

ORAN - 1941



Hra o přátelství, smrti ... a jiných (ne)podstatných věcech.

Píše se rok 1941. Malé francouzské městečko Oran leží někde ve sféře vlivu prozatím vítězí německé armády. Obyvatelstvo se snaží přizpůsobit nové situaci. Dohlížející německý správce, sídlící v bývalé strážní věži a podporovaný malou armádní jednotkou, přesvědčuje významné osobnosti města o výhodnosti kolaborace s představiteli Říše. Ne všichni tomuto nenápadnému tlaku dokáží nebo chtějí odolat. Mezi obyvateli se šíří nervozita, neboť i bývalému nejlepšímu příteli je obtížné věřit na sto procent. Přesto vzniká místní pobočka hnutí „Résistance“ a dává si jméno „Bílá Růže“. Snaží se o poslech anglického rozhlasu, občas vylepuje letáky, do budoucna se plánují i větší akce. Když je mladý Nicolas zatčen a při pokusu o útek zastřelen, nad městem se začíná vznášet atmosféra strachu a obav. Jak se však ukázalo, i špatné časy se mohou ještě zhoršit ...

Tragédie začala několika mrtvými krysami na ulicích. Když mrtvých krys přibývalo, přišel starosta s novou vyhláškou o úklidu veřejných prostranství, což sice zlepšilo estetickou vizáž města, ovšem úklidoví pracovníci dobře věděli o stoupajícím počtu uhynulých hlodavců. Když onemocněla a zemřela první oběť epidemie, nikdo netušil, že je to pouze začátek děsivého snu. Nikdo zpočátku nechtěl uvěřit varováním doktorů, kteří si díky příznakům byli čím dál víc jistí hrozivým faktem – v Oranu se neznámo jak objevil dýmějový mor!!! Lékaři, ošetřovatelé a jiné zasvěcené osoby požadovali po starostovi zavedení tvrdých bezpečnostních opatření včetně karantény. Zanedlouho byl starosta nucen uznat oprávněnost požadavků a město se změnilo v hermeticky uzavřený mikrosvět. Dorazivší německá armáda postavila kolem města vysoký plot a dohlížela na to, aby se nikdo nedostal ven. Situace se stala natolik vážnou, že kdokoliv se o to pokusí, je okamžitě zastřelen. Ani němečtí úředníci, kteří byli v době vypuknutí epidemie ve městě, nemají dovoleno opustit nakaženou oblast. Dovnitř proudí pouze skrovné zásoby potravin a zdravotnického materiálu. Začíná boj všech obyvatelů se zhoubnou nákazou, která nedělá rozdíly mezi Francouzi a Němci, mezi patrioty a kolaboranty, mezi chudými a bohatými. Počáteční panika a zoufalství se postupně mění v odhodlání lidí postavit se tváří v tvář krizovému stavu. Mrtvých ale přibývá, provizorní hřbitovy se plní, protilátky neúčinkují, jak by měly a síly docházejí. Nikdo si nemůže být jist, zda to nebude právě on, koho mor pozve ke hře o život... A jakou má jeden konkrétní život v takové atmosféře vlastně cenu?

OBSAH

1. Postavy	1	3. Děj hry	7
1.1. Vytváření skupiny		3.1. Úvod	
1.2. Vytváření členů skupiny		3.2. Pilot	
1.2.1. Základní vlastnosti postav		3.3. Mor	
1.2.2. Doplnkové vlastnosti postav		3.4. Cíl hry	
1.2.3. Povolání postav		3.5. Konec hry	
1.2.4. Dokreslení postav		4. Vypravěč a vedení hry	7
2. Mechaniky hry	4	4.1. Scény	
2.1. Zkoušky		4.1.1. Skupinové scény	
2.1.1. Obtížnost zkoušek		4.1.2. Akční scény	
2.1.2. Míra úspěchu zkoušek		4.1.3. Osobní scény	
2.2. Konflikty		4.2. Vypravěč a náhlé zvraty	
2.2.1. Konflikty typu Hráč versus Hráč		4.2.1. Nicolas	
2.2.2. Konflikty typu Hráč versus okolí		4.2.2. Pilot	
2.2.3. Vyhodnocení konfliktů		4.2.3. Mor	
2.3. Pomoc přátel		5. Závěrečné slovo	9

1. Postavy

Každý z hráčů představuje občana města, který byl v okamžiku vyhlášení totální karantény uvnitř uzavřené oblasti. Všechny postavy hráčů jsou zapojené do tajného odboje proti německým okupantům a místním kolaborativním úřadům. Jejich buňka, spadající pod celorepublikové hnutí „Résistance“, se jmenuje „Bílá Růže“.

1.1. Vytváření skupiny

Postavy se vytváří společně. Podle níže uvedených zásad jsou vytvořeni dva zakládající členové skupiny „Bílá Růže“. Podle počtu hráčů je poté dovytvořen potřebný počet postav, které byly zakládajícími členy

osloveny, aby se k hnutí odporu přidaly. U každé postavy by mělo být jasně definované, co ji vedlo k připojení se ke skupině, v případě zakládajících postav je třeba znát motiv založení a důvody pro oslovení dalších potenciálních členů (každé oslovení je spojeno s rizikem, že oslovený skupinu nahlásí na patřičných místech).

1.2. Vytváření členů skupiny

Résistance.

Jednalo se o francouzské hnutí odporu proti německé okupaci a kolaborativní francouzské vládě v letech druhé světové války.

Ve Francii bylo hnutí odporu podřízeno výboru Svobodné Francie v Londýně, které řídil Charles de Gaulle a který působil jako francouzská exilová vláda. Členové tohoto hnutí organizovali pomoc válečným zajatcům, propagandu, sabotáže, diverzi a ozbrojené akce za podpory spojeneckých států. Podobnou činnost vedlo také komunistické partyzánské hnutí.

Hnutí odporu se začalo organizovat prakticky ihned poté, kdy maršál Philippe Pétain v roce 1940 uzavřel s nacistickým Německem příměří.

(wikipedie)

Při vytváření jednotlivých členů skupiny je vhodné nejdříve o vytvářené postavě a jejím postoji k okolí mluvit a teprve poté jevíci se profil postavy vyjádřit pomocí systémových mechanik. Je proto dobré začít spíše do

1.2.1. Základní vlastnosti postav

Každá postava má dvě základní vlastnosti. Jedná se o vlastnosti Tělo a Mysl. Jejich hodnoty se pohybují v rozmezí od jedné do pěti, průměrná hodnota obou základních vlastností se tak rovná třem.

Vlastnost Tělo:

Vyjadřuje celkovou fyzickou připravenost postavy poradit si s různými hmotnými vlivy okolního světa. Tato vlastnost v sobě tedy spojuje sílu (zvedání břemen, rvačka), obratnost (šplh, uhýbání ranám), zručnost (kapesní krádeže, otevírání zámků) i odolnost (vytrvalost, imunitní systém). Vlastnost Tělo se během hry nemění, ovšem mohou nastat situace, kdy vypravěč rozhodne o momentálním postihu či bonusu (ochromení, svázání, opilost atd.).

Vlastnost Mysl:

Vyjadřuje potenciál postavy mentálně zpracovat impulsy vnějšího světa, případně z těchto impulsů vyvodit závěry. Do této vlastnosti tedy v této hře spadá inteligence (řešení abstraktních úloh, schopnost urdit složitou debatu), moudrost (selský rozum, nadhled), postřeh (všímavost, reflexy) i charisma (sociální vystupování, sympatičnost). Vlastnost Mysl se během hry nemění, ovšem mohou nastat situace, kdy vypravěč rozhodne o momentálním postihu či bonusu (šok, panika, spánek, opilost atd.).

Příklad:

Pepa se rozhodl, že si zahraje postavu rázného chlapa, který nejde pro ránu daleko. Jeho postava se bude jmenovat Jules. Jules pracuje od svých 15 let jako řezník a je zvyklý na fyzickou námahu. Navíc měl vždy snazší přístup k masu, tudíž jeho tělesná schránka rozhodně netrpí špatnou stravou. Není zvyklý vést dlouhé debaty a snaží se najít vždy co nejpřímější řešení a lidé mají v jeho přítomnosti spíše strach. Pepa o Julesovi chvíli diskutuje s Vypravěčem a ostatními hráči a poté přiděluje Julesovi následující hodnoty: Tělo 4 / Mysl 2.

1.2.2. Doplnkové vlastnosti postav

Doplnkové vlastnosti postav slouží ke snazšímu uchopení těch charakteristik postav, které jsou v reálném světě špatně měřitelné, ovšem pro mechaniku hry je výhodné je mít nějak konkrétně ohodnocené.

Přátelství:

Je jasné, že mezi jednotlivými členy skupiny „Bílá Růže“ panují různé vztahy. Společný nepřítel sice brání otevřeným projevům nepřátelství, ovšem ne všichni jsou sympatičtí všem. Tyto vztahy jsou během hry názorně vyjádřeny v takzvané „Růži přátelství“, která se skládá z několika hexů (viz. obrázek).

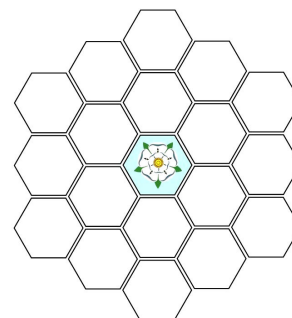
Dva zakládající členové skupiny začínají hru na středním políčku. Jak do skupiny postupně přicházejí další členové, musí na základě odehraných scén verbování umístit do libovolného hexu „Růže přátelství“ svůj symbol. Symbolem může být téměř cokoli, figurka z „Člověče, nezlob se“, knoflík, cornflake atd.

Postavy sdílí stejný hex:

Jedná se o vřelé a pevné přátelství. Jeden by byl pro druhého ochoten položit život (přítel v pravém smyslu slova).

Postavy leží na sousedních polích:

Postavy jsou si sympatické, mohou si navzájem svěřovat své problémy, ovšem k opravdovému přátelství tomu zatím něco chybí (kolega v práci, se kterým si rozumíte). I tak jsou tyto postavy ovšem ochotné se kvůli té druhé postavě ledačeho vzdát.



Mezi postavami je jedno volné pole:

Postavy mezi sebou udržují neutrální a pracovní vztah. Uznávají se a jsou ochotny si vyslechnout názory druhé strany, ale na pivo by šli raději s někým jiným. Kdyby nebyly obě postavy ve skupině, asi by si v normálním životě neměli moc co říct (sousedé v paneláku).

Mezi postavami jsou dvě a více volných hexů:

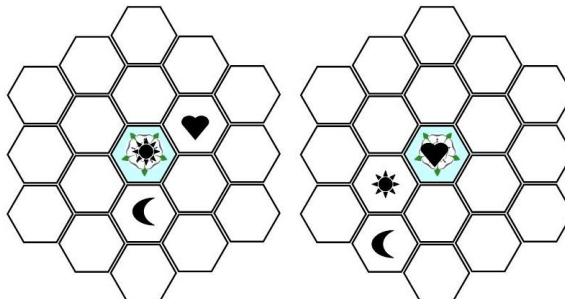
Postavy se jsou ochotny akceptovat jenom proto, že mají společného nepřítele. Jejich vztah je čistě profesionální a i tak občas probleskne jiskra neporozumění a nesympatie.

„Růže přátelství“ během voleb

Jakmile je na začátku hry skupina kompletní, volí se velitel skupiny. Po volbách se všichni posunou tak, aby byl vítěz voleb ve středu „Růže přátelství“ (bledé modré pole s bílou růží) a aby vzájemné vztahy všech členů skupiny zůstaly zachovány. Toto pravidlo platí po každých volbách, které se během hry uskuteční.

Příklad:

Skupina se skládá již jen ze tří členů. Každý je z nich je na „Růži přátelství“ reprezentován určitým symbolem. Doposud byla vedoucím skupiny postava „Sluníčko“. Ve volbách však skupina rozhodla, že vedoucím se stane postava „srdce“. Všechny symboly se proto posunuly tak, aby odrážely aktuální situaci (postava „Srdíčko“ je ve středu a všechny symboly jsou ve stejné vzájemné poloze jako před volbami.



Po volbách se vlivem posunu může stát, že se jedna či několik postav ocitne zcela mimo „Růži přátelství“. S těmito postavami musí vést nový vedoucí rozhovor, aby situaci ve skupině náležitě zklidnil. Systémovým výsledkem této debaty může být buď ozbrojený konflikt mezi vedoucím a „rebelem“, „rebelovo“ opuštění skupiny (které může podle povahy sporu momentální, nebo trvalé), případně umístění „rebelova“ symbolu na jedno z okrajových polí „Růže“, čímž „rebel“ akceptuje nového vedoucího, i když si zachovává náležitý odstup.

„Růže přátelství“ během jednotlivých herních scén

Na konci jednotlivých scén mohou hráči pohybovat svými symboly po „Růži přátelství“ v závislosti na odehraných situacích. Každý hráč smí po každé scéně posunout svůj symbol o jedno pole jakýmkoli směrem a musí tento svůj záměr ohlásit. Pokud má zájem posunovat symbol více hráčů, rozhodne o jejich pořadí vyšší hodnota vlastnosti Mysl jejich postav. V případě rovnosti přisoudí Vypravěč prvenství té postavě, která má podle jeho názoru pádnější důvod změnit své postoje. Je možné, že i když ohlásí záměr posouvat svůj symbol více hráčů, pohybem prvního hráče se situace na „Růži přátelství“ změní natolik, že ostatní hráči již nemají důvod svůj symbol více posouvat. V těchto případech hráč již svým symbolem hýbat nemusí (i když tuto možnost původně vyžadoval).

Příklad:

Pierre a Loreta se nepohodli ohledně způsobu pohřbení několika Loretiných příbuzných. Pierre prosazoval uložení do společného hrobu, jak tomu při epidemiích bývá, kdežto Loreta trvala na normálním pohřbu. Vedoucím skupiny je Jean-Paul, který se v debatě nakonec přikloní na stranu Pierra. Po odehrané scéně se Pierre a Loreta dožadují práva posunout svůj symbol po „Růži přátelství“. Jelikož Loreta má vyšší hodnotu Mysli, začíná ona. Posune svůj symbol tak, aby zvýšila svou vzdálenost od symbolu Pierra, ale zároveň tak, aby se vzdálenost mezi jejím a Jean-Paulovým symbolem nezměnila (Loreta nakonec uznala Jean-Paulovy rozumné argumenty, ovšem zůstává v ní rozčarování nad tím, jakým způsobem s ní před tím jednal Pierre). Poté má právo posunout svůj symbol Pierre. Jelikož se vzdálenost mezi ním a Loretou již zvýšila, nemá ji již důvod měnit. Je samozřejmě možné, že mu ona vzdálenost i po Loretině přesunu připadá příliš malá a posune svůj symbol ještě od jedno pole od Loretinu symbolu. Každopádně mu učarovalo, jak Jean-Paul elegantně odzbrojil tu věčně ukřivděnou bábu a posune tak svůj symbol o jedno pole blíž k symbolu Jean-Paula. Stává se tak jeho opravdovým přítelem /stojí na stejném poli). Jean-Paul sice Pierra za svého opravdového přítele nepovažuje, nicméně záměr posouvat svůj symbol neohlásil a jeden oddaný člen skupiny se vždycky hodí.

1.2.3. Povolání postav

Každá postava již ve městečku nějakou dobu žije a něčím se živí. Každý hráč musí v této části tvorby přiřadit postavě nějaké povolání, čímž lehce vykreslí její životní zkušenosti a profesní zaměření. Pokaždé, když je poté postava vystavena zkoušce, která nějak souvisí s jejím povoláním, může si ke zkoušené vlastnosti přidat profesní bonus +1. Hráč může vhodným popisem své činnosti napomoci získání tohoto bonusu.

Příklady běžných povolání (v závorce jsou možné interpretace daného povolání):

Doktor (znalost příznaků, reputace u obyvatel užitečný i pro Němce)

Řezník (těžká práce, nebojí se krve, respektovaný pro svou ráznost)

Obchodník (kontakty, zvyklý jednat s lidmi, znalost o obchodovaném zboží)

Policista (bojový výcvik, podezřívavost, odhad na lidi)

Číšnice (znalost klepů, známosti)

Seznam možných povolání by mohl být mnohem delší a je jen na hráči, jaké povolání bude jeho postava mít. Společně s Vypravěčem by měli být schopni k vybranému povolání přiřadit několik „nálepek“, které během hry usnadní rozhodování, zda může být uplatněn profesní bonus +1 nebo ne.

1.2.4. Dokreslení postav

Během diskuze o vytvářené postavě by si měl hráč s Vypravěčem vyjasnit, jaké má vytvářená postava názory na svět kolem sebe, jak se většinou chová, jaké je její sociální zázemí atd.

Příklady otázek, na které by měl znát hráč postavy odpovědi:

1. Má postava rodinu?
2. Které jiné osoby ve městě má postava opravdu ráda?
3. Je postava věřící? Jak silná je její víra?
4. Jak důležité je pro postavu mít moc, respektované postavení, bohatství?
5. Co ji přivedlo do ilegální skupiny „Bílá Růže“?
6. Má před ostatními členy nějaké tajemství?
7. a dál. Další otázky, na kterých se dohodne hráč s Vypravěčem.

2. Mechaniky hry

Hra „Oran – 1941“ používá dvě základní mechaniky. Zkoušky a Konflikty. Hlavní roli má při vyhodnocování takzvaný „Pytlík osudu“. Obsahuje tři červené kostky, tři modré kostky a čtyři zelené kostky.

2.1. Zkoušky

Pokud Vypravěč usoudí, že se postava pokouší o něco, co pro ni není rutinní záležitostí, musí postava projít zkouškou neboli otestovat používanou vlastnost. Pokud to ze situace není zřejmé, Vypravěč určí, která vlastnost bude zkoušce podrobena. Hráč zatřepe pytlíkem Osudu a naslepo z něj vytáhne tolik kostek, kolik činí hodnota zkoušené vlastnosti. Podle toho, jaké kostky byly vytaženy, je vyhodnocena probíhající událost. Po vyhodnocení jsou vytažené kostky vloženy zpět do pytlíku Osudu.

K hodnocení zkoušek těla se používají červené kostky. K hodnocení zkoušek mysli kostky modré. Zelené kostky mají speciální význam, který bude vysvětlen později.

2.1.1. Obtížnost zkoušek

O obtížnosti zkoušek rozhoduje Vypravěč. Ten by měl mít na paměti, že pokud se jedná o rutinní činnosti, není žádná zkouška nutná. Pokud se ovšem postava pokouší o něco ne zcela obvyklého, případně je jinak rutinní činnost ozvláštňena nepříznivými okolnostmi, je zkouška na místě.

Většinou platí pravidlo, že pokud postava dosáhne alespoň jednoho úspěchu (vytáhne si alespoň jednu kostku potřebné barvy), užívaná vlastnost byla úspěšně otestována a postava úspěšně prošla zkouškou. Můžeme říct, že většina zkoušek má obtížnost 1.

V případě, že se jedná o něco VELMI obtížného, může Vypravěč požadovat dva úspěchy. V těchto situacích hovoříme o zkouškách s obtížností 2.

Příklad:

Jean-Paul prchá po střeše třípatrového domu před německým vojákem. Dostal se do situace, kdy musí přeskóčit zhruba třímetrovou mezeru mezi dvěma střechami. Je jasné, že za normálních podmínek (atletický přebor ve skoku dalekém) by Vypravěč zkoušku nevyžadoval, ovšem aktuální podmínky nejsou zdaleka ideální. Jean-Paul nemá sportovní boty, střecha trochu klouže a mezeru má hloubku zhruba deset metrů. Ne, to opravdu není rutinní záležitost. Vypravěč nařizuje zkoušku těla s obtížností 1. Jean-Paul má hodnotu těla 4, takže sáhne do pytlíku a vytáhne čtyři kostky. Pokud bude jedna z nich červená, přeskok se mu bez problémů podaří (kdyby hustě přšelo, byla temná noc, nebo kdyby byl Jean-Paul kvůli nějakým předchozím událostem zraněn, byla by obtížnost zkoušky pravděpodobně nastavena na 2).

2.1.2. Míra úspěchu zkoušek

Porovnáme-li obtížnost zkoušky s dosaženým výsledkem (od dosaženého výsledku odečteme obtížnost zkoušky), dostaneme celé číslo v rozsahu -3 až +2 (tento rozsah platí, pokud nebereme v potaz mechaniku „Pomoc přátel“, která bude vysvětlena později).

Míra úspěchu	Slovní vyjádření dosažené míry úspěchu
-3 / -2	Postava ve zkoušce zcela selhala a toto selhání může mít podle okolností vážné důsledky, dokonce i smrt postavy.
-1	Postava ve zkoušce neuspěla, ovšem tento neúspěch by nikdy neměl vést ke smrti postavy.
0	Postava uspěla ve zkoušce, ovšem jen tak tak. Dá se říct, že o chloupek ☺.
+1	Postava ve zkoušce uspěla jistě a přesvědčila případné okolí o tom, že je na ní v dané problematice spolehnutí.
+2 a víc	Postava zkoušku splnila naprosto perfektně. Navíc elegantně, rychle, prostě je všem jasné, že se povedl parádní kousek. Takovýto úspěch může vést až k bonusům v bezprostředně následujícím průběhu hry. Čím vyšší míry úspěchu postava dosáhne, tím může být popis výsledného efektu pro postavu výhodnější.

Příklad:

Rozeberme si, jak mohl dopadnout Jean-Paulův přeskok mezery v minulém příkladu. Obtížnost zkoušky nastavil Vypravěč na 1

Nevytáhl-li by hráč z pytlíku ani jednu červenou kostku, znamenalo by to, že míra úspěchu je rovna hodnotě „-1“. To znamená, že postava ve zkoušce těla neuspěla. V praxi může Vypravěč rozhodnout o tom, že Jean-Paulovi uklouzla při odrazu noha a byl rád, že se rukama chytl okraje protější střechy. Je teď tím pádem v poměrně překerní situaci, neboť pronásledující voják je již blízko a zanedlouho dojde ke konfliktu (problematika konfliktu bude vysvětlena později).

Jedna vytažená červená kostka nám přináší míru úspěchu „0“, takže Jean-Paul lehce zavrával, nicméně na jeho rychlost to nemělo téměř žádný vliv a pokračuje v útěku.

Dvě vytažené červené kostky znamenají míru úspěchu „+1“, což může Vypravěč zhodnotit jako naprosto jisté přeskočení, po kterém byl Jean-Paul schopen okamžitě pokračovat v útěku a je možné, že se díky rychlé a přesné akci svému pronásledovateli vzdá.

Pokud jsou vytaženy všechny tři červené kostky došlo k míře úspěchu „+2“, což může Vypravěč interpretovat jako dech beroucí skok, během něhož se byl Jean-Paul navíc schopen skvěle zorientovat, ihned po dopadu se skrýt za blízký komín, čímž jednak znemožnil případnou střelbu na svou osobu a druhak výrazně zvýšil šance na únik z této ožehavé situace.

Poznámka: Všimněte si, že pokud nebudeme brát v potaz mechaniku „Pomoc přátel“ (bude vysvětlena později), nelze při obtížnosti zkoušky 1 dosáhnout vyšší míry úspěchu než „+2“. Při velmi obtížných situacích (obtížnost zkoušky je 2) je pak maximální míra úspěchu dokonce jen „+1“.

2.2. Konflikty

Mechanika konfliktů se používá v případě, jednají-li postavy proti sobě, nebo pokud chce Vypravěč zdůraznit fakt, že se některá cizí postava (postava ovládaná Vypravěčem) pokouší o aktivitu, která přímo ovlivňuje postavu některého z hráčů. V těchto případech sáhnou do pytlíku obě zúčastněné strany konfliktu a ten, kdo si vytáhne více úspěchů, vyšel z konfliktu vítězně.

2.2.1 Konflikty typu Hráč versus Hráč

Do pytlíku sáhnou oba hráči. Pořadí, v jakém hráči do pytlíku sahají je libovolné, ale je lepší, pokud si hráči na začátku hry stanoví nějaké univerzální pravidlo (první šahá starší hráč/ šahá se dle abecedy atd.). Pokud součet hodnocených vlastností přesáhne hodnotu 10 (počet kostek v pytlíku), je oběma stranám hodnota použité vlastnosti stejnoměrně snížena tak, aby součet hodnocených vlastností hodnotu 10 nepřesahoval (ale nesnižujeme zbytečně). Pro zvýšení napětí odhalují vytažené kostky oba hráči naráz.

Příklad:

Pierre odhalil v Loretě zákeřnou kolaborantku. Při nejbližším spánku se ji rozhodl zabít. Popisuje situaci: “Po špičkách se blížím ke spící Loretě. Jakmile stojím nad její hlavou, dávám jí na obličej polštář a dýkou ji bodám do srdce.“ Vypravěč vyhodnotí situaci následovně. Pro Pierra se jedná o zkoušku těla (kradmost, obratnost, rána dýkou), pro Loretu to bude zkouška mysli (citlivý sluch, obezřetný spánek). Jelikož ovšem spí, rozhodl se Pán Hry dát ji postih k mysli -2. Pierre je předválečný přeborník kraje ve sportovní gymnastice a má hodnotu těla 6, Loreta má zcela mimořádnou hodnotu mysli 7. Pierre by si tedy měl vytáhnout z pytlíku 6 kostek, Loreta by si měla táhnout kostek 5 (7-2). Jelikož je v pytlíku kostek pouze 10, sniží se oběma účastníkům scény používané hodnoty o 1, aby byl součet použitých vlastností 10 nebo menší. Po tomto stejnoměrném odebrání si Pierre tahá 5 kostek a Loreta pouze 4 kostky.

2.2.2 Konflikty typu Hráč versus Okolí

Většinu konfliktů typu „Hráč versus Okolí“ může Vypravěč s úspěchem nahradit běžnou zkouškou. Konflikty mezi hráčem a jeho okolím by měly být řešeny jen v případě, že okolí cíleně provádí něco zajímavého, případně pro hráče velmi nebezpečného. Pokud je hráč v situaci pasivní a hybatelem děje je spíše okolí, je také na místě tento typ konfliktu. Do pytlíku sahá první hráč, poté Vypravěč. Opět platí, že pokud součet hodnocených vlastností přesáhne hodnotu 10, je oběma stranám hodnota použité vlastnosti stejnoměrně snížena tak, aby součet hodnocených vlastností hodnotu 10 nepřesahoval. Pro zvýšení napětí odhalují vytažené kostky obě strany náraz.

Příklad:

Jules prohledává starý dům a je překvapen německým vojákem. Ten ovšem nestačí použít zbraň a strhne se rvačka. Vypravěč použije mechaniku konfliktu. To znamená, že nejdřív si vezme z pytlíku Osudu své čtyři kostky Jules a poté vytáhne tři kostky Vypravěč, aby tak zdůraznil snahu německého vojáka zachránit si život před rozzuřeným silákem.

Příklad:

Jules ve rvačce svého soupeře přemohl a hodlal nenápadně odejít. Venku byl ovšem zastaven a zajat německou hlídkou (3 ozbrojení vojáci). Jules klopýtá na strážnici a je mu jasné, že pokud neuteče, bude tam během velmi krátkém procesu odsouzen k smrti. Ve vhodnou chvíli vráží do jednoho ze strážných a sprintuje za nejbližší roh. Zbylí dva vojáci střelí ze svých zbraní. Vypravěč celou situaci rozebere jako dva konflikty. První konflikt mezi Julesem a prvním strážným a naprosto stejný konflikt mezi Julesem a druhým strážným. Jules má tělo 4, ovšem podle názoru Vypravěče by si měl vytahovat pouze 3 kostky (postih za spoutané ruce). Strážní by si měli každý vytáhnout čtyři kostky (průměrné Tělo (3) + profil „Voják“). To je celkem 11 kostek. Provedeme stejnoměrné odebrání, takže Jules si bude tahat 2 kostky a oba strážní prostřednictvím Vypravěče 3 kostky. Přiznejme si, že Jules nemá velkou šanci, neboť každý prohraný konflikt znamená vážné zranění, možná i smrt.

2.2.3 Vyhodnocení konfliktů

V naprosté většině konfliktů je zřejmé, co znamená, pokud v nich jedna strana zvítězí. Čím větší je vítězství, tím zřetelnější je pro potenciálního vnějšího pozorovatele výsledná převaha jasnější. Pokud dopadne konflikt remízou, mělo by zhodnocení situace vyznít tak, aby situace zůstala pokud možno otevřenou.

2.3. Pomoc přátel

Nejedná se o samostatnou mechaniku, spíše o snahu udělat z týmové spolupráce výhodu. Ocítne-li se nějaká postava před zkouškou či konfliktem a jiná postava by nějakým svým jednáním mohla zkoušené postavě bez dlouhého přemýšlení pomoci, použije se právě tato mechanika. Její účinnost závisí na vzájemném vztahu zkoušené a pomáhající postavy. Jedná-li se o „opravdové přátele“, to znamená, že na „Růži přátelství“ stojí symboly postav na stejném hexu, může pomáhající postava vytáhnout z pytlíku Osudu až dvě kostky. Jedná-li se o postavy navzájem sympatické (sousední hexy na „Růži přátelství“), může pomáhající postava vytáhnout z pytlíku Osudu jednu kostku. Je-li vzdálenost symbolů postav na „Růži přátelství“ větší, vzájemná pomoc není poskytnuta s takovým elánem, aby mohla ovlivnit výše popsané mechaniky.

Pomáhající postava si tahá kostku (kostky) až po postavě zkoušené, v případě konfliktu až po všech přímých účastnících konfliktu. Postava, která se sama účastní konfliktu, nemůže nikomu v tom stejném konfliktu pomáhat. Za každou zelenou kostku, kterou pomáhající postava z pytlíku Osudu vytáhne, je zkoušené postavě přičten jeden úspěch. Není-li v pytlíku dostatek kostek na plnohodnotnou pomoc, pomáhající postava se musí spokojit s vytažením toho, co je. Může se tak stát, i když by postava pomoci chtěla, její pomoc nemá žádný efekt, neboť v pytlíku Osudu už není nic.

Pozor, tato mechanika je určena pro situace, kdy pomoc přátel přichází spíše nečekaně a intuitivně. Je vždy nutné ji popsat a zahrát.

Příklad:

Jules a Pierre jsou si sympatičtí. Společně se snaží přelézt zeď. Tato situace, při které Pierre dovolí Julesovi stoupnout mu na ramena a ten mu ze zdi na oplátku podá ruku, aby se mu lépe lezlo, není vhodný případ pro použití mechaniky „Pomoc přátel“. Jejich vzájemná pomoc byla plánovatelná a nepřekvapivá.

Po přelezání zdi jsou oba muži překvapeni vojákem. Ten okamžitě střelí na Julese. Pierre neváhá a žďuchancem sráží Julese k zemi, aby ho ochránil před střelbou. Jules absolvuje konflikt s německým vojákem (Jules tahá 4 kostky, voják také 4 kostky) a Pierre poté tahá jednu kostku, aby mechanicky zobrazil svou pomoc.

3. Děj hry

3.1. Úvod

Jak již bylo řečeno na začátku pravidel, děj se odehrává v roce 1941 v Oranu, malém francouzském městečku. Postavy spolu zakládají ilegální skupinu „Bílá Růže“. Cílem skupiny je provádět akce, které mají za cíl pozvednout morálku spoluobčanů, podkopat autoritu okupantů (představovaných v Oranu dosazeným německým úředníkem a několika jemu podřízenými vojáky), informovat obyvatele o skutečném průběhu války, provádět sabotáže malého rozsahu apod. To, co se zpočátku zdá jako spíše dobrodružná hra, začíná časem smrdět hřbitovem. Smrt teprve 17-letého Nicolase, který byl zatčen a při útěku zastřelen, zasáhne celé město. Každý si

naplno uvědomí, že válka není fotbalový zápas, ve válce jde opravdu o život. „Bílá Růže“ sice pracuje dál, ale nervozita a všudypřítomný strach pomalu mění atmosféru ve skupině.

3.2. Pilot

Nejvýznamnější ilegální akce skupiny, která během hry proběhne, je záchrana mladého anglického pilota. Pilot měl za úkol shodit z letadla zbraně a šifrované instrukce o dalším postupu ilegálních činností na území Francie, ovšem byl sestřelen a život mu zachránila jen včasná katapultáž z letadla. Pochopitelně je hledán německou armádou. Skupina pilota nalézá a rozhoduje se ho ukrýt. Pilot je zraněný a je třeba se o něj starat.

3.3. Mor

Krátce před záchranou pilota se na ulicích Oranu začíná objevovat větší množství mrtvých krys. Právě v době rekonvalescence pilota vypuká ve městě dýmějový mor. Celé město je v šoku, neboť se o moru soudilo, že je již dávno vymýcen.

Mor

Onemocnění způsobuje bakterie *Yersinia pestis*. Onemocnění má dvě formy - plicní (té se říká černá smrt) a bubonickou (dýmějový mor). Forma bubonická je na člověka přenášena blechami, které se infikovaly na nakaženém hlodavci (hlavně kryse). Po kousnutí infikovanou blechou dochází ke zhnědnutí kousance, poté se objeví boule v oblasti mízních uzlin.

Po krátké inkubační době (cca. 3-7 dní) dochází k prudkému zvýšení teploty, doprovázenému třesavkou, bolestmi v kloubech a únavou. Pro bubonickou formu je charakteristický hnisavý zánět mízních uzlin, hlavně v tříselech a podpaží. Časem dochází k prasknutí hnisavých ložisek, což může způsobit celkovou sepsi. Pokud se dýmějový mor neléčí, úmrtnost činí 30–75 %.

(wikipedie, navajo)

Němečtí úředníci, spravující Oran, hlásí tuto skutečnost svým nadřízeným. Zanedlouho přijíždějí jednotky německé armády a staví kolem městečka vysoký ostnatý plot. Na město je uvalena přísná karanténa a nikomu není povoleno město opustit. Když se o to někteří lidé pokusí, jsou okamžitě zastřeleni. Ve městě zatím začínají umírat lidé ve velkém. Nikdo neví, kdo se nakazí dnes, kdo až zítra a kdo vůbec ne. Přestává se pohrůžkat obvyklým způsobem a a jsou vykopány první hromadné hroby. Život ve městě je zcela rozvrácen, společenské normy přestávají mít význam. Potraviny a skrovné zásoby léků jsou do města dopravovány přes plot pomocí jeřábovitého mechanismu. Vakcíny, které byly objednány, nefungují tak, jak se čekalo. Je nutné prostě jen doufat, že ve várcé zítřejších šedesáti obětí nebudu já ani mí blízcí. Zhruba po třech měsících mor konečně začíná vyklízet pozice, ale v Orenu už nic nevypadá tak jako dřív ... A asi už nikdy nebude.

3.4. Cíl hry

Cílem skupiny „Bílá Růže“ je ve fázi 2 (Pilot) vyléčit a schovávat spadlého anglického pilota (pilot umí trochu francouzsky, takže základní dohoda s ním je možná. Pokud některá z postav umí anglicky, je možné s ním probrat i detailnější věci) a uschovat u sebe šifrované pokyny ilegálním buňkám v blízkém okolí.

Po příchodu moru mohou někteří členové skupiny umřít, ovšem skupina jako celek má za úkol čekat, až mor skončí a poté rozeslat šifrované instrukce do okolních měst. Pilot má tendenci se stále schovávat, nicméně ve městě rozvráceném morem je všechno jaksi jiné ...

3.5. Konec hry

Hra končí v době, kdy je morová rána již zažehnána. První schůzka skupiny po zrušení karantény je poslední scénou ve hře. Záleží na odehraných událostech, zda někdo ze skupiny bude schopen a především ochoten pokračovat v ilegální činnosti a postarat se o odeslání šifrovaných pokynů na správná místa.

4. Vypravěč a vedení hry

Vypravěč má v této hře na starost řazení scén, popis výchozích skutečností, reakce okolí na aktivity postav i vyhodnocování zkoušek a konfliktů. Pokud se hry účastní zkušení hráči, může předat vyhodnocování zkoušek a konfliktů do rukou hráčů, ovšem stále mu zůstává právo veta.

4.1. Scény

Celá hra se skládá z několika scén, jejichž náplň a řazení je zcela v rukou Vypravěče. Scény můžeme rozdělit na „skupinové“, při kterých je většinou přítomna celá skupina a řeší své interní problémy, scény „akční“, při kterých se vybraní členové skupiny snaží splnit misi a scény „osobní“, při nichž se řeší buď vztah dvou postav ve hře, nebo aktivity okolního světa namířené proti několika konkrétním členům skupiny. Celý průběh hry nemusí být kontinuální, to znamená, že hra může postupovat po časové ose nepravidelně, tak jak se to Vypravěči hodí (mezi jednotlivými scénami může uběhnout různě dlouhé časové období).

4.1.1. Skupinové scény

První oficiální scénou celé hry je první schůzka nově založené skupiny „Bílá Růže“. Této první oficiální scéně ovšem musí předcházet předscéna „Založení skupiny“, během které jsou vytvořeny postavy hráčů a specifikovány jejich vzájemné vztahy. Jakmile jsou jednotliví členové skupiny vytvořeny, je možné plynule navázat zmiňovanou první oficiální scénou. Během této úvodní scény by si skupina měla zvolit velitele skupiny

(na způsobu volby se musí členové skupiny dohodnout), tajná hesla, místa předávání zpráv, povinnosti jednotlivých členů, umístění tajně poslouchaného rozhlasu a další věci, které přijdou samotným členům pro fungování konspirační skupiny důležité.

Další skupinové scény se odehrávají v pravidelných časových intervalech. Každé větší misi by měla menší skupinová scéna předcházet, abys se skupina mohla dohodnout na způsobu provedení mise. Pokud dojde v okolí k nějakému náhlému zvratu (Nicolas, pilot, mor), skupina se s největší pravděpodobností sejde, aby si sjednotila názory na aktuální situaci. Pokud ve skupině vznikají příliš velké spory, může kterýkoli člen skupiny, nespokojený s vedením skupiny, svolat skupinu a nastartovat tak skupinovou scénu, jejímž hlavním bodem bude návrh o nových volbách velitele skupiny.

Během skupinových scén by měl každý hráč mluvit pouze za svou postavu. Vypravěč má za úkol vyhodnocovat případné spory postav (rvačky, hádky, přesvědčování) a hrát členy skupiny, kteří nejsou představováni hráči. Od tohoto bodu se odvíjí doporučený maximální počet členů skupiny. Záleží na Vypravěči, jak velkou skupinu si troufne provádět příběhem. Vzhledem k předpokládaným komplikovaným vztahům mezi jednotlivými postavami nebude pro začínajícího Vypravěče jednoduché vést plynule hru a navíc hrát za tři právoplatné členy skupiny.

4.1.2. Akční scény

Úkoly jsou buď skupině předávány pomocí tajných depeší s jiných ilegálních buněk, nebo jde o vlastní iniciativu skupiny. Předpokládá se, že úkoly jsou diskutovány během skupinových scén. V akčních scénách jde spíše o samotné splnění mise. Není nutné, aby se akce účastnily všechny postavy hráčů, ale přispívá to k lepší zábavě, neboť vždy je lepší se akce přímo zúčastnit, než být v dané chvíli pouhým divákem. Některé akční scény mohou svým vývinem způsobit další skupinové nebo akční scény, takže Vypravěč musí být schopen scénu včas ukončit a oddělit ji tak od scény následující. Typickými příklady akčních scén jsou sabotáže menšího rozsahu, vylepování letáků, přesuny zakázaných komodit (zbraně, cyklostyl, rádio), v pozdějších fázích hry nutné přesuny pilota, možná i likvidace konkrétních nepřátelských osob.

Příklad:

Skupina měla za úkol ukrást ze skladu místní vojenské jednotky náboje do kulometu a co nejvíc granátů. Bohužel, jeden z členů skupiny byl zraněn a při ošetřování zemřel. Operativně je do děje vložena osobní scéna, znázorňující přípravu pohřbu a poté samotný pohřeb člena skupiny. Je jasné, že tento náhlý zvrat ovlivní i další scénu skupinovou, na které se zhodnotí minulá mise a naplánuje další.

4.1.3. Osobní scény

Rozmanité scény spíše komorního typu. Díky nim by se měly postavy zamýšlet nad smyslem svých akcí, vyvozovat závěry, poddávat se atmosféře. Každé postavě by měl být ponechán prostor pro její vlastní úvahy, případně i samomluvu. Typickými příklady těchto scén jsou pohřby společných známých, výslechy na stanici německých okupantů, starost o smrtelně nemocné členy skupiny, či členy rodiny atd.).

4.2. Vypravěč a náhlé zvraty

Hra Oran – 1941 by měla obsahovat minimálně tři následující náhlé zvraty. Smrt mladíka Nicolase, záchranu anglického pilota a epidemii moru. Mezi tyto hlavní zvraty může Vypravěč dle své libosti vložit libovolné množství různých scén.

4.2.1. Vliv postavy Nicolase na vedení hry

Nicolase přivádí Vypravěč do hry hned zpočátku. Jedná se o syna jedné z hráčských postav, případně mladšího bratra, pokud jsou všechny hráčské postavy příliš mladé na to, aby měly 17-letého syna. Vypravěč může jeho charakteristiku vhodně přizpůsobit svým záměrům. Vlastnosti Tělo a Mysl budou maximálně průměrné. Vypravěč by měl umožnit ostatním hráčským postavám vytvořit si k Nicolasovi nějaký vztah, ovšem při jedné z počátečních skupinových akcí se skupina libovolným způsobem dozví o jeho údajném zatčení a smrti. Podle všeho ho německá strana začala podezírat z nekalé činnosti a měla v úmyslu ho vyslechnout. Během eskorty na stanice se Nicolas pokusil hlídce vytrhnout a utéct, byl však nekompromisně zastřelen. Postava Nicolase a jeho smrt může vyvolat různé zajímavé otázky:

- jaké bude mít Nicolas při schůzkách skupiny postavení vzhledem ke starším členům ?
- budou mít některé postavy tendence Nicolase vychovávat?
- jak se odrazí Nicolasova smrt v postoji postav vůči okupantům?
- bude se chtít některá postava konkrétním Němcům pomstít?
- změní nějak Nicolasova smrt názor postav na ilegální činnost?

4.2.2. Vliv anglického pilota na vedení hry

Nejpozději v polovině předpokládané hrací doby by měl Vypravěč uvést do hry akční scénu „Záchrana anglického pilota“. Jeho zranění mu neumožňuje dostat se z města dříve, než vypukne epidemie moru. Je potřeba mu najít úkryt, zásobovat jej jídlem, vyřešit odpady atd. I tento zvrat může Vypravěč využít k zajímavým situacím.

- kde bude pilot ukryt? (je jasné, že za skrývání angličanů je kulka)

- jak se vyřeší stravování jedné osoby navíc? (dejme tomu, že ve městečku je zaveden systém přidělových lístků, takže jeden krk navíc znamená, že se několik lidí bude muset smířit s menšími přiděly jídla)
- nevznikne mezi pilotem a některou ženou ve městě více než přátelský vztah? (tou ženou může být hráčská postava, dcera hráčské postavy, nebo i manželka hráčské postavy)

4.2.3. Vliv epidemie moru na vedení hry

Zanedlouho po záchraně pilota vypuká ve městě mor. Vypravěč může tomuto faktu vyčlenit speciální scénu, při které popíše první příznaky a zhoršující se situaci. Vypravěč by se při této speciální scéně měl pokusit o to, aby postavy začaly mít z moru reálný strach. Pokud možno větší strach než z okupantů. Umírají blízcí známí, milované osoby, nikdo si není ničím jist. Je možné, že se morem nakazí i některá hráčská postava.

Na začátku každé následující scény popisuje Vypravěč aktuální morovou situaci, přičemž z popisu by mělo být jasné, že se jedná o něco, co si člověk 20.století už neuměl představit. Po vypuknutí moru musí každá hráčská postava podstoupit na začátku scény zkoušku Těla s obtížností 1. Vypravěč může každé postavě změnit hodnotu vlastnosti Tělo až o dvě kostky, v závislosti na chování postavy vzhledem k nákaze (opatrné chování, pomáhání jako dobrovolník u nemocných, nemoc a úmrtí v rodině apod.). Postava, která zkouškou neprojde, je nakažena morem a dál se o ní mluví jako o nemocném. Projevují se u ní příznaky moru a nesmí se účastnit skupinových ani akčních scén. O tom, zda se organismus postavy s nákazou vypořádá, musí rozhodnout další zkouška Těla, ovšem s obtížností 2. Pokud se členové skupiny snaží nemocnému nějakým způsobem pomáhat (ošetřování, podávání nápojů a jídla, shánění léků atd. / všechny tyto aktivity ovšem zvyšují riziko vlastní nákazy), mohou během této zkoušky použít mechaniku „Pomoc přátel“, i když se nejedná o intuitivní a spontánní pomoc. Pokud ani v této zkoušce postava neuspěje, umírá na mor. I to ovšem může hru posunout do zajímavých poloh. Boj nemocného s morem může být odehrán jako velmi silná osobní scéna, přičemž ostatní postavy mohou právě během této scény zaujmout k ochoření svého spolubojovníka stanovisko (pomoc, ignorace, vyhýbání se, lítost, smutek atd.).



Morová rána je velmi silný náhlý zvrat a Vypravěči dává do rukou možnost rozehrát intenzivní scény naplněné tísnivou atmosférou a lidskými emocemi.

- jak budou reagovat postavy na fakt, že si nikdo nemůže být jistý životem?
- nebudou své dřívější akce typu „vylepování letáků“ považovat ve světle tak strašné rány osudu za mírně řečeno klukovské hry?
- jak se postavy postaví ke zhoršující se situaci ve městě? (přihlásí se jako dobrovolníci? budou se raději schovávat doma a čekat až epidemie pomine? / budou rabovat opuštěné a vymřené domy?)
- jak by reagovali, pokud by je o pomoc v boji s morem požádali němečtí okupanti?
- které postavy budou ochotny po skončení epidemie pokračovat v ilegální činnosti a jaké si pro to najdou po tak velkém zážitku motivy?
- zvládnou postavy bojovat s morem a zároveň se starat o anglického pilota?
- jak si postavy vysvětlují fakt, že zrovna jejich městečko se stalo terčem morové rány?
- nepokusí se postavy z města uprchnout? (a rozloučí se tak se svými blízkými / toto by ovšem mělo být velmi obtížné, neboť německé jednotky, které kolem města postavili vysoký drátěný plot, mají velmi přísné rozkazy)

Jakmile mor ustoupí (záleží na Vypravěči, kolik scén v morem zasaženém městě odehraje) blíží se konec hry. Jak je již uvedeno v bodě 3.5. (Konec hry), je první schůzka skupiny po zrušení karantény poslední scénou ve hře. Každá postava může vyjádřit svůj názor na poslední události a navrhnout, jestli má skupina „Bílá Růže“ pokračovat ve své činnosti, či zda nikoli. Ať už se skupina rozhodne jakkoliv, hra touto scénou končí, přičemž není překvapivé, pokud si postavy odcházejí z poslední scény z velmi smíšenými pocity.

5. Závěrečné slovo

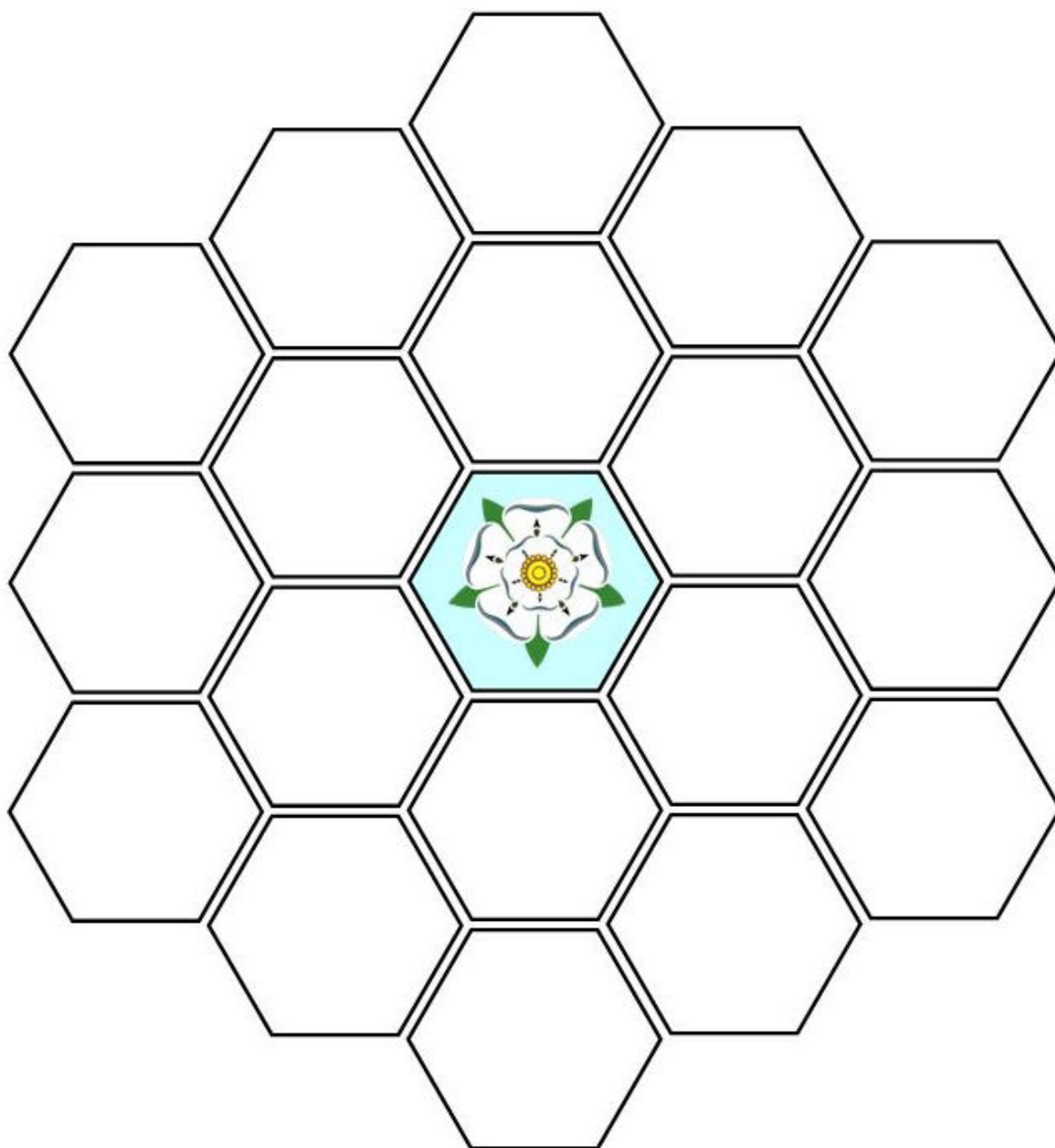
5.1 Potřebné komponenty ke hře

- deset malých, tvarově nerozlišitelných, barevných kostek (tři červené, tři modré a čtyři zelené)
- plátěný sáček, případně vhodně tvarovaná miska, zkrátka věc, ze které mohou být kostky co nejpohodlněji taženy, přičemž barva kostky musí být až do poslední chvíle utajena
- papír formátu A4 s vytištěnou „Růží přátelství“ (je součástí těchto pravidel – viz. strana 10)
- jeden symbol pro každého hráče, tímto symbolem bude v „Růží přátelství“ určovat hráč sociální postavení své postavy ve skupině

5.2. Poděkování

Hra „Oran – 1941“ se odehrává ve fiktivním francouzském městě Oran. Tímto bych chtěl poděkovat panu Camusovi, který v roce 1947 napsal knihu „Mor“ a panu Siremu, v jehož knize „Průvodce světovými názory“ jsem si přečetl velmi zajímavý rozbor zmiňovaného Camusova díla.

„Růže přátelství“



Vzdálenost mezi žetony postav	Vztah mezi postavami
0	Pevné přátelství
1	Sympatie
2	Neutralita
3 a víc	Nesympatie