

Prokletí ztraceného přítele v kostce

(dlouhý post již zveřejněný na RPGfóru)

Když jsem vzdal soutěž, tak se aspoň podělím o svůj výtvar, který tímto dávám všanc k vykradení (pokud někdo neměl nápad, tohle se mu zalíbí a chtěl by to ve třtině hrací doby dodělat nebo předělat, nechť se přihlásí o .doc verzi):

Postavy jsou hosty, které na oslavu složení doktorátu z magických nauk pozval jejich přítel, se kterým se pět let (nebo víc) neviděli. Nejdůležitější vlastností každé postavy je jeho vztah ke ztracenému příteli, symbolizovaný dárkem přibaleným k pozvánce (růže - první láska, kříž - kněz, kterého si vážil pro jeho zbožnost a dobrotu, pero - filosof, se kterým rád diskutoval, ostruhy - vrstevník, který pro něj představoval sny o rytířské cti a slávě, číše - kamarád z mokré čtvrti a prsten - intrikán, který jej zasvětil do politiky). Všechny dárky jsou slabě magické. Ke každému dárku se pojí i slabina - od zástupce jiného dárku (růže x kříž, pero x ostruhy, číše x prsten) postava nesmí přijmout pomoc. Dalšími vlastnostmi jsou pochopení a strach - ty se vyvíjí v průběhu hry.

Hra začíná příjezdem na hrad v pustině a uvítáním. Pak ale nastane náhlý zvrat, přítel se zavře do své věže a začnou se dít nepříjemné věci. V noci hostitele ovládá démon, kterému mág upsal svou duši výměnou za posílení magické moci. Protože ve smlouvě stálo, že démon odejde když starý přítel vrátí kouzelníka do života, posedlý hradní pán se ostatním vyhýbá, ale zkouší je vystrašit a donutit k neuváženým krokům. Zda se mu to povede nebo zda postavy svého přítele osvobodí závisí na průběhu hry.

Základní mechanikou je odhadování - Vypravěč nastaví nějaké číslo na šesti-, deseti- nebo dvacetistěnné kostce a hráč má několik pokusů, při kterých hádá číslo.

Příjemnější je ověření šance. Tady je cílem hráče číslo uhodnout - pokud se mu to povede, stane se něco dobrého, a pokud ne, nestane se nic.

Častější ovšem je ověření rizika - v tomto případě hráč číslo uhodnout *nesmí* (ruská ruleta). Počet odhadů se obvykle rovná hodnotě strachu (nebo 1, pokud je strach nulový). Pokud číslo neuhodne, uspěl, pokud ano, stalo se něco nepříjemného. Tedy, ještě má šanci uniknout o vlasek - to je ověření šance - počet odhadů je rovný hodnotě pochopení, hádá se z d10 (takže šance je malá). Když se únik o vlasek povede, výsledek není příjemný, ale postavě se nic nestalo; v opačném případě je výsledek strašlivý a postava získala bod strachu. Pokud by měla získat **čtvrtý** bod strachu, zemře nebo zešílí.

Střídají se dva typy scén: akce a rekapitulace.

Při akci postavu někdo straší, pokouší nebo jí usiluje o život. Ohrožení se dají rozdělit podle archetypů představovaných dárky (růže - duch mladé dívky svádějící postavu, ostruhy - přímý útok nějaké nestvůry apod). Počet odhadů se rovná bodům strachu (nebo 1). Normálně Vypravěč nastavuje šestistěnku, pokud jakákoli postava využije svůj dárek (stačí charakteristické jednání, za které si postava dárek vysloužila - filosof si zdůvodní, že iluze draka na nádvoří neexistuje, politik se nad pomlouvačným pamfletem zasměje, že jeho autor neumí pořádně lhát nebo kněz zažene démona křížem, i když to třeba je jiný kříž než ten darovaný) nebo pomohou všechny žijící postavy postavy tak desetistěnku a pokud je využít dárek a zároveň pomohou všechny žijící postavy tak dvacetistěnku. V případě uhodnutí všichni zúčastnění (i pomocníci) musí uniknout o vlasek nebo čelit důsledkům. Nastavování probíhá v okamžiku, kdy akce vyeskaluje a je třeba rozhodnout, jak postavy uspěly.

Rekapitulace představuje diskusi mezi postavami nebo přemýšlení.

Zatímco při akci popisuje většinu scény Vypravěč, rekapitulaci popisují čistě hráči. Rekapitulovat může víc postav (rozhovor), nebo jedna (vnitřní monolog, čtení nalezené knihy apod). Může jít o různé flashbacky, ale téma může být i zcela aktuální - musí tam však figurovat společný přítel všech postav. Hází se v okamžiku, na kterém závisí vyznění - zda bude optimistické či pesimistické. Počet odhadů je o tři vyšší než strach, používá se d10 u samotářského přemýšlení a d20 u rozhovoru víc postav (v takovém případě si každý hází sám za sebe). V případě úspěchu se postava přiblížila k poznatku, že za tohle určitě může nějaká vnější síla se kterou lze a je třeba bojovat (pochopení o jedna vzroste), neúspěch podpoří strach, beznaděj a/nebo nenávisť k příteli. Pokud jde o rozhovor a nějaká jiná postava dospěla k řešení, ostatní postavy mají o dva odhady víc k pokusu uniknout strachu o vlásek. Rekapitulovat (zúčastnit se rozhovoru) může jen postava, jejíž poslední scénou byla akce (stačí pomoc jiné postavě).

První scénou je uvítání; při něm žádné riziko nehrozí a pochopení se na jejím konci nastaví na 1 (strach je zatím 0).

Scénu určuje první hráč po levici Vypravěče, pokračuje se po směru hodinových ručiček. Žádná scéna však není omezena na postavu aktuálního hráče; kdokoli může nabídnout účast. Dokonce i postava s nekompatibilním dárkem může pomoci, nemůže však využít svůj dárek. Jen je nutné dodržovat pravidlo "rekapitulace až po akci".

Když se nějaké postavě zvedne pochopení na 4, může ve své scéně (tady je pořadí důležité, i když Vypravěč může z časových důvodů provést výjimku a pořadí ignorovat) vyhlásit cestu do věže. Do věže vyrazí všechny postavy - může se to popsat jako společná výprava nebo postupný příchod, na mechanické stránce věci to nic nemění.

Přítel je ovládán démonem. Použije proti svým přátelům temná kouzla, využije nadlidskou sílu propůjčenou démonem k boji na blízko apod. Jeho cílem je všechny zlikvidovat dřív, než stihnou promluvit a oslovit jej - to aspoň na chvíli přeruší démonovo řádění.

První fáze je ověřením rizika. Vypravěč nastavuje u každého zvlášť desetistěnku, počet odhadů se rovná strachu. Kdo uhodne, v hrůze uteče nebo je těžce zraněn, uspán či proměněn v něco nepěkného. Tady nemá únik o vlásek smysl - buď bude démon vyhnán, nebo všechny postavy zemrou. Kdo neuhodne, přejde do druhé fáze.

V té už přítel naslouchá. Teď Vypravěč nastaví jedinou kostku a všichni přeživší (od těch s nejvyšším pochopením po ty s nejnižším) hádají - počet pokusů se rovná velikosti pochopení. Kdo uhodne, odvypráví finální přesvědčování - to závisí na dárku postavy (růže - přesvědčí přítele, aby kvůli ní nechal černé magie, kříž - nechá jej se vyzpovídat a démona zažene svččenou vodou, pero nebo ostruhy - každý po svém vysvětlí potřebu bojovat se zlem, a tím pádem i s démonem v sobě, číše - vyzve přítele, aby nechal těch fórů a šel se bavit a prsten - vysvětlí příteli, že démon ve smlouvě nechal hned několik trhlin, kterých lze využít). Důležité je, aby přítel vrátil pána hradu do života - pokud se to povede, démon musí odejít.

Co jsem stihl napsat podrobně

Úvod

Kdysi jste měli jednoho přítele, ale ten odcestoval do hradu svých předků kdesi v hlubokých lesích. Pět let jste o něm neslyšeli, ale teď jste od něj dostali dopis s pozváním na jeho hrad a nějaký malý

dárek. Prý se konečně stal velkým mistrem magie, po čemž celý život toužil, a teď chce tento úspěch oslavit a setkat se přitom se svými jedinými skutečnými přáteli.

Takhle nějak by mohl začít příběh, kolem kterého se tato hra točí. Při psaní pracuji s fantasy a prostředím divoké země s mocnou šlechtou. To jsou však jen kulisy; důležitý je příběh. Příběh o přátelství postav mezi sebou a možná už vyhaslém, ale obnoveném vztahu s jejich hostitelem. A hlavně o strašném prokletí, které pána hradu postihlo. Skutečně se stal mocným mistrem, ale za strašlivou cenu – přišel o svou duši a postupně se stává démonem. Zachránit jej může jen skutečný přítel, který jej naučí žít. Jenže démon se nechce vzdát své kořisti, a tak zkusí postavám pobyt na hradě co nejvíc nepříjemnit. Kdo ví, možná všichni zemřou a už nebude kdo by ubohého čaroděje spasil...

Téma hry je hororové. Jedním z témat je přežití na hradě – tady nezastírám inspiraci horory o strašidelných domech. Druhou, a důležitější, rovinnou je příběh dávného přítele, který postavy postupně rozkrývají. Hlavně na jejich pochopení situace a ochotě pomoci prokletému příteli závisí, zda bude prokletí zlomeno nebo všichni zemřou.

Přítel a démon

Hradní pán má dvě tváře: denní a noční, dobrou a zlou, lidskou a démonskou. Během hry hraje za hostitele výhradně Vypravěč, ale na tvorbě se podílí všichni. Nejprve všichni vytvoří společně přítele postav tak, jak jej postavy znají, a pak Vypravěč na základě tohoto konceptu vymyslí přítelův příběh od doby, kdy s ním postavy ztratily kontakt, a hlavně povahu jeho démona.

Přítel

Dávného přítele je důležité tvořit společně z několika důvodů. Asi nejdůležitějším je fakt, že by i přes určité mouchy měl být sympatický (v nejhorším nějakým zvláštním způsobem, ale rozhodně sympatický) všem postavám, protože vztah postav a jejich společného přítele je pro hru klíčový. Proto je také dobré, když bude přítel sympatický pokud možno všem hráčům.

Při tvorbě přítele je třeba se zaměřit hlavně na vztah k jednotlivým postavám a tomu, co pro něj představují. Tvorba postav by měla probíhat v této fázi současně s jejich přítelem (hrubý koncept postavy je dobré mít už dřív, ale není to nutné), aby se na obou stranách dalo co nejvíc zdůraznit přátelství a vzájemná sympatie.

Vedle vztahu k jednotlivým postavám a archetypům představovaným jejich dárky (jméno ani zmiňovat nemusím, to je samozřejmý detail) je zde ještě jeden bod, na který je třeba pamatovat – magie. Hostitel je mágem (a už od mládí toužil stát se skutečným mistrem), a kolem toho se točí jeho příběh hlavně po ukončení styku s postavami. Promyšlení tohoto příběhu je věcí Vypravěče, ale i hráči mohou navrhnout nějaký detail týkající se jeho vztahu k magii (třeba jaké magické škole se věnoval). Součástí tvorby postavy a přítele může být nějaká scénka, která se mezi oběma osobami odehrála – věnujte těch pár minut jejímu odehrání!

Na tvorbě „veřejné“ části přítelovy osobnosti se podílí všichni hráči včetně Vypravěče – ten v této fázi nemá o nic silnější nebo slabší slovo než kdokoli jiný. Právo veta má kdokoli – pokud se nějaký detail někomu z hráčů nelíbí (natolik, že by mu tím mohl kazit hru), může ten detail zrušit. Proto by výsledek měl být pro všechny přijatelný – až z tohoto základu Vypravěč bude vycházet při tvorbě temnějších stránek přítelovy osobnosti, musí se jím řídit. Povaha přítele se změní v závislosti na jeho příběhu a vlivu démona, ale bude jasné, z jakého stavu.

Příběh

Po odchodu do ústraní se hradní pán naplno věnoval studiu magie. Možná změnil učitele, možná se stalo něco jiného, ale v každém případě nakonec dostal na scestí. A to vedlo až k posedlosti démonem. Snad šlo o smlouvu s ďáblem, snad o výsledek nepovedeného vyvolávacího rituálu.

Vedle skutečného příběhu je důležité si připravit příběh pro přátele, který je učesaný aby z něj autor vyšel dobře a hlavně žádné zmínky o démonovi (náznaky být mohou).

Démon

Démon představuje nepřátelskou stránku hostitele. Přes den se projevuje jen drobnými náznaky, ale v noci

Dárky

Všechny dárky jsou mírně magické. Dají se využít buď přímo, nebo symbolicky.

Kdo je kdo

Růže - první láska

Kříž - kněz, kterého si vážil pro jeho zbožnost a dobrotu

Pero - filosof, se kterým rád diskutoval

Ostruhy - vrstevník, který pro něj představoval sny o rytířské cti a slávě

Číše - kamarád z mokré čtvrti

Prsten - intrikán, který jej zasvětil do politiky

Kdo s kým nepeče

Postava nemůže využít svůj dárek ve prospěch postavy s „opačným“ dárkem.

Růže x kříž – kněz žijící v celibátu se krásným ženám raději vyhýbá a v jejich přítomnosti si připadá nesvůj, jakoby dělal něco špatného. Na druhou stranu krásná šlechtična není zvyklá příliš krotit své rozmory, a tak jí není sympatický věčně moralizující kněz.

Pero x ostruhy – filosof považuje rytíře za primitivního barbara a rytíř filosofa za zbabělého budížkničemu.

Číše x prsten – veselý návštěvník pitek a banketů si váží přimosti a štědrosti, zatímco politik je lakomý a pravdu říká jen tehdy, když si tím pomůže. Také cítí, že ve víně je pravda, a pravda může být příliš nebezpečná.

Kdo si s čím umí poradit (rizika a strašení)

Růže – krásná dívka v hladomorně prosící o pomoc, víly lákající postavu k tanci či upírka snažící se postavu svést a následně si pochutnat na její krvi, to jsou typická rizika související s principem růže. Spíš by mělo jít o lehké romantično než o sexualitu, zvláště když své spoluhráče dost dobře neznáte – hráč cítící se trapně nebo vyprovokovaný tématem sexuality k rádoby vtipným hláškám atmosféru zboří. V této hře jde o atmosféru a o to, aby se všichni bavili, proto nepřekračujte míru, která všem vyhovuje.

Kříž – démoni, ať už v podobě duchů, nemrtvých či rohatých monster, jsou zlí a krutí a nedá se proti nim bojovat jinak než vírou. Zpočátku zkusí postavu vystrašit, aniž by byla jejich podstata odhalena, pak zkusí nabídnout nějakou smlouvu na obchod s duší a pokud budou odmítnuti, mohou se pokusit o mučení či likvidaci cíle.

Pero – nejjednodušším způsobem, jak čaroděj může někoho vystrašit, je použití iluzí. Útočící horda příšer, vize vlastní smrti nebo jakékoli zlé sny jsou dobrými příklady tohoto principu. Kdo však pozná, že jde o iluzi, nemusí se jí zabývat.

Ostruhy – s principem ostruh souvisí všechna přímá ohrožení, která se dají zabít, hlavně monstra. Ať jde o mírně přerostlého netopýra, zlého skřeta nebo brutálního kyklopa, nejlepší odpovědí na jejich sílu je větší síla.

Číše – s principem číše souvisí pokušení založená na jídle nebo penězích. Truhla s pastí či prokletím pro toho, kdo ji otevře, poklad měnící se v zlato nebo krásně vypadající, leč jedovatá hostina patří k principu číše.

Prsten – k tomuto principu patří intriky. Mohou to být nápisy na zdi připomínající dávnou vinu postavy, kompromitující materiály v dopisech či nepříjemné narážky z úst služebnictva. Zkušený intrikán však tohle všechno jen využije k lepšímu poznání nepřítele.

Kdo má co nabídnout aneb jak kdo vyžene démona

Růže - přesvědčí přítele, aby si vzpomněl na lásku a obrátil pozornost od svých problémů k ní

Kříž - nechá jej se vyzpovídat a démona zažene svätenou vodou

Pero nebo ostruhy - každý po svém vysvětlí potřebu bojovat se zlem, a tím pádem i s démonem v sobě

Číše - vyzve přítele, aby nechal těch fórů a šel se bavit

Prsten - vysvětlí příteli, že démon ve smlouvě nechal hned několik trhlin, kterých lze využít