

Minimald6

Autorem Minimald6 je Norbert G. Matausch, [CC BY-SA 4.0](#)

Minimald6 čerpá inspiraci z One Braincell RPG, DnD 5e a Deeds&Doers Bena Lehmana.

1. Tvorba postavy

1.1 Hod' si 1k6 na vlastnosti

Síla, obratnost, odolnost, inteligence, moudrost, charisma. Vlastnosti se mohou lišit setting od settingu. Sepíšete-li něco pro minimald6, vytvořte si takové vlastnosti, které chcete používat. Hodnoty jsou jen orientační (1 = hodně špatná, 6 = hodně dobrá), skutečnou definici získáte při hře.

1.2 Počáteční úroveň

Začínáš na 2. úrovni.

1.3 Vyber povolání postavy

Každý setting obsahuje seznam povolání, každé povolání nabízí seznam specialit (schopnosti a předměty). Vyber pro svou postavu (úroveň) specialit.

2. Hraní hry

2.1 Hráči

Popiš, co tvá postava dělá. Hod' 2k6, když je výsledek nejistý (když se pokoušíš zasáhnout nepřítele, uskočit, dělat věci, zachránit se). Vypravěč určuje kdy a proč.

- +1k6 za libovolnou výhodu (předmět, schopnost, vysoká vlastnost, skvělá taktika)
- -1k6 za libovolnou nevýhodu (nízká vlastnost, překážka, slepota, zranění)
- výhody a nevýhody se nehromadí, nikdy neházíš víc než 3k6 a méně než 1k6.
- Hod 5 nebo 6 = úspěch.

2.2 Vypravěč

Vyprávěj o světě a odehrávej v něm příběh. Když se postava pokouší o něco nebezpečného nebo

obtížného, hráči si hodí kostkami. Je-li to jednoduché, neházej, stane se to. Je-li to nemožné, neházej, nestane se to.

Úspěch v boji = snížení zdraví o 1 nebo popsání toho, co se stalo (vysoké zdraví = vydrží velké množství zranění, nízké zdraví = slabý). Všechny hody mění situaci.

2.3 Nehráčské postavy

Vypravěč, je-li to nezbytné, připraví speciality pro nehráčské postavy (jako u postav hráčů), případně zaimprovizuje.

2.4 Získávání úrovní

V přiměřený čas postava získá novou úroveň. Hráč může vybrat novou specialitu ze seznamu svého povolání. S tvým souhlasem může vybrat i ze seznamu jiného povolání nebo vytvořit novou schopnost.

2.5 Vytváření nových her s minimald6

- seznam vlastností odpovídající žánru
- seznam povolání, připravený pro náhodné určení hodem.

2.6 Vytváření povolání pro minimald6

Formát je:

Jméno (2 ← počet záznamů o postavě, které si hráč může vybrat), následuje čtyřmi nebo pět dalších záznamů (dovednosti, vlastnosti, background, temná tajemství atd.)

Příklad:

Technik (2): malá dílna nebo garáž; záhadné zařízení, kterému nerozumíš; absolvent s červeným diplomem (technika a mechanika); malý **zapper**, vše opraví

Nepopisujte vlastnosti, dovednosti nebo schopnosti. Vše se vyjeví v průběhu hraní.

2.7 Volitelné pravidlo: životy

Hod' 1k6 za každý bod odolnosti/zdraví. Součet představuje tvé životy.

- malé zbraně způsobují zranění za 1k6 životů
- střední zbraně a střelné zbraně za 2k6 životů
- velké zbraně za 3k6 životů.

2.8 Volitelné pravidlo: kostka dilematu

Ideální pro akční dobrodružné hry. Použijte v hodech další kostku, tzv. "kostku dilematu", která má jednu stranu označenou symbolem blesku. Pokud při hoďu padne blesk, stane se něco negativního, navíc k tomu, co nastane (nezáleží tedy na tom, zda na kostkách padl úspěch či nikoli).

2.9 Volitelné pravidlo: Mass Combat

- proti silnému soupeři (přesila nebo silná vlastnost): nevýhoda
- proti velmi silnému soupeři (přesila nebo silná vlastnost): nemožné
- proti slabému soupeři (přečíslení nebo slabá vlastnost): výhoda
- proti velmi slabému nepříteli (přečíslení nebo slabá vlastnost): pravděpodobné vítězství