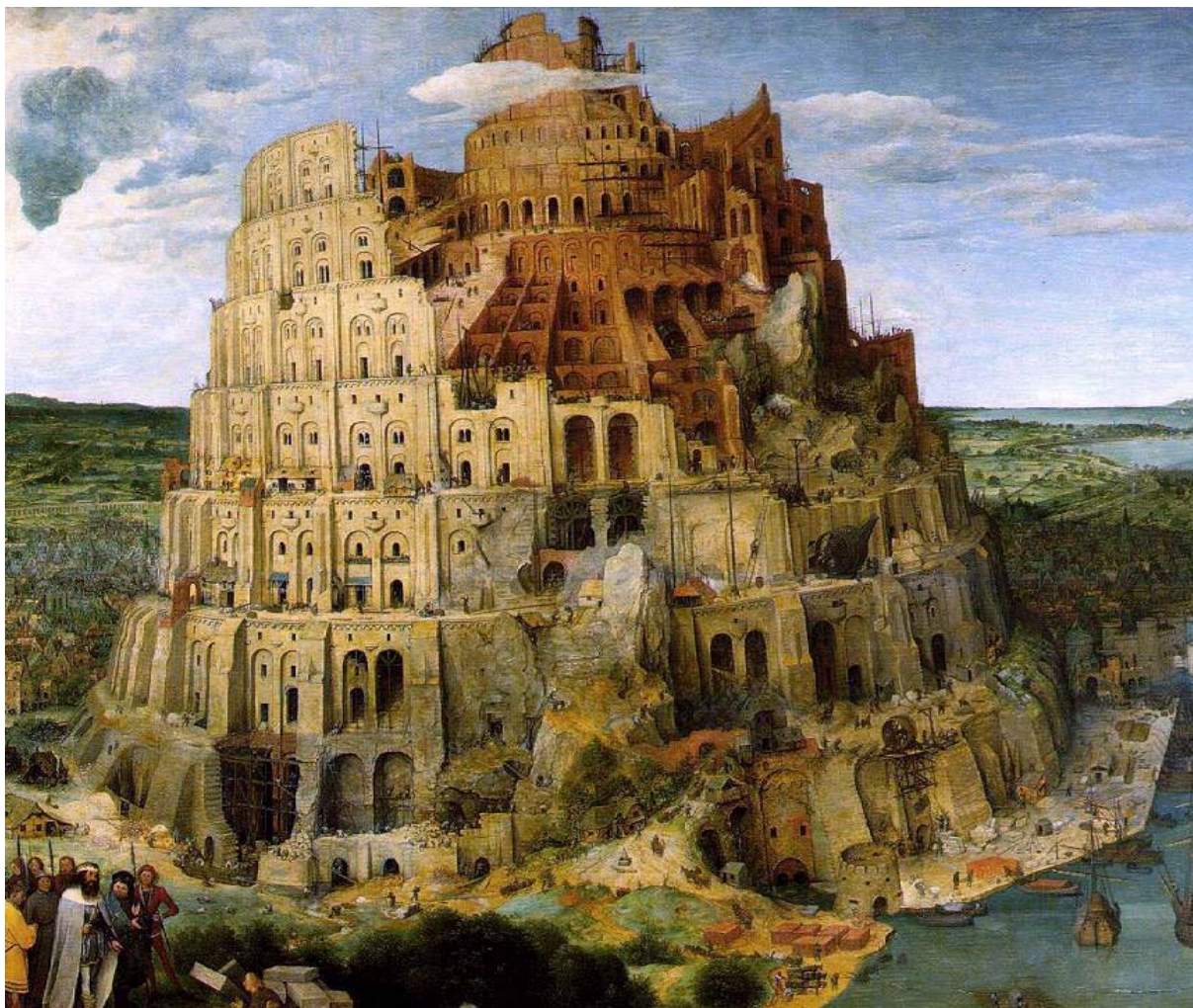


Babylon



Pro RPG Kuchyni navařil kuchtik Jindřich „Jiron“ Zeman

Úvod

Podle Bible Svaté existovalo kdysi město. To město bylo první, které povstalo po Velké Povodni, kterou Bůh ztrestal hříšníky světa. Poutníci putovali do tohoto města ze všech koutů světa za poznáním, moudrostí, vírou. Přesto se jeho obyvatelé nikdy nepoučili. To město neslo jméno Babylon. Jednoho dne se Babylonští rozhodli vystavět věž, která dosáhne až k nebesům. Nestavěli ji však ze zbožnosti, či bohabojnosti nebo jako uctění Pána nýbrž z pýchy. Babylonští tehdy stavěli věž aby dokázali svůj vzdor. Nebo možná ne. Ale Bůh si to tak vyložil. Na stavbě se podílely tisíce lidí. Každý občan města byl do stavby zapojen. Bůh tehdy srazil bleskem horní třetinu věže, spodní třetinu nechal zapadnout do útroh země a všem lidem na stavbě se podílejícím zmátl jazyky. Ale co všechno tomu předcházelo?

Bible o tom nemluví ale mohlo to tak být. Bůh nechtěl své ovečky opět trestat. Přesto jim daroval svobodnou vůli, kvůli které jim nemohl zabránit Věž stavět. Co ale mohl, bylo vymluvit jim to. Povolal tedy k sobě Strážné Anděly. Strážní Andělé strávili celé věky na zemi ochraňováním lidí a proto byli vhodní pro úkol, který se jim rozhodl svěřit. Když Andělé stanuli před jeho nekonečnou moudrostí řekl jim: „**SESTUPTE MEZI SMRTELNÉ A UKAŽTE JIM CESTU. LEČ DBEJTE BY ŽÁDNÝ Z NICH NIKDY NEZJISTIL, ŽE SAMA NEBESA SE SNAŽÍ ODRADIT STAVITELE OD JEJICH SNAH O DOSAŽENÍ BOŽSKÝCH VÝŠIN**“. Když tato slova dozněla v hlavách Andělů, seslal je na zem a zbavil je vší jejich moci aby se snad jako poslové boží neprozradili. Strážní Andělé byli smutní. Jejich účelem bylo starat se o lidské blaho. Stavba věže však dávala smysl životu téměř všech obyvatel tehdejšího světa. Andělé navíc rozpoznávali v lidech své vlastní svěřence. Po celé ty roky co Andělé dohlíželi na své svěřence si k nim vybudovali zvláštní vztah. Milovali je jako své děti, jako své přátele. Přátelství je však pouze jednostranné když váš přítel neví, že jej chráníte před vším zlým. A tak Andělé zjistili, že jejich úkol jim nepřinese nic než zkázu. Na jedné straně je Bůh. Jejich Pán a Velitel. Na straně druhé je samotné lidství, které za celá staletí mohli pozorovat. Přátelství, cit, láska. Výběr se zdá prostý. Sloužit Bohu, tak jak je mým účelem a zničit přitom nespočet lidských životů, které se zoufale upínají ke stavbě Věže? Nebo se přiklonit na stranu lidství a vzdorovat tak samotnému pozhnanému pánu nebes? To je volba, kterou musí Andělé učinit.

Index:

Strážní Anděl:
Všemohoucí:
Sáček:
Nebe:
Peklo:

Hráčská postava
Vypravěč a moderátor hry
Losovací zařízení
Bílá kulička
Černá kulička

Herní mechanika

Tato hra má pouze jedinou mechaniku. Je k ní potřeba pět kuliček dvou barev (5 černých a 5 bílých) a sáček na losování. Ve chvíli kdy hra začíná je v sáčku pět bílých kuliček a jedna kulička černé barvy. Kdykoli se hráč nebo vypravěč rozhodnou, že scéna „Stojí za los“, dá vypravěč hráči vylosovat kuličku. Pokud si hráč vylosoval kuličku menšinovou, kulička se do sáčku vrací. Pokud však vytáhl kuličku většinovou, ze sáčku se vyndává. **Bílé kuličky** znamenají v dosažení cílů postavy **úspěch**, takzvané **Nebe** (Vliv samotných Nebes na snahy postav) a **černé kuličky** jsou pod vlivem **Pekla**, a tehdy se snahy postavy skončili **neúspěchem**.

Příklad: *Anděl Vibius (hráčem je Honza) se snaží svést dceru hlavního architekta. Má v plánu ji přivést do jiného stavu aby architektovi došlo, že mnohem důležitější než celá Věž je jeho rodina. Když tedy Vibius potká dívku na ulici a snaží se na ní udělat dojem a celkově ji doprovázet po městě a navazovat kontakt, hráči scénu odehrají a když se mají postavy rozloučit, Honza dostane váček k losu. Hráči a Všemohoucí se před začátkem hry dohodli, že většinové kostky budou bílé. Honza sáhne do sáčku a vytáhne bílou kuličku. Zaraduje se protože na dívku udělal dojem. Byl to první los hry. Na začátku hry bylo v sáčku 5 bílých a 1 černá kulička. Protože Honza vytáhl bílou kuličku (většinovou) budou po jeho losu ve váčku už jen 4 bílé kuličky pro další losy a 1 černá. Kdyby Honza vytáhl kuličku černou, dívka by Vibia už nikdy nechtěla vidět a Honza by černou kuličku musel vrátit.*

Ve chvíli kdy hráči vylosují všechny většinové kuličky, váček se doplní opět do plného počtu ale v opačné polaritě. Pokud tedy na začátku hry bylo v sáčku 5 nebeských a 1 pekelná kulička a hráči už 5krát uspěli (vylosovali a vyndali všechny bílé kuličky), Všemohoucí doplní kuličky v opačném poměru, tedy 5 pekelných a 1 nebeská bude v sáčku nadále. Hra vždy začíná s majoritou Nebeských kuliček což značí, že ze začátku je vždy jednodušší navázat kontakt. To symbolizuje náhlý zvrát ve vývoji stavby a mělo by to mít nějaký vliv na prostředí.

Nárok na hody mají pouze Andělé. Všechny ostatní osoby ve hře jsou pouhým prostředím a o jejich úspěších či neúspěších rozhoduje Všemohoucí.

Všemohoucí má právo rozhodovat o tom, zda scéna stojí nebo nestojí za hod. Tímto opatřením se zamezuje tomu aby hráči užívali losů pouze k ostraňování černých kuliček. Hráči mohou navrhnout los a Všemohoucí jim ho může nebo nemusí povolit. Všeobecně platí následující Příkázání:

Pokud má scéna význam pro dosažení cílů postavy, stojí za los.

Strážný Anděl

Tato hra je zvláštní v tom, že Andělé nemají žádné atributy, žádnou minulost na Zemi a žádné zvláštní schopnosti. To jediné co mají je jejich Přítel-svěřelec. Tedy smrtelník, na kterého dohlíželi když byli ještě Andělé Strážní v plném smyslu toho slova. Osoba, o které vědí všechno. Na začátku hry si tedy hráči nevymýšlejí minulost své postavy ale minulost postavy, na které záleží jejich postavě. Informace o nich musí být co nejpřesnější a nejpodrobnější. Zároveň jsou to oni, vaši přátelé, koho musíte ovlivňovat abyste stavbu Věže narušili. Jedná se o postavy významné pro stavbu (například hlavní architekt, zásobovač, hlavní tesařský tovaryš apod.). Andělé vypadají úplně stejně jako lidé a když přijdou na Zem tak není možné je odlišit. Každý z Andělů má ale někde na oblečení znak růže aby jej poznali jeho kolegové a nebránili mu v jeho snahách.

Vyprávění příběhu

Záleží pouze na vás jak bude příběh probíhat. Zde dávám několik možných témat hry a způsobů jak k nim přistupovat. A abyste neřekli, že je to příliš jednostranně zaměřená hra, dávám také možnosti dalších prostředí.

Témata

Morální dilema:

- dávejte hráčům hodně Omáčkových scén o jejich přátelích-svěřencích
- zdůrazňujte, že nedokončení věže postihne lidi a jejich sebevědomí a cíl
- zdůrazňujte, že dokončení věže bude znamenat pro vás i vaše blízké zatracení

Samotná stavba:

- někteří andělé možná budou chtít spolu s lidmi postavit věž navzdory bohu, nechte je na tom pracovat

Možná další prostředí

Titanic

Není snad Titanic také věcí, která nám má umožnit vyrovnat se Bohu?

Panna Orleánská

Johanka z Arku údajně slyšela božské hlasy. O tom bychom snad měli něco vědět. Měli bychom ji zastavit, než udělá Nebesům ostudu.

Hvězda Smrti

Ano, ano. Nebuď tak pyšný na mechanického strašáka, kterého jsi zkonstruoval. Také vás znepokojuje jejich ztráta víry v naši jasnozřivost?