

# GRAPPLE ve World of Darkness

sir Thomas

---

Grapple (*nejlépe bych přeložil jako držení, další dobrý překlad je „zápas“*) je výraz *World of Darkness* pro boj „tělo na tělo“, při kterém jsou oba bojující (na rozdíl od obvyklého boje, kdy stojí proti sobě a snaží se trefit toho druhého) do sebe zaklesnutí a snaží se toho druhého nějak přemoci (například mu zasadit zámek, nebo mu prostě jen zlámat všechny končetiny a další příjemné věci).

---

## 1 Ustanovení držení

Útočník provede *klasický útok* (**Strength + Brawl** - soupeřova **Defense**) a stačí mu jeden úspěch na to, aby se s obráncem dostal do *grapple*.

**Důležité poznámky** pro účastníky *grapple*

- uplatňuje se **Defense** vůči ostatním účastníkům boje
- nelze využít plné obrany (*Dodge*)
- nelze využít plného útoku (*All-Out Attack*)

## 2 Akce v držení

Zcela základní hod (na všechno, co lze udělat v *grapple*):

**Strength + Brawl - soupeřova Strength**

Hod provádí na níže uvedené akce oba bojující (podle iniciativy). Obvykle stačí jeden úspěch, ale jako vždy, čím více, tím lépe.

### 2.1 Uvolnění se

Házet si musí pouze obránce, útočník může *grapple* kdykoli zrušit<sup>1</sup>. K ukončení *grapple* stačí jeden úspěch.

### 2.2 Shození

S jedním úspěchem padají oba k zemi<sup>2</sup>. *Grapple* pokračuje na zemi, k tomu aby mohli účastníci vstát, musí ho zrušit.

### 2.3 Zranění

Úspěchy v hodů se převedou na omračující (*Bashing*) zranění.

---

<sup>1</sup>Jako útočníka bych viděl spíše toho, kdo má momentálně navrch, tj. například toho, kdo v poslední akci protivníka zranil, úspěšně odzbrojil, srazil, ...

<sup>2</sup>Logicky můžu soupeře shodit a zůstat stát i bez toho, aniž bych šel na zem s ním; podmínil bych to však více úspěchy.

## 2.4 Znehybnění (imobilizace)

Úspěch v hodů znamená znehybnění protivníka. Jeho akce jsou pak omezeny pouze na uvolnění se (potřebuje získat v hodů alespoň tolik úspěchů, kolik měl ten, kdo ho drží, v hodů na znehybnění) – i pak však zůstává v *grapple*.

Ten, kdo soupeře znehybňuje, nemůže provádět jiné akce než udržovat soupeře nehybného – v opačném případě ukončí znehybnění.

Nehybný bojující nepoužívá **Defense**.

## 2.5 Zbraně

V *grapple* je možné použít i zbraň. Používá se stále stejný hod (**Strength** + **Brawl** - soupeřova **Strength**<sup>3</sup>). Použití zbraně dává k hodů kostky navíc a umožňuje způsobit smrtící (*Lethal*) zranění (pokud ho způsobuje zbraň samotná)<sup>4</sup>.

**Důležitá poznámka:** Zbraň musí být dostatečně malá (například nůž, pistole, ...) <sup>5</sup>.

### 2.5.1 Tasení

S úspěchem v základním hodů je možné vzít do rukou zbraň, a to i odněkud z okolí a od soupeře (zřejmě pokud ji už nedrží).

### 2.5.2 Obrácení

S úspěchem v základním hodů je možné získat kontrolu nad soupeřovou zbraní. Použit zbraň může zřejmě pouze ten, kdo nad ní má kontrolu (a tak se může souboj zvrhnout v přetahování o zbraň).

### 2.5.3 Odzbrojení

S úspěchem v základním hodů je možné protivníka odzbrojit. Zbraň skončí na zemi někde v okolí bojujících.

## 2.6 Živý štít

Je možné soupeře použít jako krytí proti střelbě – zde se uplatňují klasická pravidla pro krytí<sup>6</sup>.

## 3 Více bojujících v *grapple*

Hypoteticky je možné, aby se jednoho *grapple* účastnilo více bojujících než dva – ale pouze pokud více bojujících „drží“ jednoho<sup>7</sup>. Hod samotného bojujícího je penalizován největší **Strength** od jeho soupeřů a navíc  $-1$  za každého soupeře nad prvního (tedy  $-(n-1)$ , kde  $n$  je počet jeho soupeřů)<sup>8</sup>.

---

<sup>3</sup>Pravidla jsou v tomto případě trochu nejasná, ale logicky se soupeřova síla odečítá.

<sup>4</sup>Zbraně typu boxer a rukavice s cvočky můžou být problematické. Pravděpodobně jdou obrátit proti soupeři a hypoteticky jde jejich uživatel „odzbrojit“, ale rozhodně to nebude záležitost jen jednoho úspěchu.

<sup>5</sup>Pokud má bojující při zahájení *grapple* v ruce dvoumetrový obouruční meč, zřejmě ho může použít, ale s docela velkým postihem.

<sup>6</sup>Poměrně vágní, vzhledem k tomu, že v odkazovaných pravidlech se o tom nic nepíše. Nejspíše je k tomu potřeba úspěch v základním hodů a nějak se určí, jak moc velké soupeř poskytuje krytí – odhadem modifikátor  $-2$

<sup>7</sup>Takzvaný *dogpiling* – představte si pět policistů snažících udržet dvouapůlmetrové napůl lidské a napůl vlčí monstrum. Počet je pravděpodobně třeba omezit rozdílem velikostí.

<sup>8</sup>Lze si pak představit situaci, kdy sice pět policistů nedokáže výše uvedenému monstru nic udělat, ale prakticky mu znemožňují veškeré akce.