

OB RATNÍK KOZOROHA

pro RPG Kuchyni 2010

***napsal
Jakub „boubaque“ Maruř***



Na kraji galaxie kdesi daleko, předaleko ve vesmíru ...

... obíhá okolo malé, zlatě zářící hvězdy devět planet se svými náměsíčními souputníky a několik miliard tun jiného hvězdného prachu a haraburdí. Tuto zdánlivě tichou a spořádanou rodinku objímá svým chladným a odtažitým sevřením sférická klenba hvězd, vytvářejících na obvodu dvanáct neměnných obrazců.

Třetí planeta v pořadí od centrální hvězdy (pro jednoduchost nazývané Slunce), největší z kosmických těles s pevným povrchem v soustavě, je Pramatkou všech inteligentních bytostí soustavy a většiny neinteligentních, které se dožily těchto neradostných dob. Byla domovem kdysi mocné říše, jež vybudovala síť planetárních a orbitálních stanic po celé soustavě. Co se stalo pak, není jisté, ale legendy praví, že došlo ke zmatení jazyků, rozprchnutí se Lidstva (jak si prý onen prapůvodní národ říkal) po celé soustavě a staletích vývoje s jen malými kontakty. A když, tak spíše válečnými.

Po jisté době uklidnění a zapomnění starých sporů došlo k jistému (nevyhnutelnému) uklidnění situace a vzniku meziplanetárního obchodu. Jenže ne všichni se rozhodli hrát fér - popravdě nikdo nehrál fér, ale někteří to dávali okatě najevo. Proto vznikla vrstva pašeráků, vydávajících se za obchodníky, posly, diplomaty, objevitele či prospektory, která sice s obrovským rizikem, přesto ochotně zajišťuje poctivý obchod v soustavě.

V současné době tvoří potomci Lidstva několik Království a tzv. Nezávislých stanic. Většina království spojuje měsíční a orbitální stanice jednotlivých planet, pojmenovaných prý podle jejich prastarých vládců. Snad podle významných vojevůdců jsou pojmenovány měsíce, planetky a jiné objekty, včetně dvou největších stanic na Pramatce (Paris, Phoenix) a největší stanice na Měsíci, tj. souputníku Pramatky (Platón).

Důležitým předělem v soustavě je pás asteroidů mezi vnitřními a vnějšími planetami, běžně nazývaný jako Hranice. Jeho obyvatelé se z původních těžařských komunit spojili

do pseudoanarchistického Králosvtví Cerery a Hranice, které pirátskými způsoby vymáhá mýto a daně za průlet Hranicí. Vláda na Cereře sice sídlí, ale většinu času jednání tvoří pitky a vyprávění historek o tom, jak kdo kterou mimohraniční loď obral či zmasakroval. Jediné usnesení s dalekosáhlým dopadem zatím bylo vytvoření „konfederace“ s Mart'any, která ovšem nespočívá v ničem víc, než že Hraničáři od mart'anských lodí vybírají pouze dohodnuté clo a Mart'ané na Hranici neplýtvají svým vojenským potenciálem.

V celé soustavě se dá domluvit tzv. Franským jazykem („lingua Franca“), jakousi translatinou, která vznikla komolením obou pramateckých jazyků - paridštiny a féničtiny - ale která dále žila svým vlastním životem. Vzhledem k tomu, že Pramatka (v translatině prostě nazývaná „Země“) je přes nehostinnost velké části svých suchozemských oblastí hlavní obilnicí vnitřních planet a vlastně celé soustavy, ujala se Franština po celé soustavě jako obchodní jazyk.

Ovšem právě pro důležitost Pramatky bylo nevyhnutelné rozdělení moci na jejím povrchu, a tak je Pramatka jediným objektem, jehož stanice nevytváří všechny společně jednotný politický celek. Naopak Parid'ané a Féničané, i když se prohlašují být spojenci, kují proti sobě pikle, uvalují na sebe tajná embarga a jejich politické styky jsou v současné době minimální. Z toho nakonec profituje měsíční stanice Platón (a menší, podřízené měsíční stanice), která je třetím spojencem tohoto společenství, formálně nejméně důležitým, fakticky však vládcem a ochráncem výsostného vesmírného prostoru Pramatecké aliance, což s sebou nese výhody jako výběr cla a (nepsané) předkupní právo na prvotřídní výrobky z ostatních Království.

V soustavě ale existují i Království, přesněji Nezávislé stanice, které jsou na svém vesmírném tělese osamoceny nebo krouží okolo slunce po vlastních drahách - ty nejdůležitější jsou Merkurova stínová stanice, věčně se ukrývající před žářem Slunce v Merkurově stínu, na niž se bez dobré přípravy a přídavných tepelných štítů odváží jen Venušané, a tzv. Plutonium, malá, pochmurná stanice na nejzazším obydleném tělese soustavy.

Podle legendy byli bratři Pluto a Chárón ochránci císařské Koruny a po zmatení jazyků a vypuknutí bojů odvezli klenot na opuštěnou stanici na hranici soustavy. Pokud se ale budete bavit s kýmkoliv z nečetných Plutoňanů, odpoví vám, že Koruna v plutonském prostoru není a že ta legenda má pokračování: Pluto se na stanici zamiloval do dívky Eris, jenže to byla žena přelétavé náklonnosti a začala se scházet kromě Plutona také s jeho bratrem Chárónem. Na malé stanici se ale nic neutají, takže milá Eris brzy dostala lístek do vnějšího vesmíru. Před odletem mohla vyslovit jedno přání. Vybrala si Korunu s nadějí, že s Korunou ji nenechají odletět. Poslední přání muselo být splněno a Pluto i Chárón byli natolik hrdí, že nechali Eris odletět i s nejvzácnějším klenotem Lidstva. Od těch dob je Plutonium pochmurné, neb jeho vládci ztratili lásku a zároveň naději na sjednocení Lidstva.

Jenže jednoho dne se Koruna objevila. Tedy ne sama Koruna, ale zaručené zprávy o ní. A nedozvěděli se je všichni, jen posádka jedné lodi třídy Capricornus ...

Postavy

Hráči (1-5) se v této hře ujmou postav zástupců jediné pozitivní společenské vrstvy v soustavě, a to pašeráků, kteří na své nákladní lodi třídy B (Capricornus) převážejí kontraband, tajné informace, „černé“ pasažéry a výjimečně i legální zboží. Nejlépe si vyberte z předpřipravených postav, jejichž deníky jsou uvedeny níže. Je však možné vytvořit si vlastní postavy tím, že si v tabulce Aspektů vyberou jedno sluneční znamení (hodnota 4), ascendent (3) a jedno měsíční znamení (2).

Jeden z hráčů (navíc k 1-5) se bude ujme role vypravěče: jeho úkolem bude kromě běžných věcí jako popisovat prostředí a svět vůbec, reagovat na hráče, klást postavám do cesty překážky a dohlížet na soudržnost příběhu, také brání úplatků.

Pomůcky

Ke hře budete potřebovat čtyři obyčejné šestistěnné kostky, nějaký papír a psací potřeby. A nějaké peníze. Platné. Vlastní.

System

System je velmi jednoduchý. Jak budou hráči vyprávět a popisovat, co dělají jejich postavy, a Vypravěč bude postavám klást překážky a stavět opozici v podobě cizích postav, budou se postavy dostávat do konfliktních situací. Vždy když nějaká konfliktní situace nastane, musíte určit dvě „sázky“ - nemusí být podrobné, spíš se snažte určit, čeho se kdo snaží dosáhnout, případně proč - hráčská postava musí mít v konfliktu nějaký záměr a Vypravěčova strana určí pro postavu nějakou hrozbu, která se naplní, když hráč v hodu neuspěje. Je ale hloupost určovat hrozby, které zastaví příběh a hráči se nebudou s postavami moci hnout z místa nebo z nějaké situace. (Pokud výsledkem konfliktu bude situace, z níž se hráči mohou rozumně dostat jen za pomoci úplatku, je jejich právo požadovat od Vypravěče sumu rovnou jednomu standardnímu úplatku!)

Pokud chtějí hráči s postavami uspět, jediná jistá cesta je někoho podplatit, uplatit, nabídnout „výhodný obchod“ apod. Podplácení funguje následovně: Ve fikci nabídněte cizí postavě, která stojí v opozici proti hráčským, nějakou zajímavou sumu nebo jistou možnost slušného výdělku (postavy mají tolik prostředků, kolik jejich hráči uznají za vhodné!) ... a pak zaplatte Vypravěči. Předem si dohodněte cenu za úspěch, doporučuji 3 koruny. V případě, že Vypravěč nazná, že takové úplácení by mohlo být pro oponenta příliš nebezpečné, nebo že suma 3 Kč není za úspěch dostatečná, může žádat víc, nejvíce však dvojnásobek základní sumy, přičemž hráči se smí na úspěch složit. Vypravěč by ovšem vyšší cenu neměl žádat často, měl by se také snažit, aby za běžných podmínek nevytáhl z každého z hráčů za jedno sezení více než desetinásobek základní sumy (30 Kč).

V případě, že hráči připadá cena za úspěch vysoká, nebo mu na úspěchu tolik nezáleží, přicházejí ke slovu kostky a astrologická znamení postav. Hráč popíše, jak se jeho postava snaží dosáhnout úspěchu, vybere znamení, které tomu nejlépe odpovídá (nedokážete-li se shodnout, rozdělíte kostky napůl), hodí čtyřmi obyčejnými hracími kostkami a

spočte, kolikrát na kostkách padlo stejně nebo méně, než je hodnota použitého znamení. Případě, že počet, úspěšných kostek je ...

- 4, postava kupodivu bez problémů uspěla;
- 3, postava uspěla, ale mělo to pro ni nějaký negativní dopad;
- 2, postava uspěla, ale zároveň se naplnila hrozba, nebo se nenaplnila hrozba, ani záměr postavy
- 1, postava neuspěla, naplnila se hrozba
- 0, postava neuspěla, a nejenže se naplnila hrozba, ale ještě to mělo další negativní dopad.

Poznámka k měně

Pokud žijete v zemi, kde nejsou měnou koruny, nebo nemá smysl jimi platit, pak musíte uplatit autora hry, abyste mohli používat jinou měnu. Na e-mailové adrese marusjakub@gmail.com si proto vyžádejte autorovu korespondenční adresu a následně mu pošlete v obálce 25 Kč nebo 1€.

Tabulka aspektů

<i>Beran</i>	bojovnost, odvaha, iniciativa, rozhodnost
<i>Býk</i>	vytrvalost, praktičnost, tvořivost, tvrdohlavost
<i>Blíženci</i>	společenská, komunikativnost, vtip, zvědavost
<i>Rak</i>	soucit, vnímavost, péče, pomlouvání
<i>Lev</i>	sebejistota, společenská, dominance
<i>Panna</i>	důslednost, praktičnost, spořivost, kritika
<i>Váhy</i>	diplomacie, elegance, estetika, přizpůsobivost
<i>Štír</i>	silná vůle, regenerace, přetvářka, svůdnost
<i>Střelec</i>	intuice, nadšení, přímá, šlechtěnost
<i>Kozoroh</i>	cílevědomost, organizační talent, odolnost, rozum
<i>Vodnář</i>	vynalézavost, intuice, nevyzpytatelnost
<i>Ryby</i>	soucit, obětavost, fantazie, přetvářka

Předpřipravené postavy

Kapitán Iannis Kastarakis

- (4) Sluneční znamení: Lev
- (3) Ascendent: Kozoroh
- (2) Měsíční znamení: Vodnář

Kapitán Kastarakis je vyjímečná osobnost. Je sebejistý, inteligentní, ve společnosti nenucený a oblíbený, v nebezpečí pravý velitel a v konfliktech brilantní stratég, kterému nechybí pronikavý vhled i schopnost okamžité improvizace. V mládí byl trochu namyšlený, ale dnes už je dokonalý.

Bora, ochránkyně a příležitostná mechanika

- (4) Sluneční znamení: Štír
- (3) Ascendent: Střelec
- (2) Měsíční znamení: Býk

Jak Bora přišla ke kapitánu Kastarakisovi, je záhadou. Přesto všechny neshody spolu vytvářejí dokonalou dvojici do nepohody. Kde Kastarakis selhává, pardon přenechává prostor, tak ho Bora dokonale zastoupí.

Yusuf, pilot

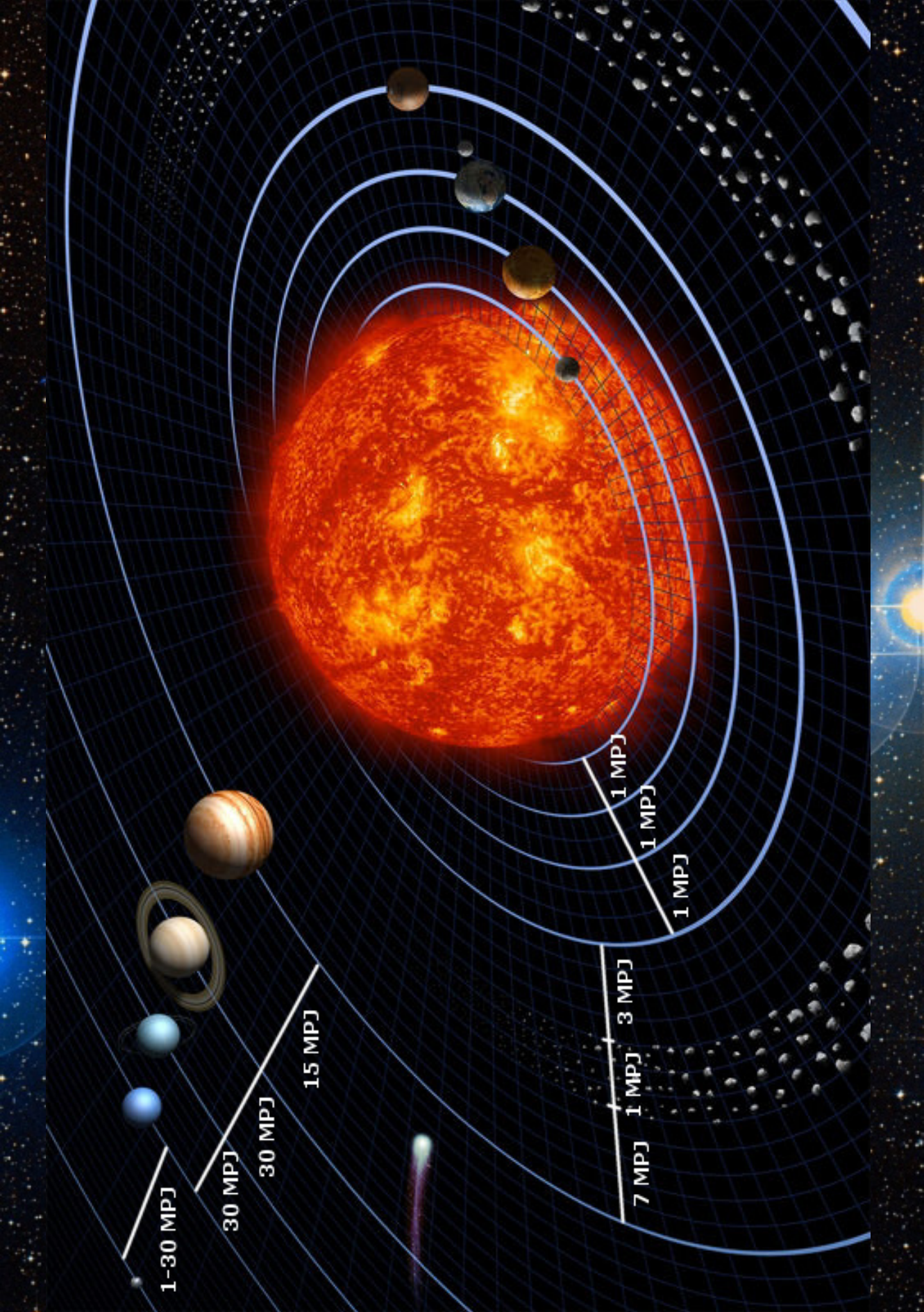
- (4) Sluneční znamení: Panna
- (3) Ascendent: Beran
- (2) Měsíční znamení: Ryby

Yusuf se stal pilotem Mořského kozla vlastně náhodou. Náhodou byl totiž jediný pilot široko daleko, který dokázal Kastarakisovu povýšenost snést. Asem tam mu to i vracet. Protože co Yusuf nesnáší, je diletantismus a nepřipravenost.

Aurelia, zdravotnice

- (4) Sluneční znamení: Rak
- (3) Ascendent: Váhy
- (2) Měsíční znamení: Blíženci

Mladá Aurelia zastává na lodi funkci doktorky a kuchařky. Přestože je na lodi nejmladší, stará se o ostatní jako matka, že i lev Kastarakis vrní jako kotě. Svou smířlivostí ale také dokáže vytáhnout ostatní z mnoha problémů.



1-30 MPJ

30 MPJ

30 MPJ

15 MPJ

7 MPJ

1 MPJ

3 MPJ

1 MPJ

1 MPJ

1 MPJ

1 MPJ

Další informace a tipy pro hru

Jistě se vám zdá, že nemáte pro hru ještě dost informací. Na jednu stranu je to záměr, protože prostředí byste si měli dotvořit vy, aby vyhovovalo vašim požadavkům a představám. Na druhou stranu je potřeba doplnit, nebo alespoň nastínit několik dalších možností, jak hru směřovat.

Ve dvou tabulkách za tímto oddílem je nastíněna představa o rychlosti a možnostech vesmírných lodí. Pokud ale hraje více příběhově, můžete rychlosti lodí ignorovat a řešit je podle dramatickosti situací.

Každopádně měli byste si alespoň načrtnout současné rozestavení planet, případně odhadnout jejich vzájemné vzdálenosti, a ke každé připsat dvě tři důležité stanice. O každé byste měli mít alespoň hrubou představu a o poměrech na těchto stanicích by měli mít předatavu i hráči - přece jen, jejich postavy v tomto světě již nějakou dobu žijí. Důležité informace jsou: Jaký je na stanici režim? Jak se staví k cizincům? Kdo je velitel? S kým se tam postavy mohou potkat? Jaké nebezpečí nebo komplikace na daném místě hrozí?

Nebojte se do soustavy také přidávat vlastní objekty - ne nutně další planety, ale třeba Nezávislou stanici, pašeráckou Mekku, kroužící okolo slunce mezi Saturnem a Neptunem, nebo stanici na stejné dráze, jako Mars, ale proti němu navždy zakrytou Sluncem.

Stanovte obchodní trasy, celní prostory nebo „checkpointy“ (clo bude vybírat každá vláda), doplňovací stanice (zásob jídla, vody, paliva, munice - jídlo by nemělo být nedostupné, ale drahé, narozdíl od paliva či munice); vytvořte lodě, které se pohybují v prostoru a které mohou kvůli nejruznějším problémům žádat o pomoc. Nezapomeňte na piráty, ani těch nebude málo, jak ve vnitřní, tak vnější soustavě.

A nakonec ujasněte si, kdo všechno bude vědět o Koruně a kdo všechno ji bude chtít získat. Mart'anský vládce jistě bude chtít zotročit celou soustavu, ale nebude po Koruně prahnout zdaleka sám. Féničané i Parid'ané budou chtít

obnovit zašlou slávu Pramatky (a ovládnout své soky na planetě), mnozí vládcové budou chtít získat vládou výhodnější či úrodnější pozice pro svůj národ, Plutoňané mohou chtít odčinit chybu svých předků a ztrátu Koruny.

Ne každý ale bude chtít získat korunu kvůli vládnutí. Mnoha pirátům a dokonce i pašerákům bude stačit na Koruně prostě vydělat, někteří mohou dokonce chtít, aby ke sjednocení Lidstva nedošlo, nějaký patricij z Měsíce může dokonce chtít Korunu získat jen pro svou soukromou sbírku kuriozit a historických artefaktů.

A v neposlední řadě nezapomeňte rozhodnout, kdo má nyní Korunu v držení, kde se kdo a proč vypustil informaci o Koruně, jak se informace k hráčským postavám dostala nebo dostane a určete (ať už před hrou, anebo jejím průběhem), kdese celá staletí skrývala. Důležité rozhodnutí také bude, co vlastně budou s Korunou zamýšlet hráčské postavy. Bude se třeba domýšlivý Kastarakis sám chtít stát císařem?

A nakonec - nebo možná úplně na začátek - rozhodněte, jakou moc skutečně Koruna má: Je to mocný artefakt, který dokáže vyhrávat bitvy? Archa moudrosti starých věků? Legendární předmět vzbující úctu jen svou existencí? Anebo je to jen bezcenná cetka a císařem se musí stát cílevědomý, silný a ctižádostivý jedinec svou vlastní silou?

Nezapomeňte, že hra se nemusí, a dokonce by neměla, odehrávat jen ve volném vesmírném prostoru a v interkomu mezi dvěma míjejícími se loděmi. Naopak snažte se co nejvíce prostoru věnovat „výsádkům“, vyjednávání na stanicích, anebo i na teraformovaném planetárním povrchu. Zdaleka ne všechny události by se měly odehrát kvůli příběhu, i když by pro celkový příběh měly být všechny důležité. Proč si nezajít třeba na ples, vyjednat nějaký obchod a posbírat informace? Pokud *Mořského kozla* zajme bitevní loď anebo mobilní celní stanice, může se mnoho odehrát na jeho palubě a v jeho nekonečných uličkách a nesčetných kajutách. Podobně lze využít všechny stanice.

Snažte se posádku co nejvíce dostávat mimo loď, aby rozhodnutí většiny konfliktů nezáviselo na pilotovi. naopak

snažte se i Yussufovy schopnosti využít mimo lod' a nestavějte nehlídanou nebo odstavenou lod' jako překážku hraní nějaké postavy. Postavy nemusí být ve všech okamžicích na stejném místě, a tedy v jedné scéně, ale snažte se dávat prostor všem postavám stejný, anebo alespoň podobný.

Přece jen počet konfliktů do velké míry určí, kolik hráč za hru utratí peněz ;o)

Tabulka velikosti lodí

A - Gemini:	osobní lodě pro 2-3 pasažéry
B - Capricornus:	malé nákladní a užitné lodě (posádka 3-5)
C - Virgo:	větší nákladní lodě (posádka 8-12)
D - Taurus:	tankery a „mobilní strážní stanice“ *
E - Aries:	bojové křižníky velikosti C
F - Scorpio:	stíhače velikosti A

* běžná posádka min. 20; operabilní i při nižším počtu

Cestovní rychlost a dolet

(MPJ = meziplanetární jedn., vzdálenost Slunce a Merkuru)

A, F:	1 MPJ / 1 den; 15 MPJ
B:	1 MPJ / 1 dny; 60 MPJ
C:	1 MPJ / 2 dny; 90 MPJ
D:	1 MPJ / 3 dny; (teoreticky neomezený)
E:	1 MPJ / 1 dny; 40 MPJ

Lodi tříd A-C mohou od druhého týdne cestovat i bez motorů, pak je cesta dvakrát pomalejší, ale nespotřebává palivo.

Poznámka k soutěži RPG Kuchyně 2010

Hra, kterou jste právě dočetli, je soutěžní příspěvek do třetího ročníku soutěže RPG Kuchyně, tentokrát v roce 2010. Úkolem v této soutěži je během pouhých 14 dnů vymyslet a napsat kompletní RPG (tedy rolovou hru, hru na hrdiny). To ale není vše, je potřeba zapojit do tvorby několik vypečených „ingrediencí“, předem připravených ochotnými gurmány, kteří později zaslané příspěvky ohodnotí.

Letošními ingrediencemi byly tyto (příčemž využít bylo nutno nejméně 3):

1. Hranice
2. Hvězdy
3. Koruna
4. Hráč rozhoduje nad úspěchem či neúspěchem své postavy. Musí mít pro něj smysl vybrat si neúspěch.
5. „Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá.“

Hra *Obratník kozorooha* využívá ingrediencí na dvou rovinách:

Na rovině prostředí (settingu) jsou to **Hranice** (nebezpečný pás asteroidů, který odděluje vnitřní a vnější planety), **Hvězdy** (vesmírné prostředí) a **Koruna** (MacGuffin, který rozbíhá zápletku). Na rovině systémové jsou to **Hvězdy** (prvek astrologie v mechanickém popisu postav) a **Koruna** (aneb uplácení Gamemastera).

Inspirovala mě i 4. ingredience (hráč rozhoduje o úspěchu, neúspěch má smysl - hráč neutrácí), ale nebudu ji obhajovat vehementně, i když bych dokázal díky jazykovému rozboru dokázat, že jsem ji naplnil ;o)

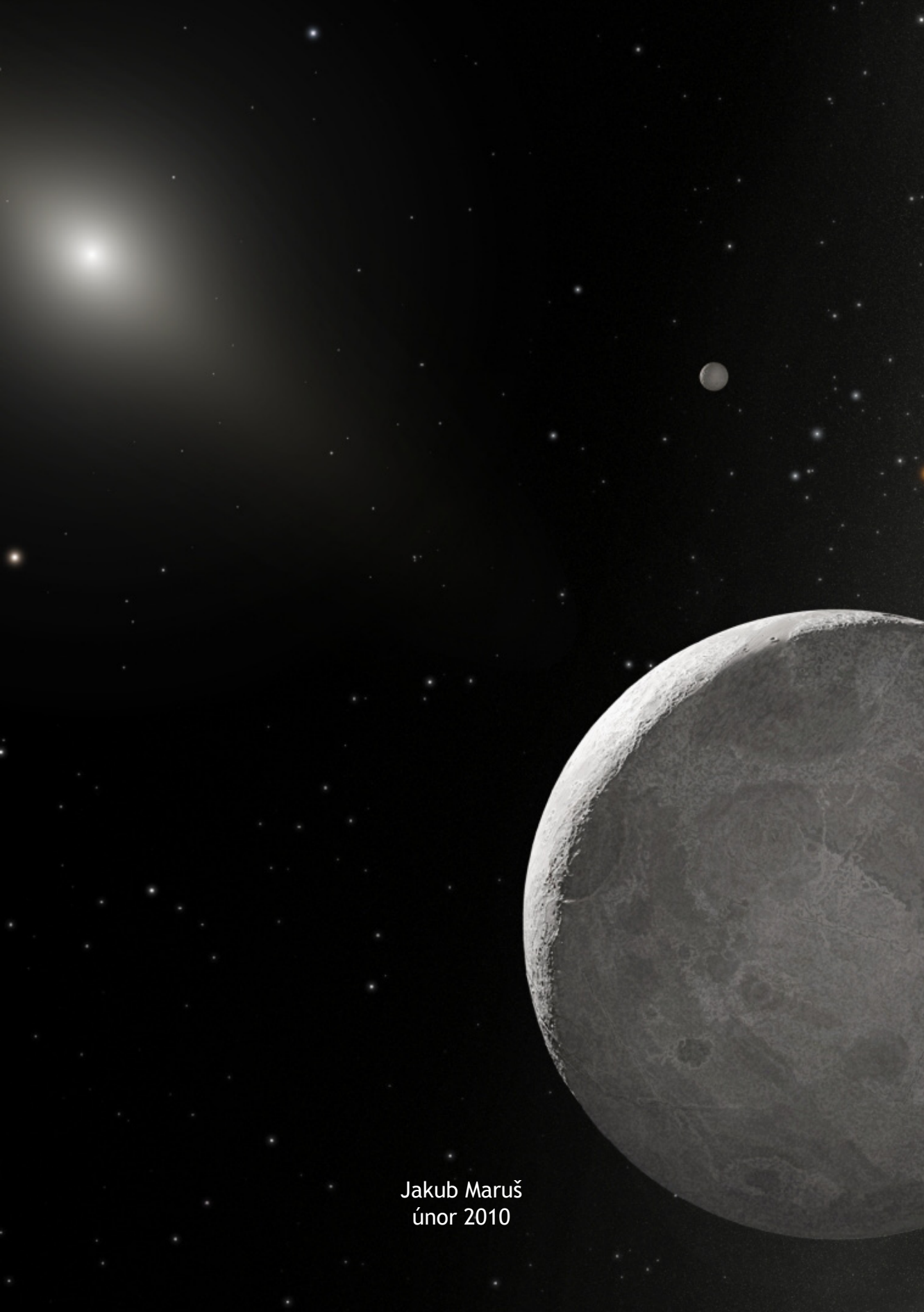
Poznámka k autorství

Všechny obrázky použité v tomto dokumentu by měly být v public domain, proto ani neuvádím zdroje. Případné omyly se pokusím po upozornění co nejdříve napravit.



S pozdravem a přáním zábavné hry - rozhodnete-li se hru podle pravidel Obratníku kozoroha odehrát -

Jakub „boubaque“ Maruš
autor



Jakub Maruš
únor 2010