



Petr "ilgir" Chval

HLUBINA

2/2009

HLUBINA

Petr "ilgir" Chval

Poděkování

Svůj dík chci vyjádřit Exterovi a JK, bez nichž by tato hra nevznikla.

Použité ingredience

Hlubina je hra o *zemřelých, kteří musejí ještě po smrti odčinit své zločiny, aby dosáhli zaslouženého odpočinku. Zaživa se dopouštěli vražd, loupeží, **podvodů** a zrad, a tyto zločiny proti nim budou povstávat v podobě rozličných překážek. Budou se těž znovu vracet na místa svých činů a snažit se změnit to, co bylo spácháno. Čas jim při tom budou odměřovat neúprosné **hodiny** a jejich vzájemná důvěra a spolupráce bude zkoušena během strašlivých **bouří**, které se je budou snažit smést až na samé dno Hlubiny.*



OBSAH

<i>Vězni Hlubiny</i>	II
Příprava hry	II
Tvorba postav	II
Výhody	III
Zahájení hry	IV
Průběh scény	IV
Zločiny	V
Překážky	VI
Odmítnutí řešení překážky	VI
Zranění	VII
Odčinění zločinu, překonání překážky	VII
Odměny	VII
Důvěra	VII
Hodiny	VIII
Bouře	VIII
Konflikty	IX
Kdy házet	X
Boj	X
<i>Zkouška</i>	XI
Závěr hry	XII
Dodatky	XII
Průvodce Hlubinou	příloha

Vězni Hlubiny

Ohromné dveře se za ním s duněním zavřely. Siegmund si zakrýval oči, hlava mu třeštila jako po pitce. Po chvíli zaslechl zmatené hlasy. Nebyl sám. Zadíval na své spolčníky a uvědomil si, že je zná. Ta dívka v modrém hedvábí, to je přece Kristina. A támhle je její manžel, Alfred. Kde se tu vzali? A támhle, to snad není možné! Jeho vypečený bratránek Rafi. „Co to má znamenat?“ Ozval se za ním hluboký podrážděný hlas. Otočil se a stanul tváří v tvář svému otci. „To není možné...“ vydechl. Měl být přece po smrti!

Přemýšleli jste někdy nad tím, co čeká člověka po smrti? Ráj? Prázdnota? Nové narození? O tom se můžeme jen dohadovat. S jistotou ovšem můžeme říct, co potkalo po smrti lidi, kteří jsou postavami této hry na hrdiny.

Hlubina je hra o hrdinech, kteří jsou již mrtvi. Nečeká je však zasloužený klid, ale naopak příležitost k činům, o nichž se jim zaživa ani nesnilo. Hříčkou osudu, záměrem božstev, či snad zlomyslností démonů se dostali na místo zvané Hlubina. Odtud musí společně vystoupat vzhůru, aby došli zaslouženého odpočinku. Kdo však zakolísá a padne, stane se vězněm Hlubiny a už nikdy z ní nevyjde. Nutno podotknout, že naši hrdinové nebyli zaživa žádní svatoušci. Každý z nich se dopouštěl odporných zločinů proti svým bližním. A právě tyto zločiny se budou v rozličných podobách vynořovat na jejich cestě vzhůru a bránit jim v dosažení cíle. Se zbraní v ruce, s důmyslným využitím svých schopností a hlavně účinnou spoluprací budou muset všechny překážky překonat a tak své zločiny odčinit.



PŘÍPRAVA HRY

Hra je určena pro 4 až 7 hráčů, z nichž jeden bude Vypravěčem. Ke hře potřebujete šestistěnné kostky a grafické znázornění ručičkových hodin. Bohatě postačí ciferník načrtnutý na papíře. Dále bude každý hráč potřebovat papír a tužku na poznámky, je možné využít i přiloženého Průvodce Hlubinou.

Instinktivně sáhl po meči. Byl tam, ale jiný než ten, který ukončil život jeho otce. „Siegmunde,“ natáhl k němu otec ruce, „jsi to ty?“ usmál se. Siegmund se nechal obejmout. Je možné, že si to nepamatuje? Uvažoval při tom. „Co tu sakra děláme?“ Rozkřikl se Alfred. Jeho hlas se rozlehl v okolní nicotě. „Šššt...“ sykla Kristina a luskla prsty. Na dlani se jí rozhořel namodralý plamínek a osvětlil okolí. Prostor se ztrácel v šedavé mlze, která se v chomáčích převalovala nad zemí. Jen úzká světlá pěšina se jako zářivá stuha vinula směrem od nich. Otočil se zpět. Kamenná masa zavřených dveří vypadala zcela neprostupně.

Tvorba postav

Každý hráč kromě Vypravěče si před začátkem hry vytvoří vlastní postavu. Míra propracovanosti postav je zcela v kompetenci hráčů a závisí na jejich společné domluvě. Je ovšem třeba počítat s tím, že postavy se budou vyvíjet i během hry. Vzhledem k tomu, že hra je koncipována jako fantasy (či raději pohádka nebo mytologie), měly by tomu odpovídat i postavy. Při troše snahy je ovšem možné hru transformovat do libovolného settingu. Hráč tvoří postavu takovou, jaká byla zaživa. Může tedy vymyslet jméno, charakterové vlastnosti i společenské postavení, které postava zaujímal.

Důležitou podmínkou je, aby postavy všech hráčů byly už zaživa ve vzájemném kontaktu, tedy nejlépe aby byly členy nějaké komunity. Dobrým příkladem mohou být příbuzní z aristokratického rodu, žoldnéři z jednoho vojenského oddílu, obyvatelé malého městečka, kde se všichni znají navzájem a podobně. Z toho plyne také možnost určit vztahy mezi jednotlivými postavami, která ovšem není nutností. Vztahy, stejně jako podrobnější charakterové vlastnosti, mohou vyplynout až v průběhu hry.

Pět hráčů se domluví, že jejich postavy budou pocházet z kmenového společenství inspirovaného Vikingy. Vyberou mezi sebou Vypravěče a ostatní čtyři vytvoří své postavy a pojmenují je Kjar, Thakkrad, Alfegir a Gudrek. Každý z nich přiřadí své postavě jeden charakterový rys, což považují za zcela dostatečné. Tak je Kjar popsán jako „výbušný mladík“, Thakkrad „tvrdohlavý morous“, Alfegir „divoký rváč“ a Gudrek „v jádru dobrý tvrdák“. Domluví se též, že Kjar bude nejmladší z nich a Thakkrad bude jeho strýcem, Alfegir a Gudrek budou vzdálení bratrance a všichni dohromady budou spolubojovníky na lodi velitele Hringa Ingimundsona.

Výhody

Nyní přichází na řadu mechanicky podchycená část tvorby postav, a to volba výhod. Mezi výhody řadíme zvláštní vlastnosti, kterými hrdinové oplývají, zbraně a předměty, jimiž disponují, a nadpřirozené schopnosti, kterými vládnou. Každý hráč může pro svou postavu vybrat celkem tři výhody, přičemž postava smí mít nejvýše po jedné zbraně a zvláštní vlastnosti (ale nemusí mít žádné).

Zvláštní vlastnosti jsou na výběr celkem čtyři, jejich význam bude vysvětlen dále v textu:

Hbitý

Silný

Bystrý

Houževnatý

Zbraně dělíme do čtyř kategorií:

Meče se uplatní všude tam, kde je potřeba něco přesekat. Užitečné jsou v boji proti slabě obrněným nepřátelům, jako jsou krakatice, obří plži a jiné slizké a chapadlovité nestvůry.

Sekery jsou vhodné na prorážení krunýřů a drcení kostí. Uplatní se tedy proti nestvůrám, jako jsou šelmy, golemové a přerostlý hmyz. Sekera je i užitečným nástrojem se značným demoličním potenciálem.

Kopí svou délkou umožňuje dostat se tam, kde meče a sekery nestačí. Kopí zaražené v chřtánu nebo vržené do oka je často jediným způsobem, jak se vypořádat s různými drakoidními monstry přesahující lidská měřítka.

Luky umožňují zúčastnit se boje, a při tom zůstat v bezpečné vzdálenosti od nepřítele.

Nadpřirozené schopnosti záleží plně na fantasii hráčů. Jejich výběr je dobré konzultovat mezi sebou i s Vypravěčem, aby hráči zvolili stejnou úroveň moci schopností a tedy i hrdinskosti celé hry. Postava se schopností "vykřeše jiskru z prstů" se asi moc neuplatní vedle hrdiny se schopností "pohledem založí požár". Dobrymi příklady nadpřirozených schopností jsou „Dotykem dokáže zbavit váhy libovolný předmět“, „Na okamžik dokáže získat nějakou vlastnost určitého zvířete“, „Dokáže přečíst cizí úmysly“, a podobně.

Předměty se v této hře myslí různé kouzelné talismany a jiné pomůcky, které mohou být dvou typů. Zaprvé jsou to jednorázové předměty, z nichž magická síla po použití vyprchá – je to vlastně silnější obdoba nadpřirozených schopností na jedno použití, a pro jejich vymyšlení platí tatáž doporučení. Zadruhé jsou to předměty s dlouhodobým účinkem, které příznivě ovlivňují výsledky konání postav či přímo jejich vlastnosti.

Výbušný mladík Kjar dostal od svého hráče přisouzeny tyto výhody: Vlastnost bystrý; zbraň meč; nadpřirozenou schopnost „vrženým kamenem dokáže trefit téměř cokoli“. Jeho strýc, tvrdohlavý morous Thakkrad, disponuje vlastností houževnatý, zbraní sekera a nadpřirozenou schopností „nedá se skolit ohněm ani mrazem“.

Zahájení hry

Ve chvíli, kdy má každý hráč svou postavu, je možné začít vlastní hru. Vypravěč hráčům popíše prostředí Hlubiny. Fantasii se zde meze nekladou, může jít o pekelnou jámu s planoucími ohni, nehostinné místo, v němž rádí neustálé větrné bouře, či skalní dóm nevídaných rozměrů. Nějakým způsobem by ale mělo být zohledněno, že cílem hrdinů je vystoupat z Hlubiny vzhůru, a naopak neúspěšným hrozí pád na její dno. Hlubina by neměla být nijak příjemné místo.

Na počátku své cesty si hrdinové nebudou pamatovat téměř nic ze svých předešlých životů, budou se na ně rozpomínat během cesty v souvislosti se zločiny, které spáchali. Budou ovšem vědět, že se navzájem znali a žili spolu. To, jestli budou účel své cesty znát, jestli na něj budou muset přijít sami v průběhu cesty, či zda jim bude sdělen ústy někoho třetího, je plně na úvaze hráčů.

Na špičatém výběžku seděl netvor. Ohromnými pařáty svíral tvrdou skálu a shlížel na ně třemi dračími hlavami, jejichž oči uhrančivě žhnuly. Byl ohavný i majestátní zároveň.

„Pojďte blíž“, zasyčela prostřední hlava, „nic vám neudělám.“ Při pohledu do těch očí měl Siegmund pocit, že se propadá. Najednou mu před očima vyvstal živý obraz toho dne, kdy se to stalo. „Rozhodl jsem se, že svůj odchod ještě o tři roky odložím, můj synu. Cítím se teď tak dobře, jako nikdy předtím.“ Siegmundovi se zatmělo před očima. To přece nejde! On potřebuje rodový prsten nejpozději do konce zimy! Jestli ho nedostane, všechny jeho plány, celá jeho budoucnost, vyjdou nazmar! „Ano, otče,“ slyšel se, jak říká. Krev mu hučela v uších. Takhle to nemůže nechat. Musí něco udělat.

Nekřičel, nespílal mu. Jen se mu tázavě díval do očí. „Je mi to líto, otče,“ řekl s námahou a ponořil čepel ještě hlouběji do jeho těla.

PRŮBĚH SCÉNY

Každá scéna sestává ze dvou částí: Popis zločinu a jeho odčinění. V jedné scéně jde tedy o jeden zločin, který spáchal některý z hrdinů. Ten je pro účely této scény označován jako „zločinec“. V úloze zločince se hráči střídají podle vlastního uvážení. Hráč v úloze zločince tedy zahájí scénu retrospektivním popisem okolností, které jeho postavu vedly ke spáchání zločinu a samotný jeho průběh. Každý zločin má ovšem též oběť. Tu si musí hráč vybrat v řadách ostatních. Z toho plyne, že veškeré zločiny, o nichž je tato hra, páchají hrdinové na sobě navzájem.

Mechanismus zločince a oběti je pro hru významný, protože umožňuje budovat napětí mezi hráči pomocí vyžadování zadostiučinění. Proto je důležité, aby se hráči drželi pravidla, že oběti se vybírají ve vlastních řadách. Pokud se však hráči domluví, mohou vsadit více na tvorbu příběhu místo budování hutné atmosféry a od tohoto pravidla částečně či úplně upustit. Nutno pak počítat s tím, že hra získá jiné rozměry.

*„Ty! To tys mě zabil!“ Náhlé poznání zasvitlo otci v očích.
„Ty odporný pse! Zrádce!“ Vrhhl se proti němu s holýma rukama.
„Zadrž, ty starý blázne!“ Alfred ho pevně uchopil za rameno. „Teď
jsme po smrti všichni. Chápeš? Všichni jsme na tom stejně. A
musíme spolupracovat, abychom se odtud dostali.“
„To mi zaplatíš,“ drtil otec slova mezi zuby a nenávisným
pohledem probodával Siegmunda. „To mi musíš zaplatit.“*

Oběť zločinu má právo na zločinci žádat zadostiučinění. Pokud hráč oběti tohoto práva využije, bude mu muset hráč zločince přenechat jednu ze svých výhod, to znamená, že ji ztratí, a hráč oběti naopak získá. Výběr je na hráči oběti, ovšem hráč zločince může jednu výhodu z tohoto výběru vyloučit. Předmětem zadostiučinění může být pouze zbraň, předmět nebo napdřirozená schopnost. Zvláštní vlastnost nikoli. Práva zadostiučinění je třeba využívat s rozmyslem, neboť má následky ve snižování důvěry u ostatních postav i hráčů.

*„Dám vám hádanku“, zasyčela prostřední hlava. „Dokud
neuhodnete, nesmíte jít dál. Máte na to jeden den. Pak dostanou
moje sestřičky hlad.“
„Dobře, ptej se!“ Zvolal Alfred do výšky. Hlava přímhouřila oči a
trošku se sklonila k nim. „Má hádanka je snadná,“ zasyčela
sladce.
„Proč jste tady?“*

Když hráč zločince dokončí svůj retrospektivní popis, Vypravěč postaví před hrdiny překážku, jejímž překonáním mají šanci zločin odčinit. To je především v zájmu zločince, nicméně podle pravidla hodie mihi, cras tibi by se aktivní spolupráci měla podílet celá skupina. Pro oběť platí, že se řešení překážky nesmí účastnit, vyžadovala-li po zločinci zadostiučinění. Zločiny i překážky se dělí do čtyř kategorií:

**vražda
loupež
podvod
zrada**

**bestie
hádanka
úkol
zabránění zločinu**

Hráčům samozřejmě nic nebrání vymyslet si vlastní typy zločinů a překážek. Tyto čtyři jsou uvedeny jako základ. Překonávání překážky je jádrem celé scény a také okamžikem, kde hráči mohou využít všechny své výhody, jako jsou zbraně, předměty, zvláštní vlastnosti a nadpřirozené schopnosti. Vypravěč zde zaujímá úlohu oponenta a klade výzvy invenci hráčů. Překonat překážku je třeba, aby byl zločin odčiněn a důvěra obnovena, ovšem Vypravěč může podle své úvahy překážku postavit tak, že bez jejího vyřešení nebude možné pokračovat v cestě.

Zločiny

Vražda, úkladné a zákeřné zabití bližního. Nepatří sem zabití v souboji nebo na bitevním poli. Vražda není čestná ani vzpomínání hodná. Je to odporný čin, kterým se vypočítavý zločinec zbavil někoho, kdo mu stál v cestě. Zavražděná osoba nemusí být nutně totožná s obětí v konkrétní scéně, může jít o osobu jí velmi blízkou, například rodiče, manžela či dobrého přítele.

Loupež, násilné přisvojení si cizího majetku, provází lidstvo od samého jeho počátku. Loupež v této hře se vyznačuje tím, že je namířená proti konkrétní hráčské postavě, oběti scény. Může jít o vyrabování rodového sídla, krádež majetku v podobě stád, vzácné rodinné relikvie, či dokonce únos družky.

Podvod, využití neznalosti bližního k vlastnímu obohacení se na jeho úkor, je nedílnou součástí každého společenství se složitějšími majetkovými vztahy. Nemusí však jít jen o peníze. Podvodem lze získat a posléze zneužít něčí důvěru a pomoc. Podvodem lze dosáhnout vyššího společenského postavení, či naopak společensky zničit nepohodlného člověka.

Zrada, to je zločin považovaný v mnohých kulturách za vůbec nejhorší. Zločinec se ze sobeckých důvodů obrátil proti někomu, kdo v něj vkládal důvěru. Zrada může být spojena s jakýmkoli ze tří výše uvedených zločinů. Takový zločin pak, spáchán na bývalém příteli, nabývá ještě hanebnějšího rozměru. Zrada nadřízené autority, jako například zběhnutí z královského vojska, není pro účely hry příliš vhodná, ale i tak se může vyskytnout.

Překážky

Bestie je netvor zplozený Hlubinou k jedinému účelu – dát hrdinům pořádnou lekci. Pekelná šelma s ocelovými tesáky chrlící horkou páru, slizké monstrum se spoustou žahavých chapadel, či nenápadný mrštný plaz stříkající nebezpečnou kyselinu. Vše záleží na fantazii Vypravěče, potažmo hráčů. Barvitý popis bestie je důležitý, neboť na jeho základě hráči volí bojovou taktiku. Bestie patří k nejnebezpečnějším překážkám, protože po setkání s nimi dochází zpravidla k litému boji, v němž lze snadno utržit zranění.

Hádanku jistě ocení hráči, kteří rádi řeší logické problémy. Hádanku může představovat portál, na němž je třeba poskládat správnou runovou kombinaci, aby hráče pustil dál. Hádanku může klást démon, hlídač cesty vtělený do kamene a železa. Hádankou může být rovněž bludiště, k jehož úspěšnému překonání je třeba použít logický úsudek. Řešení hádanky může být zkomplikováno nebezpečím zranění či ztrátou některé výhody

v případě neúspěchu, nebo časovou tísni. Tento typ překážky vyžaduje od Vypravěče jistou přípravu, a proto se nehodí do improvizovaných her.

Úkol. Získej klíč z ostrova v lávovém jezeře, připrav špízy z Ptáka Ohniváka, jehož střeží, čaroděj-démon, nalezni v nekropoli hrobku Pána mumii a znič ho. To všechno mohou být překážky spadající do kategorie úkol. Obsah úkolu může být patrný na první pohled, ale Vypravěč též smí využít třetí osoby, jejímiž ústy úkol zadá. Záleží též na Vypravěči, zda úspěšné vyřešení úkolu bude podmínkou k dalšímu postupu, či zda z něj bude plynout pro postavy nějaká výhoda navíc.

Zabránění zločinu je nejpřímočařejší formou jeho odčinění. Hrdinové budou přeneseni do minulosti, kde se setkají se sebou samými, a bude jen na nich, jakým způsobem zabrání zločinci zločin spáchat. Lehká schizofreničnost této překážky jistě přijde vhod hráčům, kteří si zakládají na neobvyklých herních zážitcích.

Odmítnutí řešení překážky

Každý hráč s výjimkou zločince má právo odmítnout spolupracovat při překonávání překážky. Mohou ho k tomu vést různé důvody, nejčastěji strach z utržení zranění, které by se mu mohlo stát osudným. Hrdina, jehož hráč odmítl spolupráci, nemůže žádnou svou schopností, předmětem ani zbraní přispět k řešení překážky, nemůže se zúčastnit případného boje. Jediná akceptovatelná pomoc je rada hráče na neherní úrovni. Takový hráč se automaticky vylučuje z možnosti získat pro svou postavu odměnu za úspěšné překonání překážky. Rozhodnutí nespolečupracovat může mít i nepříznivý vliv na hráčovu důvěru (viz dále).

Vyžadování zadostiučinění obětí na zločinci se považuje za odmítnutí spolupráce při řešení překážky.

Zranění

Při překonávání překážek je snadné dojít k úhoně. Kousnutí ohnivým psem (bestie) nebo pád při zlézání skleněného sloupu (úkol), to jsou nepříjemnosti, jejichž efekt je třeba zhodnotit. Proto zavádíme statistiku zranění, která ukazuje, v jaké kondici se nachází postava. Tato statistika může nabývat hodnot od nuly do tří (čtyř). Každý hrdina je schopen nést nejvýše tři zranění. Ve chvíli, kdy by měl utřít čtvrté, znamená to, že selhal a upadl až na samé dno Hlubiny. To znamená vyřazení ze hry. Hrdina se zvláštní vlastností houževnatý je schopen nést o jedno zranění více, tedy až čtyři zranění.

Během hry může Vypravěč nabídnout možnost utržená zranění odmazat, nejčastěji jako odměnu za překonání překážky.

Odčinění zločinu, překonání překážky

Pokud hrdinové úspěšně překonali překážku, znamená to, že se jim podařilo odčinit zločin spáchaný jedním z nich. Tím se jim otevírá vstup do další scény, kde úlohu zločince zase převezme někdo jiný. Dojde-li však z jakéhokoli důvodu k tomu, že se hrdinům překážku překonat nepodaří, musí hráč s úlohou zločince za svůj zločin zaplatit. Postava přijde o všechny své předměty a nadpřirozené schopnosti. Pokud nemá jedno nebo druhé, utrží jedno zranění. Pokud nemá vůbec žádný předmět ani schopnost, utrží zranění dvě. Tímto způsobem může hrdina i upadnout do zatracení Hlubiny. Bez toho, aby zločinec zaplatil, není možné pokračovat ve výstupu.

Odměny

Každé úspěšné překonání překážky je třeba náležitě odměnit. Odměnou může být libovolná výhoda vyjma zvláštní vlastnosti.

Typickým příkladem odměny za zabití bestie je předmět – nějaká část jejího těla se specifickými účinky, která lze nosit jako talisman. Typickým příkladem odměny za vyřešení hádanky je nabytí nějaké nové nadpřirozené schopnosti. Množství odměn závisí, stejně jako jejich síla, na dohodě hráčů a Vypravěče. Pokud je odměnou předmět či zbraň, mohou se postavy na jejím vlastnictví domluvit, nebo se o ni porvat. Na tom, kdo získá nějakou nadpřirozenou schopnost, se mohou hrdinové domluvit podle pravidla *hodie mihi, cras tibi*.

Přesnou podobu odměny může navrhnout Vypravěč, ale také ji může nechat plně v kompetenci odměňovaného hráče. Jiným druhem odměny může být vyléčení jednoho zranění každému hráči.

Hráč, jenž odmítl na řešení překážky spolupracovat, je z nároku na odměnu vyloučen.

Důvěra

Vzájemná důvěra mezi hrdiny je velice důležitá k úspěšnému překonání všech překážek. Udržet ji však není jednoduché, neboť je neustále zkoušena v retrospektivních scénách, v nichž se odhaluje, jaké ohavnosti na sobě hrdinové vzájemně páchali. Proto zavádíme statistiku důvěra, která vyjadřuje, jak moc ostatní věří hráčské postavě. Důvěra se během hry neustále mění, proto ji musí mít zanesenou každý hráč ve svých poznámkách k postavě a průběžně ji opravovat.

Na začátku hry činí důvěra každého hrdiny 3. Během hry může dojít k následujícím změnám:

Pokud se na konci scény nepodaří překonat překážku, klesá důvěra zločince o 1.

Pokud se na konci scény nepodaří překonat překážku, klesá důvěra všech, kteří se na jejím řešení odmítli podílet, o 1.

Vyžaduje-li oběť zadostiučinění, klesá její důvěra o 1.

Pokud se na konci scény podaří překonat překážku, smí zločinec přidělit 1 bod důvěry kterémukoli z hráčů vyjma sebe.

Na konci jakékoli scény mají hráči možnost ohodnotit bodem důvěry jednoho, který prokázal zvláštní hrdinství. Musí se ale na něm shodnout jednomyslně. Tato postava může být shodná s postavou ohodnocenou hráčem zločince, může to být i sám zločinec.

Hodiny

Hodiny, které leží uprostřed hráčů, mají za úkol vyměřovat čas plynoucí v Hlubině. Na konci každé scény posunou hráči ručičku na ciferníku o jednu hodinu, a tím se o krůček přiblíží k závěru hry. Posunutí ručičky hodin má však jeden významný efekt. Rozvíří prostředí Hlubiny natolik, že může dát vzniknout nebezpečné Bouři.

Bouře

V závěru každé scény, po posunutí ručičky hodin, je určité riziko, že přijde Bouře. Jeho výše závisí na konkrétním čase a vyhodnocuje se hodem kostkou. Základní pravděpodobnost příchodu Bouře je 1/6. Při posunutí ručičky na čísla 3 a 9 je to 1/3. Ručička na čísle 6 znamená dokonce poloviční pravděpodobnost příchodu Bouře.

Bouře je strašlivý hlubinný úkaz, který se může stát pro mnohého hrdinu tím posledním, co na své cestě zažije. Větrné víry, ledová tříšť či energetická smršť – je jen na hráčích, jak konkrétně si ji představí. V každém případě však platí, že se je Bouře bude snažit smést do věčného zatracení. Nyní více než kdy jindy záleží na spolupráci mezi hrdiny. Postavit se Bouři vyžaduje pevnou společnou vůli a silnou vzájemnou důvěru. Ten, kdo si neuváženými činy svou důvěru u ostatních pošramotil, může skončit na dně Hlubiny.

Způsobů, jak mezi sebou vybrat toho, jenž si zaslouží důvěru za zvláštní hrdinství, je několik. Nejjednodušší cestou je návrh někoho z hráčů (včetně Vypravěče) a následný souhlas ostatních. To ovšem může vést k domluvě hráčů na plánovitém posilování pozic postav bez ohledu na vykonané hrdinské skutky. O něco složitější a zajímavější variantou je tajné hlasování. Každý hráč napíše na papírek jméno kandidáta (může i sebe) a pošle ho doprostřed. Shodne-li se nadpoloviční většina hráčů na jednom kandidátovi, tento získává bod důvěry navíc. V opačném případě nevzroste důvěra nikomu. Přesná forma hlasování by měla plynout z domluvy hráčů a Vypravěče.

Stručné shrnutí fází scény

Zločinec vypráví o tom, co spáchal.
Oběť má možnost žádat zadostiučnění.
Vypravěč představuje překážku.
Hráči řeší překážku.
Vyhodnocení řešení, pohyb důvěry hráčů
Posunutí ručičky na hodinách
Vyhodnocení rizika Bouře

V případě propuknutí Bouře musí každý hráč vyjádřit svou důvěru ostatním hráčům. Nejjednodušeji se to provede posláním papírku s číslem. Spoluhráči, kterému důvěruje nejméně, pošle hráč papírek s číslem 0. Tomu, který u něj požívá trochu větší důvěry, pošle papírek s číslem 1 a tak dále, až podělí postupně všechny spoluhráče. Maximální počet bodů důvěry tedy přímo závisí na počtu hráčů.

Když je rozdělení skončeno, sečte si každý hráč všechny body důvěry, které obdržel od ostatních a přičte k tomu hodnotu důvěry, kterou má uvedenu ve svých statistikách. Nakonec Vypravěč hodí kostkou, aby zjistil sílu Bouře. Pokud má hráč s nejnižší výslednou důvěrou tuto statistiku menší, než je síla Bouře, znamená to, že byl jeho hrdina smeten na dno Hlubiny a opouští hru. Jak vidno, jedna Bouře může smést nejvýše jednu postavu.

V průběhu cesty přepadla Kjara a jeho společníky hlubinná Bouře. Hodnoty důvěry ve statistikách hráčů jsou tyto: Kjar 3, Thakkrad 2, Alfegir 1 a Gudrek 2. Od svých spoluhráčů dostanou hráči tuto důvěru: Kjar 1, Thakkrad 4, Alfegir 2 a Gudrek 5. Konečný součet je tedy: Kjar 4, Thakkrad 6, Alfegir 3, Gudrek 7. Při hodu na sílu Bouře padne 5. To znamená, že Alfegir je smeten na dno Hlubiny a jeho hráč končí hru. Kjar měl sice celkový součet také menší, než 5, ale zachránil se díky Alfegirovi. Bouře vždy smete jen jednu postavu.

Konflikty

Při překonávání překážek často dochází ke konfliktům, jejichž výsledek je dopředu nejistý. Podaří se mi přeručkovat po laně na druhý břeh řeky? Podaří se mi zastřelit toho správného ptáka dřív, než mě zbytek hejna uklove? Tyto situace nazýváme souhrnně konflikty a pro jejich řešení poskytujeme jednoduchou mechaniku. Obtížnost daného úkolu je dána číslem od 2 do 12. Čím vyšší číslo, tím vyšší obtížnost.

Po tom, co Vypravěč stanoví obtížnost, hodí hráč za svou postavu jednou šestistěnnou kostkou a porovná výsledek s obtížností. Je-li větší nebo stejný, uspěl. Pokud je ovšem výsledek hodu menší než obtížnost, hrdina ve svém pokusu neuspěl a jeho selhání může mít různé nepříjemné důsledky. Výsledné číslo hodu může hráč navýšit ještě o některé své výhody:

Zvláštní vlastnost: Pokud při řešení konfliktu postava smysluplně využije některou svou vlastnost, může si k hodu přičíst trojku. Například při trhání pavučiny obřího pavouka za účelem osvobození spolubojovníka lze smysluplně využít vlastnost silný, ale nikoli bystrý nebo hbitý.

Orientační stupnice obtížnosti:

Rutiní: 2-3
Snadná: 4-5
Průměrná: 6-7
Obtížná: 8-9
Heroická: 10 - 11
Legendární: 12

Zbraň: Zbraně se uplatní především v boji, což je specifický typ konfliktu. Jejich přínos se vyjádří automatickým bonusem +3 nebo zvláštním bonusem +5, jsou-li pro tento typ konfliktu obzvlášť vhodné.

Mějme konflikt, kterým je přerování silného lana. Holýma rukama takové věci dokáží jen skutečně legendární hrdinové, takže klidně můžeme dát obtížnost 11. Je zjevné, že dosáhnout něčeho takového bez výhod nebude možné (maximální hod 6). Ani hrdina s vlastností silný přerovat lano nedokáže (maximální hod 9). Pokud by si ovšem pomohl mečem (+5) či kopím (+3), jeho šance se zvyšují.

Nadpřirozená schopnost: Využití nadpřirozené schopnosti může být u různých konfliktů různě efektivní, vždy záleží na konkrétní situaci. Podle dohody hráčů a Vypravěče je možné buď určovat bonus pro každou situaci zvlášť, nebo jeho variabilitu zobecnit a vždy přidat hráči kostku navíc. Ten by pak neházel jednou kostkou, ale dvěma. Bonus za Nadpřirozenou schopnost by nikdy neměl překročit 6. V případě velmi vysoké efektivity schopnosti je lepší domluvit se rovnou na automatickém úspěchu.

Předmět: Použití jednorázového předmětu je podobné využití nadpřirozené schopnosti s tím rozdílem, že efektivita (bonusy) by měla být vyšší a tudíž i automatický úspěch by se měl vyskytovat častěji.

Naopak talismany poskytující dlouhodobou výhodu se mohou projevit třeba stálým bonusem +1, který se přičítá k nějaké zvláštní vlastnosti.

Kdy házet

Jak již bylo uvedeno výše, hod pro řešení konfliktů se používá v situacích, kdy se hrdina pokouší o nějakou činnost s nejistým výsledkem. Podstatné je také to, jaký význam má výsledek této činnosti pro hru, resp. pro vývoj příběhu. U méně zkušených hráčů často dochází ke dvěma nešvarům: Zbytečným hodům a opakování hodů.

Nemá smysl házet, pokud výsledek nějak zásadně neovlivní vývoj hry. Nemá smysl házet si na to, jak jsem si zavázal tkaničku (a přičítat hbitost), pokud pevnost mých tkaniček nebude mít vliv na můj život v následujícím příběhu.

Opakování hodů je také důsledkem nepochopení jejich smyslu: Pokud neuspějí, hodím znovu s tím, že činnost opakuji. Háším tak dlouho, dokud mi nepadne dostatečně vysoké číslo. V tomto případě je lepší hráči přiznat automatický úspěch.

Přervání lana má obtížnost 11. Meč dává výhodu +5. Běžný hrdina s mečem musí tedy hodit 6, aby lano přeseknul. Pokud někde lano leží, a postava má dost času na přesekávání, je jisté, že se jí to dříve nebo později podaří (hráč šestku hodí). V takovém případě je nesmysl házet, úspěch stačí prohlásit za automatický. Jiná situace nastává, pokud se například lano houpe a hrdina má jen jediný okamžik na jeho přeseknutí. Pokud se mu to nepodaří na první pokus, bude to mít nepříznivý výsledek na jeho snažení, a to je smyslem hodů.

Boj

Boj je v podstatě konflikt, který si můžeme podle potřeby rozdělit na několik dílčích. Záleží jen na úvaze hráčů, zda chtějí vše

rozhodnout jedním hodem, nebo odehrávat jednotlivé scény boje. Ať tak či onak, konflikt probíhá následovně:

Hráč nahlásí, čeho chce dosáhnout. (Například useknout sani jednu z hlav.)

Vypravěč stanoví obtížnost. (Například 10.)

Hráč sečte bonusy a hodí kostkou. (Například +3 za vlastnost hbitý a +5 za meč, na kostce padlo 3.)

Hráč porovná výsledek s obtížností a stanoví se, jak konflikt dopadl. (11 proti 10, to je úspěch.)

V případě, že byl hráč úspěšný, určí se podle konkrétní situace, co dál (V našem případě by hrdina musel useknout sani ještě dvě zbývající hlavy, aby ji zabil.)

Pokud byl hráč neúspěšný, postava to odpyká zraněním, popřípadě ztrátou nějaké výhody. Z toho plyne, že čím více hodů v konfliktu, tím větší riziko zranění. Aby tedy nebylo výhodnější vše odbývat jedním hodem, je vhodné zavést pravidlo, že v takovém případě může při neúspěchu postava utřít více než jedno zranění.

V bojích s nepřáteli (tedy především bestii) platí pravidlo „útoč, nebo se braň“. Znamená to, že pokud hráč z nějakého důvodu nepopíše žádnou akci, kterou by proti nepříteli podniknul, ten na něho zaútočí sám. Konflikt probíhá úplně stejně. Vypravěč stanovuje obtížnost a hráč hází, jen úspěšný hod neznamená žádný pokrok v ději, ale pouhou úspěšnou obranu. Výhodnější je tedy útočit. Jedinou výjimkou je situace, kdy se hráč rozhodne se svou postavou ustoupit do bezpečí. Nakolik je to možné, určuje Vypravěč.

Zraněná postava má určité postihy k fyzickým aktivním činnostem, jako je běhání, skákání, boj a podobně. Od hodu odečítá dva body za každé zranění, které nese.

Jak vidno, boj není ničím jiným, než aplikací běžného konfliktu. V neobvyklých situacích je třeba použít selský rozum. Tak například při souboji dvou hráčských postav nebude obtížnost určovat Vypravěč, ale budou se vzájemně porovnávat hody obou hráčů. V případě, že někdo střílí z dálky na bestii, jen těžko může při neúspěchu utřít zranění. Může však nešťastnou náhodou zasáhnou spolubojovníka, který s bestii bojuje zblízka.

Co je cílem tohoto systému? Účelem tohoto velmi jednoduchého systému je dát hráčům možnost barvitých popisů a ničím neomezeného promýšlení bojové taktiky. Vše, co si hráči vymyslí, mohou při boji uplatnit, Vypravěč pouze popisuje nepřítele a stanovuje obtížnosti.

Kjar, Thakkrad, Alfegir a Gudrek se střetávají s bestii – obří olihni s desítkami žahavých chapadel. divoch Alfegir vyrazí vpřed, aby jí zabol své dlouhé kopí do chrčtánu (obtížnost 11), a Kjar s ostatními běží za ním, aby ho při tom chránili před útočícími chapadly (obtížnost 8). V hodech však neuspějí a Gudrek s Alfegirem jsou zraněni.

Velice rychle si uvědomí, že aby měli nějakou šanci, musí oliheň nejdříve oslepit. Bohužel nikdo z nich nemá luk. Kjar si však vzpomene na svou nadpřirozenou schopnost "vrženým kamenem dokáže trefit téměř cokoli" a ohlásí Vypravěči, že se snaží hodit kámen nestvoře do oka. Vypravěč stanoví obtížnost na 8 (oko je opravdu velké) a Kjarovi dá za schopnost bonus +5. Kjar uspěje a oliheň připraví o jedno oko. Tím sníží obtížnost pro své spolubojovníky o 5 a nyní již snadno oliheň zabije.

Zkouška

„Jste téměř u cíle," řekl a obdařil je laskavým úsměvem. Na tomhle nehostinném místě by Siegmund čekal cokoli, jen ne mistra Patricia, jejich společného milovaného učitele.

„Branou světla však může projít jen jeden z vás." Tázavě se podíval na své společníky. Zbyli Alfred a Kristina. Jeho otce i bratrance po cestě pohltily bouře.

„Ano, jen jeden z vás může projít Branou, jen jeden."

„Jak to myslíte?" Zvedl hlas Alfred. Jako obvykle.

„Ty víš, jak to myslím, Alfred. Vždycky jsi to věděl. Byl jsi ze všech mladých šlechticů nejchytřejší," pokračoval vemlouvavě Patricius.

„Ano. Vím to," řekl Alfred s očima upřenýma do země. Pak vykročil k Siegmundovi a tasil meč.

„Ty zmetku," ucedil Siegmund a vytrhnul zbraň z pochvy.

„Počkejte!" Kristinin výkřik je zadržel. „Až doteď jsme museli držet při sobě! Proč by to najednou mělo být jinak? Já mu nevěřím!" Vzkřikla a vrhla vzdorný pohled po Patriciovi.

Oči moudrého učitele ztvrdly a zalesklo se v nich cosi nelidského.

„Má pravdu, není to on!" Zvolal dychtivě Siegmund. Střela z Kristinina luku rozčísila vzduch a zabodla se Patriciovi do oka. S nelidským řevem a syčením začala drobná postava mistra bobtnat a transformovat se v cosi nestvořného. S hrůzou přihlíželi děsivé proměně. Pak se to na ně vrhlo. Začal ten nejlítější boj v jejich životě.

ZÁVĚR HRY

Hra končí ve chvíli, kdy se ručička hodin přesune na dvanáctku, tedy po dvanácti scénách. Ti hrdinové, kteří se dostali až sem, jsou jen krok od vysněného úniku z Hlubiny. Čeká je poslední zkouška, po jejímž splnění dosáhnou cíle a stanou se vítězi hry. Poslední zkouška by měla být něčím zvláštní, měla by vybočovat z řady překážek, které hrdinové překonávali dosud. Hráči měli dost času nasbírat rozličné výhody a Vypravěč by jim neměl dát vítězství lacino. Poslední zkouškou může být obzvláště mocný netvor, komplikovaný úkol či cokoli jiného si Vypravěč dokáže vymyslet.



DODATKY

Úloha vypravěče

Vypravěč má v této hře několik důležitých rolí. Především funguje jako opozice hráčských postav. Staví do cesty překážky, které je třeba překonávat. On také určuje podobu Hlubiny. To však neznamená, že se o své pravomoce nemůže podělit s hráči. Je jen na jejich vzájemné domluvě, jak moc je nechá do podoby překážek zasahovat. Vypravěč by měl mít dále možnost moderovat retrospektivní vyprávění jednotlivých, aby udržoval konzistenci, dostanou-li se hráči do rozporu. Na druhou stranu by neměl způsobit, že by hráči ve prospěch příběhu hráli něco, co je nebaví. Jakékoli téze s „absolutní platností“, jako například „Vypravěč má vždycky pravdu“, nebo „Vypravěč nesmí zasahovat do preferencí hráčů“ jsou ošidné. Proto je nejlepší držet se pravidla: „Nejdůležitější je vzájemná domluva.“

Příběh nebo Dungeon Crawl?

Zkušené hráči nejspíš po přečtení těchto pravidel získali pocit, že hra se skládá ze dvou tak trochu nekonzistentních částí. Prostřednictvím retrospektivních popisů zločinů je tu možnost vybudovat silný příběh nabitý emocemi, který dobře prospěje atmosféře hry. Pak je tu ale rovina řešení překážek, která dává možnost vyžít se všem milovníkům taktiky, bojů a překonávání výzev. Tento dojem je zcela správný. Ve skutečnosti záleží na hráčích, jaké roviny dají přednost, či zda se budou snažit využít stejnou měrou potenciál obou. Obě roviny jsou navíc spojeny motivem vzájemné důvěry, která je stále znovu narušována a obnovována, ale bez které není možné dosažení konečného cíle.



Petr "ilgir" Chval: Hlubina
spolupráce: Exter, JK

ilustrace na obálce: Hell by Sch1sm
ilustrace na straně XII: In Hell by Ictenbey
www.deviantart.com

22/02/2009

PRŮVODCE HLUBINOU

Jméno:

Charakterové rysy:

Poznámky:

Výhody

Zbraně:

Zvláštní vlastnost:

Nadpřirozené schopnosti:

Předměty:

Důvěra:

Zranění:

PRŮVODCE HLUBINOU

Jméno:

Charakterové rysy:

Poznámky:

Výhody

Zbraně:

Zvláštní vlastnost:

Nadpřirozené schopnosti:

Předměty:

Důvěra:

Zranění: