

Wish

*Přej si něco, padá hvězda ...
- poslední slova starého světa*

Storygame o skupince přátel a jejich cestě za kouzlem na konci duhy

Napsal: Kelton

Obsah

Obsah	2
Úvod.....	3
Co budete potřebovat	3
O hře.....	3
Záměr	3
Kapka teorie	4
Je tohle „Pravidlo 0“ ?	4
Pojmy, stručně a nedostatečně	4
Deník, neboli Co to sakra znamená	4
Průběh hry	5
Prolog.....	5
První kapitola	5
Druhá až další kapitola.....	5
Poslední kapitola	5
Epilog	5
Prolog (začátek hry).....	5
Něco kolem	5
Skupinka přátel	6
První rozdávání - já, já, já	6
Showtime	6
Druhé rozdání – představy ostatních.....	7
Já a oni	8
Vyrážíme.....	8
Kapitola první, stejně jako ty další	8
Zdravím, jsme tu noví, aneb začátek kapitoly	8
Problémy, jak být kewl a další hrdinské věci	9
Vězička	Chyba! Záložka není definována.
Veliké Hups, neboli Boss Battle	10
Chvilka pro dva.....	11
Dál po cestě.....	12
Stín věže, nezvratný osud	12
Poslední kapitola – příchod k věži	13
Na konci cesty.....	13
Zkoušky Ztracených.....	13
Epilog – co bylo dál?	14
Růže uprostřed světa	14
A potom žili šťastně, až do smrti	14
Zajímavé momentky	15
Blackjack s osudem.....	15
Když andělé ztrácí křídla	15
Víc než kewl – speciální akce	16
Kuchčíkův komentář.....	16
Proč zrovna pět lidí?	16
Proč jsou vzpomínky jako jednotlivé položky? Nestačilo by místo nich použít číselnou statistiku – počet vzpomínek?.....	16
Z čeho jsem vycházel? Co mě inspirovalo?.....	16

Úvod

Jednoho dne se svět, tak jak ho známe, rozpadnul na kousky. Zní to jako přehánění? Určitě. Ale odpusťme jim – oni to zažili, vidí to jinak. Ať už přišla válka, katastrofa nebo cokoli, spousta lidí ztratila mnohé a život se změnil. Dřívější jistoty vzaly za své, lidé musí opět bojovat o život. Lidská obydlení se shlukují k sobě, protože divočinou se potulují bestie. Lidé v sobě objevují nové síly, i nové hrůzy.

Povídá se, že uprostřed světa stojí věž, která sahá až k nebi. Někde uvnitř ní je zavřené, co zbylo z nadějí starého světa. Jediná růže, která přežila nezměněná. Jako zbytek na dně Pandořiny skříňky, čeká na někoho kdo přijde a pokusí se změnit svět. Tomu pak prý dokáže splnit přání.

Skupinka přátel se vydala na dalekou cestu. Nemají skoro nic, jenom jeden druhého a touhu dát svět do pořádku. Každý z nich má svůj důvod, proč se vypravil hledat věž ve středu světa. Naivní? Jistě. Někdo jako oni nemá nejmenší šanci přejít rozbitý svět, tím méně něco zachraňovat. Ale cesta je dlouhá, a možná, že se cestou stanou někým, kdo to může dokázat.

Co budete potřebovat

- 5 lidí
- papír a tužku pro každého, nebo vytištěné deníky
- balíček tarotu (velká arkána) – 22 karet
- něco tokenů
- desetistěnné kosty

O hře

Záměr

Pět přátel, dlouhé putování, nejistý cíl. Po cestě je čekají nebezpečí, dobrodružství, útrapy i drobné radosti. Začínají jako pár obyčejných lidí, ale postupně se chtě nechtě musí stát něčím víc (nebo to zabalit, nebo zemřít ošklivou smrtí – ale o tomhle ty příběhy většinou nejsou). Když se na konci na sebe podívají, uvidí úplně jiné lidi, než znali předtím. A není cesty zpátky.

Tenhle vzorec se hojně objevuje ve většině fantasy (a příbuzných žánrech) knížkách, hrách a samozřejmě RPG. To proto, že je zajímavý a může mnoho nabídnout. Ale jako většina úspěšných vzorů, i tomuhle hrozí, že stálým opakováním se zapomene na to, co ho činí tak úspěšným. Ale co je to opravdu důležité? Tato hra je mým pokusem o odpověď.

Wish je story-game. To znamená pevnou strukturu příběhu, spoustu omezení a prakticky neexistující pravidla pro věci, které nevnímám jako důležité. Může vám to připadat příliš omezující. To je záměr. Souhlasím s názorem, že jednou z největších překážek kreativity je prázdný papír. *Wish* by měla představovat spoustu kolonek, čárek a chlívčků na papíře, aby bylo čeho se chytit. Pokud nechcete být omezováni, nepotřebujete pravidla.

Ve *Wish* také není gamemaster. Příslušné povinnosti jsou rozdělené mezi všechny hráče a podle situace ve hře se budou přesouvat. Díky omezené struktuře by tyto povinnosti měly být výrazně zjednodušené a bez nutnosti jakékoli přípravy.

Jakou hru se snažím vytvořit? Měla by obsahovat zběsilé boje, drama, ztrátu i vítězství, obyčejné lidi měnící se na hrdiny, zoufalství tváří v tvář nepřekonatelným překážkám, a gradaci k závěrečnému finále. Pokud jste hráli některé Final Fantasy, víte o čem mluvím.

I tak se snažím o jistou míru univerzálnosti. Nepředhazuju vám, jaký druh magie bude váš svět používat, jestli se hrdinové ohánějí mečem nebo pistolemi, jestli jde o místy nesmyslný svět

japonských počítačových her, nebo mnohem střízlivější variantu. Ale ani vám s tím nepomůžu. Tohle je všechno na vás.

Kapka teorie

Wish obsahuje dva druhy pravidel, **tvrdá** a **měkká**. Tyto pojmy pochází ze strojového učení a, jak je v RPG dobrou tradicí, budu je používat v trochu jiném významu než je obvyklé.

Tvrdá pravidla platí pořád a očekává se, že se jimi budete řídit. Určují chod hry a dělají z ní to, co je. Většina obvyklých pravidel v RPG jsou tvrdá pravidla.

Měkká pravidla jsou spíše stylistická doporučení a omezení pro podporu kreativity. Ve většině případů by měly usměrňovat a dávat doporučení. Měkkými pravidly **není** nutné se řídit pokaždé. Týká se to hlavně tvoření scén, potvor a tak podobně. Pokud máte nápad, použijte ho. Pokud ne, pravidla by měla být postrčení správným směrem.

Je tohle „Pravidlo 0“ ?

Ne. Na tohle pravidlo nehraju. Samozřejmě nemám doma hromadu ninjů, které bych posílal na lidi co hru kazí tím, že nehrají jak bylo předepsáno (ale jednou ...). Pravidla popisují hru jak jí vidím já. A součástí toho je, že některá pravidla mají menší váhu než jiná.

Pojmy, stručně a nedostatečně

Růže přání (naděje) – Růže uprostřed světa je symbolem naděje, cíle na konci cesty. Důvod proč to všechno má cenu. Ve hře je reprezentovaná hromádkou tokenů uprostřed stolu. Jak ubývá naděje, odpadávají z ní lístky a tokeny ubývají. Pokud zcela zmizí, vše je ztraceno.

(Pokud se v pravidlech mluví o *odtrhávání lístků Růže*, je myšleno odebírání těchto tokenů.)

Věžička (vůle) – Pověst hrdiny je jako věž, sestavená z cihliček jeho předchozích zkušeností a rolí. Právě velikosti lze dosáhnout jen na základech předchozích věcí.

Věž s velkým V (svět v opozici) – symbol Změny, toho co se děje se světem. Stojí uprostřed a její vliv sahá všude, tak jako nezůstalo místo, které by Změně uniklo docela. Uvnitř skrývá, podobně jako Pandořina skříňka, poslední zbyteček naděje.

Osud (moc a riziko) – Mít osud na své straně je velká výhoda a bolavý trn v patě. Znamená to, že váš život bude zajímavý a zúčastníte se velkých věcí. Problém je ... nemáte na výběr. Tedy tak trochu. Osud se vás dotkne tak jako tak, ale můžete se pokusit jeho síly využít. Získáte značnou moc, ale riziko je nemenší. Protože osud nakonec semele všechny.

Ve hře je osud představován balíkem karet. Občas si líznout musíte, ale kdykoli vám to přijde jako dobrý nápad, můžete se natáhnout a líznout si kartu. Osud se na vás usmál a střípek moci je váš. Ale ... Věž na vás čeká. Kdo si vytáhne kartu věže, je, stručně řečeno, v pytli.

Přátelé (protagonisti) – skupinka přátel, kteří se rozhodli (každý z vlastních důvodů) vyrazit na výpravu, která změní svět. Nebo alespoň jeho malý kousek. Znají se už od mala, i když spolu možná nebyli v kontaktu a budou dost překvapeni, co s některými udělala Změna.

Ztracení (antagonisti) – lidé, organizace nebo síly, které se snaží výpravu za Růží překazit. Možná jí chtějí pro vlastní účely, možná pasou po některém z přátel, možná jim jen současný stav věcí mnohem víc vyhovuje.

Deník, neboli Co to sakra znamená

Na deníku jsou následující věci:

- **Jméno a okolnosti** – Vpravo nahoře. Jméno postavy, jak se sama charakterizuje a důvod, proč se rozhodla přejít půl světa v cestě za splněným přáním.

Komentář: Kdybych chtěl být hodně stylový, dal bych doprostřed stolu místo tokenů opravdovou růži a z ní odtrhával lístečky. Tenhle obraz byl na počátku vymyšlení celé hry.

Komentář: Není dobře vidět, kolik karet v balíku zbývá. To nevadí ze začátku, ale jak jich ubývá, doporučuji Osud roztáhnout do věžičky. Jen ať všichni vidí, jak málo možností už je.

- **Vztahy s ostatními** – Jména ostatních postav, vztah k nim, přání ohledně tohoto vztahu a jak se postava ohledně vztahu cítí. Vztah může být *stabilní* nebo *nestabilní* – podle toho, jestli postava na něm chce něco změnit.
- **Sebevědomí** – počet stabilních vztahů.
- **Vzpomínky** – na důležitá místa, lidi, události. Určují, kdo postava doopravdy je. Staré mizí, nové se objevují, jak se postava po cestě mění.
 - **Pálení vzpomínek** – v průběhu hry budou muset postavy *pálit vzpomínky*. To znamená, že daná vzpomínka se na deníku přeškrtně a již není k dispozici. Můžete si to představit jako zapomínání, zavrnutí minulosti, nebo prostě představu, že „na takovéhle věci teď není čas, jde o záchranu světa“.
- **Věžička** – změt koleček a proužků nalevo. Zapisují se do ní heroické aspekty postavy. Představte si je jako povolání, dovednost nebo charakterový rys, prostě to co z postavy dělá hrdinu.

Komentář: Zde navrhuji jednu výjimku: Pokud postava opravdu nějakou vzpomínku ztratí (amnézie, kouzlo), neškrtejte ji – vymažte ji úplně. Prázdné místo na deníku je stylovější.

Průběh hry

Prolog

Osud rozdává karty

Prásk! – svět se pokládá, protagonisté přicházejí na scénu
Svět se změnil, hra pokračuje. Osud rozdává další rundu.

První kapitola

Začátek výpravy, první problémy

Druhá až další kapitola

Více problémů, více děje, více dobrodružství

Učíme se a zapomínáme

První ztracený, další brzy následují

Poslední kapitola

Příchod k Věži

Zkoušky Ztracených

Epilog

Přání ve středu světa

A jak to bylo dál

Prolog (začátek hry)

Něco kolem

Předtím, než začnete hrát, bylo by fajn dohodnout některé věci. V jakém světě budete hrát, tón a ladění hry, o které se budete snažit. Není nutné být moc specifický, jen se zkuste dostat na společnou vlnu. Zejména se zamyslete nad tímhle:

- **Realismus vs. Triková akce** Zejména v soubojích. Chcete se držet staré dobré skutečnosti, nebo vaši hrdinové odráží kulky mečem a gravitace pro ně nic neznámá? Pravidla vám nepoví, co je možné a co ne, takže tuhle část nepodceňujte.
- Že je velice záhodno dohodnout se na **explicitnosti násilných, případně sexuálních scén** snad nemusím dodávat.

- A nezapomínejte na **drama**. Hra se do jisté míry zaměřuje na vztahy mezi postavami. To ale může znamenat různé věci. Banda teenagerů kteří se předhánějí o to kdo je víc cool? Postupně vyplouvající staré křivdy? Milostné mnohoúhelníky jako z telenovely? Všechno je možné, ale každá z těch her bude vypadat úplně jinak. Nerozhodujte zatím kdo s kým co a jak. Na to bude prostor později.
- Pokud chcete dodržovat nějaké **žánrové konvence**, bez dohody s ostatními to asi také nepůjde.
- **Jak vypadal svět před Změnou?** Pravděpodobně to bude něco ve stylu „Jako ten náš, kolem padesátých let ale nebyla žádná druhá světová válka“. Víc není potřeba.
- **Co se Změnilo?** Jak svět vypadá teď? Přišla magie na svět? Vlk spolknul Slunce a panuje věčná noc? Spadla bomba a ze světa je teď poušť hemžící se radioaktivními mutanty? Každý z hráčů bude vymýšlet části světa (ani, I TY) a všichni se jistě rádi dopředu ujistí, v jakých mantinelech se můžou pohybovat.
- S předchozím úzce souvisí **tajemné síly**. Existuje něco jako magie? Nebo síla myslí, duše posedávající těla živých? A existovalo to už před změnou?

Skupinka přátel

Čím by byl příběh bez postav? Než začne, je třeba si nějaké opatřit.

Tvorba postav ve *Wish* je částečně individuální, částečně kolektivní. Prochází postupně několik kroků. Nejdřív osud rozdává karty ...

První rozdávání - já, já, já

Rozložte karty na stole, obrázkem nahoru. Chvilí si je jen tak prohlížejte, vyberte si jednu nebo dvě, které se vám líbí. Každý řekne, kdy je hotov. Potom co poslední odkývne, každý si vezme jednu kartu. **NEBERTE SI VĚŽ, TO JE ŠPATNÁ KARTA!**

Tato karta je základem vaší postavy, něčím jako vzorem nebo archetypem. Položte si ji před sebe a její jméno napište do deníku, na prostřední čárku pod věžičkou.

Pak si vyberte první aspekt, slovo které popisuje čím postava byla. Servírka, úředník, flákač, policista, student – to všechno jsou možné první aspekty. Na rozdíl od ostatních, tenhle nemusí být nijak hrdinský. Představuje život postavy před Změnou.

Vyberte a запиšte si tři vzpomínky: _____

- **Jednu pozitivní** – co/koho má postava ráda, co jí baví nebo na co ráda vzpomíná
- **Jednu negativní** – čeho se bojí, co nesnáší, atd.
- **Jednu nostalgickou** – na něco, co jí chybí. Ztraceno při Změně, nebo jen v běhu času.

Tyhle vzpomínky by se neměly nijak týkat ostatních postav.

Showtime

Přichází Změna, svět se rozpadá a životy přátel s ním. Nic už není jako dřív, ale některé změny jsou k lepšímu.

Zvolte si druhý aspekt a запиšte ho do věže, nad ten předchozí. Měl by odpovídat zvolenému archetypu a navíc být nějak hrdinský. Většinou jde o vlastnost, která se projeví tvář v tvář překážkám – postava má konečně možnost prokázat, co v ní dříme. Zkuste nevybírat nic příliš ultimátního. Postava je teprve na začátku své cesty a měla by mít kam růst.

Možné aspekty podle karet: _____

Komentář: To, že aspekt postavy by měl odpovídat vybranému archetypu a to, jaké vzpomínky si má vybrat, jsou **měkká pravidla**.

Komentář: To jaký by měl být jsou opět **měkká pravidla**.

Komentář: To jsou samozřejmě jen příklady. Nenechte se příliš omezovat – chytněte se obrázku, významu nebo jména, možností je spousta.

0. **Blázen** – věštec, rebel, slepý šermíř
1. **Mág** – kouzelník, řemeslník, podvodník
2. **Velekněžka** – čarodějnice, měnivec, šaman
3. **Císařovna** – alchymista, iluzionista, lékař
4. **Císař** – rytíř, šerif, generál
5. **Hierofant** – knihovník, mistr kung-fu
6. **Milenci** – dvořan, krysař, DonJuan
7. **Vůz** – pilot, posel
8. **Síla** – mnich, hraničář, vlkodlak
9. **Poustevník** – profesor, hacker, šílený vědec
10. **Kolo štěstí** – hazardní hráč, dobrodruh, žoldák
11. **Spravedlnost** – maskovaný mstitel, obchodník
12. **Viselec** – mystik, někdo jako hrabě Monte Christo
13. **Smrt** – zabiják, převozník, odsouzenec
14. **Mírnost** – vyjednaváč, kněz
15. **Ďábel** – okultista, playboy, advokát
16. **Věž** – To jste neposlouchali? VĚŽ NECHTE LEŽET !
17. **Hvězda** – básník, hvězdář
18. **Měsíc** – podvodník, vypravěč, snilek
19. **Slunce** – politik, paladin, rocková hvězda
20. **Soud** – kazatel, patolog, lovec odměn
21. **Svět** – cestovatel, filosof, konspirátor

Až budete mít vybráno, postupně každý odvyprávějte **krátkou** scénku, kde ukážete co je postava zač, jaká je a co umí. Všechny tyto scénky by se měly odehrávat někdy v průběhu Změny nebo krátce poté. Buďte struční, svižní a ať je na co koukat.

Komentář: Nevidíte vždycky souvislost? Nevadí. Spousta jsou jen podvědomé asociace. Všimněte si, že dost aspektů může spadat pod více karet – to je v pořádku. Jen nemějte vícekrát ten samý aspekt, cokoli jiného je OK.

Druhé rozdání – představy ostatních

Pokud jde všechno dobře, právě jste byli svědky čtyř zajímavých příběhů zajímavých lidí. Představte si, že je znáte už dlouho, i když možná už jste je pár let neviděli, nebo se nedávno změnili k nepoznání. Přesto o nich asi dost víte.

Každý každému nabídněte jednu kartu, o které si myslíte, že se k jeho postavě hodí. Nebo představuje zajímavou možnost. Nebo vás to jen tak napadlo. Pokud vám ji někdo vyfoukl, buď vyberte jinou, nebo zkuste počkat. Možná jí obdarovaný vrátí. **NENABÍZEJTE VĚŽ.**

Z karet které vám nabídli ostatní si vyberte dvě, ostatní vraťte doprostřed. Položte obě dvě před sebe a jejich jména zapište do dvou kolonek pod věž. Aspekty pro ně nevybírejte – zatím představují jen potenciál.

Já a oni

Postavičky se už znají nějakou dobu. Někaké vztahy už mezi nimi vzniknout musely. Rozmyslete jaké to jsou a proberte to mezi sebou.

Na deníku do kolonek pro vztahy vypište jména ostatních a jaký vztah k nim máte. To může být něco jako „je to kamarád“, „mladší bratr“, „bývalá přítelkyně“, „ten vejta co mě tak štve“, a tak podobně. Vztahy *nemusí* být vzájemné. Většinou nebudou. Pokud má postava k jiné několik možných vztahů (př. sourozenec + nenáviděný spratek), vyberte si ten, který cítí nejsilněji.

Ke každému vztahu přidejte, co postava od něj chce. Rivalovi může chtít dokázat kdo je lepší, učitel zase že jeho lekce dobře pochopil. Může chtít ochránit mladšího sourozence, nebo prostě doufat, že věci zůstanou tak jak jsou. Toto může a nemusí být splněno. Vztahy jejichž přání je naplněno jsou stabilní – to proto, že postava nemá zájem nic měnit.

Komentář: Doporučuji, aby většina, ne-li všechny přání splněny *nebyly*.

Do poslední kolonky patří poznámka, jak se postava ohledně vztahu cítí. Důležité je rozlišení *je spokojená* (vztah je stabilní, nemá zájem nic měnit) x *je nespokojená* (a pokusí se s tím něco udělat). Ale nic vám nebrání být popisnější.

Do kolonky *sebedůvěra* napište počet vašich stabilních vztahů.

Každému z ostatních hráčů potom vymyslete jednu vzpomínku. Mělo by to být něco, co charakterizuje vztah mezi vašimi postavami. Navrhněte událost, společného známého, co vás napadne. On si jí pak zapíše do deníku, ale *tak, jak to vnímala jeho postava*. Vyznění může být úplně jiné.

Vyřážíme

Uprostřed stolu by nyní mělo ležet sedm karet. Podívejte se na ně. Napadá vás při pohledu na ně něco? Někaké místo, událost co by se mohla stát? Možný příběh? Nebo jen nějaký pocit či nálada? Vyberte si kartu která vás nejvíc inspiruje a vezměte si jí k sobě. Položte ji stranou od těch tří, co už máte. Představuje předpověď pro další kapitolu. Poslední zbylou kartu otočte hřbetem vzhůru. Hádejte na kterou kartu nemáte sahat?

Na stole zůstala Věž. Ta s vámi bude celou dobu, neviděna, jen tušena. Sem tam se objeví a pokaždé s sebou přinese problémy, zmar a zkázu. Podívejte se na ní dobře, teď je poslední příležitost kdy nekouše.

Pak seberte všechny karty vyjma předpovědi (i s Věží) a zamíchejte je. Položte je doprostřed stolu – tohle je od teďka váš osud. Bude vás provázet. Můžete ho zavolat na pomoc, a on přijde. Kdo ale ví, co přinese. Věž tam někde číhá ...

Vedle balíčku Osudu dejte na hromádku 25 tokenů. Ty představují Růži, naději a důvod vaší cesty. Jak se bude naděje ztrácet, budou ubývat, až ... Vypadá to že je jich dost? Výborně – ať vám ten pocit vydrží.

Kapitola první, stejně jako ty další

Většina hry se odehrává v kapitolách. Každá z nich zahrnuje jednu událost, problém nebo překážku, se kterou se musí skupinka přátel vyrovnat. Až se přez ni úspěšně propracují, kapitola končí a

Zdravím, jsme tu noví, aneb začátek kapitoly

Co vás čeká na cestě? Někakou představu už jistě máte, konec konců máte předpověď. Podívejte se na všechny karty, na tu svojí dvakrát. Postupně každý z vás navrhne nějaký aspekt **místa, situace, překážky** nebo **prostředí**. Pořadí není důležité, ale neskákejte si do řeči, a co je řečeno, platí (dohadovat se můžete, ale konečnou autoritu má ten, kdo aspekt navrhuje). Buďte dostatečně popisní,

Komentář: Zřejmě budete vycházet z karet, od toho tam jsou. Ale nenechte se jimi moc omezovat, je to jen měkké pravidlo. Opět, vézt vás může ústřední postava, obrázek, barva, nějaký detail. Pokud opravdu nevíte, zeptejte se na návrhy ostatních.

zkuste být zajímaví, a **nepopírejte to, co uvedli ti před vámi**. Pokud dokážete aspekty uvádět in-character, udělejte to.

Hráč může místo přidávání detailu zahlásit **tajemství**. Nesmí ovšem být první (nějaký detail už musel být nadhozen) a musí být jediný (když už je tajemství ve vzduchu, další přidáno nebude). Tím se zavazuje doplnit příslušný aspekt v průběhu kapitoly, jak bude dramaticky vhodné. (Pokud by někdo po něm vyhlásil aspekt, který on zamýšlel přednést jako *tajemství*, může a nemusí nadnést jiný aspekt).

Speciální pozornost si zaslouží karty, jejichž jména mají postavy napsány na deníku. Taková karta značí, že v kapitole se objeví něco provázaného s postavou. Co víc, je to pro ni příležitost získat další aspekt do své věžičky. Může to být něco přímočarého jako známý učitel nebo mocný artefakt, ale i protivník nebo překážka, jejímž překonáním si postava dokáže, že za něco stojí. Pokud příslušnou situaci potká (takřka jisté) a správně se jí zhostí, zapíše si aspekt do příslušného sloupečku věžičky.

Komentář: Bylo by moc fajn, kdyby získaný aspekt nějak odpovídal situaci.

Poté co každý doplnil svůj aspekt by situace měla vypadat alespoň trochu problematicky nebo zajímavě. Žádná z postav by neměla mít pocit, že jen tak projede kolem a nic se neděje. Není-li tomu tak, přidejte další aspekty nebo upravte stávající. Stejně tak přidejte další aspekty, máte-li dobrý nápad a myslíte že se tam hodí.

Až budete spokojeni, můžete se vrhnout do situace. Prostě vyprávějte, nechte příběh plynout, a dříve nebo později přijdou ...

Problémy, jak být kewl a další hrdinské věci

Dříve nebo později se postavy dostanou do problémů. Typicky jde o nějaké násilné situace, ale jiných možností je spousta. Podstatné je, že problémy je třeba řešit a to rychle. Problémy jsou také nebezpečné, když už ne pro život, tak alespoň pro vůli jít dál a pokračovat.

Když postavy řeší problémy, hráči popisují co kdo dělá. Nehází se, jestli se povedou jednotlivosti – co kdo popíše, to se také stane – na tohle se nehází. Hází se ovšem na něco jiného – jak moc to pomůže řešení problému.

Komentář: Tomuto se v jiných hrách říká „Principle of Narrative truth“, nebili česky, „Co se řekne, to platí“

Každý problém má určitou velikost, vyznačenou počtem tokenů. Vhodná velikost je číslo kapitoly, krát počet postav v problému. Jak postavy problém řeší, tokeny ubývají až je problém vyřešen a jde se dál. Tímto způsobem probíhají boje s příšerami, útěk z bortícího se dolu, automobilové honičky s bandou motorkářů, a to ostatní taky.

Komentář: Když se bojuje s hromadou potvor, většinou jich je dost na to, aby se dokázaly rojit, dokud problém není vyřešen.. Nestydte se a popisujte, jak je zabijíte. Je jich dost pro všechny.

Aspekty a akce

Jak už jistě víte, Věžička je místo na deníku, kam se zapisují aspekty postav. Ty určují, co vaše postava umí a v čem je dobrá. Akce, které provádíte při řešení problémů, by se měly shodovat s některým z jejích aspektů.

Pokud od jednoho aspektu k druhému vede svislá nebo šikmá čára, říkáme že jsou *nad sebou*. Můžeme si to představit tak, že jeden je druhému nadřazen. To je důležité, protože v každém kole může postava udělat jen jednu akci od každého svého aspektu. Vyjímkou je, že místo akce nějakého aspektu může použít akci aspektu nad ním.

Komentář: Tedy pokud má například tři aspekty ve sloupečku nad sebou, může udělat tři akce nejvyššího aspektu

Další důležitý aspekt je ten úplně dole. Nazývá se *základní*. Je důležitý kvůli zranění – pokud je zraněn tento, jste mimo boj.

Kostky jsou na stole

Ale jak akce pomůžou řešení problémů? Na to si právě musíte hodit.

Dostanete jednu kostku za každou akci, kterou popíšete. Musí být samozřejmě v souladu s vašimi aspekty a nesmí jich být příliš (viz. výše). Popisovat můžete i akce nepřátel, nesouvisející věci a tak. Žádné kostky za to ale nedostanete.

Můžete se také pekelně soustředit, předvést drobný monolog, a spálit jednu vzpomínku. Za to získáte dvě kostky navrch.

Kostky potom rozdělíte podle toho, co za akce jste dělali. Útočné akce produkují útočné kostky, obranné akce obranné kostky, a tak dále. Možné druhy akcí jsou:

- **Útok** – odebírá tokeny problému nebo způsobuje *zranění* jiné postavě.
- **Obrana někoho nebo sebe** – úspěchy na obranných kostkách negují úspěchy v útoku proti bráněné osobě.
- **Zahánění děsu** – je-li některý z vašich spolubojovníků v *šoku*, můžete se ho pokusit probrat. Každý úspěch odstraní bod *šoku*.
- **Probírat se** – jste-li v *šoku* vy, nemůžete dělat jiné akce než zkoušet se vzpamatovat. Za každé kolo se zbavíte jednoho bodu *šoku*.
- **Léčení někoho nebo sebe** – je-li některý z vašich spolubojovníků *raněn*, můžete ho zkoušet léčit. Každý úspěch odstraní jedno *zranění*.

Příšery většinou kostky nemají. Jediná akce, kterou provozují, je **dotírání**. Pomocí něj získají jeden úspěch v útoku na každého, kdo se účastní boje.

Když jsou kostky rozdělené, hodte jimi. Výsledky jsou:

- **Liché číslo** = úspěch
- **6** nebo **8** – problém, potvory dostanou v příštím kole jednu kostku navíc.
- **Menší nebo rovno sebevědomí** – výhoda, hráč v příštím kole dostane jednu kostku navíc.

Komentář: Tady použijte rozum. V úzké chodbě je možné, že bojeschopnější členové se nahrnou dopředu a budou chránit ostatní, v jiných situacích to nepůjde.

Komentář: 0 se počítá jako nula, takže i začáteční postavy mají šanci na výhodu.

Au, to bolí

Potvory se mají, ty to nebolí. Asi proto, že je většinou hned zabijete. Úspěchy na útok proti potvorám jednoduše odebírají tokeny.

Vy tuhle pochybnou výhodu nemáte. Každý úspěch, který potvory mají v útoku navíc, vám bude dělat problémy. Z následujícího seznamu vyber, co způsobí. Pak popiš situaci, jak se to stalo.

- **Zranění** – položte volný token na některý z aspektů. Tento nelze použít, dokud nebude *zranění* vyléčeno. Svůj základní aspekt (ten dole) musí být poslední, kam umístíš token. Pokud je zraněn i on, jsi mimo boj. Doufej, že tě někdo vyléčí.
- **Šok** - hrůza, děs, leknutí – jsi mimo, potřebuješ se probrat. Nemůžeš dělat akce, jen se *probírat*. Nebo spal vzpomínku a prober se úplně, bez potřeby akce.
- Pokud nechceš nabírat další poškození, můžeš se *vzdát*. Ať už kapituluješ před nepřítelem, omdlíš, nebo se necháš odvléct, jsi mimo boj. **Odtrhni 1 lístek Růže.**

Komentář: Zranění představuje jakoukoli ztrátu schopnosti bojovat. Mág ztratí soustředění, šermíř přijde o meč. Obdobně různé mohou být akce na léčení.

Komentář: To lze udělat i ve chvíli, kdy útok schytáš. Pak ses jen leknu ale přešlo to.

Komentář: Co dělat pokud se všichni vzdají? Máte-li Ztracené, oni vám nějak zavaří. Další scéna je jejich. V opačném případě použijte vlastní hlavu.

Nenadálý zvrat

Příšery se většinou jen tak rojí a nechávají se zabíjet. To je už jejich úděl na tomto světě. Ale i ony mohou zažít šťastný den – hrdina uklouzne, do pistolí mu nateče voda, a příšery nezaváhají ...

Příšery totiž mohou získat kostky. Pokaždé když hráči padne 6 nebo 8, tyto kostky si u sebe nechá do příštího kola a příšery je použijí. Dostanou konečně vlastní akce (navíc k **dotírání**) a chtějí se předvést.

Kdo rozhodne jaké akce to budou? Bude to hráč postavy, které se to hodí. To určují vztahy. Rival jen čeká na moment, kdy jeho soupeř uklouzne – aby ho mohl zachránit a pak mu to dávat sežrat.

Závistivá dívka si to nepřizná, ale své sokyni v lásce trošku přeje, že jí potvory oslintaly. Učedník se nemůže dočkat, až jeho mistr bude přepaden – jen proto, aby mohl vidět jeho úžasné kung-fu. Každá postava má vztah, který takto může zafungovat. I ta nejvíce milovaná má někoho, kdo jen čeká na příležitost jí chránit. I ta nejvíce nenáviděná má někoho, kdo jí to z celého srdce přeje.

Komentář: Tady si uvědomte, že postavy jsou v tom naprosto nevinně. Mohou být svině nepřející, ale také mohou být pouze upřímně zděšeny obavami. Celé tohle je prostě v režii hráčů.

Duel

Pokud spolu bojují postavy, pravidla platí normálně. Každá provede své akce (asi převážně útoky a obrany), započítají se zranění. Šestky a osmičky nic nedělají.

Měkké pravidlo: je vhodné se při popisech akcí střídat, dát jeden druhému šanci použít obranu proti útoku a tak. Souboj bude vypadat zajímavěji a mechanicky v tom není rozdíl.

Boss Battle

Jednou za čas postavy potkají protivníka, který důkladně prověří jejich zručnost i odvahu. Většinou jeho poražení znamená závěr kapitoly.

Takový protivník se od hejna potvor v leččems liší. Předně má vlastní kostky a provádí akce. Na druhou stranu, plnohodnotná hráčská postava to není – má tokeny stejně jako potvory. Navíc s sebou většinou má bandu přísluhovačů – to je běžná skupina potvor, jejíž akce ale (když je dostanou) určuje majitel Bosse. Boss nemá Sebevědomí, ale osmičky a šestky si bere jako výhody (protože je to nepřítel).

Komentář: Vhodné parametry Bosse jsou: polovina tokenů než běžný problém, počet kostek roven dvojnásobku počtu aspektů nejlepší postavy (nebo trojnásobku, pokud má být drsný a nemá potvory)

Který hráč popisuje Bossovy akce? Máte-li už Ztracené, jistě se toho rádi ujmou. Jinak postupujte jako v kapitole Nenadálý zvrat.

Chvilka pro dva

Hráči se zřejmě budou pomocí *nenadálých zvratů* snažit hru směřovat do situací, kdy vyvstanou jejich vzájemné vztahy. Například hráč rytíře pošle bestie, aby ožušlávaly bezbrannou kouzelnici a vzápětí ji rytíř mohl s velkou slávou zachraňovat (což je jeho přání v tom vztahu). Až se to podaří, ti dva si zřejmě budou mít dost co říct.

V takové chvíli mají nárok na *dramatický stoptime* – kamera se na ně zaměří, ostatní neremcají a i nepřátelé chvíli rubou někoho jiného. Prostě získají chvíli času, aby probrali co potřebují. Chvilka je dost dlouhá akorát tak na krátký, intenzivní rozhovor. Limitem je zajímavost a uvěřitelnost – večer v hospodě by spoluhráči měli prokázat více trpělivosti než uprostřed bitvy.

Komentář: Povšimněte si, že zajímavost je na prvním místě. Když se všichni baví, není důvod proč by se potvory nemohly uprostřed útoku zastavit a chvíli kolem dvojice jen výhrůžně postávat. Použijte svůj cit.

Podobné scénky jsou čistě roleplayovou záležitostí. Pokud potřebujete nějaký doplněk (padající kvítky sakur, útočící hejna nestvůr, apod.) a příliš se to neseká s okolní scénou, bez obav si poslužte. Scéna může zahrnovat nějakou pseudoakci, ale na její vyhodnocení se nepoužívají běžná pravidla. Držte styl, neškodte ostatním, a co si napopíšete, je vaše.

Scénku může libovolný z aktérů ukončit – buď zatmívačkou, nebo návratem k předchozí scéně, jak se jeví vhodné. Pokud se takové ukončení zdá nelogické, nějak vhodně to opište (náhlé vyrušení, hrdina se zamračí a odejde, ...).

Po ukončení scénky se oba(všichni) aktéři rozmyslí, jestli se vztahy mezi postavami nějak změnilly. Každý rozmyslí pouze za vlastní postavu, ostatním do hlavy nevidí! Pravidlo (měkké) zní, že pokud scénka postavu nějak významně zasáhla, nějaká změna by se odehrát měla.

Změna většinou spadá do jednoho z následujících typů:

- **Splněný záměr** – postava dosáhla, čeho chtěla. Změň vztah tak, aby odpovídal nové situaci. Změní se i všechny ostatní položky u vztahu. Vyber si, jestli je postava spokojená, nebo ne.
 - Pokud ano, změň přání na něco jako „aby to vydrželo“ a pocit na „spokojená“, „šťastná“, nebo tak něco. Vztah je nyní *stabilní*. **Zvyš Sebevědomí o 1.**

- Pokud ne, rozhodni se co nyní chce. Změň podle toho příslušné položky. Vztah je nadále *nestabilní*.
- **Porušený záměr** – se stane, když je postavě narušen stabilní vztah. Tuto změnu nemůže iniciovat sama, vždy je vnucena zvenčí. Uprav vztah tak, aby odpovídal nové situaci a tomu, co s tím postava hodlá dělat a jak se cítí. **Sniž Sebevědomí o 1.**
 - **Popření** – postava se může pokusit tvářit, že se nic nestalo a vztah je stále nezměněn. To zahrnuje jisté množství doublethinku a popírání, ale co by někteří neudělali pro klid duše. Vztah zůstává stabilní a změna neproběhne ... zatím. Postavu to ale začíná užírat zevnitř. **Spal jednu vzpomínku.**
 - Toto není trvalé řešení. Když je postava konfrontována s realitou, musí znovu volit mezi spálením vzpomínky nebo rozbitím vztahu.
- **Marný záměr** – postava si uvědomí, že splnění jejího záměru je marné. Vzdá se zbytečné naděje a přehodnotí priority. **Odrhni 1 lístek z Růže.** Postava se může:
 - **Spokojit** s tím, jak vztah vypadá teď. Změň přání a pocit, a **zvyš sebevědomí o 1.** Vztah je nyní *stabilní*.
 - **Změnit** své úmysly. Vyber nové přání a pocit.
- **Gradace** – všechno zůstává víceméně při starém, ale už to dlouho nevydrží. Změň pocit postavy ohledně vztahu. Můžeš také přeformulovat přání, pokud zůstane víceméně stejné.

Komentář: Nejlépe takovou, která má co do činění s příčinou změny nebo objektem vztahu.

Komentář: Tohle je většinou svobodné rozhodnutí hráče, nikoli vynucené situací. Vyjimkou je, pokud objekt vztahu odejde ze hry. I potom je možné držet vztah naživu pomocí **Popření**.

Pokud nějaká změna proběhne, **postava získává novou vzpomínku**. Měkké pravidlo dodává, že by se měla týkat právě proběhlého rozhovoru, společné minulosti postav nebo nějak jinak druhé strany vztahu.

Sebevědomí se po změně vztahu **vždy rovná počtu stabilních vztahů**.

Nebud'te munchkini. Pokud se postava vzdá záměru, nevracejte se k němu později. Neměňte pocity tam a zase zpátky, jen kvůli nabrání vzpomínek. Teda vyjma případů, kdy to dává smysl. Tohle je jen měkké pravidlo.

Komentář: Pokud vaši spoluhráči toto pravidlo ignorují a vás tím neuvěřitelně štvou, máte mé osobní svolení házet po nich malé předměty.

Dál po cestě

Když jsou všechny problémy zdárně překonány, kapitola dospěje k závěru a skupinka se vydává dál po cestě, vstříc dalším dobrodružstvím.

Cestou budou určitě probírat, co právě zažili. Nebo alespoň nad tím přemýšlet, každý zvlášť. Každý si napíše jednu novou vzpomínku, kterou nabral v předchozí kapitole. Může to být postřeh o jiné postavě, nějaká událost, nebo nově objevené sympatie/antipatie.

Zahod'te předpověď a líznete si nové karty. Není-li dost pro každého, přednost mají postavy s větším sebevědomím.

Lízne-li si nějaká postava věž, truchlivě se na ní podívejte. Pak dorozdejte předpovědi, můžete-li, a potom vezměte všechny karty (mimo už rozdaných předpovědí) a znovu je zamíchejte. Osud čeká na další oběť ...

Stín věže, nezvratný osud

Postava která si jako předpověď lízne Věž, cítí že její konec se blíží. Nepotrvá dlouho a Osud jí dožene. Může se tomu vyhnout – opustit výpravu, zůstat tam kde je, přeběhnout k nepříteli, nebo se jinak vyvléknout ze svého údělu. Tak nebo tak, pro ostatní je to velká rána. **Otrhněte lístek růže za každý její nestabilní vztah.**

Pokud se postava rozhodne postavit se Osudu čelem, bojuje předem ztracenou bitvu. Někdy v průběhu příští kapitoly zemře tragickou, možná zbytečnou smrtí. Její odhodlání ostatní děsí, ale

dává jim sílu pokračovat (žádné listky se neztrácí). Kdykoli než se tak stane, může postava vzít do zaječích, se všemi důsledky které z toho plynou.

Dává-li to alespoň trochu smysl, dejte postavě možnost promluvit si soukromě s ostatními a pokusit se urovnat vzájemné vztahy. Příslušné *chvilky pro dva* probíhají jako normálně.

Když je postava pryč, všechny vztahy k ní jsou automaticky uzavřeny. Každý hráč si rozhodne, jestli je jeho přání splněno nebo ne – v tom případě se ho musí *vzdát*.

(Více o odchodu postav v kapitole „Když andělé ztrácejí křídla“ .)

Přerušení hry

Pokud chcete ukončit sezení, není vhodnější situace než přelom dvou kapitol. Jednak je tu přirozený předěl v ději, jednak díky předpovědi máte preview kapitoly další (a můžete vymýšlet, co dál).

Karty předpovědi si zapište, nejlépe každý tu svou na svůj deník. Stejně tak zapište, kolik naděje ještě zbývá v Růži. A také nějak zakonzervujte stav karet osudu. V nejhorším si poznamenejte, kolik karet už bylo taženo. Až ho budete znova rozdělovat a míchat, nezapomeňte, že Věž je vždy v té půlce která čeká.

Poslední kapitola – příchod k věži

Na konci cesty

Hra končí, pokud:

- **Růže přání ztratí všechny listy** – naděje je ztracena a nikdo už doopravdy nevěří, že na konci cesty je záchrana. Rozhodně nebo rozpačitě, výprava končí a přátelé se rozejdou. Žádné kouzlo, které by plnilo přání neexistuje – ale možná, že si postavicky dokážou splnit své přání samy. Přejděte rovnou k druhé části Epilogu. *Tenhle konec by měl trochu bolet, ale vyznění může být různé.*
- **Všechny postavy opustily hru** – něco je špatně, takhle to přece skončit nemělo. Ale teď jsou všichni mrtví, ztraceni nebo rozběhli po světě. Ale i takové příběhy se stávají. Přejděte rovnou k druhé části Epilogu, zbyl-li někdo čí příběh je třeba dovyprávět. *Špatný konec.*
- **Postavy jsou připraveny dojít na konec cesty** – všechny zbývající postavy mají všechny vztahy stabilní. (Připomínám, vztahy s postavami co opustily hru se stabilizují automaticky) Tato situace může vypadat nepravděpodobně; nastane ale vždycky, když zbývá už jen jedna postava.

V takovém případě pokračujte touto kapitolkou. Máte naději na *Šťastný konec*.

Zkoušky Ztracených

Hrdinové (ano, teď už si to označení zaslouží) vstupují do věže, ale ta jim své tajemství nevydá jen tak. Musí projít několika zkouškami, které před ně osud postaví. Každý Ztracený představí jednu z těchto zkoušek. Pořadí si Ztracení dohodnou mezi sebou, nebo se jede v pořadí, v jakém odcházeli ze hry.

Nevím jak vy, ale mě neúspěch těsně před koncem nijak neláká. Proto účelem těchto zkoušek není pokusit se přežít postavy na poslední chvíli posvačit, ale spíš ukázat, co se z nich v průběhu cesty stalo. U některých to nejlépe předvede bitva, u některých je mnohem působivější rozhovor se starým přítelem. Zkoušky nepokládají otázku *Jestli*, ale *Jak*.

Nezkoušejte volat Osud na pomoc. Už tak dělá co může a nepotřebuje vaše mávání kartami, aby se dal do pohybu. Nelízejte karty z balíčku Osudu. Každý hrdina může při každé ze zkoušek použít jednu kartu, podle svého výběru.

Komentář: Vy jste na tom možná jinak. Potom ignorujte tento odstavec.

Komentář: Cože? Jestli i Věž? No když na tom trváte ...

Zkouška může být například něco z následujícího:

Souboj – co je důstojnějším závěrem cesty než pořádná bitka? Vymysli si vhodně hrozivou příšeru a zuřivý souboj může začít. Postupuj podle standardních pravidel „Nenadálý zvrát

Příšery se většinou jen tak rojí a nechávají se zabíjet. To je už jejich úděl na tomto světě. Ale i ony mohou zažít šťastný den – hrdina uklouzne, do pistolí mu nateče voda, a příšery nezaváhají ...

Příšery totiž mohou získat kostky. Pokaždé když hráči padne 6 nebo 8, tyto kostky si u sebe nechá do příštího kola a příšery je použijí. Dostanou konečně vlastní akce (navíc k **dotírání**) a chtějí se předvést.

Kdo rozhodne jaké akce to budou? Bude to hráč postavy, které se to hodí. To určují vztahy. Rival jen čeká na moment, kdy jeho soupeř uklouzne – aby ho mohl zachránit a pak mu to dávat sežrat. Závistivá dívka si to nepřizná, ale své sokyni v lásce trochu přeje, že jí potvory oslintaly. Učedník se nemůže dočkat, až jeho mistr bude přepaden – jen proto, aby mohl vidět jeho úžasné kung-fu. Každá postava má vztah, který takto může zafungovat. I ta nejvíce milovaná má někoho, kdo jen čeká na příležitost jí chránit. I ta nejvíce nenáviděná má někoho, kdo jí to z celého srdce přeje.

Duel

Pokud spolu bojují postavy, pravidla platí normálně. Každá provede své akce (asi převážně útoky a obrany), započítají se zranění. Šestky a osmičky nic nedělají.

Měkké pravidlo: je vhodné se při popisech akcí střídat, dát jeden druhému šanci použít obranu proti útoku a tak. Souboj bude vypadat zajímavěji a mechanicky v tom není rozdíl.

- Boss Battle“. Nešetřete speciálními efekty.
- **Hádanka** – čím kryptičtější a alegoričtější, tím lépe. Vyhýbejte se takovým, u kterých snadno poznat, která odpověď je správná a která ne. Pravidlo zní: pokud hrdina odpoví (slovem nebo činem) a půjde dál, odpověď byla správná.
- **Rozhovor** – před tím než hrdina projde dál, setká se s ... s kým? Staří učitelé, opuštění přátelé (nejlépe bývalé postavy), ti všichni mohou nastavit zrcadlo a ukázat, jak se dotyčný změnil. Pokud cestou někoho zradil, nechal za sebou nesplněný slib nebo opuštěnou lásku, máte prakticky vybráno. Oblíbenou scénou je též rozhovor se svým mladším já.
- **Vize** – pokud se hrdina chystá změnit svět, Osud se mu může pokusit ukázat důsledky takové volby. Každá má své světlé i stinné stránky – a kdo říká, že Osud není mrcha a nebude si dobře vybírat?

Po projití všech zkoušek hrdinové pokračují k Růži uprostřed světa. Pokud by se náhodou rozhodli na poslední chvíli od svého cíle odvrátit, je to jejich volba. Prostě odejdou a vy se přesuňte na druhou část Epilogu.

Epilog – co bylo dál?

Růže uprostřed světa

Dokázali jste to. Došli jste doprostřed světa, překonali nástrahy cesty i Věže a našli jste Růži. Ale dokáže vám splnit vaše přání, nebo byla vaše cesta i všechny oběti marné?

To záleží na tom, kolik naděje vám zůstalo.

20 lístků dokáže změnit svět. Růže si uchovala většinu moci a dokáže téměř cokoli. Vrátit Změnu, vyléčit celosvětovou epidemii, zastavit válku – a nebo cokoli z toho rozpoutat, máte-li tyto sklony.

Komentář: Myslím, že některé z ostatních možností. Ale to už je otázka osobního vkusu.

Komentář: Druhé pravidlo: nastavte něco takového před hráče, který nemá nejmenší chuť vymýšlet patričnou odpověď. Ani jeden z vás nebude spokojený.

Můžete se stát pány světa... cokoli o čem jste snili. Ale jenom tohle, žádné „a navíc“. Zřejmě nezbude dost síly na ostatní možnosti ...

10 lístků je dost na změnu osudu jednoho města. Spálené nevstane z popela, ale sucho může být zažehnáno, nepřátelé odvráceni a prosperita zajištěna. Byl-li s osudem města spojen osud nějakých lidí (a neví se co se s nimi stalo), budou v pořádku a zřejmě se potkáte, až město příště navštívíte.

5 lístků dokáže zachránit jednoho člověka, najít ztraceného nebo zajistit jeho zkázu. Ani vrátit život mrtvému není mimo možnosti Růže. **At' už prosíte o navrácení ztracených přátel, nebo o příležitost k pomstě, Růže vaše přání splní. Toužíte-li po věčném mládí a nesmrtelnosti, i to je za 5.**

3 lístky dokáží dát jednu věc „do pořádku“ nebo uvést do pohybu patřičně hnusnou kletbu. Pokud jste po cestě nechali nesplněné sliby nebo hrozby, 3 je to pravé číslo.

1 lístek dokáže zajistit štěstí a prosperitu. Hromada peněz, kniha kouzel, štěstí v kartách nebo co si přejete – taková příjemná drobnost může být vaše.

Růže dokáže splnit tolik přání, na kolik jí stačí lístky. Musíte se dohodnout co to bude, na žádné pravidlové přetahování se už nehraje.

A potom žili šťastně, až do smrti

Zbývá dopovědět všechny příběhy, které nebyly uzavřeny. To se týká zejména postav, a lidí nebo věcí ovlivněných přáními. Příběh uzavírá hráč postavy, nebo ten, kdo pronášel přání.

Zajímavé momentky

V téhle kapitole jsou popsány některé speciální či vyjímečné situace. Nebo to, o čem jsem nevěděl kam jinam zařadit.

Blackjack s osudem

Karta leží, hra běží

Osud si představte jako balíček karet. Víte, co asi tak skrývá, ale netušíte, co konkrétně si můžete vytáhnout. Když se do věci vloží osud, většinou to začne lítat, věci se dějí a je veselo.

Pokud se hra neubírá tak jak byste chtěli, je tu možnost s tím něco udělat. Co víc, je tu celý balík možností. Stačí trošku pokoušet osud – lízněte si kartu a máte na chvíli moc dokázat téměř cokoli.

- ❖ Použitím karty můžete provést zásah do herního prostředí, událostí nebo faktů v míře menší než velké. Změna by se měla týkat vytažené karty, ale interpretace může být dost volná.
- ❖ Zajímavější použití mají osudové karty v problémech. Umožní vám totiž obejít normální omezení kol a akcí. Po zahrání karty můžete provést jeden heroický čin, sestávající se až ze čtyř akcí, **které budou automaticky úspěšné – nehází se.**

Některé karty mají zvláštní funkci.

- ❖ Karty, které máte vypsané na deníku, vám umožní provést **Powerup**. Ve chvíli kdy jí použijete, získáte aspekt v příslušném sloupečku. Navíc můžete provést 5 akcí, abyste ho dostatečně předvedli. Kostky v útocích nebo v obranách se použijí při nejbližší vhodné příležitosti.
- ❖ Karty ostatních postav vám umožní provést **Povolání**. Křičte o pomoc, nebo na to jen usilovně myslíte. Postava, jíž karta patří, vám může přijít na pomoc – okamžitě, mimo tah. Může provést 5 akcí (všechny vám na pomoc) a pokud to udělá, dostane aspekt. Je to zároveň vhodná příležitost pro *Chvilku pro dva*.
- ❖ **Věž** tažená v takovéto situaci většinou znamená okamžitou smrt.

Použití karet doplněte vhodně dramatickými popisy, speciálními efekty, a tak podobně. Nuda se v tomto případě neodpouští.

Komentář: Pokud je jeho tělo ztraceno nebo zničeno, 5 lístků dokáže jenom část – vrátí vám ho, ale jako ducha, nebo bez vzpomínek, atd. Další 3 lístky tohle zachrání částečně a 5 úplně.

Komentář: Dramatic editing

Komentář: Nejlépe odpovídající kartě – ale to se snad rozumí samo sebou, nebo ne?

Komentář: Což je IHNED, pokud kartu taháte v odpověď na masivní útok nepřítele.

Když andělé ztrácejí křídla

Aneb jak se dostat do Pytle a co dělat, až tam budete.

Postava opustí hru, když:

- Spálí všechny své vzpomínky
- Všechny její vztahy se ustálí jako „nezajímá mě“ nebo „nechci s ním mluvit“
- Vzdá se výpravy a odpojí se (na stálo)
- Hráči přijde karta Věže

Podle situace je většinou jasné, co se s postavou stane. Zemře, odejde, obrátí se proti svým přátelům, změní se v příšeru, nebo tak něco. Většina takových událostí je přirozené vyústění dosavadní hry. Věž znamená nenadálý, tragický zvrát. Život není fér a osud je mrcha.

Konec pro postavu ale neznamená konec pro hráče – ten místo toho přejme roli Ztraceného. To je nějaká antagonistická síla – buď konkrétní nepřítel, zlý osud, katastrofa, nebo tak něco. Od této chvíle má za úkol přivádět tuto sílu do hry a představovat opozici pro hráče.

Máte okamžitě nápad? Třeba vás inspirovaly problémy v některé z předchozích kapitol? Výborně, jen do toho. Pokud ne, vytáhněte si náhodně kartu z odhazovacího balíčku. Pokud to nestačí, přidejte druhou nebo i třetí. Nestyd'te se přijímat nápady od ostatních hráčů – víc hlav víc ví.

A co přesně budete dělat?

- Na začátku kapitoly vkládáte aspekty situace, stejně jako ostatní. Ty vaše by měly být odpovídající hrozbě, kterou představujete. Netaháte si karty předpovědi jako ostatní. I pro vás platí, že promluvy in-character jsou upřednostňovány. Například takový šílený stařec, prorokující strašlivá nebezpečí, je léty prověřenou rekvizitou.
- Při problémech hraje za protistranu. Stejně jako hráči ostatních postav mají občas při *náhlém zvratu* příležitost použít nepřítele, tuto možnost máte i vy, ale neustále. Pro tyto účely máte pevný počet kostek.
- Pokud se vyskytne vhodný Boss (a kdopak to zařídí?), zahrajte si za něj. Ukažte jim, zač je toho bitva. Oni stejně vyhraju, ale nemusí to přece dostat zadarmo.
- Nenechte se ošidit při roleplayi. Kdo, když ne vy, by hráčům přednášel ultimata, sváděl je nabídkami peněz a moci, a vůbec doplňoval nabídku postav o záporáky? Zařad'te do scény vhodnou postavu a pusťte se do toho.
- Pokud dojde na velké finále, bude na vás a ostatních představit Zkoušky Ztracených.

Komentář: Čtyři jezdcí Apokalypsy jsou pěkná inspirace

Komentář: Tato konstrukce má dvojitý účel: zaměstnat hráče, jejichž postavy opustily hru, a vnést do hry stálého a opakujícího se nepřítele.

Víc než kewl – speciální akce

Komba, Limit Breaky a Transformační sekvence

Tato kapitolka měla být o tom, jakými speciálními efekty vyšperkovat používání karet ve hrách inspirovaných anime. Jelikož je půl dvanácté a ještě jsem neskončil, budete muset použít vlastní představivost. Nebo počkat na další verzi.

Kuchtičův komentář

Proč, Co a Jak

Proč zrovna pět lidí?

Protože archetypální družina má pět členů. Protože mi tak pěkně vyjdou čísla. Protože počet lidí zřejmě ovlivní počet odehraných kapitol a tohle se zdá nejvhodnější. Protože mám pět prstů.

Proč jsou vzpomínky jako jednotlivé položky? Nestačilo by místo nich použít číselnou statistiku – počet vzpomínek?

Ne. Jednak jsem se snažil číslům vyhýbat, jednak takovéto zpracování vzpomínek má zásadní vliv na atmosféru. Vidíš přesně, o co přicházíš – to je podle mě mnohem víc cítit než ztráta jednoho bodu. Navíc ti vzpomínky zůstávají na deníku, takže vidíš jakou cestu postava prošla, co ztratila a čeho se celou dobu držela. A vzpomínky opravdu ztracené jsou na deníku jako zející díra, prázdnota – dokud jí něco nezaplní. Deník přece není jen Excelovská tabulka.

Z čeho jsem vycházel? Co mě inspirovalo?

S. King – Temná věž

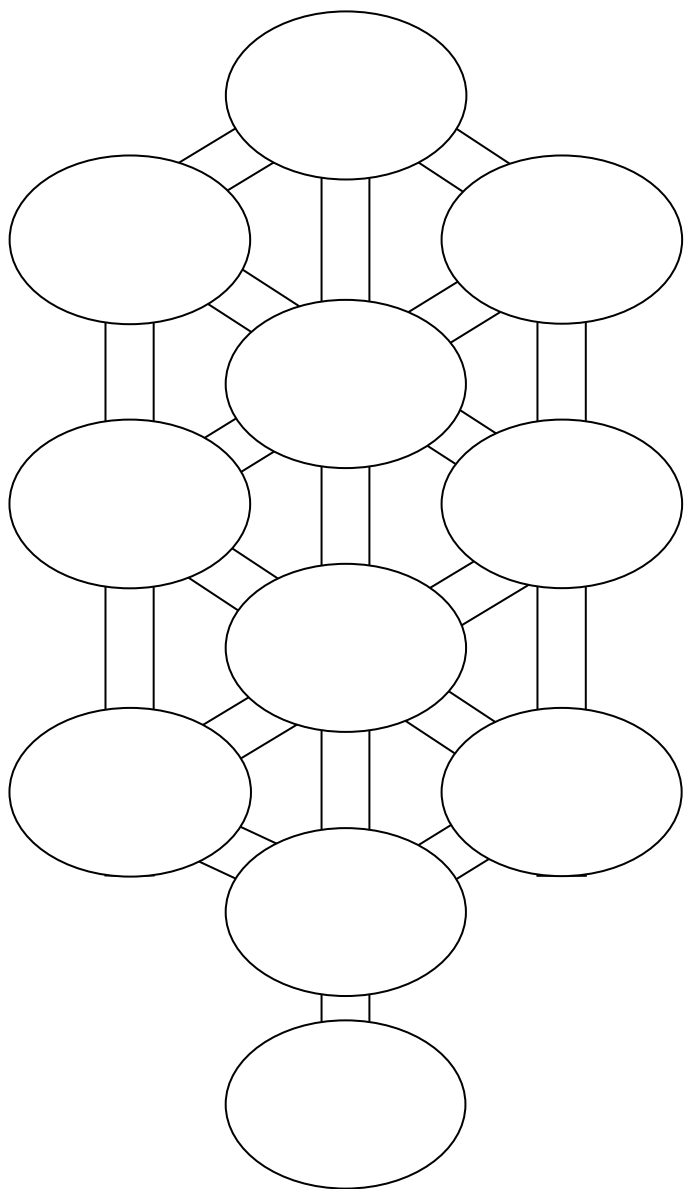
SquareSoft – Final Fantasy, Chrono Trigger

Ben Lehmann – Bliss Stage

Fred Hicks – Fate, Schizonauts

Dan Bayn - Wushu

Wish



Jmenuju se _____ a jsem _____

Na tuhle výpravu jdu, protože _____

_____ je můj/moje _____ a chtěl/a bych _____. Jsem _____

_____ je můj/moje _____ a chtěl/a bych _____. Jsem _____

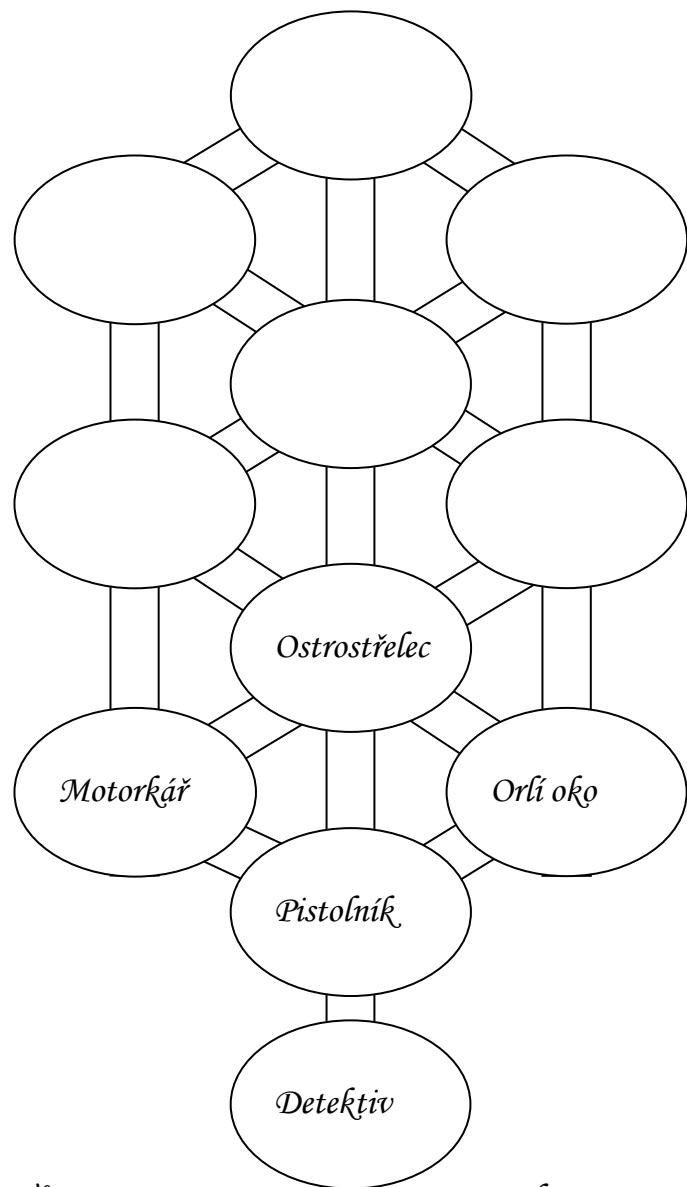
_____ je můj/moje _____ a chtěl/a bych _____. Jsem _____

_____ je můj/moje _____ a chtěl/a bych _____. Jsem _____

Vzpomínám si ...

Sebevědomí _____

Wish



Vůz

Slunce

Spravedlnost

Jmenuju se Jake a jsem bývalý detektiv

Na tuhle výpravu jdu, protože můj život je v loji a chci vrátit čas

Zeke je můj/moje šéf a chtěl/a bych mu ukázat že jsem lepší než si myslí. Jsem naštvaný

Peter je můj/moje kámoš a chtěl/a bych aby to vydrželo. Jsem spokojený

Fred je můj/moje štve mě a chtěl/a bych mu rozbít hubu. Jsem otrávený

Samantha je můj/moje neznám jí a chtěl/a bych zjistit co je zač. Jsem zvědavý

Sebevědomí 1

Vzpomínám si ...

Odpoledne strávené na rybách, Přestřelka v zaplivaném baru,
Manželka mi utekla, Suspendován za neuposlechnutí rozkazu,
Chlstačka přes celý víkend, Chytil jsem Freda vykrádat schránky,
Tajemná kráska v baru; měl bych jí znát?
Přestřelka s gangem na dálnici, Oslava vítězství s Peterem