť iná postava (či už niektorého z hráčov alebo Sprievodcu) najneskôr do nasledujúceho dňa. Použiť k tomu môže či už schopnosť, predmet schopný liečiť alebo zdolá **priemernú** skúšku.

Úspešne ošetrená postava nadobudne vedomie so životaschopnosťou 1 a ostatnými atribútmi na nule.

Postava, ktorú sa nepodarilo ošetriť včas alebo všetky spôsoby zlyhajú, definitívne zomiera a jej úloha v dobrodružstve končí.

Prichádzajú kocky

V hre sa používajú šesťstenné kocky (ďalej aj ako „k“). Vždy, ak musí jedna alebo viac postáv podstúpiť skúšku, použijú sa kocky. Jej náročnosť, a teda *cieľové číslo*, ktoré musí každý účastník skúšky dosiahnuť, aby jeho postava v skúške uspela, určuje Sprievodca zodpovedaním nasledovných otázok:

1. **Ako náročná by bola táto skúška pre priemernú postavu?** (ľahká, náročná...) Tým získa Sprievodca rozsah hodnôt, ktoré môžu reprezentovať výslednú náročnosť.
2. **Ako ovplyvňuje zdolávanie skúšky prostredie?** Ak nepriaznivo, náročnosť sa z polovice zvoleného rozsahu náročností posunie o 1 bod nahor. V opačnom prípade sa posunie nadol.
3. **Pomohol by pri zdolávaní skúšky nejaký predmet alebo nástroj?** Pokiaľ áno a postava ho používa, náročnosť klesne, ale ak ho nemá, stúpne o jeden bod. Ak na zdolanie skúšky predmet alebo nástroj nie je potrebný, náročnosť sa viac nemení.

Sprievodca by mal vedieť rozoznať, či je použitie predmetu pri skúške nevyhnutné, alebo iba nápomocné. Stabilizačná tyč pri kráčaní po lane je veľká výhoda, ktorá môže ovplyvniť už prvotný výber rozsahu náročností, zatiaľ čo zablatené mokašiny sú iba minoritná nevýhoda.

Pri určovaní náročnosti skúšky Sprievodca neprihliada na to, či je v zdolávaní konkrétneho typu skúšky postava zbehlá alebo nie. Postavy však pri zdolávaní skúšok môžu svoju zbehosť využiť.

Pri prekonávaní skúšky hráč k výslednému hodu kockou alebo kockami pripočítava úroveň toho atribútu svojej postavy, ktorý sa na zdolanie skúšky rozhodol použiť. Ak by bolo možné použiť rôzne atribúty, aplikuje ten, ktorého použitie dáva v danej situácii väčší zmysel.

Skúška sa považuje za **úspešne** zdolanú, ak bude **celkový súčet** atribútu, modifikátorov a hodnôt na kocke (kockách) **rovný alebo vyšší** ako **cieľové číslo**.

Výsledok skúšky popíše hráč postavy, ktorá ju podstúpila.

Výsledky hodu:

jednou kockou 1 2 3 4 5 6
 dvomi kockami 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 tromi kockami 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Kritické hodnoty:

- totálny úspech
- totálne zlyhanie

Náročnosť:

- triviálna
- ľahká
- priemerná
- náročná
- ťažká
- životná výzva

Totálny úspech a zlyhanie

Pokiaľ sa hráčovi podarí hodiť pri skúške alebo dueli totálny úspech, jeho postava si môže obnoviť jeden bod k práve použitému atribútu **alebo** duchapritomnosti (pokiaľ si zvolený atribút môže obnoviť).

Ak sa však hráčovi podarí hodiť totálne zlyhanie, musí si jeden bod

duchaprítomnosti odobrať. Ak by hráč už nemal ako odobrať postavu bod z atribútu alebo duchaprítomnosti, nič sa nedeje. Platí však, že hráč, ktorého postava má duchaprítomnosť na nule, používa pri zbehlých a majstrovských činnostiach iba jedinú kocku.

Hráč musí svojej postave odobrať bod z duchaprítomnosti aj keď sa vyčerpá a v skúške nakoniec uspeje. Neúmerná snaha niečo dosiahnuť predsa len zvyšuje hladinu stresu.

Zbehlosť

Postava môže byť v istých činnostiach zbehlá. Zoznam zbehlých činností má zapísaný v denníku. Keď tieto úkony postava používa pri skúškach, môže namiesto jednej kocky počas skúšok a duelov použiť dve.

Zbehlosť popisuje súhrn činností zameraných na konkrétny atribút.

Môže ísť o najrôznejšie činnosti ako napr. krotenie divej zvery, ručné práce, zaobchádzanie s mečom, strelba z luku na diaľku, okultné vedy a podobne. Príklady zbehlostí možno nájsť na konci tejto príručky.

Gwan je zbehlý v boji bez zbrane a v zastrašovaní.

Získavanie zbehlostí

Postava sa môže naučiť novú zbehlosť za **každé dva body** v jednom atribúte (teda pri dvoch, štyroch, šiestich bodoch atď.).

Zbehlosť postave hráč nemusí pripísať okamžite, keď má na to príležitosť. V takom prípade môže postava nadobudnúť novú zbehlosť po *poriadnom odpočinku*.

Zbehlosť a Majstrovstvo

Majstrovstvo môže postava dosiahnuť iba v **zbehlosti, ktorú už ovláda** a iba vtedy, ak má v danom atribúte **najmenej šesť bodov**. Tak ako pri získavaní zbehlosti, môže postava nadobudnúť majstrovstvo buď okamžite len čo je to možné, alebo až po poriadnom odpočinku.

Postava používajúca majstrovskú zbehlosť môže pri skúškach a dueloch hádzať až tromi kockami.

Narozdiel od zbehlostí môže postava dosiahnuť iba jedno trvalé majstrovstvo. Stále však platí, že pomocné predmety alebo iné vplyvy môžu hráčovi poskytnúť tri kocky aj pri viacerých prípadoch. Hráč nemôže nikdy pri hodoch používať viac ako tri kocky.

Po poriadnom odpočinku môže postava nadobudnúť nanajvýš jednu zbehlosť alebo majstrovstvo.

Vyčerpávanie

Pokiaľ sa pri hode na skúšku alebo v dueli stane, že hráč neuspel, môže sa vyčerpáť. Zníži hodnotu toho atribútu, ktorý prirátal k hodu kockou o jeden bod. To sa vo výsledku prejaví tak, že neúspešná skúška **bude** okamžite **úspešná**. Pokiaľ postava nemá v prislúchajúcom atribúte žiadne body, ktorými by sa mohla vyčerpáť, v skúške automaticky neuspela.

Bonusy k atribútom z predmetov či iných modifikátorov sa týmto spôsobom nemôžu vyčerpávať. Ak prilbica poskytuje +2 body k atribútu Vedomosť, nemožno ju degradovať na prilbicu +1.

Pokiaľ sa v dueli ocitnú dve hráčske postavy, nemôžu sa vyčerpávať.

Prenasledovaná Leva uteká po balkóne a chce preskočiť zo zábradlia na balkón susedného domu. Sprievodca rozhodol, že tento kúsok je pomerne náročný a na jeho zdolanie bude Leva musieť uspieť v skúške s cieľovým číslom 14. Leva chce využiť svoju obratnosť a zbehlosť v akrobatických kúskoch. Hráč teda hodí dvomi kockami (5 a 3) a k výsledku priráta číslo 4. Výsledok 12 je menej ako 14, preto sa Leva rozhodne vyčerpať. Zníži hodnotu atribútu obratnosť o jeden bod a neisto, ale predsa len doskočí na podlahu susedného balkóna.

Tromfy

Vždy, keď sa postava vyčerpa a uspeje tak v dueli alebo skúške, získa Sprievodca jeden tromf. Keď nazbiera minimálne toľko tromfov, koľko je v hre prítomných hráčov, môže ich využiť podobne ako využívajú hráči vyčerpanie.

Môže teda zmeniť okolnosti prebiehajúcej skúšky alebo duelu v prospech prostredia alebo postáv, ktoré ovláda on. Tromfy dokážu hrdinom v príbehu pekne zavariť, avšak nikdy nemajú nezvratný dosah.

Kedy nemôže Sprievodca použiť tromfy?

- tromfy nesmú byť aplikované, ak by ovplyvnili postavu, ktorá sa práve vyčerpa,
- tromfy nesmú byť viazané na postavu spôsobom, že ich nemôže zmarit' konanie inej postavy,
- postava nemôže účinkom tromfov umrieť.

Skúška hlasov

Ak sa stane, že sa hráč rozhodne vykonať akciu, ktorá sa ostatným hráčom nepozdáva, nie je možné jej uskutočnenie vyhodnotiť na základe skúšky alebo duelu a nedá sa ani rozumne vyargumentovať, môže sa

použiť skúška hlasov.

Všetci hráči hlasujú za alebo proti spornému zámeru, pričom Sprievodca môže v prípade nerozhodného výsledku použiť jeden *tromf* (ak nejaký má) a prirátať ho k svojmu hlasu.

V prípade, že Sprievodca nemôže alebo nechce rozhodnúť v prospech jednej alebo druhej strany, víťazí zámer hráča.

Predmety

Pred vytvorením svojej prvej postavy je nutné povedať si ešte niečo o predmetoch v hre.

Každý predmet v hre je definovaný troma parametrami:

1. názov a popis
2. číselný modifikátor
3. nečíselný modifikátor

1. názov a popis

Každý predmet má svoj názov, v prípade bližšej špecifikácie aj popis.

Metla. Kuchynský nôž, hrdzavý a so zaschnutou krvou.

2. číselný modifikátor

Medzi číselné modifikátory patria všetky číselné hodnoty, ktoré nejakou priamo ovplyvňujú výsledok hodu na úspešnosť skúšky alebo duelu.

Kuchynský nôž [O1] (obratnosť + 1)

Meč náhody [K6 - 3] (jedna kocka naviac, ale postih k hodu - 3)

Ťažké železné topánky [S1][O-2] (sila + 1, ale obratnosť - 2)

3. nečíselný modifikátor

Tento modifikátor sa neprejavuje pri vyhodnocovaní skúšok, ale ovplyvňuje postavu v ostatných oblastiach.

Prekliata košeľa - možno ju vyzliecť iba po vyslovení zaklínadla.

Zvonček - veľmi prenikavo zvoní do veľkej vzdialenosti.

Putá - postava má spútané ruky päť palcov od seba oceľovým mechanizmom.

Medzi nečíselné modifikátory patria aj tie, ktoré obsahujú číselné modifikátory, ale počas používania neovplyvňujú skúšky postavy.

Tesné rukavice - sňať ich je záhadne ťažké (skúška na obratnosť).

Cieľ zasiahnutý uspávacou šípkou je uspaný na jednu hodinu.

Ako zvoliť číselný modifikátor zbrane?

Drobné zbrane a predmety (pokiaľ nejde o výnimočné kusy) pridávajú jeden bod k atribútu.

Stredne veľké pridávajú dva a prepracované, dokonale vyhotovené predmety pridávajú tri.

Predmety pochybnej kvality môžu hodnoty atribútov naopak znižovať.

Vytváranie postavy

Vytváranie postavy prechádza nasledovným procesom:

1. pomenovanie postavy,
2. definovanie jej popisu/histórie,
3. určenie jednej fobie a životného cieľa,
4. rozdelenie najviac 10 bodov do jednotlivých atribútov,
5. zvolenie a zaradenie zbehlostí
6. vytvorenie **schopností** za neutratené body,
7. zapísanie štyroch štartovacích predmetov.

	Krok	Vysvetlenie
1	Moja postava sa bude volať Leva zvaná Britva	Meno postavy môže, ale nemusí vystihovať alebo evokovať nejakú osobnú črtu, charakter.
2	Leva sa v sirotinci, kde vyrastala, zaplietla s miestnym zlodejským klanom, v ktorom si začína budovať povest'.	Definíciou povolania sa profiluje životný údel postavy a jej minulosť. V popise môže byť, samozrejme, omnoho viac, záleží na hráčovi, aké pozadie svojej postave pripraví. Čím je pozadie postavy bohatšie, tým ľahšie sa Sprievodcovi tvorí dobrodružstvo.
3	Leva nevie plávať a bojí sa hlbokkej vody.	Dôvod Levinej fobie môže byť spomenutý napr. v popise postavy. Ako k nej prišla, prečo ju nevie prekonať atď.
4	Chce si nahonobiť majetok, aby nikdy viac nemusela žobrať.	Postava by počas hry mala smerovať k naplneniu svojho cieľa. Pokiaľ je to možné, mal by to byť jej hnací motor, dôvod, prečo sa účastní dobrodružstva.
4	Jeden bod venuje do atribútu sila, dva do vedomosti, štyri do atribútu obratnosť a 2 do duchaprítomnosti.	Body možno rozdeliť ľubovoľne, je treba však prihliadať na to, že bez jediného bodu v nejakom atribúte sa postava nebude môcť vyčerpávať a všetky skúšky, v ktorých zlyhá, automaticky prehrá. Body nie je nutné utrátiť všetky, oplatí ich investovať do schopností.
5	Leva je zbehlá v otváraní zámkov a v akrobacii.	Dve zbehlosti sa odvíjajú od Levinho života. Keďže žila na ulici, naučila sa rýchlo utekať pred tými, ktorých krátko predtým okradla.
6	Za 1 bod si vytvorí špeciálnu schopnosť – Tichošľap	Schopnosť vie použiť, keď sa potrebuje nečujne premiestňovať.
7	Leva má so sebou nošu s jedlom a mešec s 30 mincami, zlodejské náradie a zakrivenú dýku	Štartovacie predmety sú tu preto, aby postavy nezačínali s holými rukami.

Vplyv fóbie a cieľa na výsledky hodov

Pokiaľ postava podstupuje skúšku alebo duel, ktorý sa týka jeho cieľa, získava postava bonus +2 k výsledku hodov.

Naopak, ak sa postava v skúške alebo dueli musí popasovať so svojou fóbiou, získava postih -2 body k výsledku hodov.

Zlepšovanie postáv

Všetky postavy sa časom zlepšujú. Na konci každého sedenia dostane každý hráč od Sprievodcu jeden bod skúsenosti za účasť a jeden bod skúsenosti, ak dobre odohral hru – či už pôjde o dobre zvládnutú rolu, správne načasované použitie schopnosti alebo inú udalosť, ktorá ovplyvnila hru v kladnom zmysle (teda hráči sa bavili). Tieto body môže hráč následne svojej postave prideliť k ľubovoľnému atribútu alebo si zaň pridať novú schopnosť.

Schopnosti

Schopnosti sú niečo, čo nevie každý človek. Môžu to byť špecifické techniky boja, schopnosť hypnotizovať, meniť formu, neuveriteľne potichu sa pohybovať alebo zosielať kúzla.

Schopnosti prezentujú všetky tie skutočne nadprirodzené prvky, ktoré robia jednotlivé postavy výnimočnými. Postava preto pre ich získanie musí utrátiť body skúseností, nestačí len nadobudnúť istú úroveň v tom-ktorom atribúte.

Pre prevedenie schopností postavy využívajú všadeprítomnú magickú substanciu (manu). Tú potom dokážu transformovať, ovplyvniť, alebo ňou vplývať na svoje okolie.

Ako manu možno označiť všetko, čo nemožno popísať zostávajúcimi

piatimi stavmi many (viď tabuľka).

Schopnosť je definovaná názvom, popisom a náročnosťou. Pokiaľ sa schopnosť vyvoláva dlhšie než okamžite, nachádza sa tento poznatok v jej popise.

Pre úspešné zoslanie akejkoľvek schopnosti je nutné uspieť v skúške.

Schopnosť alebo zbehlosť?

Zdanlivo podobné údaje reprezentujú odlišné danosti postavy. Zbehlosti zahrňujú bežné činnosti medzi postavami, ako je šitie, schopnosť zjednávať, sústrediť sa na jeden bod alebo rúbať drevo. Medzi schopnosti môže patriť drvivý úder, ohnivá strela, zhováranie sa so zvieratami alebo zmena podoby.

Definovanie schopností

Každá schopnosť má tieto primárne aspekty:

- Miera zmeny stavu many
- Miera narušenia integrity cieľa

Okrem týchto aspektov môže mať schopnosť ešte ľubovoľnú kombináciu nasledovných sekundárnych aspektov:

- Ovládateľnosť
- Plošnosť
- Autonómnosť
- Trvácnosť

Pre ilustráciu definovania náročnosti schopnosti si popíšeme určenie náročnosti klasiky fantasy žánru, ohnivej gule.

Pre definovanie schopnosti si stačí dôsledne rozobrať, ako sa schopnosť bude prejavovať a výsledný popis interpretovať pomocou nasledujúcich aspektov:

1. Miera zmeny stavu many

Zoslanie každej schopnosti začína spracovaním many.

Transformácia many prebieha aj v momente, keď sa zosielať snaží zmeniť manu na inú formu many (napr. myšlienku či strach).

Každá zmena stavu many zvyšuje náročnosť zoslania schopnosti o jeden bod.

Pri ohnivej guli potrebujeme vytvoriť z many plameň, čo je v podstate plazma. Náročnosť schopnosti je teda 2.

	stav	náročnosť
	Mana	1
	Energia	1
	Plazma	2
	Plyn	3
	Tekutina	4
	Pevná látka	5

2. Miera narušenia integrity cieľa

Tento aspekt určuje, nakoľko vyvolaná schopnosť naruší vnútornú integritu cieľa.

Čím je miera narušenia integrity cieľa väčšia, tým je schopnosť náročnejšia na zoslanie.

vplyv schopnosti	náročnosť
Schopnosť na cieľ nijako neovplyvňuje	0
Schopnosť na cieľ vplyva nedeštruktívnym spôsobom	1
Schopnosť cieľ poškodzuje po dlhodobom vplyve (hodina a viac)	2
Schopnosť cieľ poškodzuje okamžite	3

Ohnivá guľa po náraze exploduje, čím cieľ značne poškodí. Náročnosť sa tak dvíha o 3 body na hodnotu 5.

Sekundárne aspekty nie sú povinné, ale umožňujú zosielaťovi vytvoriť omnoho širšiu paletu schopností. S výnimkou *plošnosti* zvyšuje každé aplikovanie aspektu celkovú náročnosť zoslania schopnosti o **2 body**.

Pokiaľ zosielať nepoužije pri definovaní schopnosti sekundárne aspekty, pre každú schopnosť platí nasledovné:

- schopnosť po zoslaní nie je možné viac ovládať
- schopnosť je smerovaná na jeden konkrétny cieľ
- schopnosť nemá žiadnu formu autonómnosti
- schopnosť stráca účinok na konci zosielaťovho ťahu.

Zosielať nemôže aktivovanú schopnosť počas jej trvania dodatočne upravovať.

1. Ovládateľnosť schopnosti

Schopnosť môže zosielať ovládať do rôznej miery. Môže jej prejav iba spustiť, môže ju však i kontrolovať s nevídanou presnosťou.

Ovládateľná schopnosť je v zosielaťovej moci počas celej doby jej trvania. Pokiaľ schopnosť nemá istú formu autonómnosti, zosielať nemôže zosielať inú schopnosť, ani podstupovať skúšku či duel.

Ak sa zosielať rozhodne pôsobenie schopnosti ukončiť vedome, schopnosť bude zrušená. V opačnom prípade je zosielať vystavený v skúške na duchaprítomnosť; ak v nej uspeje, môže schopnosť naďalej ovládať.

Neovládanú schopnosť zosielať vytvorí, určí jej smer alebo určenie a

viac nie je schopný ju ovládať.

Ohnivá guľa zväčša letí priamo určeným smerom. Tento aspekt preto nebude pri tejto schopnosti použitý.

2. Plošnosť

Plošné schopnosti môže zosielateľ zacieliť na väčšiu plochu alebo viac cieľov. Plošné schopnosti ovplyvňujú plochu s priemerom **15 stôp** (6 krokov). Každé zväčšenie plochy pôsobenia schopnosti zväčšuje jej plochu o ďalších 15 stôp a zvyšuje náročnosť zoslania schopnosti násobne.

Ničivosť ohnivej gule možno takto škálovať od cieľenej strely až po doslova zbraň hromadného ničenia. Momentálne vytvárame cieľnú ohnivú guľu, takže náročnosť sa meniť nebude.

cieľov	plocha Ø	náročnosť
1	-	×1
2	15 stôp	×2
3	30 stôp	×3
4	45 stôp	×4
	...	

3. Autonómnosť

Schopnosti s vlastnou formou vedomia zahŕňajú všetky schopnosti, ktoré vo výsledku vytvoria dočasnú alebo trvalú inštanciu objektu schopného samostatne sa rozhodovať.

Takýto objekt sa správa ako nehrateľná postava, preto ho ovláda Sprievodca. Spravidla platí, že vytvorený objekt cíti istú väzbu k svojmu zosielateľovi, preto sa nikdy nepostaví proti nemu. Pokiaľ však je to v jeho povahe, nebude váhať obrátiť sa proti jeho spoločníkom.

Objekt možno dostať pod plnú kontrolu zosielateľa, ak je súčasťou zoslanej schopnosti aspekt, ktorým vie zosielateľ svoju schopnosť kontrolovať.

Ohnivá guľa letí priamo vyslaným smerom a prekážkam sa neuhýba. Jej náročnosť ostáva 5.

4. Trvácnosť

Zotrvanie účinku schopnosti je priamo podmienené tým, či sa postava nachádza v pokoji alebo uprostred duelu.

Schopnosti vyvolané počas pokoja môžu pretrvávajúť podľa tabuľky časových úsekov (viď **Trvania**).

Trvácnosť schopnosti vyvolávanej počas duelu sa ráta po kolách, ako sa hráči a Sprievodca striedajú vo svojich akciách.

Sprievodca rozhodol, že ohnivá guľa doletí k svojmu cieľu až v druhom kole. Zosielateľ preto navýšil jej trvácnosť a náročnosť tak stúpila o 2 body na hodnotu 7. Popis schopnosti je tým na konci a vždy, keď bude chcieť zosielateľ zoslať malú ohnivú guľu, bude rátať s tým, že jej náročnosť je priemerne 7.

Vyvolávanie

Schopnosť sa aktivuje a vyhodnocuje ešte v tom kole, v ktorom ju zosielateľ chce použiť.

Často sa však môže stať, že schopnosť je na zoslanie príliš náročná a šanca na zlyhanie je priveľmi vysoká. Preto ak sa zosielateľ rozhodne, môže zoslanie schopnosti rozložiť na viac kôl. Pri aktivovaní schopnosti prehlási, koľko kôl sa chce snažiť schopnosť vyvolávať a proces vyvolania schopnosti započne.

Za **každé kolo**, ktoré zosielateľ vyvoláva schopnosť, môže **znižit'** jej **náročnosť o 2 body** vďaka silnej koncentrácii, ktorú aktivovaniu schopnosti venuje.

Pokiaľ by sa stalo, že je zosielateľ pri vyvolávaní akokoľvek vyrušený, musí uspieť v Sprievodcom určenej skúške na duchaprítomnosť. Pokiaľ v skúške zlyhá, vyvolávanie schopnosti sa nepodarilo. Ak v skúške uspeje, alebo sa v prípade neúspechu rozhodne vyčerpať, môže vo vyvolávaní schopnosti naďalej pokračovať.

Trvania

Niektoré výsledky skúšok alebo efekty predmetov či účinky kúzel nemajú iba okamžitý vplyv, ale prejavujú sa istú dobu. Pre jednoduchosť sa v systéme ráta s následnými časovými rozptylmi, počas ktorých rôzne efekty trvajú:

časový úsek	náročnosť
okamžite	0
do hodiny	1
do súmraku - do úsvitu	2
do najbližšieho splnu/novu	3
do letného/zimného slnovratu do jarnej/jesennej rovnodennosti	4
do roka	5
do odvolania	6

Nepriatel'ia

Nepriateľ'ov, rovnako ako všetky ostatné postavy, tvorí Sprievodca. Ich tvorba je podobná tvorbe bežnej postavy. To znamená, že Sprievodca nepriateľ'ovi vymyslí názov, popis a určí mu atribúty, ktoré nepriateľ' bude počas boja používať. Nepriatel'ia nemávajú žiadne dodatočné bonusy k hodom z predmetov alebo dočasných efektov. Záleží od Sprievodcu, nakoľko chce manažment nepriateľ'ov držať pod kontrolou.

Počet bodov, ktoré Sprievodca nepriateľ'ovi rozdelí do jednotlivých atribútov, môže odvodiť od **náročnosti** tohto nepriateľ'a. Náročnosť sa odvodzuje od tabuľky náročnosti skúšok.

Beznohá zombie môže byť súper s náročnosťou 6. Sprievodca má tak šesť bodov, ktoré môže rozdeliť do jednotlivých atribútov.

Duel

Vždy, keď dôjde k stretu bytostí, sa namiesto skúšky vykonáva duel. Mechanika duelu a skúšky je z väčšej časti rovnaká.

Hráč konaním postavy určí, aký atribút používa pri dueli. Priráta odpovedajúce číselné modifikátory, hodí kockami a získa výsledné číslo. Následne súper (ovládaný či už iným hráčom alebo Sprievodcom) urobí to isté. Výsledné hodnoty sa porovnajú a tá, ktorá je vyššia, víťazí.

Pokiaľ hráč nechce znižovať životaschopnosť svojej postave a má nejaké body v atribúte použitom počas vyhodnotenia súboja, môže sa vyčerpať rovnako ako počas skúšky.

Porazený hráč (alebo Sprievodca) zníži životaschopnosť svojej postave, až pokiaľ nie je na nule. Tak, ako postavám hráčov, aj postavy Sprievodcu s nulovou životaschopnosťou sú vyradené z boja. Vzhľadom k tomu, že cudzím postavám nebude v drvivej väčšine prípadov nikto po

boji pomáhať, možno ich považovať za definitívne porazené.

Výsledok kola duelu popisuje jeho víťaz.

Konanie alebo zámer?

Hráč vždy popisuje **konanie** svojej postavy, nie jej zámer. Pokiaľ postava bojuje s hrdlorezom, je vysoko pravdepodobné, že sa chcú navzájom pozabíjať. Pre popísanie priebehu súboja je však podstatné to, **ako** ho to chcú dosiahnuť. V prípade, že by konanie postavy bolo nejasné, svoj zámer hráč ostatným popíše až dodatočne.

Poradie hráčov a postáv počas súboja

O poradí postáv rozhoduje pozícia postáv v oblasti a predovšetkým atribút *duchaprítomnosť*. Môže sa však stať situácia, kedy prvého hráča alebo dokonca poradie v celom súboji určuje Sprievodca.

Postava, ktorá je podľa poradia na rade, zahlásí svoju akciu. Pokiaľ je ňou skúška, pokúsi sa v nej uspieť. Ak je akciou duel s inou postavou, **vyzvaná** postava **musí** reagovať a okamžite odohrať svoj ťah.

Keď v priebehu kola príde rad na postavu, ktorá už musela reagovať na duel, ťah tejto postavy sa preskočí, nakoľko svoj ťah už vykonala.

Aj keď je postava nútená reagovať na akciu, stále sa môže pokúsiť vyťažiť zo svojho ťahu čo najviac. Môže sa pokúsiť presunúť a získať výhodu alebo zložiť útočníka na zem a znevýhodniť jeho.

Dočasná výhoda/nevýhoda

Pokiaľ sa akémukoľvek účastníkovi súboja podarí zámer, ktorý stavia súpera do nevýhodnej pozície (zrazenie na zem, oslepenie, zmätenie a pod.), môže Sprievodca takémuto súperovi udeliť dočasnú penalizáciu na všetky hody o 1 až 3 body.

Naopak, ak sa účastníkovi súboja podarí dostať do výhodnej pozície seba alebo inú postavu, získa táto postava dočasnú výhodu 1 až 3 body na všetky hody.

Boj proti presile

Počas súbojov sa môže stať, že sa hráči alebo nepriatelia ocitnú v prečíslení. Postava, ktorá počas kola musí čeliť viacerým súperom, môže spôsobiť priame zranenie iba jednému z nich. Každý ďalší duel v rámci jedného kola sa v prípade víťazstva postavy stojacej proti presile vyhodnotí tak, že sa postava iba ubránila útoku. Nepriateľ, ktorý takýto duel prehrá, nebude zranený. Ak by však postava takýto duel proti presile prehrala, bude zranená rovnako, ako keby bojovala iba s týmto nepriateľom.

Pokiaľ hráč vie, že jeho postava bude v danom kole bojovať proti presile, môže sa sám rozhodnúť, v ktorom dueli sa bude iba brániť a v ktorom sa bude snažiť zraniť súpera.

Postava môže aktívne zraniť presilu útočníkov iba pokiaľ používa vyhovujúcu zbehlosť alebo schopnosť.

Pokiaľ postava počas jedného kola už aktívne útočila (neúspešne) a následne sa ocitla opäť v súboji, aj v prípade úspechu v druhom súboji nepriateľovi nespôsobí žiadne zranenie (Príležitosť na zranenie už mala, hoci v súboji zlyhala).

Príklady zbehlostí

Keďže zbehlosti môžu zahŕňať naozaj akúkoľvek činnosť, zide sa pre inšpiráciu uviesť aspoň základný zoznam

boj

- taktika a plánovanie
- pohotovosť v boji (prehľad o bojisku)
- boj s viacerými zbraňami
- boj proti presile
- boj s holými rukami
- boj s neštandardnými predmetmi (nábytok, náradie)

pohyblivosť

- šplhanie a lezenie
- zakrádanie sa
- uhýbanie strelám a úderom
- únik z chvatov, pút, okov a lán
- tanec
- rovnováha

nadprirodzené

- zosielanie kúzel špecifického stavu many (schopnosti zamerané na tekuté skupenstvo, plynné, energické...)
- odolnosť voči nadprirodzeným, poveternostným a fyzickým vplyvom
- kontakt, sprostredkovanie a komunikácia s nadprirodzenými sférami, božstvami, médium
- ovládanie kúzelných objektov
- identifikácia magických objektov

jemná motorika

- vykrádanie vreciek
- otváranie a páčenie zámkov
- (de)aktivácia pascí
- príprava elixírov
- písanie, kreslenie a maľovanie
- hranie na hudobnom nástroji

zvieratá

- jazdenie
- akrobacia (naskakovanie, zoskakovanie, lietanie)
- chov
- krotenie
- porozumenie

výroba

- práca s materiálmi (nerasty, kov, koža, tkaniny, drevo, byliny, magické substancie)
- porozumenie plánom, šifram, návodom
- viazanie uzlov

sociálne

- znalosti cudzích jazykov (porozumenie a reč)
- znalosti kultúr (spoločenské zriadenie, zvyklosti, kultúra)
- všímavosť, pozornosť, dobrá pamäť
- zvládanie stresu a nátlaku
- presvedčanie, zastráňovanie a vyhrážanie
- blafovanie
- cenový odhad

Prah Hororu

Toto je druhé oficiálne rozšírenie pravidiel Prah Fantasy. Prináša tipy a postupy ako aplikovať mechaniku štyroch atribútov na hranie pátracích hier a hier, ktoré pracujú s psychikou postáv. Obvyklým zástupcom tohto žánru bývajú detektívky a predovšetkým horory.

Teror

Oboznámenie sa alebo prítomnosť pri smrti postavy (hráčskej alebo NPC), okamžite vyvolá skúšku na duchaprítomnosť.

Šialenstvo

Duchaprítomnosť môže postavám klesnúť aj pod nulu. Postavy vystavené silnému psychickému vypätiu postupne prichádzajú o zdravý rozum, čo sa prejavuje stratou jednotlivých daností:

1. Postava s duchaprítomnosťou na nule sa riadi pôvodnými pravidlami.
2. Ak duchaprítomnosť klesne na hodnotu -1, postava viac nie je schopná používať svoje schopnosti.
3. Pri duchaprítomnosti -2 má postava permanentný **postih -1** na všetky hody kockou.
4. Pri hodnote -3 postava viac nedokáže ustáť psychický nátlak a je zbavená svojprávnosti. Stráca rozumný úsudok, akékoľvek náznaky príčetného správania sú zatlačené do úzadia a na povrch vychádzajú jej najhrubšie charakterové črty – strachy, desy, tajomstvá minulosti.

Šialenú postavu hráč ovláda ako doteraz, v akejkolvek skúške však zakaždým zlyhá.

Návrat medzi príčetných

Postavy, ktorú sú nepríčetné, dokážu získať odpočinkom až 3 body duchaprítomnosti a dostať ju tak znova na nulu. Pri hodnote -1 a -2 však platia štandardné pravidlá pre obnovu atribútov odpočinkom.