

ZA SLOUPY HERAKLOVÝMI

ZA SLOUPY HERAKLOVÝMI

ZAČÁTEK

Bylo to v daleké minulosti. Nikdo neví, kolik let už uplynulo od těch dob. Za časů slavných Řeků a jejich hrdinů se skupinka hrdinů na své lodi vypravila za dobrodružstvími do neznámých zemí a moří za sloupy Heraklovi. Jejich odvážné činy za hranicemi známého světa se hvězd dotýkaly. Jejich oči viděly bytosti a civilizace, které nikdo jiný ze zemí řeckých kmenů nespatriil. Jejich cesta byla daleká a oni mohli při svém putování poznat, jak jim je osud nakloněn.

Kdo ale jsou ti báječní hrdinové a odvážní cestovatelé? Jste to vy. A jen na vás záleží, kam vás cesty povedou. Před vámi stojí úkol vydobýt si slávu, která nepomine ani za tři tisíce let. Vydejte se za hranici, která odděluje reálný svět od světa mýtů a fantazie.

PRINCIPY HRY

POČET HRÁČŮ

Ke hře jsou potřeba nejméně tři hráči, nejvíce devět hráčů. Jeden z nich zastává roli vypravěče, jehož úkolem je připravit a během hry ostatním zprostředkovávat prostředí, atmosféru a děj dobrodružství, které budou herní postavy zažívat. Zbylí hráči se ujímají rolí hrdinů, již se vydávají na své lodi vstříc neznámému a prožívají různorodá dobrodružství.

V následujícím textu jsou pojmem hráči vždy označováni všichni, kromě vypravěče. Ten se pro následující vysvětlení pravidel za hráče nepovažuje.

SYSTÉM HRY

Systém je založen na kombinaci karetní hry a RPG. Karty symbolizují možné cesty osudu. Naznačují to, jak jsou všem bytostem v příběhu nakloněni bohové. Zkušené hrdinové to v každé situaci vycítí a podle toho se mohou zachovat.

Ke hře je potřeba balíček 183 karet určených speciálně pro hru Za sloupy Heraklovými a alespoň jedna šestistěnná kostka.

BALÍČEK KARET

Balíček obsahuje 183 karet, které se dělí podle svou kritérií.

Prvním z nich je dělení podle čtyř barev. Ty jsou zlatá, stříbrná, měděná a černá.

Druhým principem je dělení na karty osudu a speciální karty. Speciálními kartami jsou hvězdy a koruny.

KARTY OSUDU

Každá karta osudu je symbolem jedné cesty, kterou se může budoucnost vydat. Karty osudu jsou všech čtyř barev.

HVĚZDY

Karta tohoto typu znamená, že je hrdinovi pro jeden okamžik nakloněna jeho šťastná hvězda. Hvězdy jsou tři barev - zlaté, stříbrné a měděné. Hvězdy se dají použít jen proti kartám osudu stejné barvy. Více bude vysvětleno následně.

KORUNY

Vlastník koruny určité barvy je chráněn proti všem nepřízním, které by mu mohly způsobit karty osudu stejné barvy, jako má koruna. Hrdinovi hráče s touto kartou je osud dlouhodobě nakloněn. Neexistují černé koruny a tedy proti kartám osudu této temné barvy neexistuje ochrana.

ZAČÁTEK HRY

Před začátkem hry jsou karty rozděleny do dvou balíčků na karty osudu a karty speciální. Tyto dva balíčky se samostatně zamíchají. Vypravěč vyloží nejprve před hráče vedle sebe šest karet z balíčku karet osudu. Těchto šest karet symbolizuje šest různých cest osudu, o kterých hrdinové tuší, že mohou nastat jim, nebo bytostem v jejich okolí. V následujících řádcích budou nazývány vždy jako cesty osudu. Ve hře jich bude vyloženo vždy šest. Budou mít určené přesné pořadí z levé strany od čísla 1 do čísla 6, jak jsou vyloženy vedle sebe.

Poté se oba balíčky (bez šesti vyložených karet) zamíchají do jednoho balíčku, ze kterého se každému hráči rozdá osm karet. Hráči by neměli ukazovat své karty ostatním. Zbylé karty budou sloužit k braní nových karet do hry, pokaždé když hráč nějakou kartu vyloží do hry. Tyto zbylé karty budou nazývány jako balíček nových karet.

Pak začne samotná hra, kterou hráče a jejich hrdiny provází vypravěč.

CESTY OSUDU BĚHEM HRY

Karty pojmenované jako cesty osudu naznačují, kam se může budoucnost ubírat. Pokaždé, když nastane situace, kdy je třeba rozhodnout, jak to dopadne. Ten koho se situace nejvíce týká, hodí šestistěnnou kostkou a číslo, které padne, ukáže jednu kartu z šesticí různých cest osudu, která rozhodne o tom, jak to vlastně dopadne. Za cizí bytosti, nebo děje vyvolané něčím jiným, než hráčskými postavami, hází vypravěč.

Karta osudu ukazuje, jak situace v jak se věc zadaří. Přesné vyložení každé karty osudy pro současný děj náleží vypravěči.

Pokud je takto zvolená cesta osudu nepříznivá, může se hráč (jen ten, kterého se to týká) proti ní bránit hvězdou nebo korunou stejné barvy, jako má tato karta osudu. Hvězdy jsou jen na jedno použití, poté se odloží stranou ze hry ven. Korunu si každý hráč ponechává celé jedno dobrodružství. Karta osudu z cest osudu, která byla vybrána hodem šestistěnné kostky, se také odloží stranou ze hry ven.

Na prázdné místo doplní kartu jeden hráč ze svého balíčku karet. Musí to být karta osudu. Pořadí vykládajících hráčů je určeno po směru hodinových ručiček. Každý postupně jednu kartu stále dokola. Pokud by hráč neměl v ruce žádnou kartu osudu, použije se první karta osudu v balíčku nových karet. Kdyby jí předcházely nějaké speciální karty, tak se odloží ze hry ven.

Pokud by v balíčku nových karet nezbývala žádná karta, tak se zamíchají dohromady všechny karty odložené ze hry ven. To pak bude následně balíček nových karet.

Hráči v tomto systému mohou ovlivňovat složení cest osudu, podle toho, jak obtížné situace jsou před jejich hrdiny, nebo podle toho, jestli hrají hlavně jejich nepřátelé v příběhu. Ale každá nepříznivá karta osudu pro nepřátele, může nakonec znamenat špatnou okolnost pro vlastního hráče.

Hráči mohou výsledky hry a vytváření příběhu jen činy svých postav a herními kartami. Vše ostatní je na vypravěči.

SVĚT

DOBA

Jsou to už dávné časy, kdy se mohla tato odvážná výprava za Heraklovi sloupy odehrát. Může to být za časů legend, kdy po světě chodí slavní hrdinové a svět ovlivňují bohové z Olympu. V době války o Troju a nejkrásnější ženu tehdejší doby. Nebo to může být v rocích první řecké kolonizace ve Středozemním moři. Výprava také může být zasazena do doby, kdy Řekové brázdí moře na majestátních Triérách a jejich kultura zažívá svá zlatá léta. Na tom, kdy se to přesně odehrává, ale nemusí ani záležet. Může naplno pracovat naše představivost. Proč třeba prvky z různých období pradávných dějin. Vztít si z té doby to, co se hráčům nejvíce líbí a z toho si vytvořit vlastní svět. Záleží to jen a jen na chuti hráčů a fantazii vypravěče. Na čem se všichni dopředu domluví.

HERAKLOVI SLOUPY

Heraklovi sloupy jsou symbolem toho, kde končí známá moře a začíná tajemný a neprobádaný oceán plný nebezpečných monster. Je to konec světa. Za nimi může padat voda do nekonečné propasti kolem placatého světa, nebo tam může být bájný kontinent Atlantida. Nikdo to s jistotou zatím neumí říci. Ale věřím, že vy to odhalíte.

Za Heraklovi sloupy se běžně považuje dnešní Gibraltar. Ale v těch nejstarších dobách se tak mohli označovat hranice moří kolem ostrova, který se dnes jmenuje Sicílie.

SVĚT ZA HERAKLOVÝMI SLOUPY

Co vlastně naši hrdinové najdou za Heraklovými sloupy? Odpovědí může být tolik, kolika směrů, se dokáže vydat naše fantazie.

Pro ty, kteří mají rádi realitu, tam můžou být stejná moře a pevnina jako dnes, jen obydlená dávnými národy, které se už před mnoha staletími proměnily v prach.

Může tam být svět, který známe z legend. Z vod oceánu se může zvedat opěvovaná Atlantida a její skvostná civilizace, které v mnohém překonala tehdejší svět.

Nebo tam může být svět, vytvořený čistě jen na fantazii vypravěče. Moře a pevniny mohou mít zcela jiné tvary. Mohou tam žít stvoření a civilizace, o kterých jsme ani z legend nikdy neslyšeli. Může to být jiný svět, bez ohledu na skutečnou historii a budoucnost. A tato možnost je rozhodně nejzajímavější pro výpravu, kdy nebudou ani hráči vůbec tušit, kam je neznámé vody oceánu dovedou.

Svět za hranicemi známého světa může být plný mořských příšer i bestíí obývajících pevniny kolem nich. Řecká mytologie je plná neobvyklých a nebezpečných stvoření. Inspiraci lze čerpat v bájích, nebo může vypravěč přijít s něčím, o čem hráči ani nebudou tušit. Mohou se setkat s velikým překvapením.

CIVILIZACE

Jaké vyspělé národy mohou hrdinové na svých cestách potkat? Zde vypíši pro inspiraci několik námětů z historie a legend. Ale největší překvapení je a vždy bude tajemný neznámý svět, přímo vymyšlený vypravěčem. V takovém světě se vyřádí pravý objevitelský duch.

Prvním národem, který ovládl moře a námořní obchod byli Féničané. Oni první se vydali podél pobřeží do míst, které byly v té době zcela neznámé. Vaši hrdinové se na takové výpravě mohou setkat s obchodní kolonií těchto obchodníků. A existuje mnoho cest, kam se bude takové setkání vyvíjet. Mohou to být lakomí kupci, kteří budou chtít vytěžit co nejvíce bohatství z nedostatků zásob na vaší lodi. Nebo vychytralí lidé, jenž vás využijí proti nějakému nebezpečí, aniž by jste to tušili. Nebo

také mohou být přátelští a všechny návštěvy vítat s upřímnou radostí, protože jsou už moc dlouho odříznuti od svého dalekého domova.

Také Řekové vytvářeli kolonie daleko od domova. Hrdinové se s takovou osadou mohou setkat. Jenže co když to budou osadníci z města, které je zarytým nepřítelem vašeho rodiště? Obyvatelé této kolonie budou velmi nepřátelští?

Nejznámější civilizací za Heraklovými sloupy z legend je Atlantida. Tato civilizace může být mnohem vyspělejší, než ta řecká. Atlanťané se můžou ke všem z východu chovat povýšeně. Považovat je za méněcenné. Třeba za budoucí otroky.

Před dávnými časy žila v Evropě civilizace, která v krajině postavila veliké kamenné monumenty, jako je Stonehenge. Jen naše fantazie nám může prozradit, jací to byli vlastně lidé. Stejně jako to může odhalit vaše výprava do dalekých krajín za hranice známého světa.

HRDINOVÉ

Tedy vaše postavy. Je dobré, před tím, než začne hra, vytvořit si ke své postavě historii, charakterové rysy, vzhled, majetek. Záleží hlavně na domluvě s vypravěčem, co předcházelo výpravě za sloupy Heraklovi. To, kdo se na cestu vydal, by mělo záviset hlavně na tom, za jakou postavu vás láká hrát nejvíce.

VAŠE PLAVIDLO

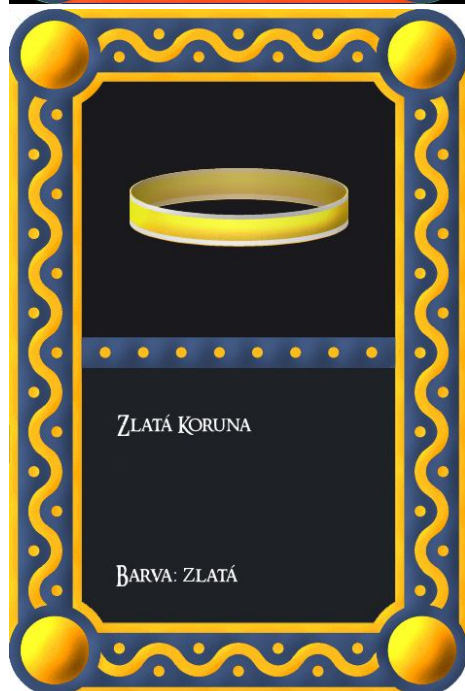
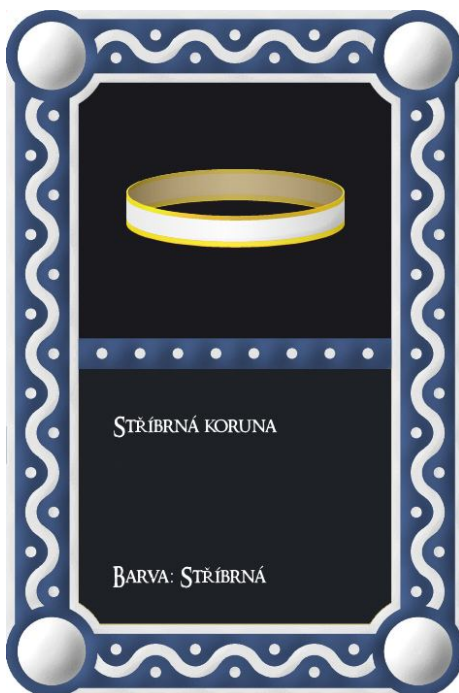
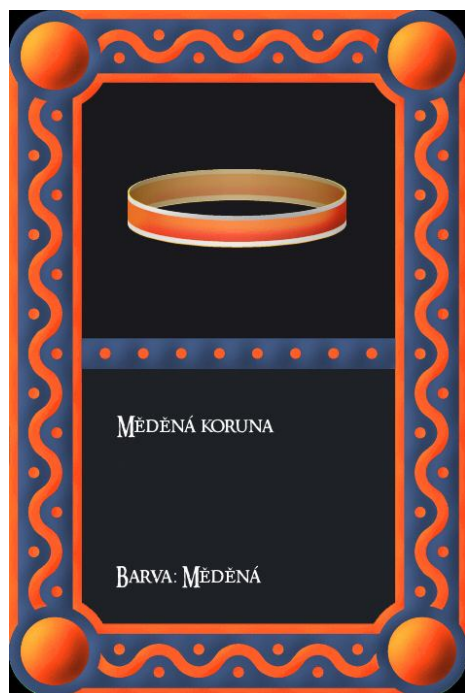
Jen ti nejodvážnější mořeplavci se vydali do nezmapovaných vod. Plavba na lodích dávných časů byla totiž velmi nebezpečná. Silná bouře velmi často znamenala konec existence lodi i jejich posádky. Cestovat po moři se musí obezřetně. Co nejvíce je třeba se plavit podél pobřeží. Při každém náznaku bouře je dobré, připlout k pobřeží a vytáhnout loď na pláž. Plavidlo se nevytahuje jen z bezpečnostních důvodů, ale také proto, aby lehké dřevo, ze kterého Řekové stavěli lodě, vyschlo a loď byla co nejlehčí a plula co nejrychleji.

Posádku vaší lodi tvoří kromě vás, ještě veslaři a kormidelník. Jsou to profesionální námořníci, které se plně věnují jen tomu. Ten zbytek je jen na vás.

Nezapomeňte své lodi vymyslet nějaké krásné jméno a poté už se můžete vypravit na dalekou cestu za hranice známého světa.

TISK HERNÍCH KARET

Všechny listy s kartami je třeba vytisknout pětkrát, kromě listu s korunami. V herním balíčku by měla být koruna každé barvy jen jednou.





VŠE SE PODARÍ LÉPE,
NEŽ SE ZAMÝŠLELO

BARVA: ČERNÁ



VĚC SE PODARÍ

BARVA: ČERNÁ



ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH

BARVA: ČERNÁ



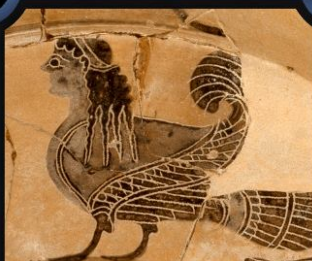
ÚSPĚCH
S VTIPNÝM NÁSLEDKEM

BARVA: ČERNÁ



NIC ROZHODNÉHO
SE NESTANE

BARVA: ČERNÁ



NEÚSPĚCH
S VTIPNÝM NÁSLEDKEM

BARVA: ČERNÁ



ČÁSTEČNÝ NEÚSPĚCH

BARVA: ČERNÁ



ÚPLNÝ NEÚSPĚCH

BARVA: ČERNÁ



VŠE SE PODARÍ LÉPE,
NEŽ SE ZAMÝŠLELO

BARVA: MĚDĚNÁ



VĚC SE PODARÍ

BARVA: MĚDĚNÁ



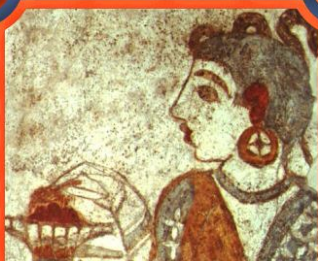
ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH

BARVA: MĚDĚNÁ



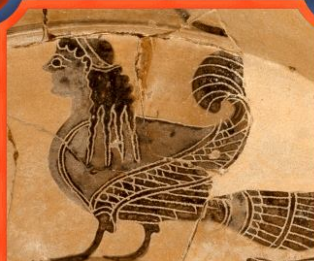
ÚSPĚCH
S VTIPNÝM NÁSLEDKEM

BARVA: MĚDĚNÁ



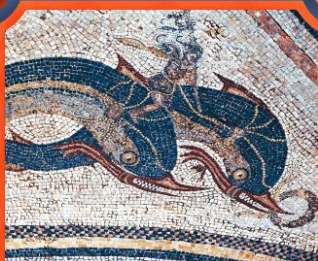
NIC ROZHODNÉHO
SE NESTANE

BARVA: MĚDĚNÁ



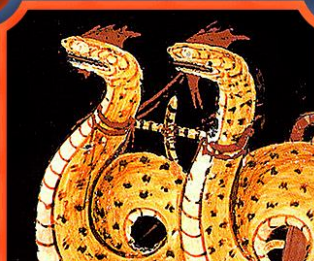
NEÚSPĚCH
S VTIPNÝM NÁSLEDKEM

BARVA: MĚDĚNÁ



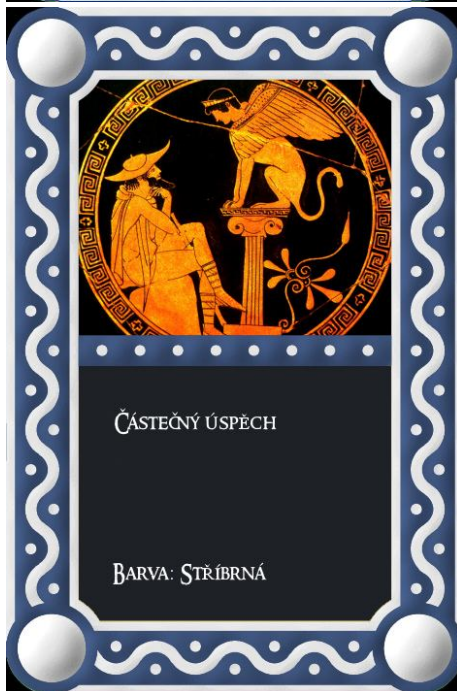
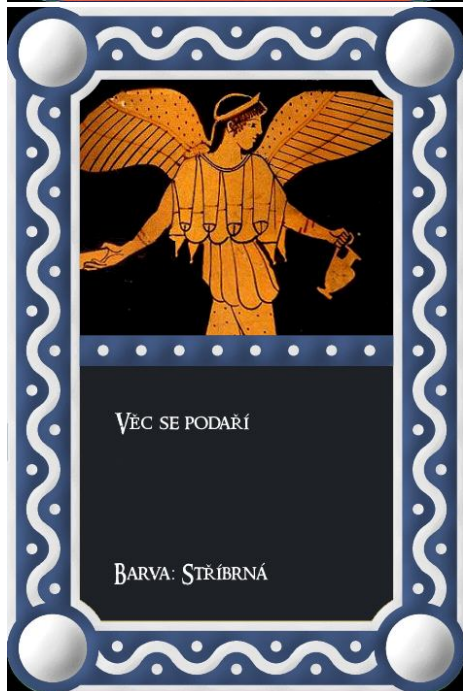
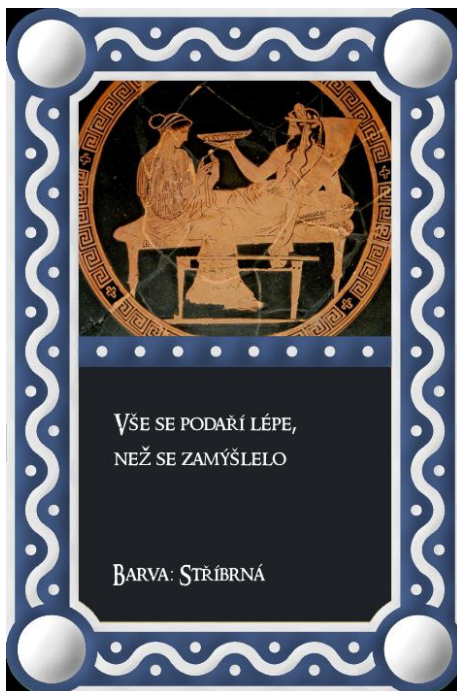
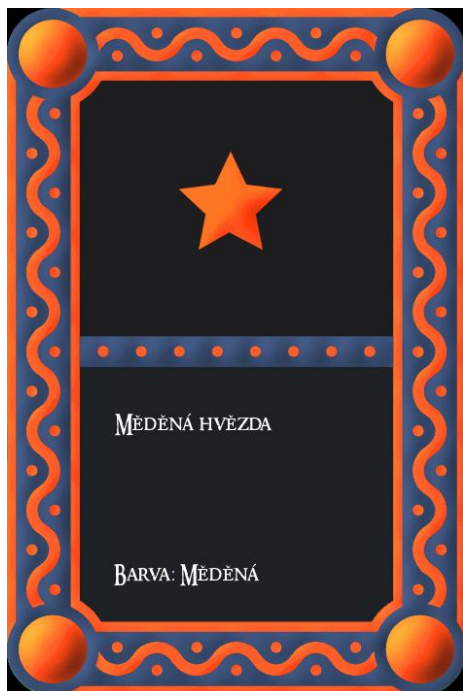
ČÁSTEČNÝ NEÚSPĚCH

BARVA: MĚDĚNÁ



ÚPLNÝ NEÚSPĚCH

BARVA: MĚDĚNÁ





ÚSPĚCH
S VTIPNÝM NÁSLEDKEM

BARVA: STŘÍBRNÁ



NIC ROZHODNÉHO
SE NESTANE

BARVA: STŘÍBRNÁ



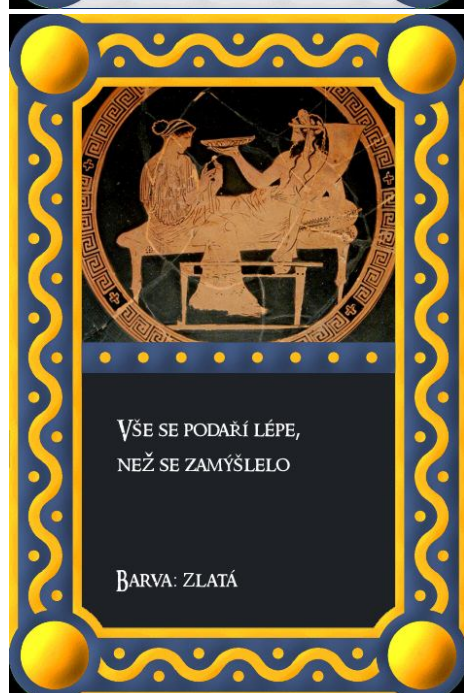
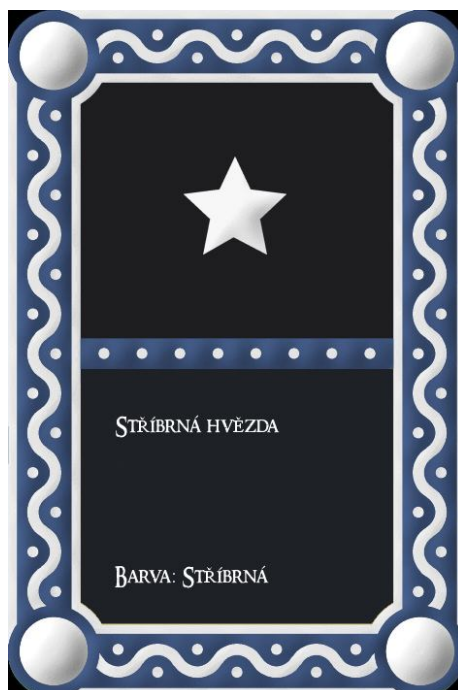
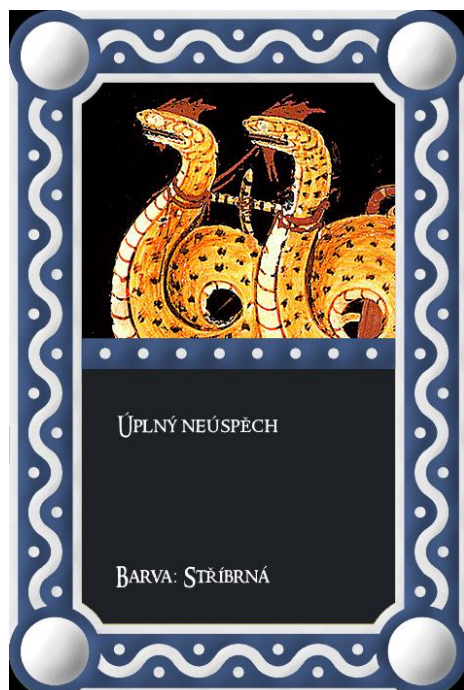
NEÚSPĚCH
S VTIPNÝM NÁSLEDKEM

BARVA: STŘÍBRNÁ



ČÁSTEČNÝ NEÚSPĚCH

BARVA: STŘÍBRNÁ





ČÁSTEČNÝ ÚSPĚCH

BARVA: ZLATÁ



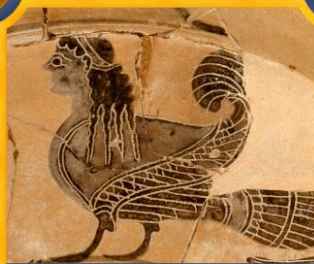
ÚSPĚCH
S VTIPNÝM NÁSLEDKEM

BARVA: ZLATÁ



NIC ROZHODNÉHO
SE NESTANE

BARVA: ZLATÁ



NEÚSPĚCH
S VTIPNÝM NÁSLEDKEM

BARVA: ZLATÁ

