



**ZRADA!**

## *O hře:*

*Táto hra by mala pomáhať vytvárať príbehy o skupine ľudí s rovnakým cieľom, z ktorých jeden je zradcom. Mala by to byť hra, v ktorej tak postavy ako aj hráči odhaľujú okolnosti a dôvody postáv pre ich konanie, ako aj motiváciu konania zradcu.*

*Technicky je táto hra "GM-less" a "Diceless".*

## *Vybrané ingrediencie:*

### *Hlbina*

*(hlbiny skrývajúce sa pod maskou, ktorú každá z postáv nosí)*

### *Podvod*

*(jeho príčiny, kedy je podvod niečím zlým, a kedy je to len nutné zlo?)*

### *Hodiny*

*(súčasť hernej mechaniky, určujú čiastočne odklon príbehu do niektorej z "farieb")*

### *Farba*

*(reprezentujú ľudské emócie a situácie)*

## *Podmienky*

*Hráči môžu zaobchádzať s časom – flashbacks sú v podstate základom hry, nie je vyžadovaná takmer žiadna časová kontinuita od scény k scéne (okrem prvej a poslednej scény).*

*Smrť je prítomná a podporovaná, hráči za ňu nie sú penalizovaní.*

## *K hre potrebujete...*

- ◆ kartičky postáv – na kartičky budete zapisovať všetko, čo sa o postave v priebehu hry dozviete, mali by mať teda patričnú veľkosť (A5 by malo stačiť)
- ◆ farebné žetóny/kocky - budú určovať, akým smerom sa bude uberať scéna, ktorá sa bude popisovať; žetóny budete potrebovať roztriedené podľa farieb (farieb by malo byť aspoň toľko, koľko je hráčov)
- ◆ nepriehľadné vrecúško na losovanie
- ◆ hodiny, ktoré postavíte doprostred stola

## *Mechanika*

### *Žetóny*

Základom hry sú farebné žetóny, je vhodné ich mať dosť veľa. Slúžia ako "platidlo", za ktoré môžete vstúpiť do scény. Jednotlivým farbám je potrebné nastaviť reprezentáciu - môže to byť emócia, či nejaká udalosť, ktorá sa spája s touto farbou. Majme napríklad 5 farieb žetónov:

- ◆ červená - zúrivosť/hnev
- ◆ žltá - závisť/narcisizmus
- ◆ biela - rezignácia
- ◆ čierna - smrť
- ◆ modrá - pokoj/upokojenie

Hráči začínajú s dvoma žetónmi každej farby, v našom prípade by teda mali každý po 10 žetónov.

### *Míňanie žetónov*

Kedykoľvek v scéne môže ktorýkoľvek hráč prerušiť aktívneho hráča (samozrejme je slušné nechať ho dokončiť vetu), zaplatiť aktívnemu hráčovi žetón danej farby a zaniest do scény element tej farby - za čierny žetón môžete opísať smrť - môže to byť aj smrť postavy, samozrejme tak, aby ostala zachovaná logika príbehu. Modrá môže znamenať upokojenie celej situácie, alebo len znovunadobudnutie pokoja postavy - v scéne so súbojom sa nakoniec súboj vôbec neuskutoční, alebo sa jeden z protivníkov bude biť s chladnou hlavou, čím získa nad oponentom výhodu.

### *Konflikt*

Ak niektorý (alebo niektorí) z hráčov nesúhlasí s tým, ako sa popisuje farebný žetón, a má žetón takej farby, môže prezentovať svoju verziu a požiadať aktívneho hráča o losovanie. Do losovania sa môžu zapojiť všetci hráči, ktorí majú daný farebný

žetón a to aj ako podpora pre jednu zo strán. Víťaz zaplatí aktívnemu hráčovi žetón namiesto porazeného a opíše ho.

### Získavanie žetónov

Žetóny sa dajú získať dvoma spôsobmi - buď vám ich zaplatia ostatní hráči ako aktívnemu hráčovi, alebo si ich môžete po hodine herného času čiastočne doplniť.

### **Aktívny hráč**

Rola aktívneho hráča sa posúva okolo stola po scénach. Aktívny hráč zarámuje scénu a popisuje, čo sa v nej deje celkom voľne až do okamihu, kedy si niekto "nekúpi" slovo. Po tom, ako iný hráč opíše použitie svojho žetónu pokračuje aktívny hráč v rozprávaní, alebo scénu ukončí.

Ak je v scéne prítomných viac postáv, môže sa aktívny hráč rozhodnúť zveriť ich hranie ostatným hráčom, alebo ich konanie opíše sám.

Aktívny hráč tiež slúži ako arbiter sporov medzi ostatnými hráčmi v jeho scéne, sám však nemôže spor vyvolať.

### **Hodiny**

Po uplnutí hodiny herného času si každý hráč môže zobrať zo zásoby žetónov 5 žetónov akýchkoľvek farieb chce. Ak si hráči vyberú viac čiernych žetónov, bude jasné, že smrť bude nosným elementom scén. Ak si zoberú viac bielych, bude príbeh viac o vnútorných prehrách a márnosti.

V tomto momente sa môžu hráči tiež rozhodnúť, že je čas hru pomaly ukončiť, a každý z hráčov dostane svoju poslednú scénu ako aktívny hráč pred tým, než pristúpia k finálnej scéne.

### **Losovanie**

Hráči si pred seba vyložia po jednom žetóne tak, aby sa farby neopakovali. Do vrecúška vhadia po jednom žetóne z každej použitej farby a vytiahnu jeden žetón. Hráč s touto farbou vyhráva losovanie.

Ak je to možné, pridelte každému hráčovi farbu už na začiatku, aby sa skrátill manipulačný čas.

### **Odhalenie**

Než sa pristúpi k finálnej scéne, je potrebné odhaliť zradcu.

Priradte farbu každej dosiaľ živej postave tak, že na jej lístoček položíte žetón tejto farby. Aktívny hráč poslednej scény zoberie vrecúško a vhodí doňho žetóny tých farieb, ktoré postavy by rád videl ako zradcov (za každú ním vybranú postavu vhodí jeden žetón). Potom podá vrecúško ďalšiemu hráčovi, ktorý urobí tak isto, a opäť

podá vrecko ďalej. Keď vrecko obehne celý stôl, aktívny hráč vylosuje jeden žetón. Postava tejto farby je zradcom.

## Postavy

Postava nie je výlučným vlastníctvom jedného hráča, skôr spoločným majetkom všetkých. Hráči si vyberajú, ktoré postavy budú v scéne, ktorýkoľvek hráč môže dokonca ktorúkoľvek postavu aj zabiť, ak sa to hodí do príbehu, ktorý rozpráva.

Iba postavy, ktoré sú v čase finálnej scény živé môžu byť zradcom – nezabíjajte si preto postavy bez rozmyslu.

Môžete si vytvoriť aj postavy, ktoré budú už od začiatku stanovené ako mŕtve. Tie však, keďže ste im prideliť určitú dôležitosť, sa tiež budú podieľať podstatnou mierou na tvarovaní príbehu – využite opis ich smrti!

# *Priebeh hry*

## **1) Vytvorenie postáv a okolností**

Vymyslíte, odkiaľ sa postavy poznajú a aký majú cieľ - vylúpili spoločne banku? Stali sa náhodnou korisťou otrokárov? Či sú snáď súčasťou posádky, a plánujú vzburu? Jasné je len to, že v ich cieľi im bráni jeden z nich, a že toho niekoho je potrebné odhaliť.

Pripravte si toľko papierikov, koľko ste sa rozhodli mať postáv - najlepšie toľko, koľko je hráčov, môže ich byť ale aj iný počet; hráči nehrajú každý za "svoju" postavu, ale do scény, ktorú popisujú si vyberú niektoré (alebo všetky) postavy. Na papieriky napíšte mená postáv, nechajte si však dosť miesta na ďalšie fakty o postavách.

Pomenované postavy stručne charakterizujte podľa toho, odkiaľ sa navzájom poznajú (ak vylúpili banku, je tam strážca, zámočník, kopáč...; ak ich uniesli otrokári, možno to boli obyvatelia mestečka - kuchár, starosta, či záhradník), túto charakteristiku pripíšte na lístoček tej ktorej postavy.

Takto pripravené postavy rozložte doprostred stola.

## **2) Úvodná scéna**

Kedy sa postavy dohodli, že budú spolupracovať pri dosiahnutí cieľa? Čo ich k tomu viedlo? Aký je vlastne ich cieľ?

Aktívny hráč pre prvú scénu sa určí buď dohodou alebo losom.

## **3) Jadrom hry...**

...sú dva typy scén:

- ◆ scény z doby pred tým, než sa postavy spojili - ukazujú minulosť postáv, ako sa poznajú, aké boli medzi nimi vzťahy, ako sa dostali tam, kde sú teraz?
- ◆ minulé pokusy o dosiahnutie cieľa (napríklad úteku) - ako zlyhali? Zomrel pri nich niekto? Stalo sa niečo, čo vrhlo podozrenie na niektorú z postáv?

## **4) Finálna scéna**

Súčasnosť. Hráči odhalia, kto je zradcom a je na nich, čo s tým urobia. Odhalia postavy zradcu? Čo s ním urobia? Alebo sa zradcovi podarí prekaziť cieľ? Ako?

Zrada nie je vždy zlá, niekedy sa môže ukázať, že je len spravodlivosťou, a že prekazenie plánu ostatných je len odplatou za niečo, čo spravili zradcovi.

## Príklad hry

Cheme hrať hru o galejníkoch na lodi. Na galeje sa dostali kvôli pokusu o atentát na kráľa. Vytvoríme si napríklad 5 postáv:

- ◆ Gérard Satner - minister financií
- ◆ Adam Delvue - atentátnik
- ◆ Seléne Mieux - kráľova dcéra (zosnulá)
- ◆ otec Pierre - kráľov spovedník
- ◆ Henry Guerre - sluha, svedok pokusu o atentát

Pridelíme farby hráčom:

- ◆ Peter - červená
- ◆ Jana - modrá
- ◆ Jozef - žltá
- ◆ Adam - čierna

### Úvodná scéna:

Losom sa určí aktívny hráč pre túto scénu, je ním Peter.

Peter sa rozhodne opísať stretnutie Gerarda, Adama, Pierra a Henryho pod rúškom noci na ľudoprázdnej palube. Za Gérarda sa rozhodne hrať sám, úlohy Adama, Pierra a Henryho rozdá spoluhráčom Adamovi, Jozefovi a Jane.

*Spoločne opisujú nedôveru jednotlivých hráčov voči ostatným prekonanú nutnosťou spolupracovať pri ich celi - vytúženom úteku z lode, ktorá im už rok je nenávideným domovom. Nastal však problém - je potrebné určiť vodcu skupiny. Gerard sa rozhodne sa na toto miesto nominovať,...*

...do toho ale zasiahne Jana - vytiahne červený žetón a položí ho na stôl.

*Henry sa v hneve postaví, a zvýšeným hlasom začne vyčítať Gérardovi jeho zlyhania - kvôli nemu zomrela Seléne, kvôli nemu nakoniec kráľ nešiel cez záhradu, ako mal, Gérard je príčinou, prečo sa nezbavili nenávideného tyrana.*

Proti použitiu žetónu nie sú žiadne námietky, Peter si teda zoberie červený žetón od Jany a na Gérardovu kartičku napíše fakty, ktoré sa o ňom dozvedeli.

Scéna pokračuje dohadovaním sa, keď Adam vyloží na stôl modrý žetón a ústami otca Pierra sa pokúsi všetkých upokojiť. Jozef si ale myslí, že Pierre by sa mohol aj chcieť stať vodcom skupiny - a vyloží na stôl svoj modrý žetón. Jana si tiež myslí, že Pierre ako vodca znie dobre, tak prihodí aj svoj žetón. Pristupujeme k losovaniu - Peter vhodí do vrecúška žetóny farieb priradeným Jane, Jozefovi a Adamovi - teda modrý, žltý a čierny. Vytiahne žltý žetón, vyhral Jozef. Jozef zaplatí svoj modrý žetón Petrovi a pokračuje v načatom opise

*Otec Pierre vstúpi do rozohneného prejavu Henryho, a so zamatovým pokojom položí ruku na jeho plece. Henry sa utíši a sadne si, akoby v tranze počúva hovoriť Pierra o tom, ako Pán dal človeku múdrosť, ktorá je umocnená jeho pokorou, a dáva pokoj a šťastie tým, ktorí po ňom netúžia. Hovorí o tom, že on ako pastier zblúdilých duší vidí cestičky medzi vlkami, a o tom, ako s pokojom v srdci dokáže predvídať besnenie a vyhnúť sa mu. Viac nebolo treba na to, aby Pierre získal na svoju stranu všetkých a dokázal to, o čo sa Gérard len snažil – zjednotiť ich.*

Otec Pierre naberá svojim pokojným prejavom nečakaný rys, túžbu po moci, čo Peter poctivo zapíše na jeho kartičku...

*Scéna končí zvolením Pierra za vodcu novovzniknutej skupiny odporu.*

Aktívnym hráčom v ďalšej scéne bude Jana.

## **Scéna 2**

Jana chce zistiť, aký bol vzťah medzi Seléne a Gérardom, no povie, že nechce zatiaľ riešiť, ako Seléne zomrela. Spoločnými silami hráči popíšu (a odhalia), že Gérard požiadal Seléne o ruku, no v momente, keď chcela odpovedať, vtrhol kráľ, a v zúrivosti nad Gérardovou opovážlivosťou ho nechal naposapas svojej osobnej stráži. Scéna končí Gérardom skrčeným na zemi v kaluži vlastnej krvi.

## **Scéna 3**

Prvý pokus o útek - zlyhal tradične - prístup na bárku im zahatali strážne, s ktorými sa pobili. Jeden zo strážcov pri bitke zomrel, čo skončilo neľútostným bičovaním všetkých zúčastnených - okrem otca Pierra, ktorého, vraj, odniesli po bitke v bezvedomí k lodnému lekárovi.

## **Scéna 4**

Noc atentátu - atentátnik Adam pripravený v záhrade, Gérard v čiernom hábite vykúka spod stĺporadia kým otec Pierre sa lúči s kráľom po spovedi. Kráľ však nevychádza zadným vchodom, ale netradične sa rozhodne ísť na predná nádvorie paláca - atentátnika sa zmocní panika, uteká na predné nádvorie, a mysliac si, že kráľ je sám rýchlo bodá - nevediac, že jeho počínanie sleduje Henry. Kráľ kričí a domáha sa pomoci, no Henry mu odmieta pomôcť. O chvíľu pribehnú strážne, k zranenému kráľovi volajú lekára, kým okolostojacich spútajú a chodia do väzenia.

## **Hodiny**

Tesne pred ukončením štvrtej scény zazvonia hodiny - uplynula hodina hry, je čas doplniť žetóny. Všetci sa rozhodnú, že im treba viac červenej - násilie teda bude významným elementom.



V ďalších scénach by sa mohli rozoberať rôzne témy - od ostatných pokusov o útek, cez naverbovanie Adama ako atentátnika, smrti Seléne až po príčiny zatiahnutia otca Pierra do konšpirácie. To už nechám na predstavivosti čitateľa.

## Odhalenie

Posledným krokom je finálna scéna, pred ktorou treba zistiť, kto je vlastne zradcom.

Na kartičky žijúcich postáv, teraz už husto popísané, Jana, aktívny hráč poslednej scény, rozloží farebné žetóny. Gérard dostane čiernu farbu, Adam modrú, Pierre červenú a Henry bielu. Jana ďalej vezme vrečko a vhodí doňho - tajne - červený a čierny žetón, a podá vrečko ďalej. Keď sa jej, teraz už plné, vráti, siahne dnu, a vytiahne čierny žetón. Zradcom je teda Gérard. Pre zaujímavosť vytiahne ešte ostatné žetóny - sú tam štyri červené, ďalší čierny a biely žetón. Hoci Pierre sa zdal byť podozrivý všetkým, predsa nakoniec zradcom nebol.

## Finálna scéna

Jozef rozhodne, že finále si zaslúži poriadne kulisy, povie teda, že miestnosť, kde sa galejníci stretli sa kymáca spolu s celou loďou v náporoch vetra a dažďa v snád' najhoršej búrke, ktorú spiklenci počas svojho pobytu na nej zažili.

Pierre pristupuje k Gérardovi, a s odporom mu začne vyratúvať, koľkokrát sa ho Gérard pokúsil zabiť, a že teraz končne má dôkaz, ktorý tak dlho potreboval pre to, aby presvedčil aj ostatných o Gérardovej zrade - a vyťahuje zo záhrenia lístoček adresovaný podporučníkovi s miestom a časom ďalšieho dohodnutého pokusu, ktorý dokonca Gérard vo svojej spupnosti aj podpísal. Gérard zbledne, zrúti sa zem, a pochopiac, že je všetko stratené vysvetlí svoje dôvody - prevažne zbabelosť a túžbu dostať sa z galejí aj za cenu životov tých, ktorých do atentátu sám vtiahol, lebo nedokázal preniešť cez srdce potupu, ktorú naňho kráľ uvalil. Scéna končí, keď Gérard vychádza na palubu so smrteľnou bledosťou v tvári.