



KORUNA ZKÁZY

NAPSAL PIPUX ([HTTP://PIPUX.NET](http://pipux.net))
VERZE: 28 02 2010

PRO RPG KUCHYŇ 2010

KORUNA ZKÁZY: ÚVOD

Obsah

- (02) O koruně zkázy
- (04) Spáleniště
- (05) Životní síla a duševní moc
- (06) Mocní - ti, kteří hledají korunu zkázy
- (13) Odliv životní síly
- (14) Duše z jiných dimenzí, duševní síly
- (19) Hvězdy
- (22) Rituály
- (24) Herní scénáře, spáleniště
- (26) Tahový mechanismus hry
- (27) Závěr hry
- (28) Tipy a triky
- (29) Dodatky

Použité ingredience

Hranice, které jsou ve spáleništi překročeny, narušují integritu magie a zvyšují tak odliv životní síly. Koruna pohltí životní sílu všech, kteří jí nejsou hodni.

Hvězdy a jejich vliv pohne dějištěm, jakmile budou narušeny magické toky ve spáleništi. Hvězdy rozhodnou o osudech těch, kteří touží po koruně zkázy.

Koruna zkázy je silným artefaktem, umožňujícím čerpat nepředstavitelné síly z odlehlých, nemateriálních dimenzí. Koruna je symbolem nadvlády, středem konfliktu Mocných.

Hráč rozhoduje nad úspěchem a neúspěchem své postavy. Mocný může obětovat pomocné duše ve svém držení, aby tak v rychlosti načerpal ztracené síly.

Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá. Pokud Mocný zabije jiného Mocného, koruna zkázy pohltí životní sílu zemřelého, čímž se ve spáleništi zesílí odliv životní síly. Jedna smrt může odstartovat kaskádovitou zkázu všech zúčastněných. Každý z nich může nakonec padnout.

O KORUNĚ ZKÁZY

Slzy bohů

Byli to pošetilí blázni, nenasytní po moci! Když se z nebes zřítily slzy bohů, oni se bez bázně hnali k místu dopadu. Zajímalo je jen, jak na sebe vzít moc bohů. Neměli si zahrávat s nadpřirozeným. Neměli se pokoušet hrát si na bohy. Ale jejich mysli byly zaslepeny, toužíce po moci. Nakázali svým nejvěrnějším služebníkům, aby jim ze slz bohů stvořili koruny.

V plamenech a v sepjetí magie, na kterých se ve vyčerpání podíleli ti nejlepší z jejich přísluhovačů, byly koruny zhotoveny. Jakmile bylo hotovo, oni si ihned koruny rozebrali.

Následující léta si zvolili pod znamením bojů, válečných tažení a suveréních vítězství. Oni mohli být zdatní vojevůdci, byly to ale koruny, které je hnaly kupředu a vznášely do okolí víry magie, obrovské bouře energie, pod jejichž mocí padla vojska i toho nejotrlejšího nepřítele. Prohnali se světem kolem sebe na všechny světové strany, pustošili a vítězili. A to už měli všechno, čeho si zámánuli, vyhráli. Alespoň byli natolik pošetilí, že tomu věřili.

Pohlčení

Všechno, co si vydobili jim najednou začínalo připadat málo. Vlastně se jim to už jevilo jen jako nicotné. Vrhli se znovu do válek, tentokrát ale stanuli sami proti sobě, jeden proti druhému. Zmatek, jatka, spálená země. Nic dalšího, co by stálo za zapamatování po nich nezůstalo. Mnozí byli poraženi svými tehdejšími druhy. Přeživší se brodili po kolena v uhasínajících uhlících, které už vůbec nemohly připomínat sílu, slávu, velkolepé říše.

Byly to koruny. Postupně zpustošily jejich mysli. Někteří se stali nedůvěřivými, krutými a krvelačnými. Těch byla většina; ti našli svůj konec v bratrovražedných válkách. Jiní se pomátli na mysli. Uvadli, chřadli, vyhasli a shnili.

Moc korun převyšovala možnosti jejich chápání. Ale to už bylo pozdě. Zub času je pohltit až příliš snadno, protože nezbylo nikoho, kdy by si je pamatoval. Uvolněním zbytkové magie po sobě zanechali pustá spáleniště.

Koruny zůstaly v jejich zchátralých věžích uprostřed pustin, navždy zapomenuty. Tedy až dodnes ...

Koncept hry

Koruna zkázy je tahová, desková hra. Odehrává se na strategické mapě zdevastovaného prostředí, přezdívaného spáleniště. K vyhodnocování situací je užito kostky d6.

Úkolem hráče je **získat korunu zkázy**, nacházející se na vzdáleném, těžce přístupném místě mapy. Hráč se navíc musí vypořádat s nehostinným prostředím a s ostatními hráči, kteří mu jsou protivníky.

Je možno hrát hru dvou znesvářených týmů, hru rozbité koruny (rozseté po mapě), stejně tak i hru všech proti všem. Koruna zkázy je určena pro hru 2-8 hráčů (záleží na typu a velikosti konkrétní mapy, i na zvoleném herním módu).

Součástí hry jsou duše a hvězdy. Hvězdy do hry vstupují náhodně; mají nahodilý dopad – mohou hráčům přilepšit, nebo zatopit. Duše se nacházejí volně na mapě; a je v zájmu hráče, Mocného, aby duše sbíral. Pomohou mu totiž přežít. Navíc je tu možnost skládat z duší speciální síly.

Spáleniště je nehostinné, způsobuje odliv životní síly. Hráč, Mocný, se musí s touto výzvou vypořádat – a to pomocí životní síly a duševní moci (získané z duší). Hráč s nejlepší duševní mocí má vysokou šanci hru vyhrát.



SPÁLENÍŠTĚ

Magie koruny zkázy

Koruny, zhotovené z mimořádně vzácných, meteoritických prvků, dokáží neuvěřitelně ulehčit přístup k magickým silám. Dosažitelnost magie, obyčejně těžce dostupné z magických dimenzí, je užitím koruny dosažitelná na dosah dětské ručičky.

Proto nabyli původní nositelé korun obrovské magické moci, proto byl materiál korun považován za slzy bohů.

Jenže jak snadno je nositeli koruny přístupná magie z dimenzí, stejně tak snadno se dostávají magické vlivy pomocí koruny do světa. Proto se původní nositelé korun pomátli – síly a duše na druhé straně magického tunelu rozmělnily jejich mysli.

Koruna zkázy skutečně jen reflektuje magii, která byla skrze ni přenesena do světa. A pokud nedokáže nositel udržet korunu pod svou kontrolou (což se původním nositelům stalo osudným), proteče další magie skrze korunu do světa. Dříve bylo korun užito k destrukci a smrti; proto i vznikly spáleníště, synonyma smrti. Po celých spáleníštích rotuje magický vír, odčerpávající život ze všech, kteří se přiblíží.

Průchod do dimenzí

Jev zvaný “**Odliv životní síly**” je způsoben korunou zkázy. Všechna životní síla, která je z oblasti strhávána, je pohlcována korunou a putuje dál do dimenze smrti. Navíc, pokud se v perimetrech spáleníšti vyskytnou živá stvoření, odliv se zvyšuje. Toto je výzva pro Mocné, kteří se musí s nebezpečím spáleníšť vypořádat.

Koruna však nebrání průchodu i jiných sil, z jiných dimenzí. To vysvětluje, proč je okolí spáleníště poseto zbloudilými dušemi z jiných dimenzí. Mocný může tyto duše pohltnout, nebo si je podrobit, aby odolal silám odlivu života.

Touha po koruně

Nyní bylo po dlouhé době objeveno skutečné tajemství koruny zkázy. Koruna dokáže poskytnout téměř bezmeznou moc tomu, kdo ji dokáže ovládnout.

Nejmocnější mágové ze vzdálených krajů se proto vydali získat korunu. Jenže pouze jeden může uspět ...

ŽIVOTNÍ SÍLA A DUŠEVNÍ MOC

Životní síla

Aneb odolnost každého Mocného. Životní síla (**Z**) je určena v desítkách bodů, vyjadřuje počet životů Mocného.

Pokud je Mocný zraněn v boji, případně pokud je postižen vlivem odlivu životní síly, jeho životní síla upadá pod maximum jeho hodnoty. Životní síla je tedy dvojí: maximální (plné) zdraví, a aktuální počet životů (lišící se od maximálního počtu, je-li Mocný poraněn).

Pokud klesne aktuální počet životů Mocného na nulu či na číslo nižší, Mocný umírá. Pokud zemře, hra pro něj končí. Proto je vhodné smrti zabránit. Mocný může nashromáždit mnoho pomocných zbloudilých duší, které mu přidají životní sílu. Zajistí si takto tuhý kořínek. Pokud je Mocný se životy v úzkých, může některé ze svých pomocných duší pohltit. Krátkodobě si tak pomůže – na místě si vyléčí část ztracených životů.

Duševní moc

Umění s magií a odolávání vlivům na prostředí. Duševní moc (**D**) je určena v jednotkách, umožňuje Mocnému odolávat vlivům prostředí (Odliv životní síly), a také bojovat proti nepřátelům.

Mocný by si vždy měl dávat pozor na velikost své duševní moci – je-li jeho duševní moc vyšší než odliv životní síly, dokáže se s prostředím spáleniště vyrovnat.

Je-li odliv 2 a Mocného D 4, léčí si 2 Z za kolo.

Je-li odliv 4 a Mocného D 2, je zraňován 2 Z za kolo.

Velikost D také určuje, kolik útoků je Mocný schopen v boji za kolo provést proti nepříteli.

Je-li Mocného D 5, pak, pokud dojde na boj, háže Mocný 5d6 proti nepříteli.

MOCNÍ

Ti, kteří hledají korunu zkázy

Kdo jsou to Mocní? Říká se, že jsou ti nejschopnější z nejlepších, kteří dokázali ovládnout umění magie. V dávné minulosti kolem sebe a svých učedníků sdružovali jednotný kult; nicméně tyto doby jsou odvrácenou minulostí. Na celém světě jich do dneška zbylo jen několik. A za ta století se mezi sebou vzájemně odcizili.

Pro hru všech proti všem: Jaké jsou cíle a motivace jednotlivých Mocných? Obecně takovou otázku nelze zodpovědět; jeden může toužit po světovém míru, druhý po světové nadvládě – a vzájemně si půjdou po krku. Více již v samotných životopisech Mocných.

Pro hru dvou týmů: Liga Mocných touží po obnovení světa a pochopení čisté, nedestruktivní náтуры magie. Liga chce nahlédnout do tajů magie, aby zajistila světlejší zítřky. Na druhé straně stojí Ministerstvo Temna, jehož oddaní stoupenci chtějí zotročit svět, a připravit jej pro příchod svých temných pánů. Obě frakce se vzájemně nesnáší, nemohou dopustit, aby ta druhá vztáhla své ruce na korunu zkázy – to by znamenalo konec jejich plánů a snů.



Jenistus Kulaetocucclus

Nekrokrál

Černá duše

Životní síla 10, Duševní moc 3

Přesvědčení: teatrální, násilný (Ministerstvo Temna)

Minulost postavy

Je zarážející, že se jeho minulost nevztahuje k žádné magii praktikující organizaci. Před několika sty lety byl Jenistus jen další říšský notář, nikterak výrazný, ani nikterak vlivný. Známý byl jen svým destruktivním utápěním se v alkoholu. Jednoho dne se tak opil, že se ztratil v poušti. Dvacet let o něm nikdo neslyšel, jako by se vypařil. Pokládali jej za mrtvého. Jenže pak jednoho zimního večera přikráčel zpět do svého rodného města. Jeho obličej byl klidný, bez emoce, kamenný, a nevídaně temný. Nepřišel se shledat se svými starými přáteli, rozpoutal peklo. Domy vybuchovaly, obyvatelé křičeli, svíjeli se v mukách, umírali a znovu se probouzeli k životu jako Jenistusovi nemrtví přísluhovači. Pět zkušených mágů, válečných veteránů, se mu postavilo na odpor, pět jich padlo. Takovou moc, takovou duševní sílu v protivníkovi nikdy nezakusili. Uplynulo pár století a z Jenistuse se stal Nekrokrál. Nyní si půjde pro korunu ...



Murul

Zabíječ kouzelníků

Červená duše

Životní síla 30, Duševní moc 1

Přesvědčení: krutý, nepřítelný (Ministerstvo Temna)

Minulost postavy

Narodil se s abnormální, vysoce nepřirozenou schopností absorbovat magii. Prožíval dětství obyčejného dítěte, protože si sám svých schopností nebyl vědom. Jednoho dne se ale zapletl do incidentu s kouzelníky. Upoutal pozornost a během pár dnů zpohotověly i nejvyšší kouzelnické orgány. Krutě a bezohledně odvečen ze svého domova, udělali z něj jen další kouzelnický pokusný objekt. Chtěli z něj dostat jeho nadpřirozenou schopnost, a tak jej podrobovali hrůzným magickým pokusům.

Seslali na Murula nekonečný oheň a čekali, kdy z těla odezní. Jenže část jeho těla s kouzlem splynula, část se začala zmítat v nekončících bolestech. Po těch letech sužování a utrpení byla tohle poslední kapka. Vyzabíjel své utlačovatele, i ty další. Věčný oheň jej dovádí k šílenství, a tak hledá způsob, jak si pomoci. Žádný z těch neschopných kouzelníků nedokázal oheň uhasit, ale koruna by mohla.



Ekumidos nei Tovia

Zloděj duší

Tyrkysová duše

Životní síla 20, Duševní moc 2

Přesvědčení: tajemný, opatrný (Liga Mocných)

Minulost postavy

Ekumidos je postavička ze starodávných vyprávění a příběhů z dob tak vzdálených, že by někdo jen těžko uvěřil jeho skutečné existenci. Jsou to bájně příběhy, ve kterých Ekumidos vystupuje jako sluha dnes již zapomenutého boha, jako vrah říšského vládce pradávného impéria; o několik stovek let později je pak vyobrazen v záznamech mocného nomádského kmene jako ten, který oklamal jejich náčelníka a přivodil jim tak krutou vojenskou porážku.

Na každém mýtu je část pravdy. A Ekumidos je po těch tisících let stále mezi námi, při životě ... tedy částečně.

Byla to magie, která ho ztratila a zároveň celé ty věky držela při životě. Ale i jeho čas se chýlí ke konci. Pokud podlehne neúprosnému času, nečeká jej další naděje na život jako obyčejného smrtelníka, ale věčné zatracení, ze kterého není úniku. Zkusil už všechnu magii, aby se vymanil svému osudu. Tedy skoro všechnu magii ... kromě koruny.



Itor Taedes

Božský vyvolený

Bílá duše

Životní síla 30, Duševní moc 1

Přesvědčení: odvážný, nekompromisní (Liga Mocných)

Minulost postavy

Jednoho krušného dne padla Itorova země do rukou krutých kořistníků. Pak jeden ze sužovatelů, mág libující si v temných praktikách, zašel příliš daleko. Zneužil sil starého chrámu, podrobil jej své vůli a začal ze svého nového doupěte vypouštět teror na Itorův národ. Sám Itor nemohl připustit, aby se něco takového dělo. Postavil se mágovi tváří v tvář, po litém a vyčerpávajícím boji jej udolal. Starý chrám, znesvědcený temnými praktikami, nechal vymýtit od zla a obnovit do původní krásy. Uběhl rok a to už Itor stanul v čele své armády proti sužovatelům. Porazil je, nadobro je vypudil ze země a vybojoval pro své chráněnce svobodu. Něco jej hnalo k vítězství; něco, co k němu začalo mluvit a propůjčilo mu obrovskou sílu. Starý chrám patřil zapomenutému bohu, který našel v Itorovi svého šampiona. Bůh k němu začal promlouvat. A není vůbec náhodou, že se teď Itor vydává za korunou.



Nivil Nava

Dimenzionální cestovatel

Zelená duše

Životní síla 10, Duševní moc 3

Přesvědčení: pacifistický, odevzdaný (Liga Mocných)

Minulost postavy

Po staletí žil ve stínu lesů. Jednoho dne ale přišli ti hlupáci s korunou, zničili vše, na co vztáhli ruku. Tráva přestala růst, země ztratila vláhu a okolní příroda se vytratila. Zůstaly jen široké pláně odpudivých spálenišť. Nivil měl těchto výstřelků živáčků, zahrávajících si se silami nad své schopnosti dost, a tak odešel z tohoto světa.

„Někdo se o tu spoušť dřív nebo později postará, je to jen otázka ‘kdy’ a ‘jak’“, říkal si. Mýlil se. Ostatní bytosti jeho druhu se pokoušely zlomit moc koruny, selhaly. Byly v tomto světě jen krátce a jak se ukázalo, nedokázaly uzavřít magické toky koruny, čímž byly vrhnuty zpět do dimenzí.

Pouze Nivil, v minulosti přebývající ve stínu zeleně světa, může mít šanci na úspěch. Jenže Nivil se přestal zajímat o dění tohoto světa, nechtěl mít s jeho dalším vývojem nic společného. Jeho patroni ale rozhodli jinak, a tak se Nivil vrátí do spálenišť a jednou provždy uzavře magii koruny.



Další Mocní, dle vlastního uvážení

Ano, přesně tak. Každá situace nemusí být stejná, a hrát každou hru za uvedené Mocné zevšední. Uvedení Mocní jsou prezentováni čistě jako vzorové příklady; sami si můžete stvořit další Mocné, dle vlastního vkusu.

Pamatujte však na **specializaci** začínajícího Mocného:
Odolný Mocný, začíná s Z 30 a D 1.
Vyrovnaný Mocný, začíná s Z 20 a D 2.
Schopný Mocný, začíná s Z 10 a D 3.

Každý Mocný by měl nabývat určitého **přesvědčení** (životní postoje), a v případě týmové hry inklinovat k Lize Mocných, či k Ministerstvu Temna. **Barva duše** může také rozhodovat o zájmech, které Mocný sleduje a vztazích s jinými Mocnými (ve hře všech proti všem).

Každý Mocný by měl mít svoji **minulost** – tedy krátký příběh, prozrazující odkud vzešel, za jakých podmínek, a proč se stal tím, čím je v dnešních dnech. A nakonec čím a proč je hnán do zítřků, kam se odvíjí jeho budoucnost.

(záleží na vás, jestli chcete korunu zkázy částečně pojmout i jako vyprávěcí hru)



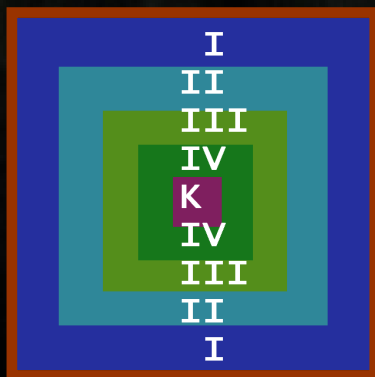
ODLIV ŽIVOTNÍ SÍLY

Hranice spáleniště a jejich překročení

Spáleniště je narušené prostředí. Koruna zkázy, ležící na vzdálené, těžce přístupné oblasti mapy, otevřela silný průchod do dimenze smrti. Tento průchod odčerpává vše živé a má na svědomí odliv životní síly.

Mapa spáleniště je celkově rozdělena na **čtyři hranice**. Mocní začínají na první hranici; jakmile se přibližují k samotné koruně, postupně překračují druhou, třetí a čtvrtou hranici. Za každou další hranici, kterou překročí, se zintenzivní síla magického víru, odčerpávajícího život do dimenze smrti. Mocní, živí tvorové v neživé oblasti, tak svojí přítomností naruší stávající tok magie – způsobí urychlení odlivu životní síly.

Odliv na I., první hranici je 1.
Odliv na II., druhé hranici je 2.
Odliv na III., třetí hranici je 4.
Odliv na IV., čtvrté hranici je 8.
Odliv v přítomnosti koruny je 32
(o tomto viz. závěr hry).



Pokud některý z Mocných překročí jednu z hranic, odliv životní síly v blízkém okolí se zesílí. Překročení II., III., IV. hranice má vždy dopad na všechny Mocné.

Pokud první Mocný překročí III. hranici, odliv se zvyšuje na 4. Nezáleží, že druhý Mocný ještě nepřekročil ani II. hranici, bude se také muset vypořádat s odlivem 4.

Zemřelí Mocní

Pokud **zemře** Mocný, magický vír v okolí pohltí jeho životní energii, a stejně tak i energii jeho duší. Nastane další narušení toku magie, podobné překročení hranic.

Za každého zemřelého Mocného se zvýší odliv o 2.

Pokud Mocní překročili III. hranici a dva z nich přitom zemřeli, celkový odliv je roven $4+2+2$, tedy 8.

I hvězdy mohou ovlivňovat odliv. To ale spíše vzácně. Všichni Mocní dobře udělají, když zvýší svoji duševní sílu. Ta jim pomůže odolat vůči efektům odlivu.

DUŠE

Vyvrhnuty do okolí

Spáleniště je velmi zvláštní místo. Nejen že je pod vlivem průrvy do dimenze smrti, i jemná okénka do jiných dimenzí se zde čas od času objevují. Stane se, že do zdejšího okolí zabloudí **duše z jiných dimenzí**. Pro každého Mocného představují tyto duše strategický prvek, protože si je může podrobit a docílit tak zvýšení svých vlastních sil (Z i D).

Duše pochází z pěti různých dimenzí/ barev. A každá barva má čtyři úrovně duší. Duše na vyšší úrovni jsou vzácnější, a proto mohou vytvořit silnější duševní síly (viz dále).

Černá barva reprezentuje dimenzi smrti.

Červená barva reprezentuje dimenzi ohně.

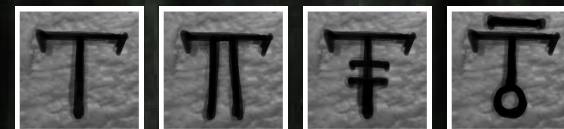
Zelená barva reprezentuje dimenzi země

Bílá barva reprezentuje dimenzi vzduch.

Tyrkysová barva reprezentuje dimenzi vody.

Černé duše

Ta – Te – Tod – Tai



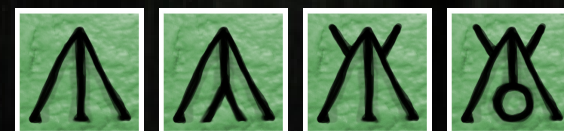
Červené duše

Ra – Re – Roc – Ram



Zelené duše

Sa – Se – Son – San



Bílé duše

La – Le- Lob – Lad



Tyrkysové duše

Va – Ve – Vob – Vai



Podrobení duší

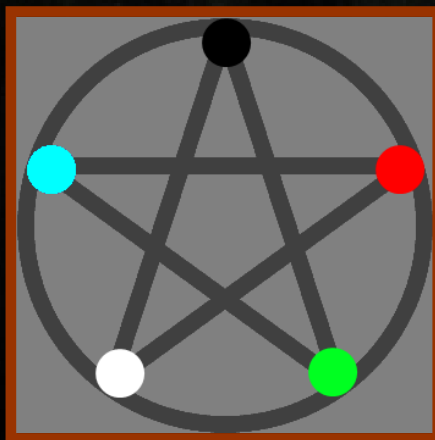
Pokud se Mocný snaží podrobit si duši, ne vždy se mu to podaří a může nést následky. Ne každá duše se chce dobrovolně přidat ke každému Mocnému; záleží na konkrétní barvě podrobované duše i duše Mocného.

Duši **stejně barvy** pojme Mocný vždy bez problému.
Duši **vedlejší barvy** pojme Mocný snadno (3-6 na d6).
Duši **odlišné barvy** pojme Mocný nesnadno (5-6 na d6).

Černý Mocný pojme nesnadno zelené a bílé duše.
Červený Mocný pojme nesnadno bílé a tyrkysové duše.
Zelený Mocný pojme nesnadno tyrkysové a černé duše.
Bílý Mocný pojme nesnadno černé a červené duše.
Tyrkysový Mocný pojme nesnadno červené a zelené duše.

Pokud Mocný při podrobení duše selže, duše se odejme z mapy spáleniště, odloží se mezi nevytáhlé duše.

Taková duše může být později znovu uvedena do hry (na základě nějaké události).



Vlastnosti duší

Každá **přechovávaná duše** (kromě černé, viz později) dlouhodobě zvyšuje vlastnosti Mocného.

Červená a Bílá zvyšuje D o 1 (nezávisle na úrovni duše).
Zelená a Tyrkysová zvyšuje Z o 10 (nezávisle na úrovni).

Všechny duše (zde i černá) se dají pohltit – sice zaniknou, ale **pohlčení duše** krátkodobě zvyšuje vlastnosti Mocného.

Pohlčení Červené/ Tyrkysové zvyšuje D o 3/4/5/6 (efekt dle úrovně duše) na 4 kola.
Pohlčení Bílé/ Zelené jednorázově léčí 8/12/16/20 Z (efekt dle úrovně duše).
Pohlčení černé zrychluje pohyb po mapě o 1/2/3/4 (efekt dle duše) na 4 kola.

Duševní síly

Seskupením vícero duší k sobě může Mocný dosáhnout kombinací, zvaných **duševní síly**. Duševní síly mu dodávají více výhod, než jen duše samotné.

Omezení: Mocný může současně uchovávat **max. 16 duší**.

Roc-Sa-San

3. červená, 1.zelená, 4. zelená.

D 2, Z 30



Roc-Se-Ve

3. červená, 2. zelená, 2. tyrkys.

D 1, Z 40



Re-Le-Ve

2. červená, 2. bílá, 2. tyrkysová.

D 2, Z 10, Pohyb +1



Rem-Lad

4. červená, 4. bílá

D 4, Odolnost +1



Ra-Lob-Vai

1. červená, 3. bílá, 4. tyrkysová.

Z 3, D 20



Ra-Ram-Se

1. červená, 4. červená, 2. zelená.

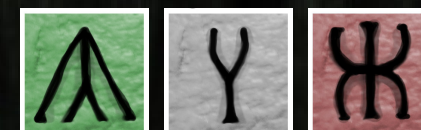
D 3, Z 20



Se-Le-Roc

2. zelená, 2. bílá, 3. červená.

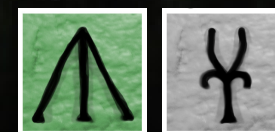
D 2, Z 10, Pohyb +1



Sa-Lad

1. zelená, 4. bílá.

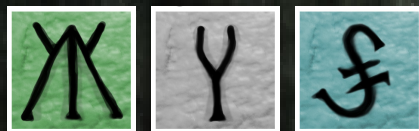
D 2, Z 10



Son-Le-Vob

3. zelená, 2. bílá, 3. tyrkysová.

D 2, Z 40



Se-Son-Le

2. zelená, 3. zelená, 2. bílá.

D 1, Z 20, Odolnost +1



San-Ve-Vai

4. zelená, 2. tyrkys, 4. tyrkys.

Z 60



La-Re-Sa

1. bílá, 2. červená, 1. zelená.

D 3, Z 10



La-Roc-Vai

1. bílá, 3. červená, 4. tyrkysová.

D 3, Z 20



Lob-Lob-Son

3. bílá, 3. bílá, 3. zelená.

D 4, Z 10, Pohyb +1



Lad-Ram-Vai

4. bílá, 4. červená, 4. tyrkysová.

D 6, Z 20



Lob-Re-Va

3. bílá, 2. červená, 1. tyrkysová.

D 2, Z 20



La-San-Va

1. bílá, 4. zelená, 1. tyrkysová.

D1, Z 30



Va-Vob-Ra

1. tyrkys, 3. tyrkys, 1. červená.

D 1, Z 30



Vob-Re-Lad

3. tyrkysová, 2. červená, 4. bílá.

D 5, Odolnost +1



Va-Sa-Son

1. tyrkys, 1. zelená, 3. zelená.

Z 40



Vob-Ra-Son

3. tyrkys, 1. červená, 4. zelená.

D 2, Z 40



Ve-Ram-La

2. tyrkysová, 4. červená, 1. bílá.

D 3, Z 10, Pohyb +1



Proč v duševních silách není uvedena černá?

Narozdíl od ostatních barev, černé duše ve spáleništi nezastupují žádnou sílu či element. Spáleniště je přesyceno smrtí, proto zde vliv duší z dimenze smrti ztrácí na efektu. Nicméně, černá duše dokáže snadno **nahradiť jakoukoli jinou duši stejné úrovně** (např. 3. úroveň černé za 3. úroveň zelené či bílé, atp.) k dosažení duševní síly.

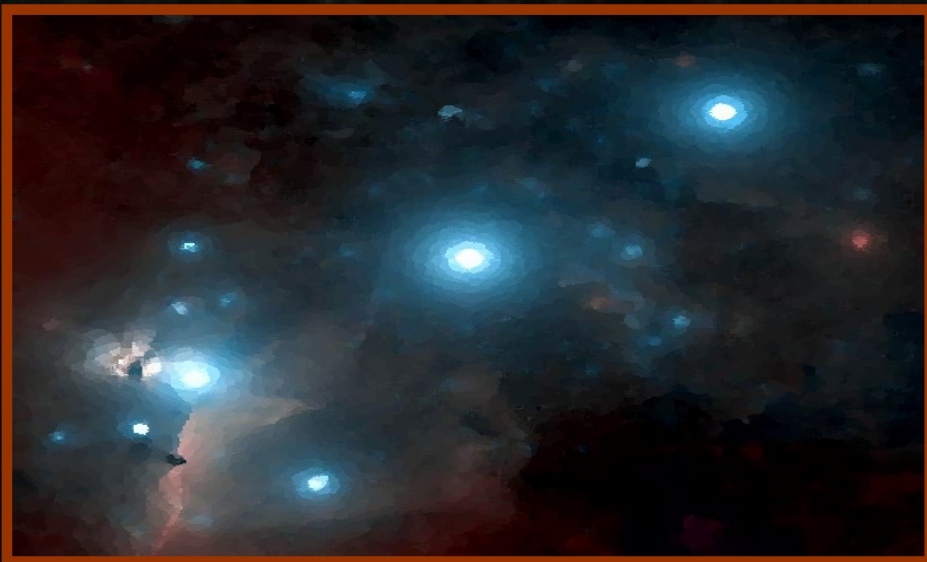
Je zde ale postih, vyvstávající z úsilí Mocného černou duši v duševní síle udržet. Mocný tak ztrácí 1/2/3/4 duševní moci (dle úrovně duše) za každou černou duši užitou v duševní síle namísto původní duše stejné úrovně do síly zamýšlené.

HVĚZDY

Hvězdné konstelace

Na začátku hry je tažena jedna hvězda. Tato hvězda zůstává po čtyři kola, poté rotuje. Dle současné překročené hranice ke koruně zkázy (I. – IV.) se nad spáleništěm začíná sbíhat více hvězd (v počátku hry jedna hvězda, je-li překročena čtvrtá hranice, jsou ve hře hvězdy čtyři). Hvězda, která je ve hře nejdéle vypadá, místo ní je tažena hvězda další.

Hvězdy mají **dlouhodobý efekt** na všechny Mocné.



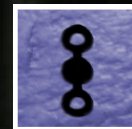
Amara

Některé hvězdy na sebe nevážou magii.
Tato hvězda nemá žádný efekt.



Bezeca

Tato hvězda způsobuje magickou nerovnováhu.
Odliv se zvyšuje o 2.



Cosaia

Tato hvězda absorbuje magické síly.
Každý Mocný získává odolnost 1.
(útoky o velikosti 1 jej nezraňují).



Deventa

Tato hvězda ovlivňuje působení času.
Rychlost pohybu na mapě se snižuje o 2.



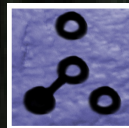
Eiola

Některé hvězdy na sebe nevážou magii.
Tato hvězda nemá žádná efekt.



Finera

Tato hvězda blokuje magické proudy z rovin.
Všechny rituály nyní trvají 2 tahy.
(Mocný musí 2 tahy v kuse seslat rituál)



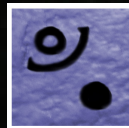
Iopada

Některé hvězdy na sebe nevážou magii.
Tato hvězda nemá žádný efekt.



Kapia

Tato hvězda způsobuje magickou rovnováhu.
Odliv se snižuje o 2.



Leminta

Tato hvězda ruší nevýhody sbírání
protikladných duší.
(Mocný může sebrat každou duši jiné barvy
s pravděpodobností 3-6 na d6).



Manila

Tato hvězda ovlivňuje působení času.
Rychlost pohybu po mapě se zvyšuje o 2.



Neteza

Tato hvězda absorbuje magické síly.
Každý Mocný získává odolnost 2.
(útoky o velikosti 1 a 2 jej nezraňují).



Odaepa

Některé hvězdy na sebe nevážou magii.
Tato hvězda nemá žádný efekt.



Pedeia

Tato hvězda ovlivňuje působení času.
Rychlost pohybu po mapě se snižuje o 1.



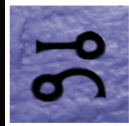
Qema

Tato hvězda otevírá magické proudy z rovin.
Všechny rituály jsou instatní.
(Mocný může v jednom kole seslat jeden rituál
a dále se pohybovat).



Ranzucta

Tato hvězda způsobuje magickou nerovnováhu.
Odliv se zvyšuje o 1.



Selefa

Tato hvězda ruší výhody sbírání vlastních duší.
(Mocný může sebrat duši stejné barvy,
ale již ne automaticky – pokud hodí 3 – 6 na d6).



Tuara

Některé hvězdy na sebe nevážou magii.
Tato hvězda nemá žádný efekt.



Una

Tato hvězda ovlivňuje působení času.
Rychlost pohybu po mapě se zvyšuje o 1.



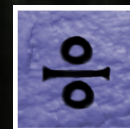
Vermenta

Některé hvězdy na sebe nevážou magii.
Tato hvězda nemá žádný efekt.



Zuoma

Tato hvězda způsobuje magickou rovnováhu.
Odliv se snižuje o 1.



RITUÁLY

Vykonání rituálů

Rituály se, stejně jako duše, nacházejí na spáleništi. Jsou to zakonzervované sledy nadpřirozené magie, které může Mocný najít a ve vhodnou dobu uvést do pohybu.

Pokud je hráč na tahu, může namísto typického tahu (pohyb po mapě) seslat rituál. Musí ale počítat s tím, že seslání rituálu zabere celý tah – po seslání již nebude schopný pohybovat Mocným po mapě spáleniště.

Rituály mají typicky okamžitý efekt a obecnou platnost (vztáhnou se na všechny hráče, případně na určité hvězdy). Hráč by si měl pečlivě rozhodnout, kdy daný rituál zakouzlí; rituály jsou silné a v pravý okamžik mohou dramaticky pohnout průběhem hry.

Každý Mocný u sebe může v jeden okamžik přechovávat **maximálně čtyři rituály**.



Rituál hvězdného stínu

Zvolená hvězda je rituálem neutralizována.
Hvězda už nemá žádný efekt.
(dokud není znovu vytažena)



Rituál hvězdného zrcadla

Zvolená hvězda je rituálem posílena.
Efekt hvězdy je nyní dvojnásobný.



Rituál zapuzení

Rituál donutí některé duše k odchodu
do dimezí, ze kterých přišly. Každý Mocný
(včetně sesílajícího) musí odložit jednu duši.



Rituál duševní moci

Rituál otevře zvolenou dimenzi, jejíž síla
obstoupí ritualizovanou duši.
Zvolená duše Mocného zesílí,
tj. postoupí o jednu úroveň.



Rituál zranění

Rituál pohltí životní sílu ve svém okolí.
Každý Mocný (včetně sesílajícího) je zraněn
za 8 životů.



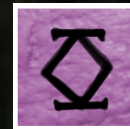
Rituál vysátí

Vír energie začne rotovat okolo sesílatele
rituálu, strhávajíc do něj okolní život.
Ostatní Mocní jsou zraněni za 4 životy;
tyto životy jsou přidány sesílajícímu Mocnému.



Rituál léčení

Rituál vypustí životní sílu do okolí.
Každý hráč (včetně sesílajícího) je vyléčen
za 8 životů.



Rituál rovnováhy

Tento rituál najde poslední pohyby magie
a vyrovná jejich výkivy.
Efekt předchozího rituálu je neutralizován.



HERNÍ SCÉNÁŘE, SPÁLENÍŠTĚ

Herní scénáře

Jak již bylo avizováno v úvodu, koruna zkázy počítá se třemi rozdílnými herními typy.

Hra všech proti všem sleduje záměry hráče jako jednotlivce. Mocný ovládaný hráčem se chce zmocnit koruny a musí tak učinit dříve, než někdo z jeho nepřátel. Tuto hru lze ovšem pojmout i tak, že se hráči mezi sebou budou domlouvat, paktovat proti jiným hráčům a následně své pakty porušovat. Způsobu výhry se meze nekladou.

Hra dvou týmů proti sobě staví dvě znepřátelené frakce (Ligu Mocných a Ministerstvo Temna), které nemohou dopustit, aby koruna padla do rukou opozice. Hraje se týmově, hráči mohou podporovat své spoluhráče.

Hra rozbité koruny není jen hrou o zmocnění se koruny. V tomto scénáři koruna pod tíhou magických sil pukla a rozletěla se do okolí spáleniště. Proto je na hráči, aby našel všechny (obvykle čtyři) části koruny a až poté utíkal do věže, ve které byla koruna umístěna, aby hru vyhrál.

Spáleniště

Výběr té správné mapy spáleniště je pro hru zvláště důležitý. Musíte totiž zvážit spoustu faktorů, které ovlivní vaši hru.

Jak velké má být spáleniště? Doporučená velikost je ne menší jak 64x64 čtverců, ne větší jako 256x256 čtverců. V úvahu musíte vzít počet zúčastněných hráčů.

Jaké spáleniště zvolit? Jednotlivé mapy mohou být stvořeny různě – od úzkých bludišť, přímočarých arén, obrněných pevností až po široké pláně. Zvažte, jaký styl hry chcete hrát. Záleží na preferencích hráčů.

Mapa spáleniště je jedna věc. Stejně tak důležité je rozmístění objektů na mapě. Duše a rituály (sebratelné objekty) jsou na mapu položeny obrácenou stranou tak, aby nebylo vidět, o jakou duši resp. rituál se jedná. Budovy (pevné, nesebratelné objekty) jsou na mapu položeny přímo, aby bylo vidět co jsou zač. Rozmístění objektů na mapě může ovlivnit dynamiku a hratelnost dané hry.

Žádný z hráčů by neměl být při zahájení hry přílišně zvýhodněn. Dobrá hra se pak mění ve frašku.

Duše a rituály by měly být po mapě rozmístěny nahodile – je vhodné duše například zamíchat (jako karty), rozlosovat po mapě (v rovnoměrném počtu! nezvýhodňovat hráče).

Budovy

V předchozích kapitolách byly zmíněny duše a rituály jako objekty na mapě. Nyní si ještě přidáme budovy. Budovy jsou **objekty statické**, nelze je odebrat do úschovy Mocného. Mohou však nabídnout výhody a útočiště v potřebnou chvíli.

Životní štít

Pokud Mocný vkročí na životní štít, je jinými Mocnými nenapadnutelný (tak dlouho, jak na štítu zůstane).



Manový štít

Mocný schovaný v manovém štítu netrpí účinky odlivu života (tak dlouho, jak na štítu zůstane).



Teleport

Mocný je přenesen do jiného teleportu v rámci stejných hranic, náhodně. V jedné hranici může být 6 nebo 3 teleporty (hází se d6, příp. d6/2).



Teleport duší

Po aktivování teleportu duší je do spáleniště vyvrhnuta jedna duše. Je vyvrhnuta náhodně, do jednoho ze šesti teleportů duší (hod d6). Teleport duší je možno použít jednou za 4 kola (po každém tažení nové hvězdy).



Pevnost

Projde-li Mocný skrze pevnost, ztrácí určitý Počet životů (20/40/60/80 – dle hranice).



Věž

Věž je cílem každého Mocného, protože se v ní nachází koruna zkázy. Pozor! Odliv ve věži je 32.



TAHOVÝ MECHANISMUS HRY

Princip kola

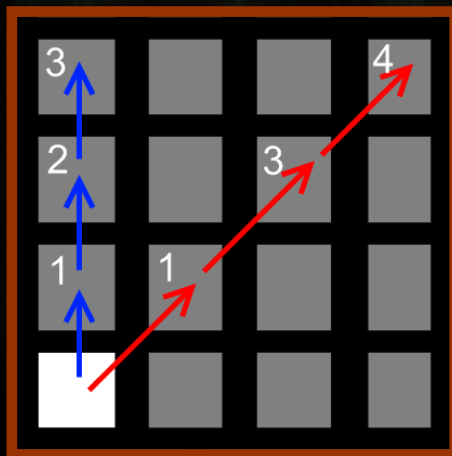
Platí, že se hráči mezi sebou střídají. V jeden okamžik je na tahu pouze jeden hráč, který odehraje svůj tah a po něm následuje hráč další (ve směru hodinových ručiček). Až všichni hráči odehrají svůj tah, začíná nové kolo.

Pohyb

Hráč si hodí kostkou d6. Nyní se může na mapce spáleniště pohnout (maximálně) o tolik pohybových jednotek, kolik mu padlo. Minimálně však vždy o jednu.

Diagonální pohyb se počítá poprvé za jednu pohybovou jednotku, podruhé za dvě pohybové jednotky.

Duševní síly mohou zvýšit (minimální) pohyb.



Bojová a nebojová setkání hráčů

Pokud se setkají dva hráči a dojde mezi nimi k boji, rozhodne jejich Z a D. Hráč, který inicioval boj (je na tahu) útočí první, pomocí d6. Hod d6 určuje zranění protivníkov Z. Poté ve stejném principu útočí bránící se hráč. Střídají se. Celkově každý hráč útočí D-krát (dle velikosti své duševní moci). Boj trvá tak dlouho, dokud oběma hráčům nedojdou útoky, jeden hráč nezemře, příp. uteče (v takovém případě je ale utíkájící hráč ještě 2x napaden).

Pokud se setkají dva hráči na mapě v míru, mohou si mezi sebou vyměnit duše a rituály (dle vzájemné dohody).

Věci veřejné a neveřejné

Mapa spáleniště, budovy a pozice Mocných jsou viditelné všem hráčům. Duše a rituály na spáleništi jsou pokládány odvrácenou stranou tak, aby nebylo jasné, o jaké duše či rituály se jedná. Každý hráč si nechává pro sebe, jaké duše a rituály vlastní, kolika Z a D disponuje. Tyto informace může poodhalit ostatním hráčům tehdy, uzná-li za vhodné.

ZÁVĚR HRY

Vítězství jedince

Vítězem hry se automaticky stává ten, kdo se dokáže **zmocnit koruny** zkázy.

Hráč se zmocní koruny tak, že po čtyři kola stane na pozici věže (koruny). Vydržet čtyři kola na pozici koruny není snadné, protože je zde, jako na jediném místě na mapě odliv životních sil 32 (v okolí zůstává jen 8, nezvyšuje se).

Pokud zůstane jeden přeživší, odliv životních sil se zvedne na 16. Jestli tento hráč dokáže přečkat čtyři kola, vyhrává.

Pokud se koruny nikdo nezmocní a hráči se vyzabíjejí mezi sebou nebo podlehnou odlivu, nikdo nevyhrává.

Vítězství týmu

V týmové hře, kde se nikomu nepodaří zmocnit se koruny, stačí vítěznému týmu, aby vyzabíjel tým protivníka a zbyli mu alespoň dva Mocní. Pokud je přeživším jen jeden hráč, uplatňují se stejná pravidla jako při hře všech proti všem.



TIPY A TRIKY

Kdy se zmocnit koruny?

Tempo hry určují protihráči, i připravenost hráče. Nemá cenu snažit se hru uspěchat a vrhnout se po koruně při první příležitosti. Slabý Mocný by totiž nedokázal získat korunu, jen by zbytečně zahynul.

Stejně je nemoudré příliš vyčkávat, nechat protihráče brát iniciativu a schovávat se v bezpečí. Odvážnější protihráč zvyšuje své šance ke získání lepších duší, nebezpečných duševních sil a k nadvládě nad pomalými, opatrnými hráči.

Správný hráč sleduje postup svých protihráčů. Je stejně pošetilé hnát se sebevraždy dopředu a držet se v pozadí.

Důsledky boje

Smrt jednoho hráče má důsledky na všechny ostatní. Pokud hráč zabije svého protivníka, prostředí spáleniště se automaticky stává ještě nehostinějším. Hráč tohoto může využít, je-li nejsilnějším ze všech; pokud je ale slabý, měl by se bojům vyhýbat – ať už s ještě slabším protivníkem.

Duševní síly

Které duševní síly jsou nejlepší, které jsou mizerné? Nelze je takto s jistotou rozdělit, záleží na stylu hraní konkrétního hráče. Někdo rád posiluje svoji duševní moc, jiný uvítá zvýšenou pohyblivost po mapě, a někdo rád pokoří svého protivníka odolností v boji.

Barvy duší

Opět bychom se mohli zeptat, která barva je nejlepší. Zde platí jediné: volba barvy duše Mocného pomůže hráči ke snažšímu získávání určitých duší, dosah na jiné duše mu však znesnadní. Barva určuje styl hry.

Při sbírání duší s rozvahou. Pokud se hráč necítí na pokus danou duši sebrat, může ji nechat na spáleništi a vrátit se pro ni později, až na to bude lépe vybavený.

Hráči však mezi sebou mohou uskutečnit výměnu. Pokud se dva Mocní potkají na mapě, mohou mezi sebou proměnit duše, které jsou tomu druhému těžko dostupné.

DODATKY

Tvorba hry

Hru (texty, design) stvořil Pipux (nic, web má hnusnej ☺).
Recenzoval Maestro Eduardo (<http://eduardo.hys.cz>).

Ilustrace

Vypůjčené z deviantart.com, konkrétně od těchto uživatelů:
Makena, Hyper3D, Godbo6, 3abden, eWKn, aj.

Potenciál hry

Koruna zkázy má jako hra ještě nějaký potenciál v záloze.
Prvně by bylo vhodné ji pořádně otestovat a vyvážit, dále by ji šlo rozšiřovat (další kombinace duší, další mapy, atd.)

Kdoví, po úpravě vlastností map spálenišť a vymyšlení několika dalších objektů by třeba šlo hru zahrát jako mlátičku dvou frakcí.
(každý, kdo hrál DotA, Defense of the Ancients, zná)





No né! Mezi těmi pomýlenými a zbloudilými texty nešťastných ubožáků z RPG kuchyně, které s roční pravidelností potřísňují mé zraký, se poprvé vyskytla opravdová perla, sepsaná tak výtečnou formou, jako by snad byla naváděna samotnou rukou boží!

Neříká se mi to snadno a nechci, aby mé sdělení vyznělo jako slabě vážená zpráva z pera pisatele svědomí nízkého, nicméně Koruna zkázy dramaticky předčila má očekávání.

Celé dílo je vnořeno do brilantně temné, nikoliv však jednobarevné atmosféry. Dílo září nevidanou inspirací, nabádá k přečtení; jak dílo jednou rozevřete, pohltí Vás.

Jedná se o jednu z mála vzácných herních zkušeností, které navždy posunou váš pohled na RPG scénu.

☆☆☆☆☆ / ☆☆☆☆☆

--Maestro Eduardo

