

Vyhlásili stav ohrozenia číslo päť. Ľudia z plexu utekali tak rýchlo, ako sa len dalo; číslo päť totiž znamenal skoro sto percentné riziko zasiahnutia rádioaktívnym žiarením. Všetci sa pokúšali uniknúť až na skupinku pracovníkov, ktorí sa situáciu ešte v poslednej chvíli pokúsili zachrániť. Neúspešne. Teraz ležali v bezvedomí na podlahe riadiaceho centra sektoru A8. Ešte o tom nevedeli, no ich telo akurát prekonávalo ťažké fyzické a čiastočne i duševné zmeny, ktoré čoskoro bude musieť prekonať i ich myseľ. Stávali sa ghoulmi, premenenými, doteraz len bájnymi stvoreniami, ktorými matky strašili svoje neposlušné deti. Doteraz...

Let's Kick Some Asses Entertainment presents

GHOULS N' ROSES

by Andrej „Andros“ Tokarčík

v 0.1 | február 2008

RPG o nepekných veciach...

Pôvodne vytvorené pre súťaž *RPG Kuchyně 2008*. **Použité ingrediencie:** vlastne všetky, no najviac sa prejavili práve *náhlý zvrat*, *přítel* a *růže*.
Použitý mechanizmus: *princíp ruskej rulety*.

Obsah

1	Úvod	2
2	Tvorba postavy	2
3	Hra	4
3.1	Štruktúra hry	4
3.2	Výber <i>Ruže</i>	4
3.3	Náplň hry	6
4	Konflikty	6
4.1	Riešenie konfliktov	6
4.1.1	<i>Mechanika náhleho zvratu</i>	8

4.1.2	<i>Vyrovnanosť</i>	8
4.2	Riešenie konfliktov hráčska postava kontra hráčska postava	8
4.3	Riešenie konfliktov skupina hráčskych postáv kontra skupina hráčskych postáv	9
4.4	Riešenie konfliktov skupina hráčskych postáv kontra nehráčska/-e postava/-y	9
4.5	Pokonfliktné úpravy	9
5	Záver	12
5.1	PodĎakovanie	12
5.2	Licencia	12

1 Úvod

Ghouls N' Roses je tématickou RPG, v ktorej ako hráči stvárnate osoby nejakým spôsobom tak zasiahnuté či postihnuté (rádioaktívne žiarenie, malomocstvo, atp.), až sa z nich stali veľmi neprirodzené stvorenia. V hre sa označujú jednotným pojmom „ghoul“, čo však neznamená, že sa hrá za nemŕtvych (čo sa väčšine ľudí pri slove „ghoul“ vybaví) – v tomto smere sa fantázií medze nekladú: môžete hrať za metaľudí zo Shadowrunu, ohyzdov v Stredozemi, zombie alebo čokoľvek iné. Hlavnou podmienkou je, aby hrané postavy boli odvrhované, na okraji spoločnosti, event. vyhánané / mučené / zabíjané od pohľadu väčšinou normálnych ľudí. Vaším cieľom totiž bude prekonať neznesiteľné, či dokonca agresívne správanie okolia a naplniť svoj osud i za pomoci svojich bývalých priateľov. Tí sú však podobne ako vy zmenení a v skutočnosti ani neviete, čo od nich môžete čakať.

Ghoules N' Roses je teda hrou o dosiahnutie svojho cieľa v svete plnom nepriateľov, kde sa nemáte o koho oprieť, ale i o dôvere, ktorú budete musieť nadobudnúť k tým, ktorých ste kedysi nenávideli, aby ste vôbec prežili...

2 Tvorba postavy

Odkiaľže sa berú ghoulovia, synku? Proste boli v nesprávnom čase na ešte nesprávnejšom mieste. A preto do nich napálime toľko olova, koľko sa len zmestí...

Pred začiatkom samotnej tvorby postavy sa musí určiť Pána Hry, ktorý si vlastnú hráčsku postavu nevytvára. Jeho hlavnou úlohou je popisovať prostredie a deje odohrávajúce sa okolo hráčskych postáv, čo tiež môže obnášať tvorbu (nehráčskych) postáv.

Každá hráčska postava je ghoul (vo význame vysvetlenom v Úvode). Každý ghoul má určité vlastnosti, ktoré charakterizujú existenciu postavy v hernom svete. Vyjadrujú sa číselne, no odporúča sa ich vyjadrovať i popisom, aby sa z hry zrazu nestala hodina matematiky a i kvôli lepšej predstave.

Medzi predom pevne dané vlastnosti, ktorými ghoulovia disponujú, patria: *Krvilačnosť*, *Ľudskosť* a *Vyrovnanosť*. *Krvilačnosť* a *Ľudskosť* sú doplnkové vlastnosti s maximom desať, t.j. súčet týchto dvoch vlastností musí vždy dávať desať (z čoho logicky vyplýva, že ak sa zvýši jedna z týchto vlastností, druhá sa musí patrične znížiť). Východzie hodnoty sú šesť pre *Krvilačnosť* a štyri pre *Ľudskosť*.

Vyrovnanosť je vlastnosť, ktorou sa v Ghoul N' Roses aktuálny fyzický i psychický stav ghoula; táto vlastnosť sa používa ako maximum možných neúspechov nastávajúcich pri konfliktoch. Má počiatočnú hodnotu dva a pred každým sedením sa obnovuje na túto hodnotu.

Počet ostatných štatistík je premenlivý a závisí od počtu spoluhráčov (bez PH). Každý hráč získava pred začiatkom hry *Body (ne)dôvery*, ktorých počet sa rovná počtu spoluhráčov (t.j. počet hráčov mínus 1 za PH mínus 1 za samotného hráča, ktorý sám sebe nie je spoluhráč). Tieto *Body* hráč investuje do tých postáv spoluhráčov, ktorým postava dôveruje, resp. nedôveruje (pri prvom investovaní bodov sa investícia *Bodov* hlavne odôvodňuje od životom postavy pred premenou). Je prakticky jedno, či sú *Body* investované ako *Body dôvery* alebo *nedôvery*, no na začiatku hry sa musí minimálne jeden *Bod* investovať ako *Bod nedôvery* (počas hry však môže nastať situácia, kedy postava všetkým iba dôveruje, t.j. nemá žiadne body investované ako *Body nedôvery*). Počet *Bodov (ne)dôvery* toho-ktorého hráča zostáva počas celej hry konštantný, no môže sa meniť, do koho sú tieto *Body* investované. *Body (ne)dôvery* môžu tvoriť zaujímavé zvraty v hre, teda ak si myslíte, že vaši spoluhráči si hru užijú bez toho, že budú vedieť hodnoty vami investovaných *Bodov*, tak ich radšej príliš nezverejňujte.

Hráč Jožko si vytvára ghoula: vlastnosti *Krvilačnosť* a *Ľudskosť* sú vcelku jednoduché – obe si ich zapíše s počiatočnou hodnotou päť. Prichádzajú na rad *Body (ne)dôvery*. Jožko má troch spoluhráčov, teda dostáva tri *Body (ne)dôvery* (ako koniec-koncov všetci ostatní). Dva *Body dôvery* investuje do postavy spoluhráča Laca a povie, že sú celý život veľmi dobrými priateľmi a už roky udržujú skoro bez problémov tento priateľský vzťah. Jeden *Bod* zase do postavy spoluhráčky Aničky (ktorej postava je tiež ženského pohlavia), čo vysvetlí tým, že dávno pred premenou bol do nej tajne zaľúbený, no ona ho odmietla, čím mu zlomila srdce (preto dáva iba jeden *Bod*

nedôvery vzhľadom k tomu, že už to nejak prekonali). A nakoniec do postavy tretieho spoluhráča neinvestuje nič, pretože pred premenou spolu vôbec neudržiavali nejaký zvláštny vzťah – boli len proste kolegovia a nešťastnou náhodou takto skončili spoločne.

Pozn.: počet investovaných bodov nemusí platiť obojstranne, tj. ak hráč postavy A investuje *X Bodov (ne)dôvery* do postavy B, nemusí hráč postavy B investovať *X Bodov* do postavy A. Ako vieme z vlastného života, vzťah z našej strany voči nejakej osobe nemusí byť onou osobou opätovaný – to isté platí aj v Ghouls N' Roses a práve takto sa to číselne zapíše.

Poslednou záležitosťou tvorby postavy v Ghouls N' Roses je výber *Ruže*. O tom sa však viac dozviete v kapitolke *Výber Ruže*.

3 Hra

3.1 Štruktúra hry

Pred začatím hry by sa mali hráči a PH dohodnúť a zaznačiť si predpokladanú štruktúru ich hry v Ghouls N' Roses. Celkom sa ujal zápis tejto štruktúry v podobe veže – väčšinou jedno poschodie veže charakterizuje jedno sedenie. Dá sa však zaznačiť aj ako iná časová jednotka, napr. jedna hodina pri jednorázových hrách (v tom prípade však všetky výskyty slova „sedenie“ – čo je východzia hodnota – v pravidlách nahraďte vami zvolenou inou časovou jednotkou predstavujúcou jedno poschodie vo veži). Celá veža teda charakterizuje jednu celú hru v Ghouls N' Roses – v najnižšom poschodí sa nachádzajú čerstvo vytvorené / premenené postavy a v najvyššom zase postavy dosahujúce svoje ciele.

Veža sa vo väčšine prípadov používa ako záznam aktuálneho štádia hry (napr. tretie poschodie z piatich), kde každé poschodie by malo mať zaznačenú akúsi „podmienku“, ktorá musí byť splnená na prechod do ďalšieho poschodia (okrem spomínaného prekonania časového úseku) – napr. prežiť tri konflikty, vykonať akýkoľvek krok vediaci bližšie k dosiahnutiu *Ruže* (viď nižšie), atp. Slúži taktiež ako motivačný prvok pre hráčov, ktorý by sa pod „nátlakom“ grafického zobrazenia priebehu hry mali pokúsiť udržať hru v pohybe a nestáť príliš dlho na jednom poschodí. Veža nie je priamo určujúci prvok, no držanie sa jej je poväčšinou iba prospešné.

3.2 Výber *Ruže*

Hra je taktiež ovplyvnená *Ružami*, ktoré sa určujú pri tvorbe postavy a sú (väčšinou) špecifické pre každého hráča, čo znamená, že bude lepšie, ak si každý hráč nechá svoje *Ruže* pre seba. *Ruže* predstavujú idey a ciele premenených postáv.

Názov „ružička“ bol zvolený kvôli všeobecnej symbolike tejto rastliny (jednota, láska, atp.), ktorá väčšinou predstavuje spomínané idey a ciele.

Popis: Cieľom ghoulu je prekonať všetky krvilačné sklony získané po premene; stať sa opäť človekom, aspoň vo vnútri – ovládnuť všetky svoje pudy a žiť tak ako obyčajní ľudia, i keď bude nimi i potom s najväčšou pravdepodobnosťou prenasledovaný...

Herný zápis: dostať hodnotu *Ľudskosti* na desať a tým i *Krvilačnosti* na nulu.

Odohranie splnenia tejto *Ruže*: Zrazu (on, ghoul) pocítil, že sa niečo zmenilo. Tento pocit ešte po premene nezažil – vylučovalo sa to s jeho premenenou podstatou. V ten moment necítil akúkoľvek nenávisť voči ľuďom, ani iným živým stvoreniam, ktorá ho po premene často opantávala... Ten pocit bol taký sladký. Radosť zo života. Cítil, že už je pánom seba samého... Spoločenstvo ghoulův, s ktorými sa snažili prežiť, pre neho stratilo zmysel. Čakal ho nový život – ešte plnší ako pred premenou. Veľmi rýchlo sa rozlúčil a odišiel nevedno kam...

Popis: Cieľom ghoulu je prekonať vnútorné opovrhovanie okolitým svetom, vrátane ostatných ghoulův, získané po premene; dostať sa do stavu harmónie, čo sa týka vzťahov s priateľmi...

Herný zápis: všetky *Body (ne)dôvery* získané pri Tvorbe postavy investuj ako *Body nedôvery*. Pre splnenie *Ruže* ztransformuj (pokonfliktnými úpravami) všetky *Body nedôvery* na *Body dôvery*.

Pred tým, ako pre svoju postavu nejakú *Ružu* zvolíte, si treba nejaké *Ruže*, z ktorých sa bude vyberať, vytvoriť. Každý hráč (vrátane PH) vytvorí jednu *Ružu*, ktorá bude opisovať príbehový popis daného životného cieľa a mechanický zápis (čo väčšinou predstavujú hodnoty vlastností potrebných pre naplnenie *Ruže*), kedy je posolstvo *Ruže* naplnené. Pre lepšie pochopenie uvádzam zopár príkladov...

Ak sa pre nejakú postavu naplní mechanický zápis *Ruže*, tak sa väčšinou odohrá scéna využívajúca popis *Ruže*. Pri naplnení *Ruže* sa pre daného hráča ukončí hra – splnenie *Ruže* je cieľom hry.

Ruže sú niekedy jednotné pre všetkých hráčoch a to najmä v tých prípadoch, keď vychádzajú priamo z Náplne hry. Je možné kombinovať ciele dané Náplňou hry s *Ružami*, ktoré sa vyhodnocujú pre každého hráča samostatne.

3.3 Náplň hry

Hlavnou náplňou hry Ghoul's N' Roses je – ako bolo čiastočne uvedené v úvode – prežitie, zakúsenie života premenených, ghoulův, tvorův na okraji spoločnosti kvôli nešťastnej nehode. Hráči oznamujú akcie ich postáv v imaginárnom svete popisovanom PH. Pri popisovaní akcií hráčmi platí, že pokiaľ nejde o konflikt alebo o príliš šialenú vec (posúdenie je na PH), všetky akcie sa automaticky podarili. Táto hra nepatrí medzi tie, ktorá bazíruje na realnosti...

PH síce patrí tiež medzi hráčov, no hru si užíva predsa len iným spôsobom, ako „štandardní hráči“ hrajúci samotných ghoulův. Stará sa o to, aby bola hra zaujímavá pre všetkých, k tomu však treba voči PH vyjadrovať istú mieru rešpektu a zbytočne neodporovať jeho herným požiadavkám. PH by mal vedieť o hre čo najviac, teda ho oboznámte i s tým, čo by iní hráči nemali vedieť (hodnoty *Bodov (ne)dôvery, Ruže*).

Ghoul's N' Roses je prakticky systém nezávislý od sveta, tj. môžete hrať vo fantasy svete, vo svete za druhej svetovej vojny alebo v blízkej budúcnosti postapokalyptického sveta – samozrejme, onú „nešťastnú nehodu“, kvôli ktorej sa postaví vlastne stali ghoulmi si budete musieť prispôsobiť daným realiam...

Tiež je dôležité si určiť, čo presne budete hrať. Podľa predpokladanej dĺžky celej hry sa určí náplň hry a to najčastejšie tým spôsobom, že hráči napíšu zopár tém hier (Vnik do komplexu laboratórií, v ktorom sa vrah nachádza generátor žiarenia, ktorým sa môže navrátiť stav pred premenou; Dokázať sfanatizovaným dedičanom, že ghoulia nie sú zlí; atp.), ktoré sa náhodne vyberú ako téma hry pre to-ktoré poschodie veže určujúce Štruktúru hry. Druhou metódou je, že náplň hry bude celá spočívať na pleciach PH – štýl známy z iných RPG.

4 Konflikty

Medzi konflikty zaraďujeme všetky bojové i nebojové strety medzi hráčskymi postavami samotnými i medzi hráčskymi a nehráčskymi postavami, v ktorých sa obe strany nezhodnú na tom istom názore či východisku. V Ghoul's N' Roses sa nevyhodnocujú „konflikty“ alebo akcie, ktorých sa neúčastnia dve strany – napr. preskočenie priepasti. Tieto záležitosti sú poväčšinou nedôležité a ak sa vôbec riešia, tak sa príslušné pravidlá dajú zostrojiť „on the fly“.

4.1 Riešenie konfliktov

Dovolím si predom upozorniť, že riešiť konflikty čisto podľa pravidiel tu uvedených je pomerne nevhodné, pretože sa tu uvádzajú iba herné mechaniky s konfliktmi spojené – jadro hrania konfliktu by malo tvoriť dôsledné popisovanie akcií, či už rečníckych alebo bojových, aby konflikt nepripadal hráčom nezaujímavý a odniesli si z neho i nejaký pamätihodný zážitok.

V prvom rade je pre riešenie konfliktov v Ghoul's N' Roses potrebných desať predmetov takého istého typu, ktoré sa budú používať pri zisťovaní (ne)úspechu, z ktorých jeden bude nejak špeciálne vyznačený – napr. desať guľčiek, z ktorých jedna bude na čierne namaľovaná; desať slamiek, z ktorých jedna bude kratšia ako ostatná; desať čistých papierikov / kartičiek, z ktorých jeden bude zamaľovaný, atp. Tie sa umiestnia do nejakého vrecúška, atp. aby bolo vyberanie z nich čo najobjektívnejšie (papieriky a guľčky do vrecúška; slamky do ruky, aby vyzerali rovnako dlhé).

Pri nasledujúcom výklade sa budú používať termíny „priateľ“ vo význame „postavy, s ktorými ste na jednej strane konfliktu“ a „oponent“ vo význame „postavy, proti ktorým vediete konflikt“. Samotné vyhodnocovanie prebieha takýmto spôsobom:

1. určí sa vlastnosť, ktorá sa pri konflikte použije – či *Krvilačnosť* alebo *Ludskosť*. Hodnota *Krvilačnosti* sa používa vtedy, ak ide o konflikty vedené tak, aby mali drastické následky, tj. väčšinou bojové; naopak *Ludskosť* sa používa vtedy, ak ide o konflikt, u ktorého sa predpokladá riešenie na báze kompromisu – väčšinou sú to konflikty nebojové, „debatné“, no i „utekanie“. Hodnota určenej vlastnosti predstavuje *Základnú šancu* (čím väčšia, tým lepšia);
2. ak sa v scéne nachádzajú nejaké postavy, do ktorých sú investované *Body (ne)dôvery*, tak:
 - (a) pripočítajte maximálnu hodnotu z *Bodov dôvery* investovaných do priateľov k *Základnej šanci*;
 - (b) odpočítajte maximálnu hodnotu z *Bodov dôvery* investovaných do oponentov od *Základnej šance* (v ktorej už sú zarátané prípadné *Body dôvery* z predošlého kroku);
 - (c) pripočítajte maximálnu hodnotu z *Bodov nedôvery* investovaných do oponentov k *Základnej šanci* (v ktorej už sú zarátané prípadné *Body dôvery* z predošlých krokov);
 - (d) odpočítajte maximálnu hodnotu z *Bodov nedôvery* investovaných do priateľov od *Základnej šance* (v ktorej už sú zarátané prípadné *Body dôvery* a *nedôvery* z predošlých krokov).
3. úpravy *Základnej šance* z bodu č. 2 nám dávajú *Šancu* – veľkosť *Šance* nám udáva počet predmetov (max. 10, min. 2), z ktorých budeme ťahať, samozrejme medzi nimi musí byť aj ten označený);
4. potiahnite z predmetov o počte určenom *Šancou*;
5. ak ste vytiahli označený – prehrali ste konflikt a *Vyrovnanosť* vašej postavy sa zníži o jedna; ak ste vytiahli biely – vyhrali ste konflikt a veľkosť vlastnosti, ktorú ste vybrali v bode č. 1 sa zvýši o jedna.

4.1.1 *Mechanika náhleho zvratu*

Ak hráč nie je spokojný s výsledkom konfliktu, môže využiť tzv. *Mechaniku náhleho zvratu* (žiadna iná možnosť nápravy výsledku konfliktu neexistuje) – efekt z výsledku konfliktu sa však prejaví (zníži sa vaša *Vyrovnanosť* alebo sa zvýši vlastnosť použitá v konflikte), no prejaví sa iba u tej postavy, ktorej hráč zahral túto mechaniku. Použitím tejto mechaniky sa natrvalo (tj. do konca hry – nie sedenia – alebo do ďalšieho použitia tejto mechaniky) vymenia hodnoty *Krvilačnosti* a *Ludskosti* a zopakuje sa ťahanie s novými hodnotami vlastností. Túto mechaniku nie je možné použiť, ak má jedna z vlastností *Krvilačnosť* alebo *Ludskosť* pred vyhodnotením konfliktu hodnotu desať, a je ju možné použiť (z hráčovej vôle) iba raz za herné sedenie.

Mechaniku náhleho zvratu nie je možné zahrať z vlastnej hráčovej vôle mimo konfliktu.

4.1.2 *Vyrovnanosť*

Vyrovnanosť v Ghouls N' Roses je mierou možných neúspechov v konfliktoch počas jedného sedenia. Ak hodnota tejto vlastnosti klesne na nulu, automaticky sa zamenia vlastnosti *Ludskosť* a *Krvilačnosť*, ako by bola zahraná *Mechanika náhleho zvratu* (bez opakovania ťahania). Ak postava zakúsi ešte jeden neúspech v konflikte, teda *Vyrovnanosť* nadobudne hodnotu menšiu ako nula, získava ghoul postih, ktorého vyjadrenie závisí od situácie (napr. pri konflikte s konečným nepriateľom, to môže znamenať smrť, no pri nedôležitejšom konflikte iba chvilkové vyradenie).

Ak je *Vyrovnanosť* na nule, nie je možné z vlastnej hráčovej vôle použiť *Mechaniku náhleho zvratu*.

4.2 **Riešenie konfliktov hráčska postava kontra hráčska postava**

Obidvaja hráči, ktorých postavy sú v konflikte, ktorý ich postavy vedú medzi sebou navzájom, ťahajú. Počet predmetov (*Šanca*) sa určuje rovnako ako pri „obyčajnom“ konflikte, rozdiel spočíva v tom, že ak obidvaja hráči vytiahnu predmet toho istého typu (tj. obaja označený alebo obaja neoznačený), ťahá sa ešte raz, no u obidvoch sa *Šanca* zníži o jedna, minimálne však na dva. Takto hráči ťahajú dovtedy, dokiaľ jeden z nich nevytiahne neoznačený a druhý označený predmet. Potom sa pokračuje takisto ako pri „štandardnom“ konflikte popísanom vyššie (všetkým postávam, ktoré vyhrali konflikt sa zvýši použitá vlastnosť o jedna).

Pri konfliktoch typu hráčska postava kontra hráčska postava je možné použiť *Mechaniku náhleho zvratu*. V tom prípade sa však neprepočítava *Šanca*, len

všetci hráči zopakujú ťahanie s naposledy použitými *Šancami* (vlastnosti tej postavy, ktorej hráč použil *Mechaniku*, sa však zmenia).

4.3 Riešenie konfliktov skupina hráčskych postáv kontra skupina hráčskych postáv

Konflikty takéhoto typu sa riešia veľmi podobne ako Konflikty hráčska postava kontra hráčska postava. Všetci hráči účastníci sa konfliktu ťahajú. Rozdiel spočíva v tom, že ťahanie sa opakuje a *Šanca* sa znižuje o jedna (minimum *Šance* zostáva na jednotke) práve vtedy, ak všetci hráči postáv na jednej strane nevytiahli označený predmet a na druhej strane neoznačený alebo naopak. Zopakovanie ťahania všetkých hráčov s poslednými, neprepočítanými *Šancami* spôsobuje *Mechanika náhleho zvratu* zahraná hociktorým z účastníkov konfliktu, no iba jemu jedinému sa zamenia vlastnosti.

4.4 Riešenie konfliktov skupina hráčskych postáv kontra nehráčska/-e postava/-y

Všetci hráči, ktorých postavy sú v konflikte, ťahajú. Pre výhru takéhoto konfliktu stačí, aby čo i len jeden hráč, ktorého postava je na opačnej strane konfliktu ako skupina nehráčskych postáv, vytiahol neoznačený predmet. Vlastnosť použitá v konflikte sa však zvýši iba tej postave, ktorá vytiahla neoznačený predmet.

Ak nejaký hráč použije *Mechaniku náhleho zvratu*, iba tento jediný hráč zopakuje ťahanie.

V Ghoul's N' Roses neexistuje čiastočný úspech alebo čiastočný neúspech.

4.5 Pokonfliktné úpravy

Ku „pokonfliktným úpravám“ zaraďujeme tie úpravy, ktoré sa priamo týkajú akcií vykonaných v rámci práve (či už úspešne, alebo neúspešne) ukončeného konfliktu. Ide o presúvanie, tj. preinvestovanie *Bodov dôvery* podľa správania postáv spoluhráčov v konflikte. Ak sa v scéne konfliktu nachádzali nejaké postavy spoluhráčov, je možné vzhľadom na ich akcie, investovať alebo „odinvestovať“ *Body*. Pokonfliktné úpravy nie sú ovplyvnené tým, koľko *Bodov (ne)dôvery* bolo do postáv, nachádzajúcich sa na scéne konfliktu, pôvodne (pred konfliktom) investovaných. V rámci udržiavania dynamiky hry, je vhodné hrať toto preinvestovanie tak často, ako sa len dá, no nie nezmyselne – všetky úpravy by mali byť logicky vysvetliteľné.

Stačí, ak budú Pokonfliktné úpravy logické iba z jednej strany, tj. napr. ak vášho ghoulu v konflikte zradil iný ghoul, do ktorého boli investované *Body dôvery*, tak v rámci pokonfliktných úprav tieto *Body dôvery* z tejto postavy odstránite a presuniete ich (ako *Body dôvery* alebo *nedôvery* – je to vlastne

jedno, no zvolte logickejšiu možnosť) na nejakú inú postavu, ktorá sa konfliktu ani nemusela zúčastniť – konečný výsledok by mal byť taký, aby do toho ghoulu, ktorý vašu postavu zradil, neboli investované *Body dôvery*.

Hromadné riešenie konfliktov (jedným ťahaním) sa v Ghouls N' Roses nepoužíva práve kvôli aplikovaniu *Bodov dôvery*, pri ktorom je dôležité, aby každá jeden hráč vykonal vyššie uvedený postup. Postup sa

Cudzie nehráčske postavy pri konfliktoch ničím nehádzu, nič neľahajú. Všetko závisí od hráčov a ich postáv, preto sa podľa mechaník Ghouls N' Roses nedá odhrať konflikt len medzi cudzími postavami.

Dvaja ghoulovia hraní Jožkom a Lacom nešťastne natrafili na nahnevaneho farmára (nehráčska postava), ktorý akurát večeral. Už veľmi skoro zistili, že ten deň radšej nemali vstávať z postele, pretože farmár hneď ako ich zočil, vypustil na nich svojho psíka (ktorý bol okrem iného naboostovaným kyborgoidným nemeckým vlčiakom) a vytiahol svoju starú brokovnicu...

Laco sa pokúsi vzhľadom k tejto nie príliš priaznivo vyzerajúcej situácii z konfliktu odstúpiť. PH uzná za vhodné, aby sa tento odstup riešil ako samostatný konflikt (je možné, že pes Lacovho ghoulu dostihne, čo by vôbec nebolo pekné a ďalej by sa to riešilo). Ako hlavná vlastnosť pri Lacovom úteku sa použije *Ľudskosť*. Jej aktuálna hodnota u Lacovho ghoulu je šesť. Jediné investované *Body (ne)dôvery* na celej scéne sú do Jožka, ten však Lacovi pri úteku nijak nepomáha, teda žiadne úpravy *Základnej šance Bodmi* sa neuskutočňujú; *Šanca* sa v tomto prípade rovná *Základnej šanci*, ktorá má hodnotu šesť. Laco teda ťahá zo šiestich papierikov vo vrecúšku. Vytiahol biely, teda konflikt vyhral – zvýši hodnotu *Ľudskosti* svojho ghoulu o jedna (za úspešný výsledok konfliktu použitím tejto vlastnosti; taktiež zníži hodnotu *Krvilačnosti* o jedna) na sedem a popíše, ako jeho ghouľ sťa o dušu upaľuje pred farmárovym psom a len tak-tak preskakuje plot, za ktorým už je v bezpečí...

Zostáva nám však ešte Jožko. Ten vsadil na násilné vyriešenie konfliktu s farmárom. Logicky použije *Krvilačnosť* s hodnotou päť. Statočný Laco ghouľ zdrhol, teda ani Jožko nemôže použiť žiadne *Body (ne)dôvery* (žiadna postava spoluhráča na scéne -> žiadne investované *Body*). *Šanca* je teda päť; Jožko ťahá z papierikov o tomto počte a – vytiahol označený! Jožko však nechce byť prvý v tomto prípade, ktorého konflikt sa skončí neúspechom, preto používa *Mechaniku náhleho zvratu* (v jeho situácii to je vcelku jedno vzhľadom k tomu, že *Krvilačnosť* i *Ľudskosť* majú rovnakú hodnotu – jediné, čo stráca je možnosť použitia *Náhleho zvratu* v inom, vhodnejšom konflikte počas tohto sedenia). Prepočítame *Šancu* s novými hodnotami, zostáva na päťke a na druhý pokus sa už Jožkovi konečne podarí vytiahnuť ten biely papierik. Pripočíta jednotku ku *Krvilačnosti*, jednotku odpočíta od *Ľudskosti* a potom spokojne popíše, ako rýchlo podíde k farmárovi,

ohne mu v momente hlaveň zbrane, ktorá vystrelí na prázdno do vzduchu, spokojne sa naňho zaškľabí a urobí tomu chudákovi niečo veľmi škaredé...

Hráči Jožko a Laco vedú konflikt proti ďalšiemu hráčovi Ondrovi. *Body (ne)dôvery* sú zadelené následovne: Jožko má do Laca investované dva *Body dôvery* a žiaden *Bod* do Ondra; Laco investoval do Jožka i Ondra jeden *Bod dôvery* a nakoniec Ondro má do Laca investovaný jeden *Bod dôvery* a do Jožka naopak jeden *Bod nedôvery*.

Presuňme sa k určovaniu *Šancíí*. Vzhľadom k tomu, že ide o nebojový konflikt (hádku), použijeme u všetkých účastníkov vlastnosť *Ľudskosť*. Tá má u Jožka hodnotu štyri, u Laca sedem a u Ondra päť. Po úpravách *Bodmi (ne)dôvery* dostaneme tieto hodnoty: pre Jožka šesť [= 4 (*Ľudskosť*) + 2 (*Body dôvery* za Laca) + 0 (*Body (ne)dôvery* za Ondra)], pre Laca sedem [= 7 (*Ľudskosť*) + 1 (*Body dôvery* za Jožka) - 1 (*Body dôvery* za Ondra, ktorý je však na druhej strane konfliktu)] a pre Ondra päť [= 5 (*Ľudskosť*) - 1 (*Body dôvery* za Laca) + 1 (*Body nedôvery* za Jožka)]. Každý hráč teda ťahá z počtu predmetov určenými týmito *Šancami*.

Všetci okrem Jožka vytiahli úspech, čo značí nejednoznačný výsledok, teda sa ťahanie so všetkými *Šancami* zníženými o jedna opakuje. Na druhý pokus je výsledok opäť nejednoznačný, teda sa *Šance* ešte raz znížia a zopakuje sa ťahanie. V tomto prípade sú *Šance* štyri pre Jožka, päť pre Laca a tri pre Ondra. Jožko a Laco vytiahnu úspech a Ondro neúspech, čo by už konečne mohlo vyriešiť konflikt. V tomto štádiu už Ondro znižuje hodnotu svojej *Vyrovnanosti* o jedna (prehral konflikt a zabrániť tomuto mu nepôže ani *Náhly zvrät*).

Ondro sa však nemieni len tak ľahko vzdať a tak predsa len používa *Mechaniku náhleho zvratu* – zamení hodnotu svojej *Krvilačnosti* s *Ľudskosťou* a všetci hráči zopakujú ťahanie s pôvodnými *Šancami* (štyri, päť a tri). Opäť je výsledok nejasný – znižujeme *Šance* a znovu opakujeme ťahanie. Tentoraz Ondro vytiahol označený predmet (neúspech) a Jožko a Laco neoznačený (úspech). Ondro už *Mechaniku* na toto sedenie použil, teda konflikt sa týmto končí. Ondro aj po tomto neúspechu znižuje hodnotu svojej *Vyrovnanosti* a Jožko i Laco zvyšujú hodnoty *Ľudskosti* ich postáv.

V rámci pokonfliktných úprav Jožko presunie jeden *Bod dôvery* investovaný do Laca a investuje ho ako *Bod nedôvery* do Ondra, Laco sa rozhodne nepreinvestovávať a Ondro premení *Bod dôvery* investovaný do Laca na *Bod nedôvery*.

Pozn.: Z konfliktu sa dá väčšinou odstúpiť (či už s nejakým poškodením alebo bez neho), čím sa častokrát konflikt ukončí práve vzhľadom k tomu, že ku konfliktu sú logicky potrebné min. dve súperiace strany. Ak je žiadané, aby sa odstup z konfliktu riešil ako ďalší samostatný konflikt, použije sa väčšinou vlastnosť *Ľudskosť*.

5 Záver

Keď ste sa dočítali až sem, tak vám môžem prezradiť tajomstvo: Všetky pravidlá tu uvedené sú voliteľné a použite ich len, ak si myslíte, že zkvalitnia vašu hru. V žiadnom prípade vás nenútim používať pravidlá, ktoré sa vám zdajú príliš komplikované či zbytočné. Pravidlá by mali slúžiť hráčom a nie hráči pravidlám...

Ghouls N' Roses je môj prvý pokus vytvoriť RPG – ak by sa však neprišlo so súťažou *RPG Kuchyně*, tak by som sa o tvorbu vlastnej RPG pravdepodobne ani nikdy nepokúsil; ako sa mi vydaril, posúďte sami. Hra je samozrejme ovplyvnená použitými ingredienciami a mechanikami potrebnými pre účasť v súťaži a taktiež je písaná pomerne narýchlo, teda odskakovanie od myšlienky k myšlienke, zmätočných viet a podobných záležitostí je v nej snáď až viac, ako by bolo treba. V rámci svojich možností som sa však pravidlá pokúsil podať čo najzrozumiteľnejšie, využívajúc pri tom i kúzlo príkladov (na ktorých je krásne to, že ich písanie / čítanie trvá väčšinou dlhšie ako reálne odohranie toho, o čom sa v nich píše). Ak ste niečomu neporozumeli, alebo sa ma chcete na niečo ohľadom tejto hry spýtať, pokojne ma kontaktujte e-mailom na adrese androsis@gmail.com.

5.1 Poďakovanie

Rád by som sa touto cestou poďakoval ľuďom / organizáciám, bez ktorých by s veľkou pravdepodobnosťou Ghouls N' Roses ani nevzniklo:

- ľuďom stojaci za myšlienkou *RPG Kuchyně* (i *Game Chefu*), porote, spoluhráčom a ostatným spolupodieľajúcimi sa na tejto súťaži, špeciálne na ročníku 2008;
- tvorcom a prekladateľom hier *Mountain Witch*, *Poison'D*, *My Life with Master*, ktorými som sa pri tvorbe viac či menej inšpiroval;
- ľuďom prispievajúcim či píšucim na RPG Fóre alebo na RPG.sk, ktoré tvoria pre mňa snáď najhlavnejšie a najprístupnejšie zdroje o RPG vôbec;
- a mnohým ďalším, na ktorých si s mojou deravou pamäťou nespomeniem (skutočne prepáčte, no stratil som niekde svoj To Thank list).

5.2 Licencia

Ghouls N' Roses verzie 0.1 je distribuované pod licenciou Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).