

blanc

příběhová hra



Ecthelion²

noir
blanc



Blanc

příběhová hra

text a ilustrace:

Ecthelion²
2009

Blanc

příběhová hra

Tato hra vznikla jako soutěžní příspěvek pro RPG Kuchyni 2009, pořádanou serverem RPGforum.cz. Poznámky o použitých ingrediencích naleznete níže v textu.

Blanc je příběhová hra. Hra je založena na vyprávění příběhů z prostředí války proti organizovanému zločinu a gangům na ulicích amerických velkoměst v 70tých letech. Roste nezaměstnanost, policie nezvládá nárůst kriminality, na ulicích se poflakuji hipíci, fetáci, greaseri, motorkáři a různí jiní grázlové a ve městě přestává být bezpečno.

Název Blanc je přímou parafrází na noirové příběhy. Sdílí s tímto žánrem kriminální zápletky hluboce spojené se svými protagonisty – zaostřené na jejich vlastní nedostatky a poklesky. Odehrává se v prostředí zrady, skrytých motivací a podvodů. Blanc přímo pojednává příběhy boje proti zločinu - prostředky čestnými i nečestnými a nelegálními. Tohle jsou příběhy o tom, jak může člověk bojovat proti zlu, než se sám stane zlem.

Hlavními hrdiny těchto příběhů jsou detektivové povoláni do nově zřízené Zvláštní vyšetřovací skupiny. Jejich úkolem je boj s organizovaným zločinem, maření práce kriminálníků a rozbití zločinecké sítě, aniž by přitom poškodili tvář policejního Sboru. Ten je pod stálým dohledem médií a stojí jen o pozitivní zprávy – nic, co by ho mohlo poškodit, se nesmí dostat ven. Zprávy o zkorumpovaných policistech nebo neschopnosti Sboru na obrazovce hlavních zprávách rozhodně policii nepotěší a kapitán si pak svou nelibost vylije na detektivech.

Vizuální pojetí

Hra používá typické noirové pojetí, které si libuje v černé a bílé, v kontrastu, v dramatických černobílých obrazech. Ve třicátých letech to býval černobílý svět a pašování alkoholu, který nezabíjí tak rychle. Časy se ale změnily. Po válce světové přišla válka studená a nakonec Vietnam, který se stal hrobem naděje. A drogy... drogy, které přinášejí sny a zabíjejí. Jsou to mizerná, barevná sedmdesátá léta.

Svět je stále kontrastní a černobílý. Šedivé ulice velkoměsta málokdy prozáří nějaká barva. Všechny popisy ve hře by měly být ve škálách šedé nebo kontrastní bílé a černé. Jen málokdy a částečně je tento svět doplněn kontrastními nelomenými barvami, které vždy nesou důraz scény... Rudou barvou krve. Oranžovou barvou slunečních brýlí. Modrou barvou havajských košil. Každá barva tu má svou symboliku a význam (barvy budou blíže popsány o něco níže). Neváhejte kontrastu šedé škály a jasných významových barev v herních popisech využívat.

Hráči

Blanc je určen pro 2-6 hráčů, kdy jeden z nich se musí zhostit úlohy Vypravěče. Ostatní hráči hrají postavy detektivů vyšetřovací skupiny. Z důvodů střídání v konfliktech je ideálním počet hráčů okolo 4. Stropem komfortu je 5 detektivů, protože jde o maximální počet, který se vejde do automobilu. Čtyři detektivové mohou ve voze převážet ještě podezřelého, pět detektivů už by v takovém případě muselo použít dvě auta (nehledě na to, že intervaly mezi jednotlivými konflikty hráčů se se zvyšujícím počtem hráčů prodloužily a někteří by se tak mohli začít nudit).

Vyprávění a úkoly vypravěče

Vypravěč má ve hře Blanc poněkud jiné postavení než v jiných příběhových hrách. Na rozdíl od nich si nemusí zápletky a příběhy připravovat dopředu, protože v jejich sestavování mu jednak pomáhají hráči a jednak mu pomáhá systém. Impulzy a podklady pro scény jsou pevně zakotveny v pravidlech. Vypravěč hraje za všechny vedlejší postavy (zločince, bosse zločinecké organizace, práškače, kontakty hráčů, jejich nadřízené, rodinné příslušníky atp.) a vnáší příběhové prvky. Stejně tak vnáší opozici hráčům. Vypravěč však není svrchovaným pánem hry - je rovnocenným partnerem hráčům a stejně jako oni, je i on ve stanovování opozic ovlivňován pravidly.

Vypravěč vytváří hráčům opozici, avšak společně se podílejí na vytváření zajímavého příběhu. Na rozdíl od jiných příběhových her je Blanc zakončen úspěchem nebo neúspěchem hráčů. Na konci hry se určí, zda nakonec detektivové uspěli a policie pozatýkala nebo postřílela gangstery nebo zda vše mafiánský boss přestál bez úhony a Zvláštní vyšetřovací skupina byla na nátlak veřejnosti rozpuštěna (protože voliče popudily neúspěchy policie a mrtví na ulicích a starosta se bojí o své znovuzvolení). Po hře by měla následovat rekapitulace hry a interpretace úspěchu a neúspěchu domluvou hráčů s Vypravěčem.

Postavy hráčů

Jak již bylo zmíněno výše – postavy hráčů jsou detektivové Zvláštní vyšetřovací skupiny, která byla zřízena kvůli rozmáhajícímu se zločinu ve městě, který normální policie přestává zvládat. Zvláštní vyšetřovací skupina je nasazována na nejzávažnější trestnou činnost, která svým významem přesahuje hranice běžného zločinu a jednotlivých oddělení. Běžní policisté jsou často neschopní nebo zkorumpovaní a proto je třeba Skupiny, která pracuje mimo normální strukturu Sboru. Detektivové pracují v civilu, často i utajeni a denně nasazují a riskují své životy. Každý den může být jejich posledním a dotek smrti je jejich souputníkem. Pohybují se mezi drogovými dealery, vrahy, zloději a spodinou společnosti.

Většinou mají sídlo v nějaké levné kanceláři v horších částech města, kde je dominantou místnosti velká tabule s napíchanými fotografiemi a velká mapa s barevnými špendlíky. Detektivové, kteří zrovna nejsou v terénu, tu mezi hromadou prázdných krabic od koblih, pizzy a čínského jídla vyspávají nebo se probírají hromadami složek a hlášení.

Na následujících třech stránkách je několik příkladů detektivů Skupiny. Každý z hráčů si musí před hrou vytvořit svou vlastní postavu detektiva (nebo použít tyto předvytvořené). Pravidla pro tvorbu postav jsou uvedeny za pravidly hry.

Jeden z detektivů musí být pověřený velením. Jak jej mezi sebou hráči vyberou je čistě na nich – mohou se na veliteli dohodnout nebo prostě losovat. Detektiv pověřený velením pak získává privilegium, že je za celý tým zodpovědný kapitánovi a je seřván za všechny neúspěchy. V případě rozpuštění týmu je jeho kariéra v háji a hrozí mu dokonce vyšetřování vnitřního oddělení.



Abraham Lincoln Green

Pohlaví:	M
Stav:	Rozvedený
Akce:	2 (+2 střelba)
Jednání:	3
Vyšetřování:	5
Dřívější kariéra:	Student
Kariéra detektiva:	Oddělení vražd
Neřesti:	žádné (soukromý život v troskách)
Kontakty:	William Hardy (státní zástupce)
Informátoři:	'Freddy' (sázkař)

Schopnosti a dovednosti

Jazyky:	Angličtina
Hodnocení na střelnici:	B
Řidičské zkoušky:	D
Hodnocení psychologa:	přiměřené
Doporučení:	Medaile za odvahu



Logan MacKenna

Pohlaví: M
Stav: Před rozvodem

Akce: 2 (+3 střelba, +2 automobil)
Jednání: 2 (+1 pro hispánce)
Vyšetřování: 2

Dřívější kariéra: Pochůzkář
Kariéra detektiva: BNDD
Neřesti: Sázkář
Alkoholik

Kontakty: radní William S. Treville
Informátoři: Miguel Esposito (drogový dealer)
Leticia 'Lita' Milardes (šlapka)
Harold Renman (bookmaker)

Schopnosti a dovednosti

Jazyky: Angličtina
Španělština

Hodnocení na střelnici: A
Řidičské zkoušky: B
Hodnocení psychologa: nevyhovující
Doporučení: žádné



Vincent Steward

Pohlaví:	M
Stav:	Rozvedený
Akce:	1 (+2 automobil)
Jednání:	6
Vyšetřování:	3
Dřívější kariéra:	Rocker
Kariéra detektiva:	Mravnostní oddělení
Neřesti:	Feták Sukničkář Příčinnivý
Kontakty:	Jeniffer Astorová (novinářka)
Informátoři:	Eleanora 'Lulu' Blacková (šlapka) Isabela 'Prdleka Isi' Woolidgeová (šlapka) 'Boxer' Trudy Happle (pasák a dealer) Cornelius 'Levák' Bewley

Schopnosti a dovednosti

Jazyky:	Angličtina
Hodnocení na střelnici:	D
Řidičské zkoušky:	B
Hodnocení psychologa:	nadprůměrné
Doporučení:	Vyznamenání za vzornou službu



Co je potřeba ke hře a hody kostkou

K hraní Blanc není potřeba žádných zvláštních pomůcek. Někaké potřeby na psaní a papíry - každý hráč by měl mít list papíru pro zápisky o vlastní postavě. Stejně tak by měl být na stole nějaký list papíru, na kterém se bude zaznamenávat průběh hry (čtverečky scén a aktuální dispozice ve scénách). Vypravěč bude mít svůj vlastní lísteček papíru, na který si bude poznamenávat vlastní body vlivu.

Dále je ke hře potřeba několik šestistěnných kostek (čím více, tím lépe, ideálně okol 5ti kostek na ráče). Všechny hody fungují jednoduše - hráč hodí tolika kostkami, kolik je jeho vlastnost (opravená příslušnými bonusy nebo postihy). Výsledkem hodu je číslo, které odpovídá počtu všech kostek, na kterých padlo 4,5 nebo 6. (Všechny hody 4, 5 nebo 6 se nazývají „úspěchy“, výsledek hodu je roven počtu úspěchů, které padly.) V konfliktu proti sobě háže hráč postavy proti Vypravěči. Vítězí ta strana, která měla víc úspěchů a snižuje protivníkovu dispozici o rozdíl počtu úspěchů v obou hodech (ale o tom ještě podrobněji níže).

Barvy světa Blanc

V příbězích Blancu se krom ostře černých, šedých či bílých ploch vyskytuje několik ostrých a nelomených barev. Ty jsou vždy vidět pouze na jednotlivostech či detailech, přesto se nedají opomenout a o realitě kolem sebe vypovídají mnohé.

Mezi základní barvy patří sytě **červená**, **žlutá** a **oranžová** (toto jsou barvy *akce*). Barvy *jednání* jsou **modrá**, **fialová** a **růžová**. **Zelená** je barvou *vyšetřování*.

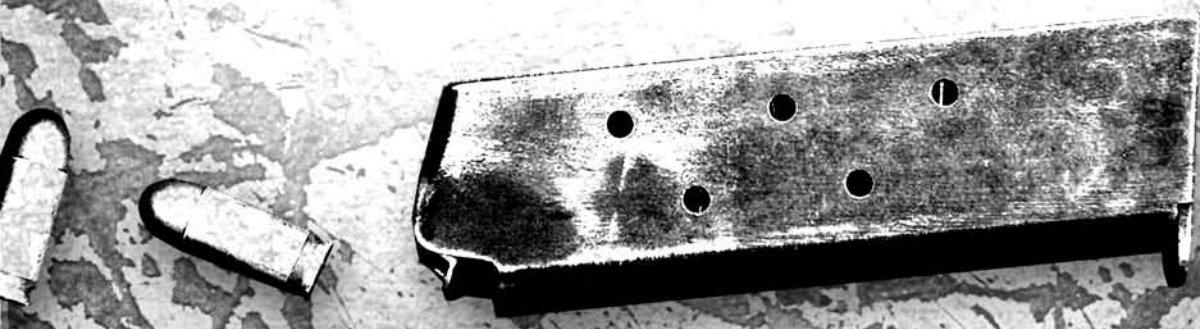
Červená je barvou brutální síly a nebezpečí. V popisech budou mít vyhazovači v barech červené košile, boxeři rudé rukavice. Nájemný vrah, kterého je třeba se bát, bude mít červeného motýlka.

Žlutá je barva rychlosti, rychlých reakcí a přesnosti. Ty nejrychlejší sportovní auta budou žlutá, na rozdíl od ostatních šedivých aut na dálnici. Brýle dálničního policisty na rychlé motorce budou žlutě tónovány.

Oranžová vzniká mísením obou barev. Oranžové předměty v sobě kombinují nebezpečí i nevyzpytatelnost, sílu i rychlost. Vojáci gangu se ozdobí oranžovými šátky. Stejně tak detektiv s nejlepšími známkami ze střelnice i testovacích jízd bude nosit oranžovou kravatu.

Modrá je v řeči Blancu barvou racionálních argumentů a chladného vyjednávání. Soudce se bude pyšnit modrým talárem, zatímco policejní vyjednaváč bude mít modrou čepici.

Fialová je barvou negativních emocí - vzteku, hněvu, pýchy. Při výslechu bude mít ten „zlý polda“ fialovou košili.



Růžová je barva romantiky a svůdnosti. Detektiv – sukničkář bude mít pravděpodobně košili s růžovými havajskými vzory. Stejně tak si femme fatale bude rty zdobit růžovou rtěnkou, protože svádění bude její hlavní zbraní.

Zelená – barva vyšetřování a chladné logiky. Většina důležitých stop a vodítek v případě by se měla vyznačovat právě touto barvou. Stejně tak si zelenou vestu zcela jistě vezme vyšetřovatelské eso.

Všechny barvy v popisech scén a prostředí by nějak měly filozoficky korespondovat s charakterem těchto předmětů a předznamenávat jejich použití, případně konflikty. *(Detektivové vyrážejí do jednoho z činžovních domů zatýkat podezřelého. Na bezbarvé chodbě mezi spoustou šedivých dveří budou jedině červené. Jsou to dveře, které budou muset detektivové násilně vyrazit. Podezřelý, kterého přepadnou, bude mít zelenou čelenku, protože jeho dopadením posunou případ viditelně dál. Podezřelý se však rozhodne utéci a velmi rychle začne utíkat po žlutě natřeném požárním schodišti...)*

Hra

Ke hře si nezapomeňte pustit nějakou pořádnou desku nebo kazetu s hudbou, která právě letí – ať už to bude **soft rock** od legend, jako jsou The Carpenters, The Eagles, Elton John, James Taylor, John Denver, America, Chicago, The Doobie Brothers, Bread nebo všudypřítomných Grateful Dead. Vhodnou volbou je zámořský **heavy metal** nebo **hard rock** kapel jako třeba britských The Who, Black Sabbath, Deep Purple, Uriah Heep, Led Zeppelin, Judas Priest nebo australských AC/DC. Vhodnou volbou může být i nastupující **punk** (Ramones, Blondie, Patti Smith, Sex Pistols nebo třeba The Clash) nebo **reggae**, které si začíná získávat popularitu. Vhodnou volbou může být i stále populární **rhythm and blues** (Stevie Wonder, The Jackson 5), neumírající **country** (Kenny Rogers) nebo písně Krále Rock 'n' Rollu, **Elvise Presleyho**.

Hra je členěna na několik větších celků, které se jmenují **scény**. Scéna označuje větší úsek, ve kterém se detektivové snaží postupovat v případě, dosáhnout nějakého cíle a pokročit v rozbití zločinecké organizace. Scén je předem určený počet a každá z nich končí úspěchem nebo neúspěchem detektivů, ke kterému se propracovávají pomocí několika dílčích **konfliktů**. Po odehrání poslední scény se určí počet úspěchů a neúspěchů detektivů a rozhodne se o **výsledku případu**. V případě, že počet úspěšných scén detektivů bude vyšší než jejich neúspěchů, zvítězí a podaří se jim rozbít kriminální síť a pozatýkat jejich členy. Pokud bude neúspěchů více, detektivové prohrávají, nedostanou možnost na případu dál pracovat a Skupina je rozpuštěna (přičemž je čekají profesní problémy a hrozí jim vyšetřování).

Vypravěč a hráči společně budují příběh, a přestože Vypravěč tvoří v konfliktech opozici hráčům, rozhodně není jejich protivníkem. Úspěch hráčů není Vypravěčovým neúspěchem a naopak – úspěchem hráčů a Vypravěče je zábavná hra a kvalitní příběh. Zda detektivové zvítězí nebo ne, nehraje z tohoto hlediska roli – v obou případech se může jednat o podnětnou a kvalitní hru.

Vypravěči v budování a stavbě příběhu pomáhá systém hry, který je stavěn tak aby dával ději pevný rámec (struktura scén a konfliktů, střídání hráčů) a aby motivy a nápady pro děj vycházeli pouhým proškrtáváním políček v dotazníku. Před samotnou hrou, je potřeba krom postav získat dostatek informací o prostředí a povaze zločinecké organizace, proti které hráči stojí (Viz oddíly **prostředí hry – Betonová džungle** a **Boss**, které se nacházejí před dotazníkem o tvorbě postavy.).

Scéna

Scéna je větší časový a dějový úsek, která ohraničuje snahu detektivů v nějakém směru. Je dopředu stanovený jejich počet (většinou má jeden případ 5 nebo 6 scén). V jejich určování se Vypravěč střídá s hráči – první vždy určuje Vypravěč.

V každé scéně má Vypravěč, zastupující zločince, i hráči svoji hodnotu **dispozice**, která se postupným vyšetřováním snižuje. Detektivové rozplétáním případu (vítězstvími v konfliktech) snižují dispozici zločinců a dostávají se blíže k jeho úspěšnému vyřešení. Naopak úspěchy kriminálních snižují jejich vlastní dispozici a tím i šanci případ dotáhnout do konce. Strana, jejíž hodnota jako první dosáhne nuly, prohrává tuto scénu.

Počet scén, ze kterých se hra bude odehrávat, by si měli hráči dohodnout dopředu. Dle následující tabulky z této informace vychází **dispozice k vsazení** (pro hráče a Vypravěče) a Vypravěčův vliv.

Tab.č1

počet scén	charakteristika příběhu	dispozice k vsazení	Vypravěčův vliv
4	krátká epizoda	6,5,5,4	4
6	epizoda seriálu	6,6,5,5,4,4	6
8	pilotní díl seriálu	7,6,6,5,5,4,4,3	8
10	celovečerní film	8,7,7,6,6,5,5,4,4,3	10
12	minisérie	8,7,7,6,6,6,5,5,5,4,4,3	12

Určení scény

Jak již bylo řečeno výše - v určování, o jakou scénu půjde, se postupně střídají hráči s Vypravěčem, přičemž hru vždy zahajuje Vypravěč. Předtím, než bude vybráno téma a motivy scény, je třeba určit dispozice obou stran pro tuto scénu. Z předchozí tabulky si každá strana (hráči a Vypravěč) vypíší na papír dispozice, které sem vsadí.

Ta strana, která scénu určuje, jedná jako první - proškrtne si jedno z čísel a napíše ho pod čtvereček dané scény. Poté vybere z následující tabulky **téma a motivy scény**.

Druhá strana potom z dispozic k vsazení proškrtne jednu a napíše ji pod scénu a stanoví si jednu **podmínku** k následujícímu ději.

Tímto jsou určeny dispozice obou stran pro následující scénu. V následujících konfliktech se obě strany budou snažit snížit „protivníkovu“ dispozici na 0, aby ve scéně zvítězily.

Stejně tak by měly být jasné stavební kameny (téma, motiv, podmínka), ze kterých bude Vypravěč tavit dění a popisy následující scény. Pomoci by mu v tom měly také všechny další informace, které se určí z dotazníků o tvorbě prostředí a bosse.

Téma

Téma je hlavním prvkem scény. Určuje, jakým dějem bude následující scéna naplněna, o čem budou pojednávat konflikty. Výběr témat a motivů by měl podat dostatek materiálu pro následnou stavbu příběhu.

Téma můžete vybrat z následujících nebo si pro svou hru vytvořit vlastní:

- ochrana důležitého svědka
- vyšetřování vraždy
- vyšetřování útvarem vnitřního oddělení
- prokurátor se snaží zdiskreditovat vyšetřovací skupinu
 - je podplacen bossem
 - snaží se budovat kariéru na úkor policie
- mafiánův výpad proti členům vyšetřovací skupiny
 - pokus o vraždu
 - únos blízké osoby
 - vydírání
 - podvržené důkazy

- rutinní policejní práce, která se zvrtně
- vyšetřovací skupina se snaží o odhalení a razii na balírnu drog
- vyšetřovací skupina se snaží o rozbití jednoho pašovacího kanálu
- vyšetřovací skupina se snaží nalíčit past na FBI a svést je ze stopy, kterou sleduje sama
- ...

Motiv

Motiv je dílčí prvek scény. Doplnuje a obohacuje scénu, dává podklad pro volbu a odehrání konfliktů, rozhodně ne všechny motivy mohou být určeny předem a ne všechny vybrané motivy musejí skutečně do hry vstoupit.

Některé prvky se vyskytují v obou seznamech. Přestože se jedná o stejné věci, jejich dovyprávění a zapojení do příběhu se bude lišit v obou případech.

Motivy můžete vybrat z následujících nebo si pro svou hru vytvořit vlastní:

- tajný agent FBI je:
 - zastřelen detektiv v akci
 - zatčen detektivy
 - detektivové jinak ohrozí federální vyšetřování
- pouliční přepadení obchodu, do kterého jeden z detektivů šel koupit kafe a koblíhy
- soukromé problémy detektiva
 - přistižen in flagranti manželkou
 - vystěhováván z domu
 - hádka se ženou o děti
- zatýkání podezřelého
 - vniknutí do jeho bytu
 - byt v činžáku (doplněný o požární schodiště)
 - hodně špinavý squat plný nepřátelských fetišů
 - v milionářské vilce
 - na ulici (například při prodeji drog)
 - v downtownu
 - ve čtvrti ovládané gangem
- automobilová honička
 - na přečpaných ulicích
 - v noci ve vyliďněném městě



- dálnice
- zaprášené cesty za městem
- sledování podezřelého
- policejní razie
 - na výrobu drog
 - garáž plnou kradených aut
 - nelegální hernu - jsou přítomni vyšší členové mafie
 - na psí závody - jsou přítomni vyšší členové mafie
- výslech podezřelého

...

Kromě výběru témat a motivů může strana, která scénu určuje, ještě před popisováním a vysvětlováním, tento výběr krátce okomentovat.

Podmínka

Strana, která neurčuje scénu má vždy právo reakce a vznést věcnou připomínku k ději. Ta se vnáší formou podmínky. „...dobře, ale...“.

Konflikt

Hráči, postupně odehrávají scénu, kterou jim Vypravěč předestírá, a v určitém momentu dojde ke konfliktu, kdy se zájmy detektivů a jejich protivníků rozcházejí. V takovém případě mezi nimi musí rozhodnout hod a určit, která strana zvítězí. Obě strany určí své záměry pro tento konflikt, a co se stane, pokud zvítězí.

Detektivové Green a Steward si jdou promluvit s podezřelým Diegem Trojosem, kterého podezírají z účasti na pašování drog z Mexika a napojení na drogového krále Maceralla. Detektiv McKenna čeká dole v autě. Projdou rozlehlými chodbami činžáku a zaklepou na jeho dveře. Nikdo neotvírá, ale zaslechnou, jak někdo běží v bytě. Detektiv Steward se příliš nerozmýšlí, dveře vykopne a oba tak uvidí, že podezřelý právě vylezl na požární žebřík a prchá. Detektivové chtějí podezřelého chytit a zatknout, zatímco Vypravěč určí, že v případě vítězství Trojos pronásledovatelům unikne.

Za základ hráčské strany se vezme hodnota příslušné vlastnosti postavy hráče (Akce, Jednání nebo Vyšetřování) – vezme si tolik kostek, kolik odpovídá tomuto číslu. Tento počet kostek pak může rozšířit zapojením jedné odpovědi ze svého dotazníku – může zapojit a popsat své dřívější kariéry, kontakty a informátory nebo další odpovědi. Každá odpověď smí být v jedné scéně použita jen jednou. Za zapojenou a popsanou odpověď získává jednu kostku navíc. Ostatní hráči, kteří se konfliktu účastní, mu mohou pomoci a zapojit jednu odpověď ze svých dotazníků a přidat tak další kostku navíc.

Vlastnosti v konfliktech

V konfliktu postava využívá jednu ze svých tří vlastností. Na povaze konfliktu pak závisí, kterou z nich.

Akce – přestřelky, pronásledování, automobilové honičky, souboje, zápasy

Jednání – rozhovory, hádky, vyslýchání podezřelých, argumentace, přemlouvání, získávání informací

Vyšetřování – ohledání místa činu, hledání ve složkách, nalezení stop a důkazů, psychologie zločince



Pronásledování je Akce a aktérem scény bude detektiv Green – jeho akce je 2. Jeho hráč se zamyslí, popíše, jak Green, zvyklý na pronásledování podezřelých z vražd, vyrazí vpřed a bez ohledu na vše se zavěsí za Trojose a věří svému partnerovi, že mu bude krát záda (a získá tím pár cenných okamžiků k dobru). Přidá si za to kostku. Detektiv McKenna jako správný pochůzkář (použití odpovědi, další kostka) nečekal u automobilu, ale odhadnul, že k něčemu takovému může dojít a vyrazil do vedlejší uličky, kde zahlédl prchajícího Trojose a vyrazil za ním. Hráč detektiva Stewarda přemýšlí, ale nic ho nenapadá, proto to Vypravěč zkrátí a detektivové hází 4 kostkami.

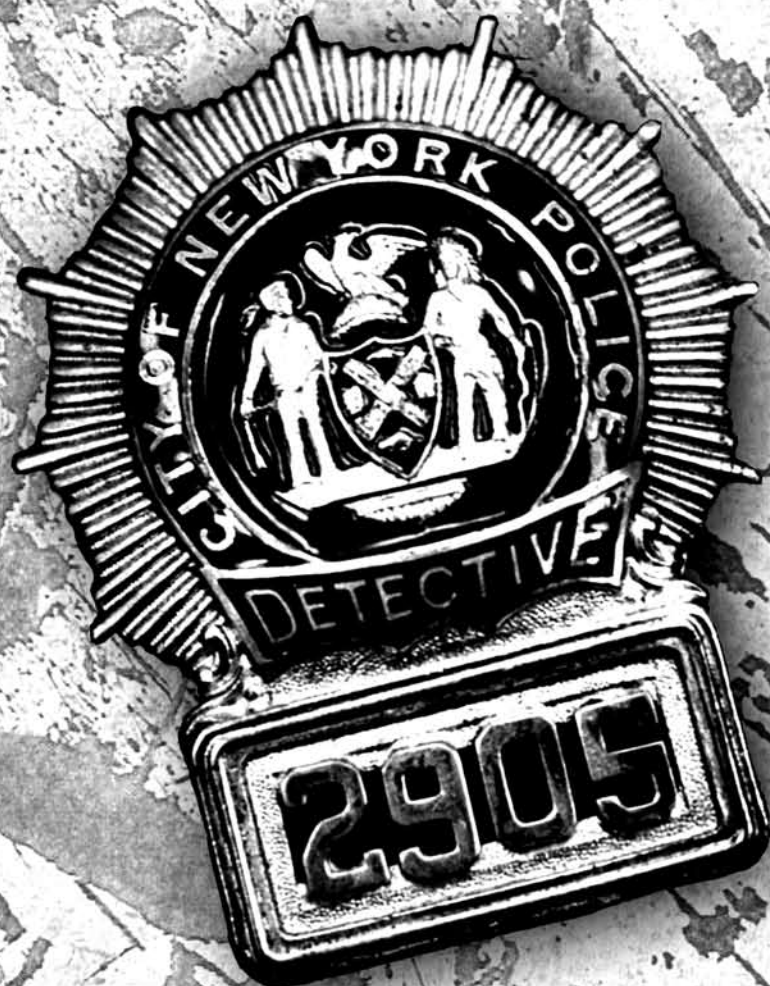
V konfliktu musí Vypravěč určit **opozici** hráčů. Tu určuje na základě vlivu, který má k dispozici. Podle tabulky č.1, si Vypravěč na začátku hry vypíše hodnotu své moci (závisí na dohodnutém počtu scén). Hodnota Vypravěčovy moci klesá nebo roste na základě nakupování opozic a úspěchu či neúspěchu hráčů ve scénách. Má-li Vypravěč určit opozici ve scéně, použije k tomu následující tabulku (č.2). Za vysokou opozici zaplatí body vlivu. Rozhodne-li se daný konflikt vypustit, za nízkou opozici body vlivu získá.

Tab.č2

opozice v konfliktu	vypravěčův vliv
10	-3
8	-2
6	-1
5	0
4	+1
2	+2

noir

blanc



Vypravěčův vliv na tuto scénu je 6 a tuto hodnotu může použít pro opozici v konfliktech. Pro minulé konflikty už utratil ve scéně 3 body a má tedy jen tři. Rozhodnul se, že Trojos má v hierarchii organizace vysoké místo a je to nebezpečný protivník, utratí proto další bod vlivu a určí tím opozici na 6 (hází tedy 6 kostkami).

Obě strany hodí kostkami a spočítají počet svých úspěchů (úspěchem je hod 4, 5 nebo 6). Strana, která má víc úspěchů vítězí a sníží dispozici druhé strany o tolik, kolik má více úspěchů než protivník. Vítězná strana pak popíše, jak konflikt proběhl a jaké jsou jeho výsledky.

Detektivové hází 4 kostkami a padne jim 2, 3, 4 a 4 – mají tedy 2 úspěchy. Vypravěč hází 6 kostkami, má smůlu a padne mu 1, 1, 2, 3, 3 a 4 – má tedy úspěch jeden. Detektivové ve scéně vítězí a snižují dispozici Vypravěče o 1 (protože mají o jeden úspěch více). Hráč detektiva Greene se ujímá slova a popíše, jak Trojos sjel po požárním žebříku dolů a vyrazil pryč, když se mu do cesty postavil McKenna, který na něj namířil pistoli. Trojos změnil směr útěku a chtěl se otočit, ale to už za ním stál Green a pažbou pistole ho srazil k zemi. Oba detektivové mu nasadili pouta, prohledali ho a s krvácejícímnosem (který si přerazil při pádu) ho posadili na zadní sedadlo svého vozu.

V konfliktech se hráči postupně střídají a platí, že dva konflikty po sobě nesmí hrát stejný hráč.

Pokud by Trojosovi kumpáni zahlédli překerní situaci, do které se jejich velitel dostal, a s pistolemi v rukou se rozhodli jej osvobodit, hlavním aktérem by už nesměl být detektiv Greene (ale samozřejmě by mohl jinému hráči pomoci kostkou k úspěchu), ale některý ze dvou ostatních detektivů.

Vliv

Každý hráč má hodnotu Vlivu (hru začínají s nulou), které získává za vítězství v konfliktu – za každé vítězství v konfliktu získá jeden bod Vlivu (stejně jako za prohru získá jeden bod Hlubiny). Vliv mohou hráči využít jedním z následujících způsobů (při použití bodu jej samozřejmě ztrácejí):

Může použít **1 bod Vlivu** a v aktuálním konfliktu si přidat **ke svému hodu 1 kostku**.

Hráči mohou spálit **2 body Vlivu** a v aktuální scéně tak **získat 1 bod k dispozici** (k tomuto účelu se mohou skládat a bod Vlivu tak dát dva hráči).

Za **2 body vlivu** mohou **aktivovat Hodiny** (viz. níže).

Hlubina

Každý z hráčů má také hodnotu Hlubiny, která určuje, jak blízko se přiblížil morální hlubině a dnu. Každá postava má na začátku hry 1 bod Hlubiny. Další body hráč získává buď neúspěchem v konfliktu (v takovém případě získá 1 bod) nebo v případě, že se postava zachová proti morálním zásadám a pravidlům sboru. Čím více jich přijme, tím blíže je tomu stát se tím, proti čemu celý život nasazoval život – ztratit morální zásady a víru ve vyšší dobro... a bojem se zlem se jím sám stát.

Hráč může ve scéně použít získaný bod Hlubiny a přidat si ke svému hodu kostku. V této scéně mu povolí nervy a sebeovládání a zachová se násilnický, proti pravidlům a morálce (*přiznání z vyšetřovaného vytluče; informaci získá od informátora tím, že přiloží jeho synovi pistoli k hlavě...*). V konfliktu si tak pomůže, ale celkově tím snaze Skupiny ublíží – za každý takto utracený bod Hlubiny získává Vypravěč jeden bod Vlivu.

Pokud se postava konflikt vyhrotil a zachová takto nemorálně (*uhodí vlastní manželku; praští pažbou podezřelého v poutech; popraví kumpána podezřelého, aby mu rozvázal jazyk; bude zatčeného mučit...*), bere se to tak, jakoby právě použil bod Hlubiny, k aktuálnímu konfliktu si přičítá jednu kostku k dobru a Vypravěč získává jeden bod Vlivu.

Hodiny

Pokud hráči spálí 2 body Vlivu a aktivují Hodiny, herní čas se zastaví, vše zešedne, ozve se tikot hodin a ručičky se přetočí dopředu. Čas se posune v příběhu nazpět a odkryje se děj z úhlu, který doposud nebyl vidět. Ve vyšetřování a na ulicích asfaltové džungle velkoměst není nikdy nic jisté a skálopevné. Co se zdálo jisté je najednou vratké a vítězství se může obrátit v porážku v okamžiku. Hráči dostanou možnost odehrát děj tak, že současné dění dostane trochu jiný význam a pak se vrátit do současnosti.

Hodiny se dají využít dvojnásobem:

Za 2 body Vlivu mohou hráči představit nějaký děj nebo fakt, který se stal v minulosti a ovlivní současnost a **přidat si do probíhající scéně 1 bod dispozice**.

Jeden z informátorů postav souhlasil s tím, že se pokusí infiltrovat zločineckou síť, ale je odhalen, vylákán na schůzku a jeden střelec mu vypálí kuli do hrudi. Dispozice hráčů se povážlivě snižuje a kapitán křičí do telefonu na detektiva pověřeného velením, že ztratili jediný kontakt uvnitř nepřátelské organizace. V té chvíli hráči použijí Hodiny, kamera zabere na detektiva, který se usměje, všechno zčerná, ozve se tikot hodin a scéna vraždy informátora projede pozpátku na obrazovce. Děj se opět rozjede na parkovišti, kde stojí detektiv s informátorem

před schůzkou a kamera zabere detektiva, když mu podává svou neprůstřelnou vestu. Informátor si ji obleče, zapne kabát a vyrazí na schůzku. Obraz se zatím a posune zpět do současnosti, kde detektiv může popravdě říct kapitánovi, že jeho výtky nejsou úplně přesné.

Za **2 body Vlivu** se mohou hráči **vrátit k uzavřené scéně**, která skončila jejich prohrou a díky činům, které se staly, ale zatím nebyly známy, tento výsledek zvrátit a **vrátit se do ní s 1 bodem Dispozice**. Vypravěčova Dispozice zůstává na té úrovni, na jaké byla v době uzavření scény. Mezi aktuální a scénou, do které se čas vrací, musí být minimálně jedna další uzavřená scéna.

Jeden z detektivů nychytil svého informátora s pár gramy koksu a pod hrozbou vězení ho donutil, aby zločincům sebral nějaké důkazy. Ty se mu sice podařilo pronést ven, ale ztráta byla brzy zaznamenána a do jeho bytu vtrhli střelci, kteří ho i s důkazy odtáhli. V přístavu se další den nalezlo zohavené tělo. Hráči později použijí hodiny a vrátí se v čase až do chvíle, kdy do bytu vtrhli zločinci s pistolemi v rukách a odtáhli informátora pryč. Kamera se oddálí, projede dveřmi a zabere zpoceného informátora, který se celou dobu schovával v koupelně, zatímco pochopové bosse se spletli a odvěkli jeho spolubydlicího. Informátor tedy žije a dokonce se mu podařilo uchovat část důkazů, pro které šel, scéna tedy rozhodně nekončí... detektivové, kteří to zjistili, vyrazí informátora (který se skrývá) najít.

Lze samozřejmě použít najednou více bodů Vlivu a zvýšit více svou Dispozici (za 4 body Vlivu Dispozici 2, za 6 Dispozici 3, atd.).

Bouřka

Pokud detektivové prohrají 3 scény po sobě, pak je **bouřka** na spadnutí. Trpělivost lidí u obrazovek s neschopným policejním sborem přeteče a zločinci a drobní kriminálníci budou povzbuzeni, aby zvedli hlavy. V ulicích vypukne rabování, násilnosti a demonstrace proti policii a za zajištění bezpečnosti ve městě. Detektivové budou terčem útoků a budou mít v patách reportéry, čímž se jim zúží manévrovací prostor.

V případě, že vypukne bouřka, musí se projevit v odehrání následující scény a vypravěč navíc získá 2 body vlivu, které může utratit za opozici.

Prostředí hry – betonová džungle

Před hrou je potřeba určit, v jakém druhu prostředí se příběh odehrává. Kulisou je samozřejmě velkoměsto amerických 70tých let, ale takových velkoměst je celá řada, tak je třeba určit jeho konkrétní podobu pro váš příběh.

Následuje rychlý dotazník nebo přesněji řečeno seznam faktů o městě. Před hrou by se hráči měli dohodnout na konkrétní podobě města (na základě následujícího seznamu nebo si vytvořit prvky vlastní). Pokud se navzájem nedohodnete, můžete o jednotlivých položkách hlasovat.

Podnebí (zaškrtněte jednu možnost):

- Město na jihu spojených států – ostré, pražící slunce, horko, mírné zimy a ohrožení hurikány nebo požáry
- Město na severu – město větrů, chladné podnebí a krátké léto. Ostřejší zimy, sněhové vánice a umrzající bezdomovci. Řádně depresivní podzimy, během kterých prakticky nepřestává pršet.

Poloha (zaškrtněte jednu možnost):

- Město u vody (ať již u velkého jezera nebo moře). Skrz město protéká řeka, na dohled od pobřeží je několik ostrovů. Mořská hladina pro město znamená mnoho přístavů a překladišť zboží. Snadné pašování a k ostrovům jezdí pravidelná trajektová doprava nebo vede dálnice přes most.
- Město ve vnitrozemí. Důležitou tepnou jsou železnice a dálnice. Důraz v příběhu je kladen spíše na okolní zapadáký a rezidenční čtvrti, než na přestřelky u pobřeží. Mrtvoly jsou nacházeny ohlodané za městem a ne modré a vyplavené.

Topografie (zaškrtněte jednu možnost):

- Zástavba všech měst je pravoúhlá a všechny bloky jsou čtverce (k tomuto bodu nejsou žádné alternativy).
- Město v kopcích. Terén města je prudký a dramatický. Automobilové honičky jsou dechberoucí a plné zvrátů.
- Město na rovině. Komunikace jsou mnohem širší a nacpanější. Automobilové honičky jsou mnohem rychlejší a kolize s jinými vozidly častější.

Okolí města (zaškrtněte jednu možnost):

- Kolem města je kromě města samého a několika motelů neprostopná poušť, vhodná pouze na to, aby se v ní gangsteři zbavovali těl.
- Kolem města jsou hluboké lesy plné rezidenční čtvrtí, vísek a zapadáků.
- Za městem jsou neprostopné hory plné opuštěných dolů.
- V okolí města jsou rozsáhlé bažiny plné krokodýlů.

Okolní čtvrti (zaškrtněte libovolný počet)

- Milionářská čtvrt, obydlí smetánky města, výstavné a okázalé domky – velmi daleko od centra města, kam se boháči nechávají odvážet drahými vozy se šoféry.
- Opuštěné průmyslové zóny
- Předměstské čtvrti (především činžáky, starší a levnější byty, nižší vrstvy)
- Chudinské čtvrti obývané převážně černošským obyvatelstvem
- Chudinské čtvrti obývané převážně hispánským obyvatelstvem
- Satelitní městečka (střední třídy, rodinné domky rozesté po krajině)
- Čínská čtvrt (China town)
- Doky

Hromadná doprava (zaškrtněte libovolný počet)

- Autobusy
- Nadzemka
- Metro
- Tramvaje
- Trajekty a přívozy

Boss

Boss je hlavní protivník hráčů – je to mozek, který stojí za případem a hlava, která organizuje ostatní zločince. Níže jsou uvedeny některá prohlášení, která o něm můžou platit. Pro inspiraci si stačí vybrat ty, které sedí na vašeho bossa, a máte k dispozici jasný přehled o tom, co je zač a čemu se věnuje. Jeho zatčení nebo likvidace je vyvrcholením hry a v takovém případě se zločinecká síť rozpadne. Výhra ve hře však může spočívat i v pouhém oslabení nebo ochromení celé zločinecké organizace, aniž by došlo k přímému dopadení bossa (jeho únik a návrat do města může být ostatně skvělým námětem na pokračování).

Čím rozsáhlejší je jeho rozsah nelegálních aktivit, tím složitější potřebuje organizaci a šance vyzrazení je větší. Navíc se tím zvyšuje i počet jeho nepřátel ze stran konkurenčních gangů. Italská mafie nebude vidět ráda expanzi na svá území, stejně jako do oblastí svých výlučných zájmů (odbory a hazardní hry). Konkurence je obrovská a kromě Italů se do popředí derou další – afroameričtí gangsteři, agresivní motorkářské gangy, židovská nebo čínská mafie, hispánské kartely expandující na americký trh.

Ve hře nemusí být pouze jedna mafiánská organizace – v příběhu jich může být i víc (pěknou zápletkou je například válka či soupeření gangů), přesto by se velká většina příběhu měla točit kolem jednoho ústředního tématu. Pokud budete chtít do hry zavést jakoukoliv další mafii a jejího bossa, použijte k jeho tvorbě stejnou metodu.

Boss:

- [] kšeftuje s drogami (buď je hned prodává dalším zločineckým organizacím, nebo musí mít překladiště, balírny a distribuční síť ve městě)
- [] pašuje čistý heroin z Thajska a Laosu loděmi (překladiště v přístavu)
- [] pašuje drogy z Mexika a Jižní Ameriky (pomocí nákladáků, letadel nebo malých lodí; napojení na drogové kartely a Kubu)
- [] věnuje se pašování nebo prodeji zbraní (má přístup k rozsáhlému arzenálu včetně armádní výzbroje jako jsou útočné pušky nebo těžké kulometry)
- [] věnuje se krádežím aut ve velkém (jeho oporami budou pravděpodobně autodílny za městem nebo opuštěné sklady, často se spojuje s pašováním)
- [] organizuje nelegální imigraci přes hranice (má k dispozici velké množství hispánských nelegálů, kteří mu dluží za propašování do země a může je použít jako vojáky)
- [] organizuje prostituci a obchod s bílým masem (má po městě síť bordelů, callgirls a šlapek, které pracují na ulici)
- [] věnuje se vykrádání bank (má k dispozici plány a schémata, zná policejní postupy a reakční čas, jeho skupina ani nemusí být velká)
- [] pašuje diamanty z Afriky (má k dispozici rozsáhlé zdroje, stejně jako diplomatické kontakty)
- [] organizuje nelegální sázení a hazard (síť bookmakerů a heren, snaha o legalizaci sázení)
- [] vybírá ve velkém výpalné (má tak oblasti, které kontroluje a skupiny rváčů, kteří je vybírají)
- [] přestože musí obyvatelé v jeho teritoriích platit výpalné, vyplatí se jim to, protože zde dokáže udržet pořádek a tak drží jazyky za zuby (policii nikdo dobrovolně nic neřekne)
- [] přes výběr výpalného obchodníky ve čtvrti nijak nechrání (ti jsou ochotni mluvit s policií)
- [] doposud nebyl nikdy trestán a nemá zápis v trestním rejstříku (policie jeho jméno těžko zjistí)
- [] má milenku (která třeba neví o jeho kriminálním životě)
- [] má více milenek
- [] je asketa – nepije, nebere drogy a nezaplétá se se ženami (takoví lidé jsou nebezpeční)
- [] často se ukazuje na veřejnosti, nejlépe při požívání bifečků ve svých restauracích nebo se ukazuje s boxery
- [] úzkostlivě si střeží své soukromí a nikdy se neukazuje na veřejnosti (jeho identitu bude těžké zjistit)

- je přehnaně sebevědomý (policii to dává najevo velkohubými prohlášeními a okázalými činy)
- trpí paranoiou a nedůvěřuje svým kapitánům (ti oplátkou nedůvěřují jemu a bojí se ho)
- lidi, které zavraždí, s oblibou pohřbívá do betonových základů budov a tak se o jejich osudu jen málokdo doví
- lidi, které nechává zavraždit, jsou popravováni teatrálně a jejich těla jsou aranžována na veřejnosti (často mívá nějaký svůj podpis – karta v kapse, mince v ústech, sklápování...)
- těla svých protivníků s oblibou shazuje do řeky z mostu
- na vraždy vždy používá svých vlastních vojáků ozbrojených automatickými zbraněmi
- na vraždy si vždy najímá profesionály, kteří nejsou z města
- špinavou práci si dělá sám a nepřátele popravuje osobně
- je to sadistická zrůda a těší ho způsobovat bolest ostatním
- politiky si kupuje (za špinavé peníze získá ochranu senátora)
- politiky si zavazuje službičkami (často jim pomáhá ke kariéře a oni mu pak nemohou odmítnout službu na oplátku – třeba navržení zákona o legalizaci hazardních her)
- politický vliv si získává vydíráním a získáváním kompromitujících materiálů (ať už sexuálního nebo ekonomického rázu)
- má pod palcem sdělovací prostředky (a práce policie je denně na pranýři)
- snaží se ovládnout sdělovací prostředky
- vraždí investigativní novináře

Dotazník

Součástí přijímacího řízení do Zvláštní vyšetřovací skupiny je vyplnění následujícího formuláře. Pečlivě a pravdivě prosím doplňte všechny položky dotazníku.

Jméno:

Pohlaví:

M

F

Stav:

- Před rozvodem
- Rozvedený

Dřívější kariéra (zaškrtněte jednu z možností):

- Akademie (0/0/+1; jedno doporučení zdarma, jedna neřest navíc)
- Hippie (0/+1/0; informátor navíc, závislost na droze dle výběru, musí nosit hippie oblečení)
- Kriminálník (+1/0/0; informátor navíc, neřest navíc)
- Pochůzkář (0/+1/0; jeden informátor navíc, nemanželské dítě v okrsku)
- Rocker (0/+1/0; informátor navíc, neřest (Feťák))
- Sportovec (+1/0/0; boxer (přeražený nos) nebo americký fotbalista (špatné koleno))
- Student (0/0/+1; kontakt navíc, problém s autoritami) Veterán z Vietnamu (+1/0/0; při použití ostřelovací pušky má kostku navíc, deprese, noční můry)

Kariéra detektiva (zaškrtněte maximálně dvě možnosti):

- Dopravní oddělení (+2/0/+1)
- Mravnostní oddělení (0/+2/+1)
- Oddělení vražd (0/+1/+2)
- Úřad pro narkotika a nebezpečné léky (BNDD) (+1/+1/+1)
- Zásahová jednotka (+2/+1/0; smí používat ostřelovačskou pušku)

Neřesti (zvolte ty, které vám odpovídají):

- Sázkář (informátor navíc (bookmaker), detektiv rád sází na koníčky nebo box, má různě vysoké dluhy u různých bookmakerů)
- Hráč (informátor navíc (krupiér), detektiv hrává karty nebo kostky, dluží peníze)
- Alkoholik (informátor navíc (barman), problémy s alkoholem, během případu průběžně pije)
- Feťák (informátor navíc (dealer), detektiv je závislý na droze dle výběru)
- Sukničkář (informátor navíc (šlapka/novinářka), o detektivovi je známo, že nechá žádnou ženskou na pokoji – většinu prostitutek na které narazí, zná osobně)
- Úplatný (kontakt navíc (zločinec), detektiv přijímá úplatky od mafánů, v podsvětí se o tom všeobecně ví)
- Příčinnivý (kontakt navíc (překupník), detektiv se sám podílí na trestné činnosti (pašování drog, přepadení nebo nezákonné zabavování věcí))

V případě, že ne zvolíte žádnou z možností - váš detektiv je rovný polda - pak má soukromý život v hajzlu, manželka mu utekla (stav je Rozvedený), nevidá se s dětmi, vyšetřuje ho vnitřní oddělení (vnitřní nikdy nevyšetřuje úplatné poldy) a všechno se mu sype.

Kontakty: (Jeden kontakt nebo informátora má postava na začátku hry zdarma.)

Informátoři: (Jeden kontakt nebo informátora má postava na začátku hry zdarma.)

Schopnosti a dovednosti

Na schopnosti a dovednosti může postava utratit na začátku hry 5 bodů. V závorce je vždy uvedena cena, za kterou si může položku vzít a efekt, jaký daná kolonka na postavu má.

Jazyky:

- Angličtina (0 bodů/ nic)
- Čínština (-1 bod/+1 kostka k hodů na jednání s někým kdo danou řečí mluví)
- Jidiš (-1 bod/+1 kostka k hodů na jednání s někým kdo danou řečí mluví)
- Španělština (-1 bod/+1 kostka k hodů na jednání s někým kdo danou řečí mluví)

Poslední hodnocení na střelnici:

- A (-3 body/+3 k hodů na konflikt, kde se střílí)
- B (-2 body/+2 k hodů na konflikt, kde se střílí)
- C (-1 bod/+1 k hodů na konflikt, kde se střílí)
- D (0 bodů/nic)
- E (+1 bod/-1 k hodů na konflikt, kde se střílí)
- F (+3 body/-3 k hodů na konflikt, kde se střílí)

Poslední hodnocení řidičské zkoušky:

- A (-3 body/+3 k hodů na konflikt, kde se vyskytují auta)
- B (-2 body/+2 k hodů na konflikt, kde se vyskytují auta)
- C (-1 bod/+1 k hodů na konflikt, kde se vyskytují auta)
- D (0 bodů/nic)
- E (+1 bod/-1 k hodů na konflikt, kde se vyskytují auta)
- F (+3 body/-3 k hodů na konflikt, kde se vyskytují auta)

Poslední hodnocení psychologa:

- excelentní (-3 body/+3 k hodů na jednání)

- nadprůměrné (-2 body/+2 k hodů na jednání)
- průměrné (-1 bod/+1 k hodů na jednání)
- podprůměrné (0 bodů/nic)
- nevyhovující (+1 bod/-1 k hodů na jednání)
- psychopatické jednání, paranoia (+2 body/+2 k hodů na jednání)

Doporučení (zaškrtněte doporučení, která přikládáte ke své žádosti):

- Medaile za odvalu (-2 body/+1 k hodů na Vyšetřování, +1 k hodů na Akci)
(„Za činy výjimečné osobní odvahy prokázané při plnění povinností a v přímém ohrožení života.“)
- Doporučení velitele oddělení (-1 bod/+1 k hodů na Vyšetřování)
- Doporučení bývalého seržanta (-1 bod/+1 k hodů na Vyšetřování)
- Vyznamenání za vzornou službu (-1 bod/+1 k hodů na Vyšetřování)
- Doporučení rodinného příslušníka u policie (+1 bod/-1 k hodů na Vyšetřování)

Vybavení

Všichni detektivové Zvláštní vyšetřovací skupiny mají svůj **odznak detektiva** a služební **Revolver S&W**. Do terénu ještě vyrážejí vybaveni svým **poznámkovým bločkem** a **přenosnou vysílačkou**. K zajišťování podezřelých se hodí **želízka** (ta se vám budou hodit, i když nikoho nechcete zrovna zatknout, ale jen z něho vymlátit duši).

V kanceláři má každý k dispozici svou **skříňku** na osobní věci a **pracovní stůl** s **telefonem**, **psacím strojem** a hromadami formulářů a složek.

Celá skupina má k dispozici **služební auto**. Pro krizové případy jsou v kufru auta dvě **opakovací brokovnice**, **kladivo** na vyrážení dveří a **neprůstřelná vesta**. Mnoho detektivů s oblibou v přihrádce vozu vozí další revolver.

Osobní barva

Každý z hráčů by se měl pokud možno popsat (není nutné, aby to dělal před hrou, stačí, když popíše svou postavu později, ve chvíli kdy poprvé přijde na „plac“) a při popisu použít právě jeden nějak barevný detail. Každý hráč si určí svou barvu sám podle toho, jak postupně odpovídal na otázky a jak by svou postavu chtěl hrát. Později ve hře si může na jeden konflikt za scénu přidat kostku za barvu, pokud se při konfliktu používá vlastnost, která této barvě odpovídá.

Použité ingredience

Hra využívá následující ingredience:

Hodiny – posun herního času, tikot hodin a otočení ručiček tam nebo zpět, důležitá mechanika odkrývání příběhu a zvratu v ději

Hlubina – balancování nad morální hlubinou a pádem do ní, dobro a zlo, bojovat se zlem a nestat se zlým, temné hlubiny přístavu, kde končí neúspěšní s betonovými botami – ve hře reprezentováno stejnojmennou mechanikou

Barva – noirový příběh, kde jasné přechody černé a bílé hrají důležitou roli, šedivé ulice města a jasné barvy mizerných 70tých let, osobní barva a práce s barvami v příběhu a popisu

Bouřka – ve městě je dusno před bouřkou, zločin nabírá na síle, veřejné mínění má již policie dost a vše hrozí vyústit v pouliční válku a nepokoje, záleží na detektivech, jestli se jim podaří Bouřku oddálit

Mechanická podmínka - "**Hráči musí být schopni manipulovat s herním časem**" – pomocí Hodin dokážou hráči i Vypravěč manipulovat s herním časem, vracet děj hry zpět a do přítomnosti a odhalovat vedlejší linie a nové zápletky, které by se jinak v příběhu neprojevily

K uvaření hry byly použity i zbylé ingredience, které se však v průběhu vývoje zatlačily do pozadí nebo byly z důvodů konzistence raději vyškrtnuty. Proto také nejsou ve výše uvedeném seznamu. Postupné vítězství nebo prohry měly přímo odpovídat popularitě Sboru v médiích (**Obrazovka, Oko**), ve finální verzi zůstala tato interpretace pouze jako jedna z mnoha možných. Stejně tak byl **Podvod** jeden ze střípků, který formoval svět Blancu (zejména neřesti detektivů), přestože ve výsledné verzi po něm nezbylo mnoho stop (mimo těch, které se objeví v příběhu, protože Podvod je jedním z kamenů světa).

