

Jak jsi mi změnil život

Rolová hra o vás samých

Jan „jonka“ Kijonka

Snad každý měl někdy přání aby jeho život byl lehčí, zajímavější nebo víc vzrušující než ten jeho stávající. Možná patříte mezi ty, kteří si řeknou jak to hrdinové na plátně mají jednoduché a jak jsou jejich cesty jasné. Představte si, že se jednoho dne vzbudíte a váš život začne být přesně tím snem jakým jste si vysnili nebo jaký jste záviděli svým oblíbeným hrdinům, nebo možná tím hororem jakých se ve svých snech bojíte. Aby toho nebylo málo a taky protože na plnění svých snů nestačíte sami, objeví se va vašem životě hvězda vašich snů, hrdina z plátna aby vám na vaší cestě pomohl, věrný bratr nebo sestra střežící vaše kroky, nebo taky velký nepřítel čekající na vaše zaváhání. Takže připravte si tužku na podpisy, otevřete peněženku, připravte se na lítání holubů do úst, vaše cesta začíná.

Jak jsi mi změnil život

je rolová hra, ve které budete hrát sami sebe. A nebude to to jediné co budete dělat. V této hře si budete představovat a vyprávět ostatním spoluhráčům jaké by to bylo kdyby... kdyby do vašeho života vstoupil někdo jiný, někdo na koho se můžete spolehnout, někdo kdo je silný a skvělý nebo to je ten největší bastard pod sluncem a neustále vám ničí život.

Představte si, že jste vládci nad vlastním životem. Můžete sami sobě dopřát luxus splněných cílů nebo můžete sami sebe uvrhnout v obtížné situace ve kterých byste se chtěli vidět. V této hře budete ostatním popisovat svůj život jaký by mohl být, kdyby všechno vyšlo podle vašich představ, ať už to jsou představy o suverénním jedinci nebo dramatické stvárnění života obyčejného člověka.

Tyto představy pak budou ovlivňovat vstupy ostatních spoluhráčů a taky příchod vašeho vysněného hrdiny jako velkého přítele a rádce nebo jako velkého padoucha, tento hrdina vám pak pomůže překonávat úskalí nebo jinak měnit váš život ze zažitých stereotypů. Připravte si fantazii, hra o váš život začíná.

K téhle hře potřebujete

jednoho až pět spoluhráčů

10-20 desetistěnných kostek (v případě nouze mohou být obyčejné šestistěnky)

listinu postavy

žetony (mince, zápalky), trochu víc, odhadem tak 40

barevné karty nebo postačí o obyčejné hrací karty

psací potřeby nejlépe tužku a gumu

Začínáme

- První co uděláte je, že řeknete ostatním kdo jste, co děláte, jaké jsou vaše zájmy a v jakých kruzích se obvykle pohybuje. Stačí stručný popis, který vám zabere 1-3 minuty. V popisu můžete vycházet z reality a nebo pozor! Můžete si vymyslet vlastní fiktivní svět ve kterém žijete pokud nejste spokojeni se svým stávajícím.
- Druhou věcí je vymyslet si pro sebe hrdinu. Hrdina je nějaká postava, kterou znáte z filmu, televizní obrazovky nebo knih. Měla by to být osoba známá a pokud není známá všem, měli byste ostatním o ní něco říci bližšího. Například to může být Batman, Frodo, Pepík námořník nebo kdokoliv známý kdo vám utkvěl v paměti jako zajímavá postava. S tímto hrdinou bude vaše postava spojena, bude jejím nepokrevním bratrem, pomocníkem, nebo lumpem, každopádně hrdina bude výrazně zasahovat do vašeho života. Nyní si určete jestli je váš hrdina pro vás přítel nebo padouch. Hrdina je tady totiž proto aby vám pomáhal nebo aby vám komplikoval život a hlavně vám ho asi trochu změní než byste byli na všechno sami. Řekněte ostatním koho jste si zvolili a co pro vás znamená (přítel – padouch).
- Jakmile všechno tohle máte, jste na řadě s vyplňováním své listiny. Podívejte se nyní na svoji listinu aby jste viděli co všechno tam máte. Teď je důležité jestli jste svého hrdinu označili jako přítele nebo padoucha, protože jestli je to padouch – vyplňujete vy statistiky pro sebe a ostatní vyplňují statistiky pro vašeho hrdinu, a jestli je pro vás přítel vyplňujete vy statistiky pro vašeho přítele a ostatní spoluhráči vyplňují statistiky vaše. Pojdme se nyní podívat co všechno je na listině.

Statistiky

Vy

Vlastnosti

Ve hře existují tři vlastnosti.

Kariéra

Kariéra označuje vaši práci, vaši schopnost jakékoliv manuální nebo duchovní práce, sílu vašeho zaměstnání i spokojenost se současnou existencí.

Vztahy

Vztahy pokrývají vaše veškeré sociální. Sílu vašich vztahů, společenskou přízeň, oblíbenost ve společnosti, kvalitu vašich vztahů.

Duchovno

Duchovno označuje vaši radost, duchovní pokroky, schopnost užívat si života.

Všechny vlastnosti se mohou měnit průběhem hry, mohou stoupat i klesat. Minimální hodnota vlastnosti je 0 maximální je 5. Vlastnosti nejenže označují jak na tom jste ale taky znamenají bonusové kostky v konfliktech o kterých se dozvíme později.

- **Nyní si rozdělte 6 bodů mezi vaše vlastnosti, pokud jste si ale určili hrdinu jako svého padoucha rozdělte si bodů 9.**

Risy

Risy označují vaše charakterové vlastnosti nebo rysy, které jsou na vás důležité nebo zajímavé. Risy nejen že popisují postavu, ale také pomáhají postavě v konfliktech. Risy mohou být dvojího druhu, záporné a kladné. Záporné rysy vypovídají většinou o vašich slabínách kdežto kladné rysy vypovídají o vašich kladech.

Většina rysů se také může měnit průběhem hry a některé rysy mohou být takzvané zamknuté a nelze je tak měnit. Více o tom se dozvíte později.

- **Pokud jste si zvolili hrdinu jako svého padoucha napiš si nyní tři kladné a dva záporné rysy. Pokud jste si zvolili hrdinu jako svého přítele spoluhráči vám napíš o vás dva kladné rysy a tři záporné.**

Nemesis

Nemesis je odvěký nepřítel, rival nebo situace u které se necítíte ve své kůži. Nemesis má praktický význam takový, že vám díky ní mohou spoluhráči pokusit přebrat úlohu vypravěče.

- **Napiš si svoje tři nemesis.**

Cíle

Cíle jsou vaše životní cíle, které máte, nebo to mohou být otázky, které chcete zodpovědět, nebo to mohou být přesvědčení, kterými se řídíte. Cíle vypovídají něco o vás a vaší cestě životem, představují směr kudy se bude váš příběh ubírat. Cíle jsou vyhodnoceny na konci hry.

- **Nad cíli máte plnou pravomoc vy, takže nyní napište tři cíle pro vaši postavu. Cíle se mohou vztahovat k vlastnostem.**

Hrdina

Vlastnosti

Hrdina má stejné vlastnosti jako vy a vyjadřují u něj to samé co u vás. Rozdíl je ten, že u hrdiny se jeho vlastnosti nemění.

- **Hrdinovi rozdělte 6 bodů do vlastností.**

Rysy

U rysů hrdiny platí to samé co u vás, jsou to jeho charakteristiky a výrazné vlastnosti. Všechny rysy jsou u vašeho hrdiny *zamknuté*.

- **Napište hrdinovi jeho rysy. Pokud je hrdina padouch píš mu dva záporné a jeden kladný rys spoluhráči. Pokud je to váš přítel napíšete hrdinovi dva kladné a jeden záporný rys vy.**

Substance

Substance je popis hrdiny jak vystupuje ve vašem světě. Může to být jen našeptávání ze stínu, může se projevat tak, že pro okolí bude něčím nepříjemným nebo může být normální součástí společnosti. Substancí říkáte jak chcete aby se hrdina zapojil do příběhu a vaší reality a odpovídáte tak na otázku jaké jsou důsledky toho, že tak zvláštní postava jako je váš hrdina může fungovat v v realitě vaší postavy.

- **Popis substance je vyložene na vás.**

Flashbacky

Flashbacky jsou silné okamžiky ve společném životě vás a vašeho hrdiny. Mohou to být okamžiky z minulosti nebo přísahy do budoucnosti. Flashbacky využijete během hry, kdy bude potřeba abyste si pomohli v konfliktu, můžete sáhnout k mechanismu flashbacku, zdůraznit a prohloubit váš vztah s hrdinou a získat pro sebe podporu v konfliktu. Flashbacky mohou být maximálně tři.

- **Flashbacky se doplňují až při hře.**

Pomoc

Pomoc znázorňuje jak moc vám hrdina pomáhá nebo vám škodí. Pomoc se znázorňuje žetony a jejich maximální počet je pět. I potom může hrdina pomáhat nebo škodit, nicméně už se mu nezvyšují body pomoci.

- **Počáteční hodnota bodů pomoci je nula.**

Pro příklady vytvořených postav se můžete podívat na konec pravidel pro vzorově vytvořenou postavu a hrdinu.

... a končíme

Aby bylo dorozumění uděláno zadost prozradím vám nyní princip a konec celé detektivky.

Velké rošambo

Na počátku hry si vyberete barvu. V případě že máte hrací karty vyberete si číslo, hodnotu karty (krále, osmičky, esa..). Tuhle jednu kartu vyložte před sebe tak aby ostatní viděli jakou máte barvu. Poté vezměte další dvě karty stejné barvy (stejně hodnoty) a položte je lícem dolů na kupku. Jakmile tohle udělají všichni hráči kupku zamíchejte a rozdejte každému hráči dvě karty tak aby je viděl jenom daný hráč. V případě, že některý z hráčů dostal obě barvy své, celý proces s mícháním a rozdáním zopakujte. Celou tuto proceduru můžete vynechat pokud jste jenom dva hráči. Takto dostanete dvě úkolové karty. K čemu slouží vysvětlím dále.

Proč toto rošambo? Barvy se rozdávají z toho důvodu, že díky nim existuje důvod, proč hráči chtějí aby jejich spoluhráči používali své hrdiny k tomu aby jim pomohli. To jednak motivuje hráče k aktivnímu přispívání konfliktů do hry, druhak to směřuje hru k jejímu konci. Hráč tak má motivaci komplikovat co nejvíce život hráči jehož má barvu.

Konec hry

Hra končí v případě že:

- Hráči se dohodnou a žádný z nich už nechce pokračovat ve svých příbězích.
- Jeden z hráčů má ve svých úkolových kartách barvy, kterým odpovídají hrdinové, kteří mají na sobě pět žetonů pomoci.
- Některý z hráčů dosáhl hodnocení pěti u všech tří vlastností.

V případě, že nastane některá z těchto podmínek hra končí a všichni hráči si odkryjí svoje úkolové karty. Následně si hráči sečtou hodnoty svých vlastností a hodnoty bodů pomoci na kartách hrdinů k nimž mají příslušné barvy. Celkový součet tvoří počet vítězných bodů.

Hra končí znamená, že hrdinům vypršel jejich čas a již vám nebudou dále pomáhat nebo vám škodit. Znamená to, že skončil jejich vliv a hrdinové se v poklidu vrátili na plátna kin, televizní obrazovky a stránky knih a vy můžete odvyprávět co se dál dělo s vaší postavou.

Epilog

Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů „vyhrává“ a může odvyprávět epilog svojí postavy tak že: odvypráví cíle, zodpoví otázky svojí postavy libovolně jak se mu líbí.

Hráč s nejnižším počtem vítězných bodů odvypráví epilog tak, že odvypráví cíle svojí postavy: jeden tak jak se mu líbí, ostatní v negativním smyslu pro jeho postavu nebo tak že vyšuměl do prázdna.

Ostatní hráči odvypráví epilog svojí postavy tak, že odvypráví cíle svojí postavy: jeden v negativním smyslu nebo vyšuměním do prázdna, ostatní jak se mu líbí.

Vlastní hra

- Poslední fáze začátku hry je ta, že každý z hráčů si vezme pět žetonů z banku.

Hráči se postupně střídají ve vyprávění svých příběhů. Jakým přesně způsobem bude objasněno dále, nicméně na začátku hry je dobré libovolným způsobem určit kdo bude vyprávět jako první. Pokud je to první vyprávění ve hře hra začne setkáním.

Setkání

Než začnete popisovat události vašeho života popíšete nejdříve scénu jak do vašeho života vstoupil váš hrdina. Mohla to být dramatická událost, mohlo to proběhnout nějak samozřejmě, výběr je na vás. Ve vyprávění této scény se nemusíte nechat přerušovat, ale je možné, že spoluhráči přijdou s nějakým nápadem, který vaši scénu setkání oživí a vy jej můžete zapracovat do svého popisu. Jakmile scénu setkání ukončíte je čas na vaše vlastní kolo.

Moje kolo

O co vlastně jde, když na vás přijde řada. Ve svém kole se snažíte vylíčit nějaké zajímavé nebo významné okamžiky ze svého života. Může to být povýšení v práci, vaše první rande, obyčejné chvíle ve vašem životě, můžete se inspirovat vašimi cíli, nicméně je potřeba pamatovat na jednu věc. Nikdo ani vy nevíte, jestli to co se pokoušíte ostatním popsat se vám doopravdy podaří a někdy ani nevíte jak k tomu dojdete. Proto se snažte být co nejvíce otevření výsledku, protože ten závisí i na ostatních a náhodě. Raději o tom přemýšlejte jako o tom, co zajímavého se stalo, když jsem se snažil o tamto.

Vytváření scén a vlastního obsahu

Na začátku je potřeba uvědomit si jednu věc. Ve hře není žádný pán hry, neutrální osoba, který by vám říkal, kde se pohybujete, co k vám přichází a tak dále. Je to příběh o vás, vaši postavě a jste to především vy kdo vypráví příběh ostatním a vlastně se ostatním chlubí co nového a zajímavého se vám stalo. Jste to vy kdo ví nejvíce o tom, co se kolem vás děje. To je potřeba mít na zřeteli když začínáte své kolo a máte slovo. Takže na nic nečekejte a spusťte, vymýšlejte, fantazírujte a popisujte, když na vás přijde řada. Ostatní hráči vám pak budou vytvářet kulisu a budou pomáhat posouvat děj příběhu dál.

Úloha hráče

Úkolem ve vašem kole je pobavit sebe a ostatní spoluhráče zajímavým fragmentem ze života. Ostatní hráči by vám v tom měli aktivně sekundovat. Je potřeba upozornit na jednu věc a to že úloha hráče je odlišná od úlohy hráče běžných RPG, neboť v této hře je právě hráč tím, kdo je aktivní, neboť on je v samém počátku vypravěč.

Ve svém kole máte jedinečnou příležitost vyobrazit váš život podle vašeho rytmu. Vůbec se nemusíte ohlížet na časovou souslednost. Může se klidně stát, že příběh vašeho spoluhráče se bude odvíjet po maličkých kouscích, kdežto vy budete uhánět mílovými kroky vpřed a skončíte hru v zaslouženém důchodě, kdežto vaši spoluhráči budou pořád mladí a nadějní. To je v pořádku, hra má hlavně vytvářet příběhy, kde jste v hlavní roli vy a váš život.

Je taky pravděpodobné že za celou hru s ostatními spoluhráči jako postavami nesekáte. I to je v pořádku, respektive pokud někdo nebude chtít nebo tomu bude odporovat realita hry nemusí se vaše postava tedy vy účastnit scény druhého hráče. Setkání postav nechává hra na úvaze a kreativité hráčů.

Tvorba scény by neměla být příliš složitá. Je to vlastně váš život, takže stačí si odpovědět na otázku „v jaké situaci bych se chtěl vidět?“, „co jsem ještě nezažil?“. Zkuste do scény dát malou zápletku nebo se ve scéně položit do obtížné situace. To pomáhá dramatizaci scény a ta je pak zajímavější a snadněji se hledají pokračování. Když už opravdu budete v koncích stačí požádat ostatní aby vám se scénou pomohli a společně na něco přijdete.

Vyprávění vlastního příběhu má i další výhodu. Můžete svému příběhu dosadit tón jaký se vám líbí. Je možné že skončíte v dobrodružných honičkách s tajnými agenty řešící záchranu světa a také je možné že skončíte jako nespojení manželé terorizovaní zlou tchýní a okopávající zahrádku a řešící podřadné domácí práce. Iniciativa je na vaší straně.

Iniciativa

Na začátku vašeho kola máte iniciativu. To znamená, že je na vás abyste začli povídat o tom co zajímavého vás potkalo. Je dobré nejprve začít shrnutím toho co se stalo od minula a posunout události zase kousek dál. Pak začnete vyprávět co zajímavého se vám přihodilo, jaký milník vám život přinesl. Je na vás abyste určili kulisy, prostředí, abyste určili o co v tomto úryvku půjde.

Ostatní hráči vám v tomto pomáhají buď tím, že se vás ptají na zajímavé události nebo vám pomáhají a navrhnou možnosti kudy se příběhově dál vydat. Kdykoliv se ale můžete iniciativy vzdát a nechat ostatní hráče vytvořit kulisy a běh příběhu. V tom případě ostatní dají hlavy dohromady a někdo z jejich středu se chopí iniciativy a získá pravomoce, které jste předtím měl vy. Iniciativa je také možno i odkoupit. Takto se vytváří vyprávění.

Vyprávění

Ten kdo má iniciativu vypráví příběh a má pravomoce kdykoliv vytvořit jakákoliv fakta a kulisy.

Ten jehož je kolo má právo:

- zaplatit žeton tomu kdo vypráví a odkoupit si od něj iniciativu zpět

Ten kdo má iniciativu (vypráví) může kdykoliv

- navrhnout konflikt

Kdokoliv v příběhu má právo:

- nabídnout žeton vyprávějímu a dosadit do vyprávění fakt nebo komplikaci dle jeho úvahy a říci vyprávějímu: „řekni mi více o tomto“. Vypravěč může přijmout žeton a vyprávět dál, nebo může zaplatit žeton a odmítnout fakt nebo komplikaci, nebo může přijmout žeton a předat iniciativu hráči, který nabídl žeton.

- nabídnout komplikaci s nemesis. V tom případě platí jakoby zaplatil vypravěči žeton a může od něj převzít iniciativu. Vypravěč může kontrovat svými dvěma žetony a iniciativu si ponechat.
- navrhnout konflikt. Vyprávěcí hráč má možnost se z konfliktu vyplatit žetonem a pokračovat dále.

Úloha ostatních hráčů

Úkolem ostatních hráčů kteří nejsou vypravěči je naslouchat a být pozorní a v případě že mají zajímavý nápad vložit jej do hry. Jejich cílem by mělo být co nejlépe ozvláštnit život hráčovy postavy, tak aby hra byla zajímavá a zábavná.

V momentu kdy hra dospěje ke konfliktu, vyprávění se pozastaví.

Celá hra s vyprávěním se ale dá zkrátit. Pokud víte o čem byste chtěl vyprávět, nebo co sdělit, můžete to udělat poměrně rychle až na konci vyprávění dospějete ke konfliktu nebo vám jej někdo navrhne. Podstatná stránka hry není jen v tom, že vyprávíte, ale také jestli vyhrajete konflikt a jak to změní vaši postavu a váš vztah s hrdinou.

Konflikt

Když hra dospěje do konfliktu znamená to, že se hra dostala do stadia, kdy je zajímavé rozhodnout o výsledku jinak než vlastní vůlí. Ke konfliktu se také většinou dostaneme tak, že dvě strany mají rozdílné názory na tom, jak by měl příběh dále pokračovat, případně vypravěč označí nějaký bod příběhu za klíčový nebo vrchol příběhu a chce nechat rozhodnout štěstěnu kudy se bude příběh dále odvíjet.

Nejprve je potřeba určit si dvě strany konfliktu. Na jedné straně budete vy a na druhé straně nějaký váš spoluhráč. Pokud konflikt navrhl váš spoluhráč bude protistranu zastupovat on, pokud jste konflikt navrhl vy pak si určíte kdo bude vystupovat za protistranu.

Tady je souhrn toho, co se děje při konfliktu:

- Určí se co je předmětem konfliktu.
- Protistrany určí co je v sázce a určí si svoje záměry.
- Vy si určíte jak silný je to konflikt, od toho se určí počáteční hodnota pro protistranu.
- Určíte si vlastnost, která odpovídá povaze konfliktu – tolik dostanete k dispozici kostek - a přiřadí se relevantní rysy. Kladné rysy můžete využívat vy, záporné rysy může využívat protistrana.
- Poté může kterýkoliv hráč mimo vás přidávat kostky tak, že si je přikoupí za žetony v poměru jeden žeton jedna kostka. To může udělat ve prospěch kterékoliv strany.
- Pak hráč rozhodne jestli využije podpory přítele, případně jestli použije flashback.
- Nakonec se vy rozhodnete budete-li konflikt řešit poctivě nebo podvodem.
- Každá strana hodí kostky a určí se výsledek.
- Dle výsledku se odvypráví výsledek s ohledem na záměry a sázky.
- Vyhodnotí se důsledky a zapíše se změny do deníku postavy

Nyní si projdeme podrobněji některé jejich části.

Vlastní vyhodnocení konfliktu

Vítězem konfliktu se stává ta strana, která dosáhla vyššího čísla na kostkách. Pokud jsou některé kostky stejné hodnoty dejte je stranou a podívejte se na nižší čísla, to opakujte dokud některá ze stran nemá vyšší číslo než druhá. Po té určíte kolik kostek má vyšší hodnotu než nejvyšší kostka druhé strany. To je *míra úspěchu/neúspěchu*.

Příklad:

Na kostkách padlo:

Vy: 10, 8, 8, 6, 4, 2

Protistrana: 10, 10, 6, 5, 4, 4, 1

*Desítky se nulují, další nejvyšší čísla jsou osmičky a u protistrany šestka. To vám dává **výhru**. Spočítáte-li jaké míry úspěchu jste dosáhli jsou tady dvě osmičky a pak už se šestky rovnají. Míra úspěchu je tedy **dvě**.*

Důsledky

Při určování důsledků pro svoji postavu rozhoduje to jakou jste měli sílu konfliktu a jakou jste měli míru úspěchu nebo neúspěchu. Velkých důsledků dosáhnete pouze tehdy, jestli jste měli velkou sílu konfliktu a zároveň dobrou míru úspěchu. Řečeno krátce, velikost síly konfliktu určuje maximální hranici velikosti důsledků. Pak postupujte podle míry dosaženého úspěchu.

Důsledky 1

výhra

- změnit negativní rys na pozitivní
- zamknout rys

prohra

- změnit pozitivní rys na negativní
- odemknout rys

Důsledky 2

výhra

- zvýšit atribut o 1
- získat pozitivní rys
- ztratit negativní rys

prohra

- snížit atribut o 1
- získat negativní rys
- ztratit pozitivní rys

Důsledky 3

výhra

- ztratit nemesis

prohra

- připsat si nemesis
- snížit atribut na 0

Změna rysů a vlastností by měly vždy odpovídat popisu toho co se ve fiktivním světě událo.

Příklad:

*Vyhrál jsem hod se dvěma úspěchy. Bohužel jsem si ale zvolil **sílu konfliktu 1** a tak musím volit z důsledků o velikosti 1. Kdybych si zvolil **sílu konfliktu 2** nebo 3 mohl bych si teď volit **i** z tabulky důsledků velikosti 2.*

Využití podpory přítele

Když chci využít podpory přítele mám k dispozici jeho statistiky a rysy, které mohu požit v konfliktu. K tomu ale je potřeba podporu přítele zahrnout ve výsledném popisu toho co se událo a za druhé na svou listinu k hrdinovi umístím **žeton pomoci**.

Využití přítele je stejné i pokud je mým padouchem. Také mohu využívat jeho schopností ve svůj prospěch. Dokonce mohu popsat jak jeho padouštví mi pomohlo nebo mne nastartovalo k vyšším výkonům. Takže je to v celku jedno jestli je to přítel nebo padouch, jeho výhody používám stejně.

Využití přítele může používat i protistrana ke svým účelům. Platí však jedno pravidlo. Pokud je hrdina můj přítel mám já první právo na pomoc a naopak pokud je hrdina mým padouchem má protistrana právo na jeho využití. Až se některá ze stran vzdá pomoci může druhá strana použít tuto funkci.

Jakmile využiji podpory ze strany hrdiny dejte z banku žetonů k hrdinovi jeden žeton pomoci. Pokud pomoci využila protistrana, žádný žeton pomoci se k hrdinovi nepřidává.

Používání rysů v konfliktu

Za každý rys, který odpovídá charakteru konfliktu a mohu jej použít si přidává strana jednu kostku k dobru. Platí pravidlo kladné rysy mám právo první oznamovat já, záporné rysy má právo první oznamovat protistrana.

Použití flashbacku

Když použiji flashback získávám tím malou scénu z minulosti, ve které krátce popíšu jak se nějaká vlastnost, společný prožitek mne a hrdiny projevil v současnosti. Po té napíšu na listinu jméno nebo popis flashbacku a obdržím **dvě bonusové kostky** ke konfliktu.

Poctivě nebo podvod

Řešení konfliktu poctivě nebo podvodem je jednoduché. V případě že se rozhodnu řešit konflikt poctivě nepřidávám si tím žádnou bonusovou kostku, v případě že se rozhodnu řešit konflikt podvodem, lstí nebo úskokem přidávám si tolik kostek kolik jsem ochoten zaplatit žetonů. Řešení konfliktů podvodem v sobě nese jedno riziko, a to pokud

prohrajete konflikt můžete prohrát i s maximálními důsledky, to jest až s důsledky velikosti 3 a to i přes to, že jste si zvolili menší sílu konfliktu. Podvod by se pak měl odrazit na výsledném popisu.

Odvyprávění výsledku konfliktu

Tím že vyhrajete konflikt získáte pravomoc popsat výsledek podle vlastních slov – s ohledem na charakter konfliktu, záměry, případnou pomoc od hrdiny a poctivé nebo podvodné řešení konfliktu. Celkový popis výsledku je jen v pravomoci výherce ačkoliv všichni hráči mohou přidávat svoje názory k dobru.

Co se stane po konfliktu

Jakmile se určí důsledky a je odvyprávěn výsledek konfliktu je dále možno posunout příběh a říci co se stalo poté. Nicméně kolo hráče postupně končí, protože platí, že na jedno kolo by měl být jen jeden konflikt. Proto je dobré eskalovat konflikt až opravdu o něco půjde.

Předávání kola dalšímu hráči

Jakmile je odvyprávěna poslední věta příběhu daného hráče v tomto kole je kolo předáno dál.

Dalším hráčem jehož bude kolo se stává ten kdo:

- V případě, že hráč, vložil do hry konflikt a vyhrál jej začíná jeho kolo.
- V jiném případě začíná kolo hráče, který má nejméně žetonů. V případě shody bodů začíná hráč, který je více po levici stávajícího hráče

Co jsem vám ještě neřekl aneb koloběh žetonů

V celé hře existuje koloběh žetonů, kterými hra odměňuje za určitou hru a zároveň jimi mohou hráči ovlivnit průběh konfliktů. Nyní si povíme za co všechno je možno dostat žetony a za co je utratit.

Žetony je možno utracet:

- Kterýkoliv hráč kromě toho jehož je kolo může utratit žetony aby některé straně v konfliktu přidal kostky v poměru jeden žeton za jednu kostku, utracené žetony jdou zpět do banku žetonů.
- Hráč jehož je kolo může utratit žetony pokud se rozhodne že bude řešit konflikt podvodem opět v poměru jeden žeton za jednu kostku. Utracené žetony jdou opět do banku žetonů.
- V průběhu vyprávění může kterýkoliv hráč nabídnout žeton vypravěči a nabídnout komplikaci. Ten buď komplikaci a žeton přijme, nebo předá vyprávění nebo připlatí vlastní žeton a komplikaci odmítne.

Žetony se obdrží v případech:

- Na počátku kola obdrží hráč jehož je kolo 2 žetony.
- Na konci každého kola obdrží všichni hráči jeden žeton.
- Ten kdo vnese do hry komplikaci na jejímž základě se vyvine konflikt obdrží jeden žeton.
- Když vyprávějící hráč uvede do hry skutečnost jak hrdina změnil život postavě hráče, obdrží tento hráč jeden žeton.

Žetony slouží jako měna k tomu co kdy hráč může říkat případně jak moc může ovlivňovat děj příběhu, zároveň slouží jako odměna za určitý styl hry nebo vyprávění.

Závěrečná slova

Ingredience

Jak jsou ingredience zapojeny do hry a kde je najdete.

"Hráči musí být schopni manipulovat s herním časem"

Tento herní mechanismus se ve hře projevuje tak, že hráči jednak jsou schopni posouvat svůj příběh dopředu nebo i dozadu jak je jim to libo, aneb oni sami si určují kdy se jejich scéna kterou chtějí vylíčit bude odehrávat. Druhak je tady mechanismus flashbacků, kterým se noří do společné minulosti s hrdinou.

Obrazovka

Hrdina, který se objevuje po boku postavy je hrdinou z televizní obrazovky, stránek knih nebo plátna kin.

Barva

Každý hráč si na počátku zvolí barvu, kterou bude mít on a jeho hrdina. Barvy jsou jednou z příčin jak poznáme kdy hra končí.

Podvod

Hráč se může rozhodnout řešit konflikt férově nebo podvodem. Podvod, úskok, lest je pak zobrazena v popisu při vyhodnocení.

Hodiny

Čas každého hrdiny je vymezen omezeným časem, po uplynutí toho času se hrdina vrací na plátna kin a televizní obrazovku. Proto jakoby nad ním neustále probíhal tichý tikot hodin aneb hra má ukazatel, který pomalu ukrajuje z jejího konce.

Vlivy

Tahle hra by určitě nevznikla nebo její vznik by byl daleko komplikovanější, kdyby neexistovaly hry, které jsem měl tu možnost vykrást, nebo u kterých jsem si vypůjčil určité mechaniky nebo nápady. Tady je popis toho co vám může připadat familiární z jiných her.

Hot War

Celý vyhodnocovací engine je postavený na enginu z Hot War. Je to jednoduchý systém, který má příjemný systém důsledků pro postavu.

3:16 Carnage among stars

Z této hry jsem se inspiroval flashbaky pro postavu, které prohlubují vztah mezi postavou a hrdinou.

Primetime Adventures

Možnost rámování scény hráčem je vlastnost, která mne inspirovala z PtA.

Extraordinary Adventures of Baron Munchausen

Možnost nabídnout hráči žeton a komplikaci je nápad, který je původně z této hry.

Universalis

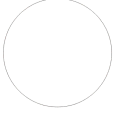
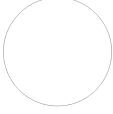
Management žetonů je inspirací z této hry, i když na rozdíl od *Universalis* v této hře odměňuji za vklad do hry, kdežto v inspirované hře se za vklad do hry platí.

Další vlivy:

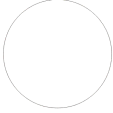
FATE, Wushu, vývoj MVD, Assasin mód v MtG

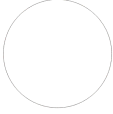
Jan Kijonka, 9.-14.2 2009

Příklad listiny

VAŠE KARTA		KARTA HRDINY	
JMÉNO Tomáš		JMÉNO Freddy Krueger	
VLASTNOSTI		SUBSTANCE noční můra, zjevuje se když jsem sám	
KARIÉRA 2	NEMESIS bojím se ve tmě	POMOC 	
VZTAHY 3	moje matka	FLASHBACKY	
DUCHOVNO 4	můj šéf	KARIÉRA 2	
RYSY + důvěryhodný tvrd'ák mluvím několika jazyky	- moje reputace mezi staršími je špatná nemám rád fyzický kontakt	VZTAHY 2	
CÍLE vyroste ze mne víc než jen lokálně známý programátor? má cenu snažit se o srdce Jany? drogová závislost mne ničí, nepoddám se jí za žádnou cenu		DUCHOVNO 2	
		RYSY + pomalý	- dokáže rozpárat lidi strašidelný
VAŠE KARTA		KARTA HRDINY	
JMÉNO Markéta		JMÉNO James Bond	
VLASTNOSTI		SUBSTANCE populární, sebevědomý, ochránce	
KARIÉRA 2	NEMESIS bratr Kamil	POMOC 	
VZTAHY 2	nikdy nevyrostu	FLASHBACKY	
DUCHOVNO 2	nesnáším hádky	KARIÉRA 3	
RYSY + jsem milá na lidi pohledná	- jsem křehká mám vybíravé manýry stydím se v blízkosti mužů	VZTAHY 1	
CÍLE nikdo ze třídy nedkáže být lepší než já, chci být primus stojím o to být více potřebná v partě knihy jsou moje láska, jednou bych se jim chtěla věnovat více		DUCHOVNO 2	
		RYSY + protřepat, nemíchat má zbraň	- sebestředný

Listiny

VAŠE KARTA		KARTA HRDINY	
JMÉNO <input type="text"/>		JMÉNO <input type="text"/>	POMOC 
		PŘÍTEL - PADOUCH	
SUBSTANCE			
VLASTNOSTI	NEMESIS	VLASTNOSTI	FLASHBACKY
KARIÉRA		KARIÉRA	
VZTAHY		VZTAHY	
DUCHOVNO		DUCHOVNO	
RYSY		RYSY	
CÍLE			

VAŠE KARTA		KARTA HRDINY	
JMÉNO <input type="text"/>		JMÉNO <input type="text"/>	POMOC 
		PŘÍTEL - PADOUCH	
SUBSTANCE			
VLASTNOSTI	NEMESIS	VLASTNOSTI	FLASHBACKY
KARIÉRA		KARIÉRA	
VZTAHY		VZTAHY	
DUCHOVNO		DUCHOVNO	
RYSY		RYSY	
CÍLE			