

ΓΝΩΘΙ  
ΣΕΑΥΤΟΝ  
(GNÓTHI SEAUTON)

RPG systém pro vyprávění příběhů  
napsal: boubaque  
únor 2008

## Obsah

Vítej, dobrodruhu! . . . . .	3
Poznej sebe sama . . . . .	4
V případě, že nevíte, co je RPG . . . . .	5
Tvorba prostředí . . . . .	6
Tvorba postav . . . . .	7
Průběh hry . . . . .	9
Epilog . . . . .	12
Variantní pravidla . . . . .	12
Dodatek (K soutěži RPG Kuchyně 2008) . . . . .	13

Jak bych jen začal?

Snad...

### **Vítej, dobrodruhu!**

Ne, to není ten pravý způsob přivítání... Proč? Nejméně ze dvou důvodů. První z nich je ten, že toto přivítání už použil někdo jiný. A druhý, mnohem důležitější, je ten, že tento spisek není o hraní hrdinných dobrodruhů ze světů fantasy, kteří vyrážejí za dobrodružstvím, krásnými princeznami a zuřivými draky.

V této hře půjde o něco jiného –

– a proto budeme muset začít znovu...



## POZNEJ SEBE SAMA

– nápis na Apollónově chrámu v Delfách

Jak jste snad už pochopili, tento spisek jsou pravidla pro hru na hrdiny, nebo snad lépe *hru na hraní rolí*, anglicky *role-playing game* (RPG). A co v této hře jde, když ne o hrdinné válečníky, moudré kouzelníky a obratné zloděje? Půjde o lidi postavené do nelehkých situací, v nichž si budou muset vybírat mezi svou ctností, svými zájmy, ale také zájmy své společnosti.

Pro hru je potřeba nejméně tři hráčů, z nichž jeden bude představovat *vypravěče* – ten bude pro ostatní hráče, či jejich postavy, vytvářet právě ony nelehké situace. Ostatní hráči si vytvoří postavy podle pravidel popsanych dále. Postavami budou ctnostní občané předem připraveného antického městského státu, takoví, kteří mají vliv na dění v jejich městě, ale ne natolik mocní, aby neměli své osobní cíle. Tyto jejich cíle, nebo spíše snaha o jejich naplnění se bude střetávat s veřejným zájmem jejich městského státu, a co víc, často se bude snaha o naplnění některého zájmu – ať už osobního či veřejného – střetávat s jejich ctností, s jejich morálním přesvědčením. Postavy budou stavěny před dilemata, ale ani jedna možnost nebude ta správná ... a jak praví římské pořekadlo, *tertium non datur* („není třetí možnost“).

## V případě, že nevíte, co je RPG

Hry na hrdiny, rolové hry, hry s hraním rolí ... určitě by se našlo několik dalších slovních spojení, které se pokoušejí do češtiny převést anglický název *role-playing games* (zkráceně RPG) – bohužel ne všechny dobře vyjadřují podstatu, proto budeme používat, pokud to bude potřeba, zkratku RPG.

RPG jsou hrami, v nichž si hráči ve své fantasii vytvoří postavy s jejich charaktery, tužbami, schopnostmi, ale také slabostmi, a to vše na základě nějakých pravidel. Výsledkem je pak kolektivní vytváření příběhu, prožívání osudů stvořených postav, zkoumání jejich charakterů a limitů jejich schopností, nebo jen zkoumání fantastického prostředí.

Někteří z vás snad znají počítačové RPG, v nich jde o to v řadě menších úkolů získávat nové schopnosti či zlepšovat staré a s jejich pomocí dosáhnout hlavního cíle. Tento způsob hraní byl přejet ze stolních či „papírových“ RPG, které vznikly o poznání dříve. Počítačové hry bohužel málokdy (pokud vůbec!) přebírají snad nejdůležitější prvek, kterým je hraní rolí. Možná se vám nějaké divadelní ztvárnění vašeho hrdiny nezdá jako to, co by vás zajímalo. Nejde ovšem o divadelní ztvárnění, důležitější je vaše fantazie, a neméně důležitou složkou je možnost zahrnout do hry morální rovinu – ztvárnění vskutku divadelní je věcí „jen“ podporující atmosféru hraní.

*GNÓTHI SEAUTON* je hra, která se právě snaží přivést do hry onu morální rovinu. Přestože za základní prostředí je zvolena starověká antika, nejde o zkoumání mravů tehdejších lidí. Každá RPG je o lidech, kteří ji hrají. Nemusíte přesně kopírovat svoje morální převědčení, cíle a touhy, ale pokud vám můžu doporučit, část ze sebe do postavy a herního prostředí dejte.

## Tvorba prostředí

Pravděpodobně první, co byste si měli promyslet, je prostředí, v němž se bude vaše hra odehrávat – tedy město či městský stát, v němž budou žít vaše postavy. Není důležité kreslit mapu, určovat kolik přesně je ve městě domů a lidí, nebo zda jím protéká řeka, pokud to není důležité pro tzv. *veřejný zájem*. Jediná podmínka, kterou musí váš stát splňovat, je demokracie (*politeia*) nebo jiná forma vlády umožňující ovlivňovat politiku širšímu okruhu občanů. Vy totiž budete hrát takové občany.

Vytvořte – kromě hráčských postav – i několik dalších důležitých občanů, jejich jména, postavení a povahu, klidně i další vlastnosti. Za ně bude jednat *vypravěč*, ale protože vytváříte město, v němž vaše postavy už dlouho žijí, nevádí, že o těchto postavách prakticky vše víte. Důležité je, aby vám stvořený svět vyhovoval, abyste měli chuť si v něm zahrát.

A teď to nejdůležitější: Aby bylo herní prostředí zajímavé, je potřeba nějaký konflikt. Vytvořte nějakou hrozbu, která vaše město děsí. Cizí vojska za branami, posel perského krále nařizující podrobení, mor v sousedních městech, cokoliv vás napadne a proti čemu je třeba bojovat delší dobu. Eliminovat tuto hrozbu bude *veřejný zájem*. Ještě o něm bude řeč v části o mechanikách hry, teď je potřeba jen vědět, že ho pro hru potřebujeme.

## Princip pravdivého vyprávění

Je samozřejmé, že při tvorbě prostředí nevytvoříte všechny reálie, které budete později při hře potřebovat. To vůbec nevádí. Narozdíl od tradičních RPG nemusí určovat všechny reálie *vypravěč*, ale vypravěčské pravomoci mají i hráči hrající postavy. Pokud tedy potřebujete něco určit, prostě to odvypráví – a tím určí – ten, kdo má zrovna slovo. Nezapomeňte ovšem, že

když už někdo něco řekne a ostatní neprojeví nesouhlas, stane se to ve vašem světě skutečností. Proto dávejte pozor, a pokud s něčím skutečně nesouhlasíte, řekněte to nahlas a všichni se domluvte na (jiném) řešení!

### **Tvorba postav**

Každý z hráčů (mimo toho, který se ujal role *vypravěče*) si před začátkem hry vytvoří postavu, za kterou bude během hry jednat. Z hlediska statistik postavu popisujících budou všechny stejné, je však potřeba vymyslet další informace, na jejichž základě se bude moci odvíjet příběh.

>>> *SEBEÚCTA (S)* – vaše postavy jsou dobře postavenými občany, kteří se na své pozice dostaly i díky morálním hodnotám, které zastávají. Vaši (*S*) bude označovat (šestistěnná) kostka nastavená na čísle 6 postavená v deníku postavy k symbolu *slunce* (jako symbolu boha Apollóna, který je se ctností spojován). Navíc si ovšem napišete několik morálních zásad, které vaše postava považuje za důležité (pozn. nemusejí se nutně krýt s obecnou morálkou).

>>> *VÁŽNOST (V)* – postavy jsou také veřejně činnými osobami a tato charakteristika určuje jejich kredit a úctu, kterou požívají mezi ostatními občany města. Vaši (*V*) ukazuje další kostka nastavená na čísle 6, tentokrát u *věže*, jakožto symbolu ochrany města (ochráncem měst je bohyně Athéna). Cílem vztahujícím se k této vlastnosti je tzv. *veřejný zájem*, o němž již bylo psáno a který mají všechny postavy společný.

>>> *RODINA (R)* – správný občan antického státu je nejen morální, ale také ženatý ;-). Tato charakteristika tedy určuje, nakolik si svého muže žena váží a jak moc ho respektuje a miluje. Jistě si vzpomínáte, jak zlé to měl Sókratés s Xanthippou. Vaši (*R*) ukazuje také šestistěnná kostka, ale tentokrát bude její horní strana ukazovat číslo 4 (!), postavte ji k symbolu *růže* (která bývá spojována s bohyní Afrodítou, bohyní lásky). Na tomto místě se zamyslete nad osobními cíli své postavy: důležité je, aby se nevztahovaly přímo k *veřejnému zájmu* (a pokud ano, aby byly v rozporu) ani vašim morálním zásadám. Cíle vaší postavy se nemusí týkat vaší rodiny bezprostředně, ale jejich naplnění by pro rodinu mělo mít nějaký pozitivní dopad (a společenský vzestup žena přece ocení vždy).

>>> *OSTRAKA* (jednotné číslo *ostrakon*, stř. rod) – jsou střepy z vypálené hliněné nádoby (a pokud chcete dodržet atmosféru, doporučují rozbít nějaký starý hrnek nebo květináč). Na začátku má každý hráč dvě *ostraka*. Určují momentální možnosti postavy, snad by se dalo napsat diplomatické.

Důležité je ovšem ještě číselné vyjádření *veřejného zájmu*. To je závislé na počtu hráčů – jeho počáteční hodnota je počet hráčů (vyjma *vypravěče*) krát tři (hrají-li tedy čtyři hráči, jeho hodnota je 12). Tuto hodnotu opět nastavte na kostce, tentokrát dvanáctistěnné nebo – pokud je to potřeba – dvacetistěnné.



## Průběh hry

Tak tedy postavy bychom měli vytvořené, k čemu ovšem jednotlivé charakteristiky jsou? Slouží jako vyhodnocovací mechanismus, nebo snad lépe řečeno jako počítadlo. Nejlépe si to ukážeme na popisu průběhu hry.

## Scéna

Základní jednotkou hry je scéna, je to část příběhu, v níž je jedna z postav hlavním hrdinou. Postavy ostatních hráčů se mohou objevit ve scéně jiného hráče, ale (s dvěma výjimkami) nebudou mít důležitou roli pro vyústění scény.

Scéna začíná tak, že se hlavní postava rozhodně udělat něco, co by pomohlo naplnění jejího cíle nebo veřejného zájmu. Úkolem vypravěče je vytvořit situaci, kdy postava musí řešit dilema. Podle toho, jak postava dilema vyřeší – tedy zdali se vzdá (pro tuto chvíli) svého cíle (*R*), udělá něco, co poškodí veřejný zájem (*V*), nebo sleví ze svých morálních zásad (*S*) – sníží si danou charakteristiku o jedna.

Ovšem pokud si tímto způsobem hráč sníží (*V*), musí také o jedna snížit číslo na kostce určující veřejný zájem.

## Přátelé

Zde popíšu ty dvě výjimky, kdy mají postavy ostatních hráčů důležitou roli ve scéně jiného hráče.

a) *Posezení s přáteli* – pokud hráč utratí jedno *ostrakon*, může do své scény „pozvat“ postavy ostatních hráčů. V případě, že má postava na rozhodnutí svého dilematu čas, odehraje se vložená scéna chronologicky, v případě, že se musí rozhodnout okamžitě, odehraje se vzpomínková scéna („*Naštěstí*

*jsme zrovna nedávno tuto možnost probírali s přáteli...“*). Pokud hráč poslechne radu některého z hráčů, nemusí snižovat žádnou ze svých charakteristik (byť by byly rady přátel za vlasy přitažené – přesto snažte se navrhnout nějaké rozumné řešení, kdy například ospravedlníte porušení morálního kodexu ve prospěch vyššího cíle). Ale pozor! Jak jistě víte, posezení s přáteli bývá často nepříjemná záležitost pro ženy, zvlášť pokud se odehrává v domě jejich muže. Po posezení je tedy šance 1/6, že se o jedna sníží (*R*). Vypravěč na staví na kostce číslo a zakryje, hráč jehož scéna právě probíhá, potom hádá jedno číslo – pokud uhodne, musí si snížit (*R*).

b) *Přítel jako ochránce veřejného zájmu* – v případě, že jedna z postav (dostávají příležitost po směru hodinových ručiček) vstoupí do cizí scény a způsobí vyostření konfliktu, bude působit na svého přítele, aby neporušil *veřejný zájem*, může si vzít jedno *ostrakon*.

### ***Daší využití ostrak***

a) hráč může kdykoliv během své scény utratit jedno *ostrakon*, aby si zvedl (*R*) o jedna. Musí to ovšem odůvodnit popisem (např. *doneše své ženě růži*).

b) hráč může kdykoliv během své scény utratit jedno *ostrakon*, aby zvedl jinému hráči (*V*) (úroveň veřejného zájmu se ovšem už nezvyšuje!). I toto použití je potřeba ospravedlnit popisem. Pokud zaplatí *ostrakon* na začátku své scény, může dát *vypravěči* možnost, jak pro něj vytvořit zajímavé dilema.

*Pozn. Sebeúcta zvyšovat nelze žádným způsobem, stejně jako číselné vyjádření veřejného zájmu.*

c) Pokud dojde na střepinový soud (viz níže), může hráč za jedno *ostrakon* snížit nebo zvýšit své i cizí šance na vyhoštění (o 1/6).

### *(Náhlé) zvraty*

Během hry budou charakteristiky postav klesat, ale dokud některá nedosáhne čísla 1, jde vše v životě postavy jako dřív. Porušováním morálních zásad neznámá, že by pro postavu přestávaly platit; porušování veřejného zájmu neznámá, že začne své společnosti záměrně škodit; ustupování ze svých cílů neznámá, že by se jich postava zcela vzdávala.

Pokud ovšem klesne na 1 *Rodina*, znamená to, že žena začne aktivně a veřejně vystupovat proti svému muži. To znamená, že mu bude po každé následující scéně o jedna klesat *Vážnost*. (Na *veřejný zájem* to ovšem nemá vliv.)

Pokud někomu klesne na 1 *Vážnost*, na začátku každé scény této postavy probíhá tzv. *střepinový soud*. Stejně jako u posezení s přáteli, má hráč šanci 1/6, že bude vyhoštěn (tato šance lze upravit pomocí *ostrak*) – vypravěč nastaví číslo a hráč hádá, pokud uhodne, je na deset let vyhoštěn ze svého města a hra končí.

Pokud klesne na 1 něčí *Sebeúcta*, znamená to, že se postava zpronevěřila svým ideálům natolik, že už nevydrží sama se sebou a na začátku své následující scény raději spáchá sebevraždu. Tím hra končí. (Pokud však někdo jiný spáchá sebevraždu nebo je vyhoštěn před určenou scénou, pak nemusí spáchat sebevraždu a hráč může osud své postavy dopovědět v epilogu.)

Další a poslední možný konec hry je snížení *veřejného zájmu* na 1. Hrozba se naplnila a město stihlo neštěstí.

## Epilog

Když skončí hra, každý hráč dopoví osudy své postavy podle toho, jaká čísla zůstala na jeho kostkách. Vysoká čísla znamenají úspěch v této oblasti, nízká značí neúspěch a tragický osud.

Pokud však skončí hra nenaplněním veřejného zájmu, měly by osudy všech postav být více či méně tragické.

---

## Variantní pravidla

a) *Vypravěč* není potřeba, jeho roli přebírá hráč po pravici hráče, který zrovna odehrává scénu své postavy.

b) Lze hrát 1 na 1 – tedy *vypravěč* a jeden hráč, roli přítele obstarává *vypravěč*.

c) Nemusí se hrát v antickém světě, můžete vytvořit hru v prostředí sci-fi, fantasy, současnosti nebo v jakémkoliv jiném prostředí. Některé prvky hry jsou ovšem zvlášť vytvářeny pro prostředí antické tragédie, a tak nemusí být atmosféra v jiném prostředí tak dobře podporována.

d) Můžete používat desetistěnné kostky, v tom případě začněte s charakteristikami na číslech 5, 5 a 3. Zvrat nastává, pokud charakteristika klesne na 0.

## Poznámky k soutěži RPG Kuchyně 2008

*Napsal:* Jakub „boubaque“ Maruš, 11. 2. – 23. 2. 2008

*Využité ingredience:*

Přítel – instituce přátel (posezení a ochránce veř. zájmu)

Náhlý zvrat – spirála „smrti“, když klesne (R) nebo (V) na 1

Růže – symbol pro Rodinu (a možnost usmíření manželky)

Věž – symbol pro Vážnost

*Využitá systémová omezení:*

Hra obsahuje kostky, ale nehází se s nimi

Mechanismus inspirovaný ruskou ruletou – střepinový soud

Na třetí stránce je použit upravený obrázek z DeviantArtu:

<http://noah-kh.deviantart.com/art/yin-n-yang-18444289>