

Hledání ztracených přátel

Hra z prostředí alternativní Prahy.

Praha a její alternativní svět ovládaný mocnými rodinami, upíry a přízraky vznikl již za dávných dob, je to svět „za zrcadlem“. V době středověku byl dobře přístupný pro dobrodruhy a osoby neukojitelně hledající poznání, kteří věděli, kam chtějí jít. Zejména v době Rudolfské probíhal intenzivní výzkum této sféry, ale později se zdejší prostředí přiostrřilo. Již nebylo bezpečné. Poslední známým cestovatelem do této sféry byla osoba nazývajícím se Faust. Stínová Praha se podobá Praze 18.století, či viktoriánské Anglii. Bohatí pánové v kloboucích, měšťanské služebnictvo i špinavá luza, mlhavé křivolaké uličky, hluk starých hospod i přidušené výkřiky vyžilých prostitutek, trápené svými zákazníky. A v tom všem soupeří rodiny stínového Prahy o moc. Najdete zde dům upírů i klan šíleného nekromanta. Tomu se snaží oponovat rodiny, jejichž cíle nejsou v našem pohledu úplně temné, ale prospěch z pomoci být musí. Toto je místa, kde je chleba skutečně tvrdý. Noční oblohu občas křížují podivné stíny. Smradlavý mlhavý den není o moc lepší. Luza vyleze z pelechů, kde se krčila celou noc a ráda si přivydělá na cizincích, nebo alespoň na obsahu jejich kapes. Nad tím vším se vznáší mlha a puch. Ale skrývají se zde i ostrůvky vzdělání a tajných věd, jež naše doba považuje spíš za šarlatánství.



Intro:

Jednoho dne jsme seděli, jako již mnohokrát, v hospůdce U kata s přáteli, popíjeli pívko a oddávali se radostem debatování. Tak jako vždy nás pozdě v noci otravoval prodejce květin, ale tento nás zaujal. Ostře řezaná tvář, temně černé oči, podivný úškleb odkrýval řadu špinavých zubů. V jeho náruči v záplavě rudých a žlutých růží se skrývalo několik odlišných. Chytil jsem ji a povytáhl z kytice. Její květ byl sametově černý, byla krásná. Několik z nás si černé růže nakoupilo. Prodejce shrábl peníze vráščitou rukou, aniž by je počítal. Oko mu zajiskřilo a zmizel mezi dalšími návštěvníky. První odešli Petr s Janičkou (možno použít jakékoliv jména – osoby, po kterých se bude pátrat), ale po chvíli volali, že na nás počkají na Karlově mostě. Byla již skoro půlnoc. Venku byla nepříjemná mlha, nikde ani živáčka. Prošli jsme Staroměstskou mosteckou věží na Karlův most, ale po Petrovi a Janičce nebylo ani stopy, v té mlze jsme je nemohli najít. Zavolali jsme jí na mobil, zvonil, skoro bych řekl někde nedaleko od nás, ale nikdo jej nezvedal. Uslyšeli jsme tlumený výkřik . Začala odbíjet půlnoc,



černá růže každého z nás začala nepříjemně mrazit v ruce. Našli jsme Janičky šátek těsně u Staroměstské věže. Zvony stále ještě odbíjeli půlnoc. Zvedl se

poryv větru, jakoby průvan a těsně kolem nás rozfoukal mlhu. V nitru brány mostecké věže se chvěl vzduch, nevěřícně koukáme do tmavého tunelu. Na druhé straně mrkala světýlka lamp, ale nebyly to moderní elektrické lampy, byly to plaménky ve skleněných lucernách...

Pro vstup do stínové Prahy musí postavy projít při odbíjení půlnoci bránou ve Staroměstské mostecké věži s černou růží v ruce (odbíjení je slyšet v obou sférách, věž je brána, černá růže klíč).

Postavy:

Hráči si u postav volí dvě pozitivní charakteristiky/vlastnosti (např. postřeh, vytrvalost, historické vzdělání, věřící, hudební vzdělání, boj beze zbraně, boj chladnými zbraněmi atd., není vhodné brát si zbytečně specializované, které se málokdy použijí ve hře jako například šifrování počítačových dat) a zvolí si jednu slabost (např. klaustrofobie, strach z výšek, zbabělost, drogová závislost, alkoholismus, prchlivost atd.)

Každá postava má na začátku hry 6 životů. Každé zranění (jak z boje, tak třeba při pádu ze schodů) znamená úbytek 1 života. Jakmile postava nemá žádný život, hází si na K6 co se s ní děje:

6 – stínový svět ji vyplivne do normálního světa ve stavu v jakém zrovna je a na místě, které polohou odpovídá stínovému

5 – neumře, ale stává se trvalým obyvatelem stínového světa, nemůže již zpět, ujme se jí církev

4 – pokud jí je poskytnuta pomoc, stane se trvalým obyvatelem stínového světa, žebrákem

3 – umírá

2 – propadá duši, stane se z ní nemrtví, jež bude sloužit prvnímu zlému pánovi, jež ho potká

1 – propadá duši, stává se z ní duch-přízrak, bude se snažit škodit svým bývalým přátelům

Mechanismus ověření:

Základní ověření výsledku probíhá tipem proti dvěma kostkám vypravěče. Vypravěč má bílou a černou šestistěnku. Bílá je kostka úspěchů, černá neúspěchu – dále kostky ruské rulety. Hráči tipují čísla, principiálně se jedná o ruskou ruletu. Na každé z nich nastaví vypravěč skrytě jiné číslo a hráč si tipne jednu číslici. Pokud tipne číslici na bílé kostce, jedná se o automatický úspěch a hráč si úspěšnou scénu popíše sám. Pokud tipne číslici na černé kostce jedná se o automatický neúspěch, vypravěč opět skrytě

nastaví jen černou kostku a všichni krom předchozího tipujícího tipují její číslo, který hráč se trefí, ten popíše neúspěch tipujícího hráče. (Příklad Honza chce vytrhnout klíče klimbajícimu strážnému, vypravěč si nastaví na bílé kostce 2 a na černé 6, Honza tipuje 6 – automatický neúspěch, vypravěč opět skryje černou kostku a nastaví 3, ostatní hráči postupně tipují každý jiné číslo, Martina tipuje 3 - popisuje neúspěch: „Honza trhl za klíče o zed' se opírajícího strážce, ten se lekl, spadl a při pádu narazil do mříže, jež se zabouchla. Honza je za ní uvězněn.“) Pokud je k ověřování hodu použita vlastnost, přidává se druhá bílá kostka, na které se nastavuje jiné číslo než na první. Pokud do hry vstupuje slabost – na to upozorňuje vypravěč – přidává se černá kostka ke kostkám ruské rulety. Při netipnutí žádné kostky, popisuje scénu vypravěč dle uvážení.

(V případě automatického úspěchu i neúspěchu má vypravěč pravomoc korekce. Zejména při neúspěchu a úbytku životů, či zabránění automatického zabití nepřítele)

Boj:

Při boji jakékoliv zranění za kolo znamená úbytek 1 života, v boji dvou přiměřeně stejně ozbrojených se ověřuje tipem na kostkách, v případě že je v boji postava naprosto neozbrojena – přidává vypravěč mezi kostky ruské rulety jednu černou. Kolo akční scény trvá cca minutu. Schopnost pohybu a podobných aktivit odvozujeme podle obtížnosti úkonu v reálu. Pokud se boje účastní postava hráče, tak hráč tipuje proti vypravěči. Pokud bojují dvě postavy proti sobě tak první tipuje ta, která se rozhodla první zaútočit a pak se střídají. Může dojít k situaci, kdy postava bude tipovat proti třem černým kostkám (maximum – bojuje, je úplně neozbrojena a ještě má slabost - strach z boje, nebo je otrávena či jinak ovlivněna)

Vybavení:

Postavy mají s sebou jen to, co má u sebe hráč. To zahrnuje i případnou kabelku či batoh a jejich obsah, nikoliv auto před domem.

Příklad: postava hráče Honzy je oblečena stejně jako on, Honza má v kapsách peněženku s českými korunami, pár eur (ty ve stínové Praze neplatí ☺), mobilní telefon, balíček žvýkaček, kapesní otvírací nůž, klíče od domova s přívěskem baterky. To vše má jeho postav. Nemá batoh a přijel autem, ale auto se nepočítá.



Další vybavení mohou postavy získat směnou přímo ve hře. Postava směňuje své aktuální vybavení za cokoliv s čím protistrana (zastupovaná vypravěčem) souhlasí. Pokud je směnná hodnota nejistá, může se ověřovat kostkami ruské rulety.

Příběh:

Petr a Janička byli těsně před půlnocí uneseni pohůnky (lidé z reálného světa) zlého



pána z domu Vejvodů. Jedná se o malou upírskou rodinu, jež zkouší získat pro své alchymisty nový zdroj informací. Petr je totiž čerstvě vystudovaný chemik a Janička laborantka. Uvěznění v laboratoři pod domem jsou násilím a psychickým terorem přinuceni spolupracovat na výrobě produktů, jež přinesou rodu Vejvodů další peníze. Kosmetický průmysl a alchymistické produkty jsou i ve stínové Praze dobrý obchodní artikl. Bohužel ani jeden z nich neví, kde jsou a hlavně jak se

odsud dostat. Dům Vejvodů má dost sluhů a pomocníků, vidina podarování dlouhověkostí je velké lákadlo a násilí je povoleno. Proti tomuto nekalému získávání nových receptur je kupecká rodina z domu u Tří slunců, jež obchoduje s léky, kosmetickými přípravky a chemikáliemi. Jejich cílem je dobrý obchod v relativně klidném městě. Pravděpodobně bude ochotna lehce pomoci postavám vysvobodit Petra a Janičku z konkurenční alchymistické dílny. Je na zvážení, zda nebude chtít získat též nějaké nové receptury.

Hra se odehrává v prostředí ulic Prahy, jež mají stejné rozestavení jako v reálné Praze. Je to svět „za zrcadlem“. Mobil a internet tam samozřejmě nefinguje. ☺ Tento svět zná jen uhlí, petrolej a podobné vymoženosti. Město křížují bryčky a povozy. Ve městě fungují kostely stejně jako alchymistické dílny. Klasická magie typu firewall se neprovozuje, o to se stará alchymie. Magie se stará o přivolávání démonů a duchů, prokletí osob a oživení mrtvol přivolanými duchy. Její pojetí velmi volné. Hráčské postavy s ním nemohou disponovat. Magie vytváří temnou kulisu. Všechny kouzla se realizují dlouhým vyvoláváním.



Uchopení historických reálií není striktní. Důležité je navození atmosféry města, jež je svým způsobem bezohledné. Postavy mají možnost, při vlastním vyprávění scén na

základě úspěchů či neúspěchů, vkládat do hry vlastní prvky, důkazy a nenadálé rozuzlení.

Další příklady postav:

Duch – nehmotný – nefungují na něj zranění zbraněmi, dá se zahnat náboženskými předměty, zraňuje vyvoláváním hrůzy u obětí, 6 životů

Upír – nemrtví – zraňuje jej stříbro, náboženské předměty, kůl v srdci, velmi silný a odolný, může dál rozšiřovat upírství, zraňuje běžnými zbraněmi, drápy, 10 životů

Nemrtví – sluha – hloupý oddaný svého pána, silný, zraňuje holýma rukama, 6 životů

Lidé ze stínové Prahy mají stejné vlastnosti jako postavy.

Pes – 4 životy

