



30

DAYS
OF
NIGHT

BASED ON THE GRAPHIC NOVEL

GUNNARÓVI VLCI

JAN 'CROWDY' ROSSA

Príspevok do súťaže RPG Kuchyňa 2009 organizovanej stránkami rpgforum.cz a rpg.sk
Inšpirované filmom, komiksami a knihami z prostredia 30 Days of Night



DRAKKAR V TME

Oheň v kozube veselo praská a šíri príjemné teplo do celej krčmy. Ľudia sediaci okolo starého skalda takmer nemyslia na zimu a nečas, ktorý vládne za stenami mohutnej drevenej stavby. Starý skald sa napije medoviny z rohu, ktorý mu ktosi vtisne do ruky a začne rozprávať: „Toto je príbeh o Gunnarovi Ľadovom Vlkovi a jeho posádke berserkrov, ktorých nikto nenazval ináč, ako Gunnarovi Vlci.“ /

Z ťažkých mrakov, ktoré sa na oblohe zbierali, sa spustilo husté sneženie, vietor skuvíňal v lanoví Ľadového Vlka ako zmyslov zbavení.

„Zasratá búrka!“ ulavil si Thorsten smerom ku Gunnarovi a zotrel si sneh ktorý mu namrzal na brade a fúzoch. „Budeme musieť čím skôr pristáť, lebo to už loď ani vlci dlhšie nevydržia.“

„Hovno nevydržia, musia. K Bjørnborgu je to ešte dve, možno tri hodiny plavby. Moji vlci vydržia všetko. Aj zasratú búrku!“ odvrkol Gunnar a ďalej uprene zízal do snehového pekla, ktoré sa rozpútalo všade naokolo. „Len či vydržia aj medzi ľuďmi...“ pomyslel si Thorsten, „sme na mori už dva týždne, určite potečie červená, vlci sú hladní.“

* * *

„Blíži sa loď, drakkar!“ vtrhol do siene Erik Horúca Hlava, sneh z neho padal na všetky strany ako sa predieral ku jarlovi.

„Nemožné, v takejto búrke by sa potopil aj Naglfar. Zase si pil?“ prekvapil sa jarl.

„Pri Odinovom oku prisahám jarl, nepil som! Ešte... K prístavu sa naozaj blíži drakkar.“ ohradil sa Erik. Jarl ho len provokoval, už počas Erikovej obhajoby si prehodil cez plecia ťažký plášť z bieleho medveďa, zobral sekeru opretú o stoličku, upravil si meč na páse a vyrazil k dverám.

* * *

„Mal si pravdu Erik, drakkar. A nie hocijaký. Ladový Vlk. Chod' upozorniť ostatných.“
rozkázal járl Olaf Železná Päšť. Erik zbledol a rozbehol sa z hradieb spať do dediny.
„Gunnar a jeho vlci, tých sem určite priviedol sám Loki. Ako keby nestačila tá hnusná
búrka, určite slnko nevidíme aspoň týždeň.“ povzdychol si Olaf.

O KOM JE TÁTO HRA?

Gunnarovi Vlci je RPG hra o Vikingoch – upíroch situovaná do 11. storočia. Hráči predstavujú elitných bojovníkov v posádke Gunnara Ladového Vlka, sú jeho osobnou gardou. Pri návrate z letnej výpravy za korisťou a krvou ich zastihne snehová búrka a musia prísť v Bjornborgu, malej pevnosti na konci fjordu, ktorej velí Olaf Železná Päšť, Gunnarov priateľ. Musia sa tváriť, že sú obyčajní ľudia, skrývať pravdu o svojej skutočnej podobe a nezabíjať Olafových ľudí.

Posádka Ladového Vlka vrátane Gunnara sú ľudia. Hráči vystupujú v roli berserkrov – zúrivých bojovníkov vo vlčích kožušinách, nemilosrdných a smrteľne nebezpečných krvilačných zabijakov, ktorí v bojovom vytržení pijú krv nepriateľa. Povráva sa, že im v boji narastú pazúry a vlčie zuby a necítia bolesť.

V skutočnosti sú to upíry, ktorí uzavreli dohodu s Gunnarom. Gunnar ich kryje pred ostatnými ľuďmi, necháva im zajatcov alebo otrokov, aby si s nimi robili, čo chcú. Získal takmer neporaziteľnú elitnú družinu zabijakov, ktorých využíva na nočných prepadoch. Ostatní vikingovia v posádke divné správanie, vyhýbanie sa slnku a nadľudské schopnosti pripisujú požehnaniu od Odina.

VYBAVENIE POTREBNÉ KU HRE

Hráči potrebujú dobrú fantáziu, papiere a tužky alebo perá na poznámky, denník postavy, hodinky (predpokladám, že tie má každý hráč svoje). Ideálna zostava je 3 až 5 hráčov plus Rozprávač, ktorý vedie hru.

Hráči ďalej potrebujú 6 kociek z každej z nasledujúcich farieb – biela, čierna, červená plus 6 kociek nejakej inej farby.

GUNNAROVÍ VLCI

Tvorba postavy je jednoduchá, hráč si vyberie meno a pohlavie svojej postavy a napíše tri veci ku každej oblasti okrem ľudských predností, kam si ich napíše šesť, a upírskych nerestí, ktoré má všetky.

Meno

Mužské: Arne, Bjørn, Eirik, Geir, Gisle, Gunnar, Harald, Håkon, Inge, Ivar, Knut, Leif, Magnus, Olav, Rolf, Sigurd, Snorre, Steinar, Torstein, Trygve, Ulf, Valdemar, Vidar, Yngve ...

Ženské: Astrid, Brynhild, Freydis, Gudrun, Gunnhild, Gunnvor, Hilde, Ingrid, Ragnhild, Ranveig, Sigrid, Sigrunn, Siv, Solveig, Svanhild, Torhild, Torunn, Turid, Vigdis, Yngvild ...

Mužské priezviská majú koncovku –sson, ženské –dotir. Eiriksson, Olavsson, Magnusdotir, Ingedotir ...

Poznávacie znamenia

Charakteristické poznávacie znamenia viditeľné na prvý pohľad: dlhé ryšavé vlasy, mohutná postava, jazva, tetovanie, ozdoba, ...

Spomienky

Tri najvýraznejšie spomienky postavy, každú by mal hráč opísať jednou dvoma vetami. Veci, ktoré sa postave vryli do pamäti a viažu sa k nim silné emócie, či už kladné alebo záporné. Spomienky vytvárajú minulosť postavy a veľa napovedia o jej vzťahu k určitým veciam, osobám, národom, situáciám, náboženstvu atď.

„Pri útoku na germánsku obchodnú loď mi zabili brata.“

„Predtým, ako ma premenili na upíra, som mal krásnu frajerku.“

„Sigurd mi zachránil život, keď nás napadol hladný ľadový medveď.“

Túžby

Tri veci, po ktorých postava najviac túži, sú to jej ciele, ktoré chce dosiahnuť. Túžby by mali slúžiť ako nápoveda pre Rozprávača, aké prvky a situácie zaradiť do hry, aby sa postave naplnili jej túžby. Vždy, keď si postava svoju túžbu naplní a nechce ju opakovať, hráč si zvolí novú Túžbu.

Ľudské prednosti

Šesť (nie tri, ako všetky ostatné) najvýraznejších rysov postavy, ktorými vyniká nad ostatnými ľuďmi. Prednosťami môžu byť fyzické prednosti (silák, bystrý, obratný, otužilý), povahové vlastnosti (pokojný, rozumný, nebojácny, rozvážny), schopnosti alebo remeslá (šermiar, kováč, jazdec, námorník, tesár, zlatník, obchodník, plávanie).

Hráč si vyberie jeden rys, ktorému prideli tri body (□□□) a pripíše hodnotenie „Najlepší“, dva rysy, ktorým prideli dva body (□□) a pripíše hodnotenie „Výborný“ a tri rysy, ktorým prideli jeden bod (□) a pripíše hodnotenie „Dobry“.

Ľudské neresti

Neresti, ktorými postava trpí. Okorenia hru, najmä ak ich Rozprávač alebo iný hráč dobre využije na rozvinutie alebo ozvláštnenie príbehu. Napríklad násilník, prchký, zbabelec, klamár, alkoholik, sadista, hazardný hráč ...

Hráč zoradí neresti od najväčšej, ktorej priradí tri body (□□□), až po najmenšiu, ktorej priradí jeden bod (□). Hodnotenia sú Patologický / Veľký / Občasný.

Hráč môže uviesť aj viac Nerestí ako tri (maximálne však šesť), ale všetky len „Občasné“. Takto získa body na vyšší počet Predností (Ľudských alebo Upírskych).

Rozprávač by sa mal snažiť uvádzať scény, v ktorých sa prejavia aj Neresti postáv, aby hru ozvláštnil a aby si hráči nenabrali veľa nerestí, ktoré nebudú ich postavy neskôr obmedzovať alebo postihovať.

Upírske prednosti

Hráč si vyberie jednu prednosť, ktorej prideli tri body (□□□) a pripíše hodnotenie „Najlepší“, dve, ktorým prideli dva body (□□) a pripíše hodnotenie „Výborný“ a tri prednosti, ktorým prideli jeden bod (□) a pripíše hodnotenie „Dobry“.

Nadľudská sila – postava dokáže zdvihnúť loď, preskočiť 20 metrovú priepasť ...

Rýchlosť – postava dokáže utekať tak rýchlo ako cválajúci kôň.

Hypnóza – jednoduchý jednorazový príkaz (□), séria príkazov (□□), aj sebevražedný príkaz (□□□).

Regenerácia – jedna čierna kocka za scénu (□), tri čierne kocky za scénu (□□), kompletne vyliečenie tela za scénu (□□□).

Ludská forma – jeden deň (□), týždeň (□□), mesiac (□□□) pri spotrebovaní jednej kocky krvi postava vyzerá ako človek, klam dokáže rozoznať len iný upír.

Hibernácia – postava upadne do hibernácie, prežije aj takmer kompletne zničenie tela ak je nepoškodená hlava, zmrazenie atď. Týždne (□), mesiace (□□) alebo roky (□□□) pri spotrebovaní jednej kocky krvi.

Rozvinuté zmysly – lepší čuch, sluch, chuť, hmat, videnie v tme ...

Empatia – postava vycíti základné emócie – strach, radosť, neistotu, klamstvo ...

Telepatia – postava vie čítať a vysielat' myšlienky na priamu viditeľnosť (□), niekoľko sto metrov ak pozná polohu (□□) alebo niekoľko kilometrov (□□□) aj bez toho, aby postava poznala polohu.

Jasnozrivosť - Raz (□), dva krát (□□) alebo tri krát (□□□) za herné sedenie prežije postava Jasnozrivosť – uvidí do budúcnosti. Pred ukončením scény hráč povie: „Mám také tušenie, že nie je práve najrozumnejšie, ak spravíme ..., mohlo by to skončiť“ a v skratke prerozpráva scénu, ktorá sa práve odohrala. Zloží svoje hodinky (alebo mobil, ak ho používa aj namiesto hodínok) na stôl na znamenie, že to je mechanické využitie Jasnozrivosti jeho postavy. Herný čas sa vráti na začiatok scény, Rozprávač znovu uvedie scénu, a hráči môžu odohrať scénu ešte raz. Každá scéna sa môže opakovať len raz. Hráč nemôže použiť Jasnozrivosť len na prehodenie kociek, musí odohrať scénu iným spôsobom, respektíve nemôže uskutočniť tú istú akciu ešte raz.

Upírske neresti

Hráč si z upírskych nerestí nevyberá, jeho postava má automaticky všetky. Neresti označené * majú len jeden stupeň, nezhoršujú sa. Hráč si môže zlepšiť odolnosť voči Smrtiacemu slnku alebo posilniť Nákazlivosť, Rozprávač môže zhoršiť Smäd alebo Zúrivosť podľa toho, ako sa odvíja dej hry.

Smrtiace slnko – každú minútu (□), desať minút (□□) alebo polhodinu (□□□), ktorú je postava vystavená pôsobeniu slnečného žiarenia, je zranená. Hráč odoberie 1 kocku z banku kociek predstavujúcich telo postavy. Hráč hodí bankom Krvi proti Rozprávačovmu banku, v ktorom je jedna kocka za každú uplynutú minútu (10 minút alebo polhodinu). Ak prehrá, posadne jeho postavu Zúrivosť.

*Slabý čuch** – ak teplota klesne pod bod mrazu, upírov čuch je oslabený na obyčajnú ľudskú úroveň.

*Nič nedokáže žiť bez hlavy** - ak je upírova hlava zničená, upír okamžite a definitívne umiera, nedokáže regenerovať hlavu.

Smäd – keď sa upír dostane do kontaktu s krvou alebo krváčajúcou osobou, môže stratiť sebakontrolu a zaútočiť s cieľom uhasiť smäd po krvi. Hráčov bank predstavuje bank Krví, Rozprávačov Smäd.

Nákazlivosť – človek sa po styku s upíriou krvou premení na upíra za niekoľko minút () , hodín () alebo dní () .

*Upíria forma** - pokiaľ hráč neinvestuje Krv do Ľudskej formy, jeho postava má bielu na dotyk studenú pokožku, špicaté uši, predĺžené tesáky, ostré pazúry, dlhý jazyk podobný chameleónovmu.

Zúrivosť – postava získa Nadľudskú silu AJ Rýchlosť na rovnakom stupni odrazu, ale nevie sa ovládať do konca scény

Predmety

Tri predmety, ktoré postava vlastní a má k nim nejaký špeciálny vzťah alebo sa k nim viaže nejaký príbeh či spomienka. Hráč musí napísať jednu dvoma vetami, aký vzťah alebo príbeh sa viaže k danému predmetu. Ostatné obyčajné vybavenie je na uvážení a zdravom rozume hráča, posledné slovo má Rozprávač.

SIGURD JEDNO OKO

Poznávacie znamenia

Má len jedno zdravé oko - pravé, ľavé je poškodené. Jazva na ľavej polovici tváre, nosí na chrbte obrovský meč

Spomienky

Keď človeku medveď roztrhne tvár, sakra to bolí.

Rád spomínam na bolesť v očiach iných.

Ten zasran Arnulf mal šťastie, že som sa vrhol na hladného medveďa z druhej strany. Dlíží mi život.

Túžby

Mať vlastný drakkar.

Získať naspäť zrak.

Pôsobiť bolesť ľuďom.

Ľudské prednosti

Najlepší Šermiar

Výborný s nožom

Výborný Plavec

Dobry Námorník

Mohutná postava

Pekný hlas

Ľudské neresti



Patologický Sadista

Veľký Lakomec

Občas Prchký

Upírske Prednosti

Nadľudská sila

Regenerácia

Ľudská forma

Upírske neresti

Smrťiace Slnko

Slabý čuch

Nič nedokáže žiť bez hlavy

Smäd

Nákazlivosť

Upíria forma

Zúrivosť

Predmety

Hltač duší – obojručný meč. Jedna stará vedma mu vyveštila, že ten meč mu raz predĺži život pohltitím duše nepriateľa. Kto mohol vedieť, že to bude ináč. S mečom sa vrhol na upíra útočiaceho na jeho suseda a sám sa nakoniec stal upírom. S nekonečným životom.

Odinov amulet – Odin má tiež len jedno oko, mali by sme držať spolu.

Strieborný vykosťovani nôž – našiel ho u jedného mŕtveho šľachtica, tak krásne pôsobí bolesť ľuďom.



HERNÉ MECHANIKY

Kocky

Hráči potrebujú ku hre kocky rôznych farieb:

Biele kocky – predstavujú myseľ postavy. Hráč, ktorého postava je oddýchnutá, čerstvá, má k dispozícii 6 kociek. Pri nadmernej psychickej záťaži sa počet kociek znižuje, pri klesnutí na nulu sa postava zlomí a upadne do Zúrivosti.

Čierne kocky – predstavujú telo postavy. Hráč nezranenej postavy má k dispozícii 6 kociek, pri každom zranení alebo nadmernej fyzickej záťaži sa počet kociek znižuje. Ak počet kociek klesne na nulu, postava upadne do kómy. Postava upíra môže upadnúť do Hibernácie aby prežila, postava človeka za krátko umrie, ak nedostane pomoc.

Červené kocky – predstavujú krv, ktorú má upír k dispozícii. Pri použití Upírskej prednosti hráč odoberie jednu červenú kocku, ktorú pridá do svojho banku kociek a na konci scény odloží nabok. Červené kocky môže obnoviť vypitím ľudskej krvi.

Iné kocky – používa ich Rozprávač alebo hráči, predstavujú dodatočné vplyvy pôsobiace v hre – lepšie vybavenie, prírodné podmienky atď.

Kocky slúžia na rozhodovanie konfliktov a zároveň aj ako počítadlo a ukazovateľ stavu, v ktorom sa postava nachádza. Ak má hráč v niektorom banku kociek menej ako šesť, znamená to, že jeho postava je unavená, zranená alebo má nedostatok krvi, záleží od banku kociek.

Herné scény

Každé herné sedenie je rozdelené na scény. Dodržiavať rozdelenie na scény a ich presné ohraničenie je veľmi dôležité kvôli využívaniu Jasnozrivosti a manipulácii s herným časom.

Scéna má nasledovné fázy:

Úvod – v úvode Rozprávač načrtne situáciu a začiatkové podmienky, ktoré ovplyvňujú scénu

Úmysly jednotlivých postáv – v tejto fáze hráči oznámia úmysly jednotlivých postáv. Hráči môžu ohlasovať úmysly v náhodnom poradí, alebo od jedného hráča postupne všetci hráči okolo stola, alebo si môžu hodiť kockou a určiť poradie podľa toho, kto hodil vyššie číslo. Záleží na dohode hráčov, čo im najviac vyhovuje.

Vykonanie úmyslov a vyhodnotenie výsledkov kociek – v tejto fáze sa vykonajú naraz všetky úmysly.

Vyhodnotenie scény – keď už žiadny hráč neovplyvňuje banky kociek, vyhodnotia sa výsledky

Jasnozrivosť – v tejto fáze scény môže jeden z hráčov uviesť do hry Jasnozrivosť, herný čas sa vráti na začiatok scény, do fázy Úvod. Rozprávač ešte raz stručne zhrnie úvod a hráči odohrajú scénu znovu.

Ukončenie scény – po vyhodnotení scény nastane ukončenie scény a hra pokračuje ďalšou scénou.

Konflikt

Ak vo fáze Vykonania úmyslov všetci hráči súhlasia s tým, čo sa bude diať, všetko prebehne tak, ako hráči oznámili.

Ak niektorí hráči alebo Rozprávač nesúhlasia s úmyslami iných, nastáva konflikt a na radu sa dostávajú kocky.

Bank kociek

Každý hráč si určí bank kociek, ktorý v danej scéne použije. Zoberie si biele alebo čierne kocky v závislosti od toho, čo sa chystá vykonať. Ak vyjednáva s obchodníkom, používa biele kocky (Myseľ), ak s niekým bojuje, používa čierne kocky (Telo).

K základnému banku si priberie jednu až tri kocky ak využíva niektorú zo svojich predností.

K banku si ešte môže pribrať jednu kocku inej farby, ak má v konflikte nad súperom výhodu (bojuje z ťažkou sekerou proti nožu, ak majú obaja meče, má výhodu štítu, pri prenasledovaní v meste pozná mesto lepšie, pri obchodovaní vie, že kupec je v časovej alebo finančnej tiesni atď.).

Ak hráč používa Upírsku prednosť, priberie si do banku ešte červené kocky reprezentujúce prednosť.

Bank kociek = Mysel'/Telo + Ľudská Prednosť + výhoda + Upírska prednosť

Štandardný bank kociek Rozprávača, ak nehrá za nejakú postavu, má 6 kociek. Môže sa zväčšiť (náročné, veľmi náročné, takmer nemožné) alebo zmenšiť (ľahké, veľmi ľahké, rutina) o jednu až tri kocky.

Príklad: Olaf chce nadvihnúť zapadnutý voz z blata. Hráč použije 6 kociek Tela plus 2 za Olafovú prednosť Silák $\square\square$ plus jednu za to, že Olaf zobral kus brvna a používa ho ako páku. Spolu má 9 kociek. Rozprávač má 6 kociek, situáciu nijak nezhoršuje (voz naložený ťažkým nákladom atď').

Kto vyhral?

Každý konflikt má zvyčajne víťaza a porazeného. Ako ich teda určíme?

Súperiaci hráči hodia svojimi bankami kociek a vyhráva hráč s najvyšším číslom na kocke. V prípade zhody najvyššieho čísla vyhráva hráč s vyšším počtom rovnakých čísiel. Postupuje sa smerom dole až kým sa neurčí víťaz.

Príklad: ak jeden hráč hodí 5, 4, 2, 2, 1, 1 a druhý 6, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 2, vyhral druhý hráč, lebo mal najvyššie číslo – 6.

Príklad: ak jeden hráč hodí 6, 5, 4, 2, 1, 1 a druhý 6, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 2, vyhral druhý hráč. Obaja hodili jednu 6, druhý hráč mal dve 5 a prvý len jednu 5.

Ak sa hráčovi, ktorý prehráva, situácia nepáči (ruku na srdce, komu sa páči prehrávať?), môže do banku pribrať ďalšie kocky ako znak zvýšenej námahy, maximálne však tri. Po vyriešení konfliktu sa jeho základný bank (Mysel' alebo Telo) zníži o rovnaký počet kociek, aké hráč použil navyše. Predstavuje to únavu alebo zranenie, ktoré postava v konflikte utrpela.

Príklad: ak hráč použije v boji extra 2 kocky, jeho postava je zranená a do ďalšieho konfliktu má hráč k dispozícii len 4 kocky Tela namiesto 6.

Príklad: ak hráč pri obchodnom rokovaní použije 3 extra kocky, dlhé a únavné rokovanie ho psychicky vyčerpalo a do najbližšieho konfliktu má k dispozícii len 3 kocky Mysle.

Každá kocka, ktorú má víťaz navyše oproti porazenému, znamená jeden úspech. Čím viac úspechov, tým lepšie víťaz obišiel. Zjednal lepšiu cenu, vyhral boj a zranil súpera (1 kocka = 1 zranenie súpera, porazený hráč má menej kociek k dispozícii).

Keď už žiadny z hráčov účastniacich sa konfliktu nechce pridávať kocky, určí sa víťaz, ktorý prerozpráva priebeh konfliktu zohľadňujúc výsledky a dodatočné kocky.

Skrytý talent

Jedným zo spôsobov, ako ovplyvniť výsledok konfliktu, je uvedenie novej skutočnosti - Prednosti, predmetu, postavy alebo informácie - do hry. Hráč raz za herné sedenie môže na stôl položiť svoje hodinky na znak manipulácie s herným časom a uviesť do hry novú skutočnosť. Musí to byť prednosť, ktorú ešte predtým nemal možnosť prejavíť, alebo predmet, ktorý ostatné postavy nemali predtým možnosť vidieť, alebo informácia, ktorú v minulosti získal a ešte neprejavil.

Aktuálna scéna sa na chvíľu preruší, hráč prerozpráva príbeh z minulosti, ako sa u neho daná Prednosť alebo predmet objavili, získa nové kocky, a herný čas sa vráti do pôvodnej scény.

Na uvedenie novej Prednosti musí mať hráč dostatok nepoužitých skúseností. Pri uvádzaní predmetov do hry by sa mali hráči riadiť zdravým rozumom a posledné slovo má vždy Rozprávač. Pakľúč vo vrecku je OK, obojručná sekera nie, lebo by ju predtým niekto videl a neobjaví sa na scéne len tak zo vzduchu.

Oddych

Každé ráno hráčovi pribudne jedna kocka v banku Tela aj Mysle. Spánok osvieži oboje, postava sa cíti ráno lepšie.

Upírom ubudne jedna kocka Krvi (ak nemajú schopnosť Ľudská forma na vyššom stupni) ak strávili deň v prítomnosti ľudí (a v malej dedine počas snehovej búrky, keď nemajú možnosť nikam odísť, je to viac ako pravdepodobné...).

SKÚSENOSTI A ROZVOJ POSTÁV

Za každú scénu, do ktorej sa postava zapojí, získava jeden bod skúseností.

Zlepšenie Prednosti o jeden stupeň stojí 6x nové hodnotenie bodov skúseností.

Príklad: uvedenie novej Prednosti stojí 6 bodov skúseností. Zlepšenie Prednosti o jeden stupeň z □ na □□ stojí (6x2) 12 bodov skúseností.

KRV V HRE

Ak upír zabije a vypije človeka, z každého získa iné množstvo Krvi (v hre reprezentovanej červenými kockami). Hráč však nikdy nemá k dispozícii viac ako 6 červených kociek.

6 – statný muž

5 – menší muž, žena

- 4 – mládenec, dievča
- 3 – dieťa v puberte
- 2 – malé dieťa
- 1 – novorodenec, mačka, pes

BJØRNBORG

Bjørnberg je malá pevnosť nad fjordom na južnom pobreží Nórska, pod ktorou sa krčí dedinka. V pevnosti je asi 20 – 30 vikingov pod vedením jarla Olafa, ich ženy a rodiny a niekoľko otrokov a otrokýň, spolu asi 90-100 obyvateľov, v dedinke pod pevnosťou žije ďalších asi 300 ľudí. Jarl Olaf vlastní dva Drakkary – Hugin a Munin – pomenované po Odinových havranoch.

30 DAYS OF NIGHT

Pre viac inšpirácie, ako zahrať upírov v tejto hre odporúčam prečítať si knihy a komiksy z prostredia 30 Days of Night, je to vynikajúce čítanie. Viac informácií sa dá nájsť na http://en.wikipedia.org/wiki/30_days_of_night, autormi sú Ben Templesmith (<http://ben-templesmith.livejournal.com/> alebo <http://www.templesmith.com/faze3/>) a Steve Niles (http://en.wikipedia.org/wiki/Steve_Niles). Jednoznačne najlepší ilustrátor, ktorý sa podieľal na tejto sérii je Justin Randall (<http://fetish55.deviantart.com/>).

POZNÁMKY DIZAJNÉRA

Využitie ingrediencií:

Podvod – upíry sa vydávajú za ľudí

Hodiny – symbol oznamujúci hernú mechaniku pri jasnozrivosti a uvádzaní nových skutočností do hry počas konfliktu, symbol času a časového stresu – postavy musia mŕňať krv na kamufláž svojej pravej podstaty

Barva – farebné kocky

Oko – jasnozrivosť – oko do budúcnosti, telepatia – oko do mysle /

Bouřka – búrka uväzní upírov v ľudskej osade a núti ich tam ostať

"Ve hře musí být přítomná smrt. Musí se dotknout všech postav. Pro hráče to nesmí být trest, vyřazení, ani oslabení" – všetky postavy museli umrieť aby sa mohli stať upírmi.

"Hráči musí být schopni manipulovat s herním časem" - jasnozrivosť, uvádzanie Predností do hry

Búrka skončila, je čas ísť ďalej....

