

Vendetta

renesanční drama



Ecthelion²



Vendetta

Renesanční drama

„Jsme stvořeni z těžé hmoty jako sny.“

William Shakespeare

Ecthelion²

Tento dokument vznikl jako soutěžní příspěvek pro RPG Kuchyni 2008.

www.rpgforum.cz

Ingredience

Zde je seznam a téma použitých ingrediencí:

Věž – představuje kamennou věž italských renesančních měst. Symbol moci a vlády. Sídlo rodu.

Růže – krása, symbol lásky, která dokáže zranit. Symbol krve a rodu. Symbol krevní msty – vendetty. Motiv emocí – lásky a zrady, který se táhne každým dramatem a každou tragedií.

Přítel – vazalové, žoldnéři, kumpáni a příslušníci rodu. Komu z nich se dá věřit a komu ne? Kdo při tobě bude stát, kdo zradí a kdo padne?

Ingredience představují vlastnosti postav a určují téma a poslání každé scény. Mohou sloužit také jako téma i nosná myšlenka všech příběhů...

Mechanika inspirovaná ruskou ruletou – život bojů a hladu po moci se točí rychle. Stačí málo a i ten nejsilnější snadno uklouzne a s kvílením padne do nejtemnějších hlubin pekel.

Úvod

Vendetta je hrou dramatu. Předmětem hry je sledování mocných rodů v zápase moc a vládu nad městem renesance. Nad jedním z mnoha italských městských států se trčí čtyřhranné kamenné věže a z nich shlížejí na okolní svět členové nejmocnějších rodů. Každým dnem přemýšlejí nad intrikami,

kterými potupí a oslabí protivníka a vynesou svůj rod na výsluní.

Vendetta se v mnohém odlišuje od ostatních RPG her a na některé její principy si hráči budou muset asi zvyknout. Například se zde nenachází žádná tradiční role Vypravěče (či Pána Jeskyně) a jeho pravomoc je rozdělena rovným dílem mezi hráče a systém. Hraní Vendetty se odehrává ve dvou rovinách – rovina herně-systémová a rovina divadelně-příběhová. Systémová rovina funguje velmi podobně jako strategická desková hra, její role však nespočívá v pouhém rozsouzení konfliktů, ale jako podklad pro hraní rolí a vytváření příběhů i zápletek.

Vendetta je koncipována tak, aby bylo možné během jednoho delšího sezení odehrát jeden ucelený příběh (one-shot). Hraní kampaní je možné a není nijak složité, přesto se jím nebudou tato pravidla příliš zabývat.

Pravidla hry by se také neměla chápat jako dogma. Pokud jejich úpravou či porušením (se kterým budou všichni hráči souhlasit) zvýšíte napínavost nebo zajímavost děje, pak je upravte.

Cíle hry

V tomto krátkém odstavci se nebudeme zabývat tím, že cílem každé postavy je vyhrát, obsadit věže protivníků a stát se absolutním panovníkem nad městem. O tom budou pojednávat další kapitoly.

Důležitější je, jaké jsou cíle hráčů a hry jako takové. Výsledkem by měl být dramatický příběh, ne nepodobný klasickým tragediím a ságám mocných rodů. Výsledkem by měla být kreativní tvorba příběhu na základě strategických rozhodnutí hráčů a mechanik systému. Improvizované hraní rolí a vytváření

imaginativních obrazů a scén by mělo být nejvyšší úrovní hraní Vendetty a tyto pravidla se pouze snaží dodat vám k němu podklad.

Postavy a vypravěči

Ve hře Vendetta neexistuje role Vypravěče. Jeho úkol přebírají hráči. „Klasické“ RPG hry nabízejí dva základní herní zážitky - cestu hráče, která se podobná interaktivnímu sledování filmu. Druhou cestu pak představuje role Vypravěče. Ta spíše odpovídá roli režiséra nebo vypravěče ságy. Motivace obou se v zásadě liší. U hráčů nadevše převažují soutěživé motivace a něco jako touha vyhrát. Vypravěč je naopak „zodpovědný“ za příběh a hladký průběh hry.

Ve Vendettě všichni přebírají část role Vypravěče a část role Hráče. O zbytek se stará systém hry. Pokud dojde ke konfliktu mezi hráči, neexistuje zde žádná nezávislá autorita (kterou v ostatních hrách předtavuje právě Vypravěč) proto se musí všechny spory mezi hráči řešit dohodou a pokud možno bez krve. Ve většině scén hraje hráč za svou postavu (případně za další postavy pod jeho vlivem), ve scénách, ve kterých nevystupuje, hraje za další neutrální postavy. Každý hráč má právo přihodit do každé scény své nápady, popisy, podněty, tak, aby herní zážitek byl co nejlepší pro všechny zúčastněné. O výsledku každé scény rozhoduje hod ještě před tím, než byla odehrána, takže je jen na hráčích, aby scéna vypadala efektně a byla nabitá emocemi a atmosférou. Je na hráčích aby tvořili **příběh**. Ten je absolutní mírou všeho snažení hráčů a měli by na jeho tvorbu myslet po celou dobu hry.

Setting

Děj hry se odehrává v jednom z mnoha italských městských států renesanční doby. Píše se 15. století a italská renesance je v plném rozkvětu. Jednotlivá města se osamostatnila a přesídlila sem šlechta, která do té doby sídlila na venkově. Město se širokým okolím, které se stalo jeho hospodářskou základnou, začalo být samostatné a stalo se důležitým centrem a sídlem moci. Šlechtické rody soupeří ve městě s významnými měšťanskými rodinami i samy mezi sebou. Nastupuje doba humanismu a zájmu o lidskost, ale také doba Niccola Machiavelliho a věk nesmiřitelného zápasu o moc, krvavého a nelítostného, halasného řinčení halaparten, zvonění schiavon, stejně jako tichého zpěvu dýk vrahů a symfonie jedů a zrady. Morálka i víra v Boha jsou v boji o nadvládu nad městem zapomenuty a je-li odměnou moc a sláva, jdou baroni, kardinálové i měšťané přes mrtvolu. Přinese-li jim užitek smrt vlastního bratra, sami mu podají bolehlav a zakopou jeho tělo na mrchovišti. Vendetty a krevní msty jsou vedeny ve skrytu i na veřejnosti a mrtvolu s nevidoucíma očima zírají do nebe.

Město láká mocichtivé jako plameny můru a může se stát smrtící pastí. Morální zkaženost, úpadek a boj o moc i holý život jsou tu na denním pořádku. Město se stalo místem, kde smrt může číhat na každém rohu, může být ukrytá v číši vína, může se skrývat za záclonou v podobě dýky vraha, ruky vlastního příbuzného nebo v podobě mečů pochopů...

Městu vládne princ, který si žárlivě střeží své postavení a v nesnášenlivosti rodů vidí záruku své moci. Pokud by některý z nich dokázal vyřadit své protivníky a ovládnout město, diádém prince by byl jeho. Princ zakázal boje mezi členy rodů a každý dopadený účastník souboje je vypovězen z města pod trestem smrti.

Hráči představují většinou hlavu některého ze šlechtických rodů (nemusí to

být pravidlem – mohou představovat i představitele církve ve městě nebo třeba mocné rodiny měšťanstva). Mezi běžné tituly tohoto šlechtice patří *duca* (vévoda), *markýz*, *conte* (hrabě), *visconte* (vikomt), *baron*, *patrizio* (patricij) nebo nejčastější *signore* (pán) nebo *cavalieri* (rytíř).

Uvádíme pro inspiraci i několik příkladů jmen italských rodů – *casa* (rodina) *Mancini*, *Annibaldi*, *Fieschi*, *Carraressi*, *Albani*, *Lo Bortolo*, *di Vico*...

Co je ke hře potřeba?

Stejně jako k téměř jakékoliv jiné hře je k Vendettě potřeba tužka a papír na psaní poznámek a velké množství šestistěnných kostek (některé k hodů, jiné k značení síly lokací, předmětů a rekvizit). Kromě těchto základních věcí je také potřeba mít během hry na očích jeden kus papíru, který bude představovat *herní plán*. Postačí kousek A4, ale protože bude během hry herní plán stále na očích, všichni hráči do něj budou vepisovat informace o svých postavách, psát poznámky příběhu, popisovat místa a rekvizity a psát záznamy o rezervách jednotlivých hráčů, bylo by vhodné mít herní plán trochu větší (nejlépe formátu A3+).

Postavy a jejich tvorba

„Víme, co jsme, ale nevíme, co můžeme být.“

William Shakespeare

Každý hráč ve hře reprezentuje jednu postavu (všechny hračské postavy označujeme termínem *hlavní postavy*). Postavy hráčů reprezentují většinou každý jeden hrdý a mocný rod bojující o prestiž a nadvládu nad městem

všemi legálními i nelegálními prostředky. Povaha akcí jednotlivých rodů se může pohybovat od špinavých diplomatických intrik, přes hospodské bitky, při nichž zahynou významní političtí hráči, nájemné vraždy, až po radikální změnu ovzduší ve městě a požáry občanské války.

Každý hráč by si měl vytvořit charakter svého rodu, vytvořit mu nějaké pozadí a motivaci. Měl by mít představu, čeho chce dosáhnout a jakými prostředky. Stejně se pak postaví k tvorbě vlastního charakteru postavy. Je důležité, aby postava byla nějakým způsobem konfliktní - měla by nějakým způsobem umožňovat vytvoření nějaké budoucí zápletky nebo zajímavé scény.

Vlastnosti hlavních postav –

Kromě *jména*, *titulu* a *rodu* má každá postava z hlediska pravidel tři základní vlastnosti. Těmi jsou *Věž*, *Růže* a *Přítel*. Na začátku hry si hráč mezi tyto vlastnosti postupně rozdělí hodnoty 3, 2, 1 (postava bude mít jednu vlastnost o hodnotě 3, druhou 2, a poslední bude mít 1). Tyto vlastnosti se během hry nemohou změnit a ovlivňují možnost hráčova úspěchu v jednotlivých scénách (každé vlastnosti odpovídá jeden druh scény, a hodnota vlastnosti se připočítává k *divoké kostce*, kterou se háže na *úspěch ve scéně*).

Dále má každý hráč na začátku k dispozici *bank 24 bodů*. Před tím než začne první kolo hry může hráč využít část těchto bodů (max. *12 bodů*) k vyložení postav nebo rekvizit. Body, které hráč nevyužije, mu automaticky přecházejí do *bodové rezervy*.

Vlastnosti vedlejších postav

Ve hře se kromě postav hlavní vyskylují nejrůznější *vedlejší postavy*, které obvykle patří k jedné ze soupeřících stran (k jednomu z hráčů), ale mohou se vyskytovat i postavy *neutrální*. Každá neneutrální postava má své *jméno* a

příslušnost k jednomu z hráčů. Každá z vedlejších postav také musí mít své místo v příběhu, svůj charakter vystupování (přestože možná bude obtížné udržet si toto povědomí u všech postav, nebude špatné, když se o to alespoň pokusíte. Nesmíte zapomenout také na to, že kromě své vlastní individuality dotvářejí vedlejší postavy charakter postavy hlavní, ke které náleží a také charakter celého města). Aby se mohla vedlejší postava dostat do hry, musí být do ní *vložena*. K tomu může dojít kdykoliv během hry v kole hráče, který ji chce vložit nebo ještě před začátkem hry.

Každá vedlejší postava je zapsána na *herním plánu* svým jménem i příslušností. Kromě toho je také definována svou *mocí*. Ta nabývá hodnot od 1 do 12ti (přičemž při vložení do hry do ní může být investováno maximálně 6 bodů (jeden investovaný bod = jeden bod moci)) a je znázorněna přiloženou jednou (nebo dvěma) šestistěnnými kostkami s natočením na stranu, která ji svou hodnotou reprezentuje. Hodnota moci se může během hry měnit - růst (hráč do ní během svého kola investuje své rezervní body) nebo klesat (neúspěch ve scénách). Klesne-li hodnota moci vedlejší postavy na nulu, je vyřazena ze hry (byla zavražděna, uvržena do žaláře, vypovězena z města, spáchala sebevraždu, vstoupila do kláštera... možností je mnoho a nemusí jít pouze o smrt).

Interpretace vlastností – je důležité uvědomit si, že jednotlivé vlastnosti nepředstavují nic určitého v herním světě – například, že interpretace *moci* může být velmi variabilní. Jisté jsou jen výsledky a je na každém hráči, aby nějak popsal metodu, jak jich postavy dosahují.

Příklad: Hráčova postava má vedlejší postavu dcery některého z minoritních rodů ve městě. Rozhodne-li se jí užít ve scéně, je na něm, jakou formou ji využije v příběhu. Přestože po stránce pravidel je situace jasná, existuje mnoho možností v rovině příběhové. Ve scéně Věže (scéna souborová nebo násilná, viz. později) může vystupovat postava sama (podá nepříteli otrávený kalich vína, svede ho a podřeže mu

žily ve spánku, obviní jej ze zneuctění a postaví před soud...), tak může representovat pomoc od spojeneckého rodu (pochopového starého barona zasáhnou ve prospěch své dcery, některý člen rodu se obětuje pro dobro příbuzných a nepřítele zavraždí, i když to sám odpyká smrtí...), obojí nebo třeba také třeba možnost, že ve prospěch děvčete zasáhne starý známý (princ, kardinál, kněz, kmotr nebo podobná postava)... možností je mnoho a záleží jen na hráčích, jak pomocí nich rozvinou svůj příběh.

Věže

„Sketa, než umře, stokrát umírá, chrabrý jen jednou ochutná smrti.“

William Shakespeare

Každý hráč si na *herním plánu* vyznačí *rodovou věž*. Tato věž představuje sídlo rodu jeho základnu, ze které operuje. Také representuje jeho moc. Každá rodová věž vstupuje do hry se *šesti patry* (patra jsou na plánu znázorněna hodnotou šestistěnné kostky). Jednotlivá patra mohou být bourána a tím je oslabována moc jednotlivých hráčů. Přejde-li věž i o poslední patro, hráč vypadává ze hry, jeho rod je rozdrčen a on padá do zapomnění dějin s ním. K bourání věže dochází dvěma způsoby:

Bouráním vlastní věže – hráč sám se může ubourat vlastní věž a získat tak nějaké další rezervní body, má-li jich neodstatek. Ve svém vlastním kole tak může odebrat 4 patra a získat tak 4 rezervní body moci. Kdykoliv v *prerušení* smí ubourat maximálně dvě patra (jednou mezi svými dvěma vlastními koly) a přidat si tak 2 body k hodů na scénu.

Ztráta pater při scéně „napadení rodové věže“ - pokud je váš celkový součet všech bodů vyložených na herním plánu (tedy součet odů moci postav a rekvizit) větší než dvojnásobek součtu vyložených bodů jiného hráče, můžete vyhlásit scénu *napadení rodové věže*. Tato scéna se řídí obvyklými pravidly pro scény

(viz. dále) s tím rozdílem, že pokud je „útočník“ úspěšný, přijde „obránce“ o tolik pater, kolik je polovina rozdílu mezi oběma hody (zaokrouhleno dolů).

Bourání věže je opět pouze metaforická mechanika. Hráči sami musí vymyslet její interpretaci ve hře. K čemu dochází a jakým způsobem přichází rod o vliv je věcí rozmyslu a debaty.

Využívání bodové rezervy

Body z bodové rezevy může později využívat k *vykládání dalších postav, vykládání dalších rekvizit, posilování hodu na scény, posilování postav, posilování rekvizit, vykládání neutrálních postav, vykládání neutrálních rekvizit a přidání stávajících postav do scény*.

Doplnění bodové rezervy může dojít dvojím způsobem - *úspěchem ve scénách* nebo *bouráním vlastní věže*.

Lokace

Na začátku hry každý hráč dostane kostku (podle počtu hráčů – pokud hraje 3 a méně hráčů, každý dostane kostky dvě; pokud více, každý pouze jednu kostku) a s ní hodí. Tuto kostku i s její bodovou hodnotou umístí na herní plán a ve hře pak representuje nějaké místo ve městě.

Většinou představuje nějaké místo významné z hlediska moci ve městě –

renesanční palác, chrám nebo katedrálu, náměstí, divadlo, operu nebo podobně, může ale také reprezentovat místa jiná – taverny, nálevny, nevěstince nebo třeba i celky větší jako třeba židovské město nebo přístaviště (podmínkou většinou je, že tyto celky by měly mít jednotný charakter). Volbou místa určíme další směr hry, proto není od věci se nad jejich určením hlouběji zamyslet. Každý z hráčů má právo určit jednu lokaci (tu, jejíž hodnotu určil hodem), ale ostatní hráči mohou jeho výběr vetovat, bude-li příliš tříštit zamýšlený chrakter hry. Důležitá je zde domluva hráčů, protože lokace výrazně ovlivňují další hru.

Zvolený název a chrakter místa se vepíše na herní plán pod kostku reprezentující jeho bodovou hodnotu. Každá lokalita by měla mít nějaký konkrétní název odpovídající umístění hry (náměstí *San Angello*, *palazzo Bianchi*, *palazzo De Luca*, chrám *San Bernadetto*, atp.) a jednoduchý popis, který pro začátek podkreslí chrakter místa. Další informace rozvíjené během hry se vepíší pod tento popis. Nemusí být nijak dlouhý, jedna dvě věty by měly být dostatečné pro představu (může ale také jít o několik stran dlouhý text, který ji dokonale určí – záleží opět jen na domluvě hráčů).

Průběh kola

1. určení pořadí, ve kterém hráči toto kolo hrají
2. nemilost prince
3. kola jednotlivých hráčů - určení, vyhodnocení a odehrání scén

Určení pořadí

Na začátku každého kola se určí pořadí, v jakém hráči budou hrát. Tento hod se provádí šestistěnnou kostkou. Začíná hráč, který jel minulé kolo poslední a od něj se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který hodí nejvyšší číslo na šestistěnné kostce zvítězil a začíná. Ostatní jedou poté po něm ve směru hodinových ručiček. V případě rovnosti nejvyšších hodů se rozhodne opakováním hodu mezi hráči, kteří této rovnosti dosáhli.

Nemilost prince

Hod na pořadí s sebou ale nese jedno nebezpečí – politická situace ve městě je nestabilní, mění se minutu od minuty a princ města se snaží zajistit si své výsadní postavení na úkor ostatních rodů a hráčů. Je tak velmi pravděpodobné, že některý z rodů hráčů upadne v dočasnou nemilost prince. Tato nemilost nemá žádné podstatné kořeny a záleží čistě na libovůli a paranoi prince, kterému rodu trochu přitáhne opratě a dokáže svou moc – výběr je tak trochu systémem *ruské rulety*... rozhodne se právě při hodu na pořadí – první hráč, který hází na pořadí, upadne v nemilost, pokud hodí při tomto hodu jedničku, druhý už při hodu jedničky nebo dvojky, třetí pak v případě, že mu padne jednička, dvojka nebo trojka, atd. Během jednoho kola jen jeden hráč může upadnout v nemilost. Pokud se tak stane, ostatní, kteří házejí po něm, se již nemusí obávat a i v případě, že jim padnou výsledky, které by je uvrhly v nemilost, nic se jim nestane, protože pozornost prince je již zaměřena.

Nemilost prince znamená uvěznění nebo internaci jedné z vedlejších postav nebo postavy hlavní. Hráč si může vybrat – v případě uvěznění

postavy vedlejší se nemůže pro toto kolo tato postava nijak účastnit scény. V případě uvěznění postavy hlavní neztrácí hráč možnost odehrání scény, ale ta je limitována místem věznění nebo internace. Navíc je pod dohledem prince celý rod, pro hod na vyhodnocení scény tak hráč v obou případech získává postih -2.

Scény

Hráč, který přijde na řadu, má právo **vyvolat scénu**. To je hlavní právo hráče (může se jej ale i vzdát a pak je na řadě hráč v pořadí za ním) a jeho prostřednictvím dosahuje vytyčených cílů. Platí zásadní pravidlo, které určí, že postava hráče, který scénu vyvolal, v ní musí sám být nebo přímo participovat.

Určení scény

Každá scéna musí být určena *druhem, místem, objektem a aktérem*.

Druhem scény se rozumí jeden z následujících:

Věž – scény věžové jsou především souborové, násilné nebo útočné. Jsou zaměřeny k oslabení druhé strany cestou síly a patří sem nájemné vraždy, případy, zhárství, výtržnictví, rabování a drancování nepřátelského majetku nebo zastrasování a umlčování sympatizantů.

Růže – scény růže jsou romány a předmětem v nich jsou emoce, cit, láska a vášeň. Netřeba dodávat, že i láska a vášeň slouží rodům jako politický nástroj k získání moci a oslabení nepřátel. Mezi scény Růže můžeme počítat snahu získat srdce či ruku některé dívky nebo muže, taneční plesy, zábavy, orgie nebo třeba scény svatební. I výsledkem scény Růže bývá vyřazení protivnickovy postavy –

může se zamilovat do nastrčené osoby a spáchat sebevraždu z lásky; zamiluje se a přestane sloužit protivníkovi, aby nepoškodil zájmy milované osoby; může být vylákan do veřejného domu, kde jej přepadnou pochopové nebo jej třeba prostitutka udusí polštářem...

Přítel – mezi scény skrývající se pod lapidárním označením Přítel patří především scény pletichaření, polických dohod, jednání, čachrů a podvodů. Řadí se sem tajná jednání o podpoře, kupčení o hlasy, domluvy proti některému z hráčů, získávání podpory a jiné.

Každá scéna se někde musí odehrávat, musí být nějak ukotvena – musí mít *místo*. Hráč smí vybrat jednu z lokací, které jsou na herním plánu a v ní se poté scéna bude odehrávat. Pro scénu je důležitá nejen lokace samotná, ale především její bodová hodnota. Ukazuje, jaký počet bodů hráč získá, pokud ve scéně zvítězí a naopak jaký počet bodů ztratí, pokud ve scéně pohoří. Je možné vsadit vše na místo s vysokou bodovou hodnotou a doufat ve vítězství, ale také si být jist bankrotem v případě prohry nebo opatrně scény umisťovat do míst s bodovou hodnotou nižší, kde nehrozí takové riziko.

Hráč může také scénu umístit mimo tyto bodovaná místa (a samozřejmě pak tuto novou lokaci zapsat na herní plán). Při vítězství nebo prohře pak nezískává ani neztrácí žádné body za místo. Místem scény může být i věž protivníka, jsou-li splněny podmínky k útoku na věž (viz. výše).

Poslední částí, kterou je třeba scéně přiřadit je *objekt*. Buď může být zaměřena proti některému z konkurenčních rodů a jejím představitelům nebo jsou jejich objektem entity neutrální (tedy nehráčské). Scény s neutrálními protagonisty slouží především k posílení vlastní pozice, zatímco ty proti jiným rodům mají za cíl především oslabení jejich moci a vlivu. V případě, že jde o akci zaměřenou proti jinému rodu, určí se postava nebo jiný cíl akce (musí jít o objekt ve hře existující). V případě, že se hráč rozhodne, že

objektem jeho akce bude entita neutrální, musí se nejprve určit, o jakou entitu jde.

Může to být *postava* nebo *rekvizita*. Neutrální *postavou* může být třeba židovský obchodník, proslulý nebo mocný kondotiér, příslušník nějakého minoritního rodu, člen rodu prince nebo třeba udatný námořní kapitán, nikoli ale princ sám. Ten je pro účely tohoto výběru považován za nedotknutelného. Hráč, který postavu do hry vkládá, musí určit její moc a zároveň zaplatit polovinu této hodnoty v bodech. V případě, že zvítězí, postava se k němu přidá a vrátí se mu tak zpět dvojnásobek vložených bodů. V případě, že scénu prohraje, ztrácí i základ, který do postavy vložil a nezíská nic. Proti neutrálním postavám se hrají především scény Růže a Přítele, protože v případě vítězství se postavy přidají na vaši stranu. Lze proti nim hrát i scény Věže, budou-li zajímavé a hráči si je nějak odůvodní (v úvahu přichází třeba násilné přinucení ke spolupráci nebo zotročení postavy). *Rekvizitou* se myslí jakákoli věc nebo zvíře, která může být hráči nějak ku prospěchu. Za rekvizitu lze pokládat třeba pozlacenou zbroj, královské žezlo, náboženskou relikvii, loď, ale třeba také koně nebo psa. Stejně jako do postav se pro jejich vložení do hry vloží body moci a při vítězství se rekvizita stává majetkem hráče, při prohře pak nezíská nic a ztratí body, které do ní vložil. Scénou o rekvizitu může být třeba její zcizení nebo koupě, lov, jehož cílem je chycení vlka a podobně.

Ve hře se nic neztrácí, pokud to není vyřazeno – pokud hráč vytvoří neutrální postavu nebo rekvizitu a nezíská ji (prohraje scénu), pak zůstává ve hře a může se je pokusit získat někdo jiný (ten už ale nemusí platit body moci za jejich vytvoření).

Aktéry scény určí opět hráč, který scénu vyvolává. Jak již bylo řečeno – v každé vlastní scéně **musí** vystupovat jeho postava. Může za vlastní stranu přizvat další postavy (ať již ve hře existující předtím nebo vytvořené pro účel scény), ale za každou postavu vlastní strany (tedy takové, která mu pomáhá k vítězství) platí jedním bodem.

Příklad: Na řadě je signor Morosini, vládce rodiny Morosiniů. Rozhodne se oslabit pozice svých tradičních nepřátel – rodu Bileacqua. Po letmém pohledu na hrací plán určí za místo scény teatro La Tormenta (bodová hodnota místa 4) a rozhodne se, že se pokusí o přestávce nové komedie zavraždit Pietra Bileacqua, syna vikomta Bileacqua, pána rodu – jde tedy o akci Věže. Protože sám není dobrý šermíř, rozhodne se zlepšit svoje vyhlídky a za hodnotu jednoho bodu si vezme s sebou svého pobočníka Timotia. Vše je řečeno, můžeme přistoupit ke scéně...

Příklad: Signor Morosini se rozhodne, že potřebuje získat podporu jednoho z menších rodů ve městě (ten prozatím ve hře nijak nevytupoval, hráč Morosiniho si jej přimyslí pro potřeby této scény (přesto už ve hře zůstává a je zapsán na hrací plán)) a k tomu účelu se rozhodne pro sňatek s dcerou pána rodu. Jde o scénu Růže, místem bude palazzo Stracchi (hodnota místa 2), kde se na plese pokusí získat její srdce i ruku. Rozhodne se, že nikdo z jeho vedlejších postav nemá v záležitostech srdce takové zkušenosti jako on a proto ušetří body a ve scéně bude figurovat sám. Ze svého banku vloží do Isabely Selotiniové 2 body (jde tedy o postavu s hodnotou 4).

Vyhodnocení scény

Jakmile je scéna určena, je na řadě její vyhodnocení.

Oba hráči si sečtou body moci, které ve scéně figurují prostřednictvím jejich vedlejších postav a rekvizit, které se scény účastní. Toto číslo dává základ hodnot obou hráčů, ke kterému ještě hráč, který scénu vyvolal, přičítá hodnotu své vlastnosti (např. při scéně Věže přičíte hodnotu své Věže).

V této chvíli má napadený hráč právo **reagovat**. V reakci má možnost vnést do hry na své straně nějakou rekvizitu (ať již existující nebo vytvořenou pro tuto příležitost) do maximální hodnoty 3 bodů moci. Může jít o třeba o zbraň, kterou má postava u sebe, psa, který jej doprovází a štěkáním

upozorní na vrahy, řetěz, kterým v případě napadení ve vlastní čtvrti jeho zbrojnoši přehradí ulici a o který se zastaví nepřátelští rytíři a podobně...

Každá strana si pak hodí jednou **divokou kostkou** (šestistěnná kostka) a výsledek si přečte. Tím se získají výsledné hodnoty, které si obě strany porovnají a z nich se určí výsledek.

V případě, že bude mít vyšší hodnotu hráč, který scénu vyvolal, **zvítězil** a nepřátelská vedlejší postava, proti níž byl útok veden, je vyřazena a vítězný hráč získá 1/2 jeho bodů. Navíc, hrál-li na místě, které je určeno kostkou, získává k tomu ještě počet bodů odpovídající hodnotě kostky místa.

Byl-li útok veden proti neutrální vedlejší postavě nebo rekvizitě, vítězství tuto postavu nebo rekvizitu (o dvojnásobné hodnotě bodů, než do ní bylo vloženo) získává do svého vlastnictví (postava se přidá na jeho stranu, rekvizita je získána, zakoupena, ukradena...). V případě scény na bodované lokaci, získává body za místo jako obvykle.

V případě, že hráč, který scénu vyvolal, má hodnotu nižší než protivník, **prohrál** a protivník neutrpí žádné úhony. Naopak body ztrácí útočník. V případě, že ve scéně figurovala jeho vedlejší postava, ztrácí tato polovnu svých bodů (kostka, která jej reprezentuje se musí otočit, aby odrážela současnou bodovou hodnotu). Pokud ve scéně nebyla žádná vedlejší postava hráče, který scénu vyvolal, ztrácí tento tolik bodů moci z vlastního banku, kolik by získal v případě výhry. Pokud se navíc scéna hrála na lokaci s hodnotou, ztrácí z banku takový počet bodů moci, který je uveden na kostce.

Prohrál-li hráč, který scénu vyvolal, scénu proti neutrální postavě, tuto postavu nezískal a nenávratně ztrácí body, které na její vložení do hry investoval. Tato neutrální postava ze hry nemizí, ale zapíše se na herní plán a kdokoli se jí může ve svém kole pokusit získat (neplatí už ale za její vložení do hry žádné

body). Pokud se scéna hrála na bodované lokaci, ztrácí hráč body jako obvykle.

Příklad: Ve scéně vystupují za Morosiniovy dvě postavy – postava hlavní (Morosini, vlastnost Věže 1) a postava vedlejší (Timotio, bodová hodnota 3) a za rod Bileacqua pak Pietro Bileacqua (bodová hodnota 3). Základem hodu Morosiniů je tedy číslo 4 a za rod Bileacqua 3. Napadený reaguje a vnese do hry na straně obránce dýku, kterou mladý Bileacqua pronesl do divadla (1 bod). Oba hráči hodí divokou kostkou - Morosiniům padne 4, Bileacquům 3. Výsledný součet za rod Morosini je 8 a za rod Bileacqua 7. Strana Morosini zvítězila v této scéně. Získává 4 body moci za vítězství v bodované lokaci (theatro La Tormenta má hodnotu 4) a také 2 body za porážku Pietra ($3/2=1,5$ – zaokrouhluje se nahoru, tedy 2) a Pietro sám je vyřazen a vypadává ze hry. Může se postoupit k odehrání scény...

Příklad: Signor Morosini vystupuje ve scéně sám, jeho základem proto bude jeho vlastnost Růže – tedy 3. Protihráčem mu bude signora Selotiniiová, jejímž základem bude její bodová hodnota – tedy 4. Do hry nevstupují další události (pokud by například byl signor Morosini v nemilosti prince, musel by si ze základu odečíst 2 a začínal by s hodnotou 1) a proto obě strany hodí kostkou (za neutrální postavu hází kterýkoli další hráč) a Morosinimu padne 2, zatímco Isabele 6. Signora Selotiniiová tedy zvítězila, Morosinimu se nepodařilo zvítězit ve scéně a nedosáhl svého cíle. Isabela Selotiniiová zůstává ve hře jako neutrální postava a další hráči se jí mohou pokusit získat pro sebe. Je čas odehrát scénu na plese...

Odehrání scény

Jakmile je scéna určena a její výsledek vyhodnocen, přichází na řadu nejdůležitější část hry – a to odehrání scény. Je zde již jasně vybrán vítěz scény, ale zatím není jasné, co se stalo a jakého vítězství vlastně vítěz dosáhl. To vše se určí teprve teď – při odehrání scény.

Konec hry

Za obě strany hrají hráči, kteří je reprezentují a mají velký prostor pro hraní svých hlavních i vedlejších postav, musí ale respektovat výsledek scény a jsou oba zodpovědní za průběh hry. Oba by se měli scénu pokusit vytvořit tak, aby byla dramatická a zajímavá. Nemotivuje je k tomu jen odpovědnost ke hře, ale také příslib bodů moci pro toho z hráčů, kteří hráli zajímavěji. Tyto body můžou přidělit nezaujatí hráči, shodne-li se na tom jejich nadpoloviční většina. Tito hráči také mohou v rozumné míře zasahovat do scény (prostřednictvím popisu, rozvíjení děje, neutrálních postav, atp.), pokud to zvýší její zajímavost.

Ve své scéně hraje hráč za svou postavu hlavní i postavy vedlejší, které zde vystupují, ale také za nepojmenované sluhy rodu nebo zbrojnoše, které se rozhodne do scény vnést (postava condottiera může reprezentovat ve scéně jak jeho postavu, tak jeho družinu nájemných rytířů). Bývá pravidlem, že hráč, který scénu vyvolal, zároveň popíše základní rámec, děj a prostředí (příčemž je doplňován ostatními hráči, kteří přihazují své nápady), nicméně rozhodne to není dogma, které nelze překročit. Vše závisí pouze na dohodě. Postavy neutrální většinou přecházejí pod kontrolu některého z nezaujatých hráčů nebo, pokud jsou pro příběh nevýznamné (kolemjdoucí, sluha, který dolévá číši vína,...), může je použít kdokoli.

Přesné pokyny pro odehrání scény samotné nelze sestavit a proto pouze připomeneme, že cílem a měřítkem by měla být zábava a příběh sám. Rozhodete-li se všechny popisy a činy popisovat vzletným shakespearovským jazykem nebo proměníte svůj pokoj v divadlo Globe a drama vendetty, lásky a vášně, si prožijete na vlastní kůži s dýkou a růží v ruce, ponecháváme čistě na vaší volbě. Neexistuje univerzální přístup a každému hráči nebo skupině vyhovuje něco jiného. Vy sami a nikdo jiný se rozhodnete, jak budete hru hrát a jaký zážitek si z ní odnesete.

Nejtypičtějším koncem hry je to, že některý hráč vyřadí své protivníky, ovládne tak město a tím se stane princem. Je to jasné ukončení hry a představuje pro hráče největší výzvu. Přesto zvláště při větším počtu hráčů je dosažení tohoto cíle často komplikované. Lze tak hrát třeba pouze do vyřazení jednoho protivníka (s tím, že se pak sečtou všechny body moci - ať již ve hře nebo v banku – a podle jejich počtu se určí vítěz hry) nebo do dosažení fixního počtu kol. Lze samozřejmě zkombinovat i více přístupů (hrát na vyřazení všech protivníků, ale v případě, že se hra protáhne nebo někdo z hráčů potřebuje odejít, změnit koncovou mechaniku („Ještě kolo a končíme.“)) - důležitý je pocit a zážitek ze hry.

Příklad hry: Hrají tři hráči – kardinál Abruzzi (Věž 2, Růže 1, Přítel 3), signor Martieli (Věž 3, Růže 1, Přítel 2) a duca Itoretti (Věž 2, Růže 3, Přítel 1). Bojují spolu o ovládnutí severoitalského města Regior, které je ze všech stran obklopeno horami a jehož mohutné věže se vypínají do daleka.

Hod na pořadí kola. Začíná signor Martieli (jde o první kolo, takže se hráči rozhodli pomocí hodů mincí) a hází 4ku (vyhnula se mu nelibost prince). Po něm hází kardinál Abruzzi a hodí 3ku (také se vyhnul nelibosti, ale těsně – ta by mu hrozila na hod 1 nebo 2) a poslední Itoretti hodí 1ku (čímž na sebe přitáhl pozornost prince a jeho rod pro toto kolo upadá v nelibost).

První tedy hraje signor Martieli a ten se rozhodne, že nejdříve ze všeho se pokusí posílit své postavení. Po chvíli přemýšlení se rozhodne, že se pokusí vojensky zaútočit proti jednomu z odbojných baronů (neutrální postava), kteří sužují regiorský venkov. Rozhodne se, že tento baron je poměrně mocný a proto do něj vloží 3 body moci (baron má tedy hodnotu 6). Scéna se tedy bude odehrávat mimo město a pro jistotu si vezme na pomoc condottiera Luigiho (hodnota 3), který je jeho ocelovou

pěští, a synovce Antonia (hodnota 2) s jejich družinami (ve scéně tedy navíc na jeho straně vystoupí 2 postavy – musí zaplatit 2 body moci). Základem jeho hodnoty bude tedy 8 (hodnota Věže hráče + hodnota vedlejší postavy + hodnota vedlejší postavy) a baron má základ 6. Obě strany hodí divokou kostkou (za barona se házet a hrát uvolil hráč kardinála) a Martieli si přičte 2, zatímco baron 4. Situace je tedy nerozhodná a na řadu přichází osvědčená mince... chvíli se točí... a je to panna. Martieli vítězí ve scéně a získává barona na svou stranu. Scéna je vyhodnocena a nyní se musí odehrát. Hráč Martieliho nejprve vykreslí pozadí ve kterém jeho rytíři, Luigiho kondotiéři a Antoniovi zbrojnoši oblehnou baronův hrad a po těžké bitvě jej oblehnou. Od zdí je smete protiútok (hráč kardinála popíše, jak šíp připraví signora Martieliho o oko, když vede své vojáky na zteč), ale po kratším vyjednávání baron kapituluje a zavazuje se poslušností rodu Martieli.

Další jede kardinál Abruzzi a rozhodne se okamžitě začít tvrdě šlapat na paty rodu Itoretti. Volí také Věžovou scénu a to v bodované scéně nevěstince La Bella Nera (4 body). Cílem scény bude bratr vévody – Bartolomeo Itoretti (hodnota 4), který se sem přišel pobavit. Ve scéně za jeho stranu bude kromě něj vystupovat také inkvizitor Domenico z Neapole (hodnota 5), hlavní představitel řádu ve městě (kardinál zaplatí za jeho vnesení do scény 1 bod moci z banku). Rozhodne se ještě si vše pojistit a jako rekvizitu postaví na svou stranu vzácnou relikvii – schránku s hřeby, které probodly paže Krista (hodnota 2). Kardinálovým základem ve scéně je hodnota 9 (2+5+2), zatímco Bartolomeo má jen 4. Hráč Itorettiho se rozhodne reagovat a do scény vnese rekvizitu na své straně – vzácný meč, který údajně patřil samotnému Rolandovi (hodnota 3). Tím si svůj základ polepší na 7. Hod divokou kostkou – kardinál hází 6, zatímco Itoretti jen 1. Kardinál ve scéně vítězí a Bartolomeo je vyřazen ze hry. Abruzzi získává 2 body moci za jeho likvidaci a 4 body moci za vítězství v bodované lokaci. Ted' je na řadě odehrání scény. Hráč Abruzziho popíše, jak kardinál v šarlatu vchází do doupěte neřesti – nevěstince a plamennou řečí se pokusí odvrátit návštěvníky a nevěstky od hříšného konání. Na výsměch zákazníků odpoví inkvizitor i kardinálovi zbrojnoši vypálením lotrovského pelechu. Mocná relikvie jim dodává víru ve správnost jejich konání. Bartolomeo tasí v obraně meč, ale je po boji hodněm samého Rolanda pobodán kopími a umírá mezi plameny (připsat na herní plán, že nevěstinec vyhořel).

Jako poslední je na řadě duca Itoretti, který právě ztratil jednu ze svých vedlejších postav a rekvizitu (meč zmizel v plamenech), navíc je v nemilosti prince. Rozhodne se, že hněv prince dopadne na jeho hlavu – je zatčen princovými ozbrojenci a woržen do žaláře. Neztrácí ale právo scény, rozhodne se proto využít netradičního prostředí k útoku proti Martieliům. Luigi a Antonio Martieli jsou mimo město, proti nim útok cílit nelze. Po chvíli přemýšlení se rozhodne pro scénu Růže proti dceři signora Martieliho (moc 4). Další postavy zapojovat nechce a jeho jedinou rekvizitou je tepaná dýka (hodnota 2). Rozhodne se ji zařadit do scény. Ostatní hráči jsou mírně podezřívají, jestli ji dokáže využít, ale on trvá na svém a protože Martieli nechce reagovat, přejde se k vyhodnocení scény. Itoretti má základ 5 (3+2), signora Martieliová 4. Po hodů divokou kostkou má Itoretti více a ve scéně vítězí. Popíše audienci v paláci, které byla slečna Martieliová přítomna, a princův rozkaz k pozatýkání vévody i jeho doprovodu. Dál popíše, jak byl hrubě sražen několika pochopy a že signora Martieliová byla přítomna surovému zacházení, kterému byl vystaven. Později proto za ním přijde do žaláře, aby se přesvědčila, zda je v pořádku, a duca Itoretti jí vyzná lásku a svůj obdiv, se kterým vždy sledoval její kroky. Ona jej odmítá (slovy hráče Martieliů) a poukazuje na nepřítelství mezi rody. V té chvíli Itoretti vytáhne z boty ukrytou dýku, poklekne a přiloží si ji k hrudi. Vyzve ji, aby jej tedy raději zabila, protože nemůže bez ní dále snášet strasti krutého života. Signora odhodí dýku a v slzách se zhroutí v jeho náručí. Podle pravidel by měla být tato postava vyřazena a hráč by měl získat odměnu v podobě bodů moci o hodnotě poloviny jejího významu, protože ale svedení dcery úhlavního nepřítel vneslo do hry zajímavý proek, který je možné v dalších scénách rozvést, dohodne se s ostatními, že tato postava o poloviční hodnotě (ztratila podporu svého mocného rodu a má tedy hodnotu rovnou 2ma, která je ekvivalentní odměně, jakou by hráč získal v případě vítězství stejně) přejde pod jeho kontrolu.

Je čas na další kolo, kdy se boj rozhoří naplno...