

Za svitu hvězd

Martin “Alatir” Matějka

1. března 2010

1 Úvod

1.1 Předmluva

Nikdo už pořádně neví, kdy se to stalo, ale už to nějaký čas bude. Jednoho dne začaly padat hvězdy. Nikdo si padlých kusů meteoritů nevyšiml a po nějakou dobu bylo vše při starém. Po čase se ovšem začali rodit lidé, kteří se přes den skrývali neb ve dne byli neschopní a v noci vycházeli plní síly ze svých domovů domů. Rovněž někteří odmítali opustit dům po západu slunce, ale za slunečního svitu se jim dařilo víc než by kdo čekal. Tehdy začalo jít o problém řada lidí z toho vinila padlé hvězdy. Rozhodli se tedy problém rázně odstranit. S pomocí magie, ale i pouhých nástrojů se pokoušeli hvězdy ničit, ale to, i přes některé úspěchy, k ničemu nevedlo. Půda už byla otrávená nákazou z hvězd a dokonce začaly růst oživlé rostliny a stromy v lesích. . .

Jak šel čas, padaly stále nové a nové hvězdy a prakticky každý živý tvor, který se narodil byl postižen prokletím z hvězd. Ovšem ne všichni to brali jako prokletí. čarodějové, alchymisté a různé podivné existence začali pohlížet na padlé hvězdy jako na zdroj dosud netušené moci. Proto investovali nemalé úsilí na získávání a zkoumání hvězd. To první se dařilo, neboť nikdo nechtěl mít s hvězdami nic společného, ovšem to druhé? Výsledky zkoumání byl různé, nicméně mnoho badatelů zemřelo nebo zůstalo do smrti zmrzačeno. Nemalá část badatelů se nebála ve zkoumání pokračovat a rovněž ti, kdož se před časem horlivě zbavovali hvězd, se snažili na padlých hvězdách vydělat. Což vedlo i k ozbrojeným střetům a menším vojenským konfliktům.

Hvězdy stále padají jako by jich neubývalo a jednou z nejdělejších činností se stalo sbírání hvězd. Bohužel pro ty odvážlivce také jednou z nejnebezpečnějších.

1.2 O hře

Za svitu hvězd je rolová hra, která klade důraz na příběh a hraní rolí, více než na detailně propracovaný systém dovedností, předmětů a dalších součástí hry, jak bývá u některých ostatních rolových her zvykem. Tato pravidla by hráči měli brát především jako pomůcka, která napoví jak hrát, ale která už neříká, jaké přesně vybavení, zbraně, dovednosti, atd. jsou ve hře povolené. Proto také

v pravidlech žádné takové tabulky nenajdete. Zde popsaný systém se snaží být univerzální a použitelný ve všemožných herních prostředích.

1.2.1 Herní prostředí

Hra se může odehrávat ve světě nastíněném v úvodu anebo v libovolném světě, který bude dodržovat zákonitosti pravidel (více v kapitole X - Alternativy). Pro ukázky herních situací jsem zvolil v úvodu nastíněný svět. Obecně jde o libovolný svět, kde existují hvězdná tělesa - hvězdy, měsíc a slunce - a kde funguje střídání dne a noci. Délka trvání dne a noci není pravidly stanovena, nicméně je doporučena stejná délka trvání, aby byla hra vyvážená.

Vinou náказы z hvězd, se ve světě pohybují postavy příslušící noci či dni. Tato světelná příslušnost dává postavám netušené možnosti, ale zároveň i slabosti ve své denní době.

Vinou náказы z hvězd, se ve světě pohybují postavy příslušící noci či dni. Tato světelná příslušnost dává postavám netušené možnosti, ale zároveň i slabosti. Příslušnost ke světlu či tmě získává každý při narození, záleží pouze na času narození a poloze hvězdných těles. Ten, kdo přísluší ke dni, má výhodu, tedy speciální schopnost (více v kapitole X - Tvorba postavy), za denního světla a nevýhodu v noci. Ten, kdo přísluší noci to má naopak.

Příchodem své domovské denní doby postava přichází o nevýhodu, nicméně k aktivaci výhody je potřeba splnit víc podmínek. Předně, postava musí stát ve svitu svého hvězdného tělesa (stačí malá část těla; i na příklad prst může zvrátit herní situaci), aby mohla svou výhodu použít. V případě, že je světlo v zákrytu (např. za mraky, v mlze), postava nemůže využívat svou výhodu. Pro noční postavy jsou rozhodující hvězdy a měsíc, pro denní postavy rozhoduje slunce.

Příklad:

Postava, která se za světla hvězd či měsíce může pohybovat dvojnásobnou rychlostí pozoruje se skrytu lesa nepřítele na měsíčním svitem osvětleném palouku. Svoji schopnost může využít až v momentě, kdy vkročí na palouk.

Dále mohou nastat některé speciální situace:

1. Postava není při narození ovlivněna padlými hvězdami - nemá žádné výrazné výhody ani nevýhody
2. Postava se narodí na přelomu dne a noci, při západu slunce či při východu - získá výhodu do obou denních dob, stejně tak nevýhody

1.3 Role hráčů

Hráči ovládají své postavy a řídí jejich konání během hry. Reagují na příběh připravený Vypravěčem. Vypravěč má důležitou roli ve hře. Zatímco hráči hrají

za své postavy a čekají co se bude dít. Vypravěč se stará o chod celé hry. Vypravěč vytváří příběh, předkládá ho hráčům a zároveň hraje za všechny nehráčské postavy ve hře. Své úlohy se může zhostit v zásadě dvěma způsoby:

1. Vypravěč hraje pasivněji, tedy pouze předkládá hráčům herní situace a stará se o všechny herní prvky (nehráčské postavy, cíle, atd.)
2. Vypravěč hraje aktivně, tedy dělá vše výše zmíněné a navíc hraje svou hru za nepřátelskou skupinku či jednotlivce stejným způsobem jako hráči. To klade větší nárok na Vypravěče, protože by měl být schopen hrát za svoje postavy a oddělit od nich znalosti, které postavy nemají, ale Vypravěč je zná. Hra v tomto stylu se pak více podobá soupeření dvou „hráčů“ - hráčů postav a hráče Vypravěče s dalšími povinnostmi.

1.4 Doporučený styl hry

1.4.1 Cíle

Jak bylo naznačeno v úvodu, hra se točí okolo hledání padlých hvězd. Postavy hráčů nejsou jediní, kdo po hvězdách pátrá, neboť je po nich velká poptávka. Herní sezení by mělo být pojato jako závod s časem a s ostatními skupinami hledačů.

1.4.2 Předpokládaný způsob hraní

Čaroděj, alchymista, překupník či nějaká podivná existence si najme družinu či jednotlivce na nalezení padlých hvězd. Tato osoba obvykle ví, kde se padlé hvězdy nachází (magie, detektory, . . .). Zaměstnavatel rovněž může být chudší a vyslat družinu bez podrobných instrukcí. Pokud se jedná o majetnějšího zaměstnavatele, nejenže dodá postavám informace, ale zpravidla je i náležitě vybaví, protože zná schopnosti konkurence a právě on chce získat hvězdy.

2 Příprava hry

2.1 Dobrodružství

Ještě před tvorbou dobrodružství se Vypravěč se s hráči dohodne, jak dlouhé dobrodružství chtějí. Od délky dobrodružství se nepřímo odvíjí jeho obtížnost a přímo jeho struktura. Čím delší dobrodružství, tím budou mít postavy za úkol přinést více hvězd. Dobrodružství by mělo být strukturováno do dějství podle počtu hvězd. Tedy pro jednu hvězdu bude jedno dějství, pro dvě hvězdy budou dvě dějství, atd. Strukturu dějství necháme na Vypravěči.

2.2 Tvorba postavy

Vypravěč hráčům nastíní prostředí hry a hráči si na základě těchto informací tvoří postavy. Hráči se mohou dále ptát a záleží jen na Vypravěči, kolik toho

hráčům prozradí. Jde o to aby si nevybrali úplně divné postavy (pokud nejde o záměr). Při tvorbě postavy může Vypravěč libovolnou věc postavě zakázat, pokud to uzná za vhodné. Jelikož hráči jsou omezováni pouze reáliemi světa, jistá kontrola ze strany Vypravěče je namístě. Toto pravidlo zabraňuje tvořit přehnaně silné postavy a postavy s vlastnostmi, které jdou proti smyslu světa/dobrodružství.

Příklad:

Pokud je přichystáno dobrodružství, kde velkou roli hraje odemykání zámků pomocí řešení rébusů (zámky nejdou odemknout běžným způsobem), Vypravěč zakáže hráči výhodu „otevírání zámků pohledem“.

2.2.1 Charakteristiky

1. Rasa
2. Příslušnost ke světlu
3. Speciální schopnost
4. Schopnosti postavy
5. Charakter postavy

2.2.2 Rasa

V zásadě jde o rozhodnutí, zda humanoidní či nehumanoidní postavu (hráči se mohou rozhodnout hrát třeba za zvířata). Ve steampunkovém dobrodružství si hrdinové zvolí více či méně lidské postavy, ve scifi či fantasy světě se fantazii meze nekladou. Vše záleží na reáliích a zákonitostech světa.

2.2.3 Příslušnost ke světlu

Hráč si zvolí světelnou příslušnost pro svou postavu. Hráč si může zvolit světelného „míšence“, ovšem Vypravěč bude přísněji posuzovat speciální schopnosti.

Doporučení:

Protože zpravidla budete hrát ve skupině najaté za jistým účelem, dá se předpokládat, že si vaši skupinku najal váš zaměstnavatel podle schopností a podle vzájemné spolupráce schopností. Doporučuji hráčům taktizovat a složit skupinu tak, aby mohla efektivně fungovat ve dne i noci.

2.2.4 Speciální schopnost

Hráč si ke svojí postavě určí výhodu i nevýhodu v podobě speciální schopnosti. Musí být rovnocenné.

Příklad:

Ten, kdo v noci ujde jedním krokem sedm mil, ve dne nemůže chodit.

V případě, že si hráč zvolí světelného „míšence“, musí pro svou postavu vybrat dvojí výhodu i nevýhodu. Ve hře tak bude mít neustále výhodu i nevýhodu zároveň.

2.2.5 Schopnosti postavy

Do této kategorie patří to, co se v jiných systémech nazývá povolání. Hráč určí co jeho postava umí, čím se může živit.

Příklad:

Pokud si hráč zvolí schopnosti zloděje, jeho postava bude umět například skrývání se ve stínu, páčení zámků, atd.

2.2.6 Charakter postavy

Charakter postavy určuje jak se postava zachová v různých herních situacích. Těž dodává autentičnosti postavy. Tato charakteristika je nepovinná, ale silně doporučená.

Příklad:

Postava bývalého farmáře je silně proti násilí (nicméně obrané dovednosti získal při hlídání své farmy), ale tohle je jediný způsob jak získat nějaké peníze. V situacích, kdy družina například zajme člena konkurenční bandy, se bude snažit za každou cenu zabránit mučení zajatce (pokud to ostatní budou mít v úmyslu).

3 Hra a herní mechanismy

3.1 Zahájení

Když mají všichni hráči vybrané postavy (a Vypravěč ideálně již předem připravenou svojí družinu), přečte Vypravěč hráčům úvod do dobrodružství (může to být osobní pohovor se zaměstnavatelem; s jeho poskokem, který pouze vyřizuje instrukce).

3.2 Konflikt

Kdokoliv může kdykoliv hru přerušit slovy „Konflikt“. Konflikt se aplikuje na situace, kdy je alespoň malá šance, že se daná akce nemusí vydařit. Čas se v

tu chvíli zastaví. „Překvapená“ strana se může Vypravěče zeptat na detaily, tj. co vidí v tom okamžiku aby mohla lépe reagovat na hrozbu. Pak každá strana napíše na papír trest pro protihráče a rozhodnutí o úspěchu či neúspěchu, tak aby to soupeř neviděl (toto pravidlo zamezuje tomu, aby ten kdo čte rozhodnutí jako druhý nemohl změnit rozhodnutí). Poté Vypravěč sebere papíry a přečte výsledek konfliktu. Hráči se nedozví, kdo se jak rozhodl. Prohrávající straně se vyplní trest daný vítězem.

Tady jsem to už nedomyslel. Nápad byl, že se dá využít vlastní prohry a nahnat soupeře do akce, která by pro mě znamenala výhodu. Čili, muselo by se pokaždé rozhodovat stejně, aby se nepoznalo, kdo vybral výhru/prohru (hod korunou?). Bylo v plánu nějak zvýhodňovat toho, kdo měl jasně navrch (počet mincí ?) podle logiky situace... a takhle (dole psáno) by to nemohlo fungovat...

Jsou v zásadě tři situace:

1. Jeden chce výhru, druhý prohru - prohru prohrává
2. Oba chtějí výhru - musí se nějak rozhodnout
3. Oba chtějí prohru - musí se nějak rozhodnout

3.3 Ukončení

Hra nebo herní sezení končí ve chvíli, kdy překupníci/zaměstnavatelé vykoupí poslední hvězdu ve hře. Tedy když hvězdy nejsou v „oběhu“ (je možné skončit i s hvězdami v oběhu, to záleží na dohodě hráčů s Vypravěčem; viz níže). Hledání skončilo a je čas na rekapitulaci hry. To vše pořád ve hře, tedy formou rozhovoru se svým zaměstnavatelem. Mohou nastat následující scénáře:

1. Hráči získali všechny/většinu hvězd/y - zaměstnavatel je spokojený. Postavy dostanou odměnu a mohou být znovu zaměstnány (další sezení).
2. Hráči získali většinu hvězd - zaměstnavatel je nespokojený. Buď mají málo hvězd, nebo jsou pomalí anebo je prostě nemínil vyplatit již od počátku a hráči získají. . . možná nic, možná výprask, možná musí utíkat před svým bývalým zaměstnavatelem (možné pokračování hry), záleží na Vypravěči.
3. Hráči získali málo hvězd/žádnou - zaměstnavatel je nespokojený. Možný výprask, možná musí utíkat před svým bývalým zaměstnavatelem (možné pokračování hry), záleží na Vypravěči
4. Hráči se rozhodli nechat si hvězdy (pokud nějaké mají) a protloukat se na vlastní pěst. Může následovat stíhání od bývalého zaměstnavatele/dalších skupin (hra nebyla řádně ukončena, tedy hvězdy jsou pořád v oběhu) - Námět na další sezení.
5. Libovolný konec podle dohody hráčů s Vypravěčem

4 Dodatky

4.1 Alternativní způsoby hry

4.1.1 Herní prostředí

Tento herní systém se dá aplikovat například na .

Příklad:

Svět Iana R. MacLeoda, kde se nadcházející průmyslový rozvoj nese ve znamení magické síly tzv. éteru - éter by se extrahoval z padlých hvězd

4.1.2 Způsoby hry

- Hráči můžou začít jako hledači hvězd a když si vypracují jistou reputaci, můžou se vydat za vlastním osudem. Ať už v rámci „závodu“ o hvězdy nebo prostým putováním ve zvoleném světě. Rovněž se hráči mohou po dohodě s Vypravěčem rozhodnout pro nelineární (neúkolové) ukončení hry, tedy že se herní sezení neuzavře rekapitulací „lovu“, ale v libovolnou dobu. Vše záleží na dohodě hráčů s Vypravěčem.
- Je možné hrát ještě akčněji - na čas. Postavy mají určitý čas na nalezení/získání hvězdy a když to nestihnou, tuto hvězdu už nemohou získat (našli to jiní).