



DRAKKAR

číslo 33. – srpen 2012

Obsah čísla

Recenze

3 Do: Pilgrims of the Flying Temple

„Jonka“

Když jsem poprvé zachytil zmínku o této hře, byly to tři, čtyři roky dozadu a hra byla teprve ve vývoji. Byť tehdy byly k dispozici jen dva obrázky, pár příběhů-dopisů a náčrt pravidel, hra mne zaujala jak svou lehce mystickou tematikou, tak také svým grafickým zpracováním. Obojí mě nadchlo a hodně jsem se těšil až budu knížku držet v rukou, což se mi před půlrokem povedlo. Tak tedy...

Koutek pro DrD II

5 Vetrnætr u Železného orla

Ján „Crowen“ Rosa

Toto je další článek ze série o Vysočine, prostredia pre Dračí doupě II. Nájdete v ňom popísaný turnaj usporadúvaný jedným zo severských jarlov, ktorí sa usadili vo Vysočine, a pár nápadov a inšpirácií pre hru, ak vaše postavy zabľúdia do končín obývaných severanmi v období jesennej rovnodennosti.

Překlad

9 Wilderness of Mirrors

John Wick

Málopravidlová hra, ktorá si kladie za cieľ zachytiť atmosféru špiónskeho žánru a la James Bond, Alias či Mission Impossible. Tri základné žánrové elementy (plánovanie, zrady a časový stres) sa zrkadlia v mechanikách tejto jednoduchej hry a plánovanie misie je jej priamou súčasťou. Postavy ako kompetentní špióni dokážu robiť aj veci mimo svojej oblasti špecializácie, stojí ich to však viac námahy.

Drakkar je internetový zborník článkov o RPG hrách, založený na jare 2007. Každé dva mesiace vyzývame vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zapracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskuzí.

ÚVODNÍ SLOVO

Drahé čtenářky, drazí čtenáři,

jak jste si jistě všimli v obsahu, toto číslo Drakkaru vám přináší pouze tři články. Není to omyl ani chyba, je to – alespoň z části – záměr. Jistě, kdo by chtěl v horoucím létě trávit hodiny u počítače místo u vody nebo při jiné letní činnosti? To přece nemůžeme chtít ani po vás, čtenářích, a nechtěli jsme to vyžadovat ani od (potenciálních) autorů.

Přesto se našlo několik dobrých duší, které obětovaly část svého letního času, aby vás mohli osvěžit zajímavým článkem o RPG. Díky jonkově (mini)recenzi DO: PILGRIMS OF THE FLYING TEMPLE se dozvíte něco málo o nejlepším a zároveň nejvíce inovativním indie RPG roku 2011 (tato informace přišla až po uzávěrce článků), Crowen pro vás připravil opět další část inspirativního seriálu doplňků pro DRAČÍ DOUPĚ II (využitelných ovšem nejen v DrDII) a Alef0 přeložil do slovenštiny vynikající hru WILDERNESS OF MIRRORS.

Na počet článků je toto číslo snad chudé, samotným obsahem si ale s předchozími čísly, věříme, v ničem nezadá. A pokud by vám to i tak snad nebylo dost, rádi vás přivítáme při přípravě dalšího, říjnového čísla! Mezitím přežeme příjemné počtení...

Za redakci

Jakub „boubaque“ Maruš

napsal „jonka“

Recenze

Do: Pilgrims of the Flying Temple

Když jsem poprvé zachytil zmínku o této hře, byly to tři, čtyři roky dozadu a hra byla teprve ve vývoji. Byť tehdy byly k dispozici jen dva obrazy, pár příběhů-dopisů a náčrt pravidel, hra mne zaujala jak svou lehce mystickou tematikou, tak také svým grafickým zpracováním. Obojí mě nadchlo a hodně jsem se těšil až budu knížku držet v rukou, což se mi před půlrokem povedlo. Tak tedy...

Představte si vesmír, kde svítí slunce, obloha je modrá, blikají hvězdy, ale neexistuje žádný „svět tam venku“. Ve vesmíru je jednoduše vzduch, který se dá dýchat, a na nejbližší planetu se dostanete nějakým vzdušným plavidlem nebo přeletíte na křídlech velkého ptáka. Gravitace neexistuje, takže ptáci si jen tak volně plachtí vzduchem a všechny podmořské živočichy tam můžete potkat také, protože prostě není nic, co by je drželo ve vodě. V tomto vesmíru existuje obrovské množství planet od gigantických, přes ty veliké jako naše Země, až po maličké, kam se vejde jen pár lidí. Navíc planetu může tvořit cokoli, kupříkladu přerostlá želva nebo velryba. Planetky mají svou vlastní gravitaci podobnou té naší, stačí, aby místo – jakkoliv veliké – znamenalo pro nějakého pozemšťana silné pouto, domov.

Uprostřed tohoto vesmíru stojí chrám a v něm poutníci pomáhající všem pozemšťanům. Jakmile se totiž nějaký obyvatel ocitne v situaci, kdy mu jde ze všeho hlava kolem a neví si rady, napíše dopis a odešle jej do chrámu. Tam jej kněží setřídí a dají poutníkům k řešení. Poutníci poté letí na místo a snaží se pozemšťanovi pomoci i přes to, že se sami svými dobrými úmysly dostávají do vlastních trablů, které jim zabraňují pomáhat ostatním lidem.

Hraní hry

DO: PILGRIMS OF THE FLYING TEMPLE je hra pro 3–5 hráčů. Hráči se postupně střídají ve vyprávění příběhu svého poutníka a ostatní hráči mu situaci okořeňují jako intrikáni.

Samotní poutníci jsou charakterizováni svým prvním a druhým jménem. První jméno charakterizuje, jak se poutník sám dostává do problémů, druhé jméno naopak charakterizuje, jak dokáže pomáhat lidem. Například poutník Rudá Tužka se může dostávat do problémů tím, že se rozzuří až do ruda, a lidem je schopný pomoci psaným slovem. Jména mohou být samozřejmě různorodá a jejich volba hraje velkou roli v tom, jakým způsobem se bude příběh odvíjet.

Hra začíná tím, že se přečte úvodní dopis pozemšťana píšícího poutníkům:

Drazí poutníci létajícího chrámu,

Ahoj, jak se máte? Jmenuji se Melanie a pocházím z velmi malé planetky.

Jsme tady já, můj dům, moje kočka a dva stromy.

Nemám se moc dobře, protože moje planetka byla sněžena velrybou.

Je to velmi malá planetka a jednou jsem se probudila a najednou jsem byla uvnitř velryby. Už nechci být více sněžena.

Prosím pomozte!

Váš přítel

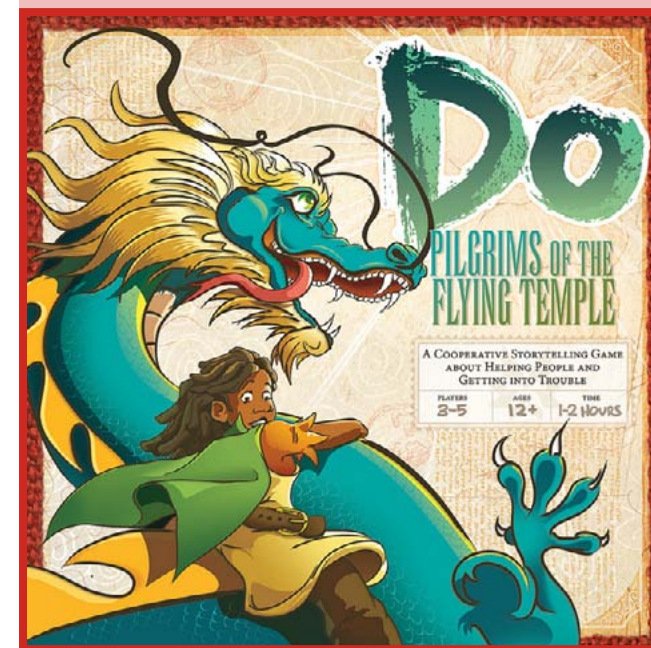
Melanie (8 let)

P. S. Obrázek je na druhé straně.

P. P. S. Udělám vám koláčky.

Do: Pilgrims of the Flying Temple

Daniel Solis, 2011



Z dopisu se vybere 10 nebo 20 klíčových slov – záleží na tom, jak dlouhou hru chcete hrát –, které charakterizují potíže a příběh za ní stojící. V tomto momentu začíná samotná hra. Jeden hráč zastupuje vypravěče a popisuje trable svého poutníka, ostatní jsou intrikáni a snaží se dostat poutníka do problémů.

Jakmile dojde k problému, nebo přímo na začátku vyprávění, hráč sáhne do pytlíku, kde se ukrývá 20 černých a 20 bílých kamenů, a vytáhne tři z nich. Po té se rozhodne, kolik kamenů si nechá a kolik vrátí zpět do pytlíku. Musí si ovšem vybrat jenom kameny jedné barvy. Podle toho, kolik kamenů si vybral, a podle toho, jestli byl na začátku v potížích, nebo ne, se pak odvypráví příběh. Kupříkladu pokud si hráč vybral jeden kámen a poutník nebyl v potížích, pak hráči hrající intrikány odvypráví a napíší do jeho deníku, jak se poutník dostal do potíží, a mohou při tom použít jedno klíčové slovo. Poté hráč poutníka-vypravěč odvypráví

ví a napíše do svého deníku o tom, jak se dostal mimo potíže a nemůže u toho použít klíčové slovo.

Pozici vypravěče poté předá hráči po levé ruce a ostatní se stávají intrikány. Takto se hra střídá, dokud nejsou odškrtnuta všechna klíčová slova, nebo nemá některý z poutníků více než 8 kamenů. Jakmile se toto stane, následuje vyvrcholení příběhu a jeho epilog. V zásadě se jedná o velmi jednoduchý princip, kdy se hráči střídají a společně vymýšlejí krátké příběhy o tom, jak poutníci zachraňují nějakou bytost a sami se přitom dostávají do potíží.

Knih

Samotná knížka je nádherně ilustrovaná a vypadá velmi přehledně. (Ostatně sám autor se živí grafickými návrhy.) Text pravidel je napsaný velmi jasně, bez zbytečných vět a provede vás pravidly stylem „v tomto okamžiku udělejte toto a toto,“ takže se dá říci, že si koupíte knížku a můžete při prvním čtení začít hrát. Kniha mimo pravidel obsahuje i stručné shrnutí každé kapitoly, soupis nejdůležitějších pravidel, stovky příkladů obyvatel, zvířat a planet. Samozřejmostí je několik příkladů dopisů, díky kterým můžete začít rych-

le hrát, než se rozhodnete psát si dopisy vlastní. Kniha obsahuje i pár praktických rad, jak si poradit s pozicí vypravěče, intrikána, nebo jak psát dopisy.

Pár slov nakonec

Osobně se mi hra DO: POUTNÍCI LÉTAJÍCÍHO CHRÁMU velmi líbí, protože je to hra, kterou si zahrajete během 1–2 hodin a v minimálním čase od přečtení knihy. Ke hraní potřebujete jen 20 kamenů dvou barev, tužku a papír. Téma je vytvořeno tak, že je možné je hrát jak s dospělými, tak i s dětmi, protože srší ztřeštělými nápady, plus hra podporuje společnou tvorbu příběhu a tvořivost.

Pokud vás zajímá pohled pod pokličku, jak vznikala kniha, včetně úprav ilustrací a layoutu knihy, můžete se podívat na Youtube, kde je několik videí od autora:

- [ilustrace](#)
- [layout](#)

Navíc nemohu než doporučit samotnou stránku autora Daniela Solise, kde můžete najít spoustu dalších povedených společenských her:

<http://danielsolisblog.blogspot.com/>

A jestli máte zájem, knihu si můžete zakoupit dokonce u nás v ČR.

Pro dnešek se s vámi loučím, přeji příjemné prožití zbytku prázdnin a někdy příště zase nashledanou.



napsal Ján „Crowen“ Rosa

Koutek pro DrDII

Vetrnætr u Železného orla

Toto je ďalší článok zo série o Vysočine, prostredia pre DRAČÍ DOUPĚ II. (Predchádzajúce články z prostredia Vysočiny môžete nájsť v DRAKKA-ROCH 28 až 32.) Nájdete v ňom popísaný turnaj usporadúvaný jedným zo severských jarlov, ktorí sa usadili vo Vysočine, a pár nápadov a inšpirácií pre hru, ak vaše postavy zabľúdia do končín obývaných severanmi v období jesennej rovnodennosti.

Vetrnætr

Vetrnætr, Zimné noci, je jeden z dôležitých sviatkov severanov. Dvojdňový sviatok sa oslavuje počas jesennej rovnodennosti. Počas *Vetrnætru* severania oslavujú úspešné nájazdy a ťaženia, spievajú a recitujú oslavné ságy o padlých druhoch. Zároveň ďakujú za dobrú úrodu a snažia sa získať si priazeň bohov, aby prežili dlhú a krutú zimu, a priazeň valkýr, ktoré sprevádzajú padlých hrdinov do *Valhally*, siene padlých hrdinov.

Počas *Vetrnætru* sa do *jarlovho* sídla zídu severania zo širokého okolia, aby spolu oslavovali a súťažili. Dohadujú sa nové spojenectvá, obchody, plánujú sa výpravy na ďalšie leto.

Vyvrcholením *Vetrnætru* je rituál krvavého orla, ktorý vykonáva *jarl* osobne. Zajatca, ideálne

nejakého dobrého alebo známeho bojovníka, a je jedno, či elfa, trpaslíka, človeka, škreta či severana zo znepríateleného rodu, priviažu *jarlovi* družinici tvárou k zemi medzi štyri drevené koly zatĺčené do zeme. *Jarl* pomaly svojím mečom oddelí zajatcove rebrá od chrbtice, vytiahne cez vzniknuté otvory pľúca a rozloží ich na chrbte trpiaceho úbožiaka. Pľúca znázorňujú orlie krídla. Čím dlhšie mučený zajatec vydrží, kým umrie, tým dlhšie, úrodnejšie a na korisť bohatšie leto predpovedá na budúci rok.

Železný orol

Bjarni Thorolfsson, severský *jarl* prezývaný Železný orol, podľa svojho erbu a obchodu so železom, je jeden z najmocnejších *jarlov* na Vysočine. Aj keď mu už tiahne na štyridsať liet, len málokto sa mu odváža postaviť v rovnom boji. Bjarni bol kedysi jedným z najlepších vyzvedačov Mercijskej kráľovskej výzvednej služby na juhu Albionu, okrem ostrej mysle vyniká aj obrovskou silou a mrštnosťou. Mal za úlohu preskúmať a obsadiť oblasť vo Vysočine, kde je vraj niekoľko ešte neobjavených veľkých železných a strieborných ložísk. Pri prieskume narazil na trpaslíka, ktorého klan bol takmer vyhladený pred niekoľkými desiatkami liet. V ich klanovom údolí a niekoľkých železných a strieborných ťachách sa usadili škreti.

Bjarni vedel, ako funguje mercijská výzvedná služba a že jej chápadlá tak ďaleko na sever nesiahajú, dezertoval a s pomocou kontaktov, ktoré si pri tejto úlohe vybudoval, a z ulúpeného ročného výnosu daní z jednej zo severných provincií Mercie si založil vlastné panstvo. Najal a vycvičil družinu



severanov z rodného Norge, s pomocou ktorých vyhnal škretov zo starých trpasličích baní.

Postupne si postavil *langhus*, dlhý drevený dom pre seba a svojich elitných bojovníkov, niekoľko menších *langhusov* pre zvyšok bojovníkov, ich rodiny, dobytok a otrokov, ktoré obohnal násypom a dreveným valom. Za pomoci niekoľkých trpaslíkov obnovil ťažbu v troch železných a jednej striebornej bani.

Okrem svojich elitných bojovníkov má v družine ešte asi štyri tucty prevažne severských bojovníkov a niekoľko trpaslíkov, ktorí tvoria posádky Bjarniho dvoch dračích lodí *Huginn* a *Muninn* pomenovaných po Odinových havranoch. Starajú sa o bezpečnosť Bjarniho sídla, ciest v údolí a karaván so železnými a striebornými ingotami.

Pravidlový popis pre DRAČÍ DOUPĚ II:

Bjarni Thorolfsson

Rasa: Severan

Vlastnosti: Telo 8, Duša 6, Vplyv 7

Povahový rys: Krutý

Zvláštne schopnosti: Levie srdce, Šiesty zmysel, Železná vôľa (nájdete popísanú nižšie)

Povolania a ich zvláštne schopnosti:

- Bojovník 6: *Cit pre zbraň (meč), Silák, Šampión, Bojové reflexy, Prečítanie súpera, Pádny úder*
- Lovca 4: *Jedno oko otvorené, K neúťahaniu, Prieskumník, Votrelci*
- Kejklíř 4: *Skrytá kapsa, Špeh, Rýchle ruky, Akrobat*
- Mastičkář 2: *Vyjednávač, Ostrý jazyk*
- Válečník 4: *Veliteľ, Urodzený, Válečný tanečník, Šermiar*
- Hraničář 4: *Berserk, Znalec krajiny, Divý muž, Strážca hranice*
- Zved 2: *Šedá eminencia, Lesný prízrak*
- Lupič 3: *Ako blesk, Mordýř, Mestské tiene*
- Lodník 1: *Železný žalúdok (nájdete popísané v DRAKKARE 32)*
- Moreplavec 3: *Morský vlk, Pašerák, Obchodník (nájdete popísané v DRAKKARE 32)*

Vybavenie: kvalitná zdobená krúžková košeľa, kruhový štít s erbom, kvalitný zdobený meč, kvalitná zdobená dlhá dýka, zdobená helma, zdobené oblečenie, bojový kôň, strieborné a železné ozdoby, 12 zlatých, 15 strieborných, 8 medených

ZS Železná vôľa

Plavovlasého bojovníka, z ktorého tiekla krv ako z voľa na porážke, na nohách držala len jeho železná vôľa. Zareval svoj bojový pokrik a so sekerou nad hlavou sa vrhol na posledných škretov.

Postava môže použiť 2 duševné zdroje namiesto jedného telesného.

Bjarniho posádka

Šampióni:

Kraki Magnusson, Bjarniho pobočník a veliteľ dračej lode, Bork Herjolfsson, Hrut Skorrisson, Thorald Jorundsson, Kari Knutsson, Mord Ornlolfsson

Charakteristika: 4 (dovednosti Bojovníka, Lovca, Kejklíře, Válečníka, Hraničiara)

Sudba: 9

Hranice: Telo 7, Duša 4, Vplyv 5

Zvláštne schopnosti: *Cit pre zbraň (Bork, Hrut, Kari – meč; Thorald, Kraki – sekera; Mord – kopija), Pádny úder, Gladiátor, Osobný strážca, Lučičník, Zálesák, Veterán, Šermiar, Divý muž, Talenty morského vlka (majster na palube lode), Boj v skupine, Člen skupiny*

Vybavenie: kvalitný meč, sekera, tesák, kvalitná krúžková košeľa, helma, okrúhly štít, kopija, rôzne strieborné ozdoby (prstene, náramky, náušnice, spony na plášťoch), bojový kôň (použite skvelý



Maugirov popis), 2 zlaté, 12 strieborných, 15 medených.

Bojovníci:

Charakteristika: 2 (dovednosti Bojovníka, Lovca, Hraničiara)

Sudba: 6

Hranice: Telo 5, Duša 4, Vplyv 3

Zvláštne schopnosti: *Cit pre zbraň (Sekera), Gladiátor, Zálesák, Talenty morského vlka (majster na palube lode), Boj v skupine, Člen skupiny*

Vybavenie: sekera, tesák, kožená prešivanica, helma, okrúhly štít, kopija, luk a dva tucty šípov, rôzne prevažne železné ozdoby (prstene, náramky, náušnice, spony na plášťoch), 7 strieborných, 18 medených.

Norgeborg

Údolie, v ktorom sa Bjarni usadil, sa nachádza na západnom pobreží Vysočiny, ústi do zálivu, ktorý miestni nazývajú *Loch Carron*. Preteká ním malá riečka, v ktorej ústí za posledných tucet rokov pod ochrannou rukou Bjarniho a jeho bojovníkov vyrástlo malé prístavné obchodné mestečko Norgeborg.

Žije v ňom asi 800 obyvateľov, prevažne severanov a trpaslíkov, buď baníkov, alebo kupcov, ktorí sa podieľajú na obchode so železom a striebrom, za ktoré platia šperkmi, potravinami, kožušinami, vzácnymi koreniami, zbraňami a otrokmi.

Norgeborg sa rozprestiera na ľavom brehu riečky, je obohaný vodnou priekopou, cez ktorú prúdi časť riečnej vody, vysokým valom a dvojitou kolovou hradbou, medzi ktorú severania natlačili skaly a hlinu, takže sa po vrchu hradby dá chodiť. Do mestečka vedie len jedna brána, ktorú chráni veža a padací most. Prístav sa nachádza po prúde

od mestečka, tvorí ho niekoľko drevených mól zabiehajúcich do rieky. Tovar z prístavu vozia do Norgeborgu vozy ťahané caledónskymi volmi. V prístave môžete stretnúť námorníkov, pirátov, rybárov a veľrybárov, pašerákov, obchodníkov, prístavných pomocníkov, správcu prístavu a jeho pomocníkov.

Norgeborg tvorí zhruba kopa (60) *langhusov*. Všetky *langusy* sú drevené, strechy majú pokryté machom a trávou. Uprostred Norgeborgu je malé námestie, ktoré slúži ako trhovisko, zhromaždisko a miesto súbojov. Môžete tu stretnúť rôznych remeselníkov, predavačov, paholkov, otrokov, bojovníkov z Bjarniho posádky dohliadajúcich na poriadok.

Turnaj

V rámci *Vetrnætru* organizuje *jarl* Bjarni turnaj, počas ktorého severania súťažia v rôznych disciplínach, a Bjarni si tých najlepších zvykne vybrať na doplnenie strát, ktoré utrpela jeho družina cez leto. Žiadna súťaž sa nezaobíde bez vášnivého stávkovania na víťaza.

Disciplíny

Zápasenie alebo boj so zbraňou – v kruhu vyznačenom v piesku na pláži pri Norgeborgu sa stretnú dvaja protivníci, bojuje sa do prvej krvi alebo kým sa nepodarí jednému z bojovníkov vytlačiť

súpera mimo kruhu. Víťaz má právo prijať alebo odmietnuť ďalšieho vyzývateľa.

Vrh nožom, sekerou alebo oštepom, streľba z luku alebo kuše – súper sa snažia zasiahnúť stred terča pri čoraz väčšej vzdialenosti. Kto netrafi stred, vypadáva. Víťazom sa stáva postava, ktorá najdlhšie vydrží triafať stred.

Tulene – vyhráva postava, ktorá najdlhšie zadrží dych a spod vody sa vynorí ako posledná.

Hádzanie rahnom – náročná disciplína, ktorej sa zúčastňujú len tí najsilnejší muži. Postava drží rahno z dračej lode vo vzpriamenej polohe, rozbehne sa a snaží sa hodiť rahno tak, aby koniec, ktorý drží v ruke, opísal perfektný kruh a zároveň rahno doletelo čo najďalej.

Beh s kovadlinou – postavy chytia do oboch rúk kovadliny a bežia, vyhráva tá, ktorá dobehne s kovadlinou najďalej.

Beh so sťažňom – skupina severanov zdvihne sťažň nad hlavy a beží na pláži vyznačený úsek. Vyhráva skupina, ktorá dobehne do cieľa ako prvá.

Hádzanie balvanom – zvyčajne sa hádže balvanom veľkým zhruba ako dve ľudské hlavy. Hádza sa bez rozbehu obojručne spoza hlavy, vyhráva postava, ktorá dohodí najďalej.

Jazda na koni – na pláži sa vyznačí trať dlhá kopu dračích lodí (zhruba 2000 metrov), vyhráva postava, ktorá prvá vytrhne z piesku oštep zapichnutý na opačnom konci.

Let drakov – na more vypláva jedna dračia loď a spustí kotvu. Severania na pláž vytiahnu niekoľko dračích lodí, posádky sa zoradia na čiare v určitej vzdialenosti od lodí. Na povel vyštartujú, musia od tlačiť lode do vody, len za pomoci vesiel doplávať



k dračej lodi, otočiť sa okolo nej, doplávať naspäť na pláž, vytiahnuť loď z vody a vrátiť sa za štartovaciu čiaru. Vyhráva posádka, ktorá sa ako prvá celá vráti na štartovnú čiaru.

Účastníci

Koho môžu vaše postavy na turnaji stretnúť? Pirátov, lovcov, obchodníkov a kupcov, bojovníkov, drevorubačov, množstvo baníkov pracujúcich v Bjarniho železných a striebornej bani, predavačov nápojov lásky a ochranných amuletov, potulných muzikantov, bardov, komediantov a ich cvičené zvieratá, niekoľko menej bohatých a vplyvných jarlov a ich rodiny a družiny.

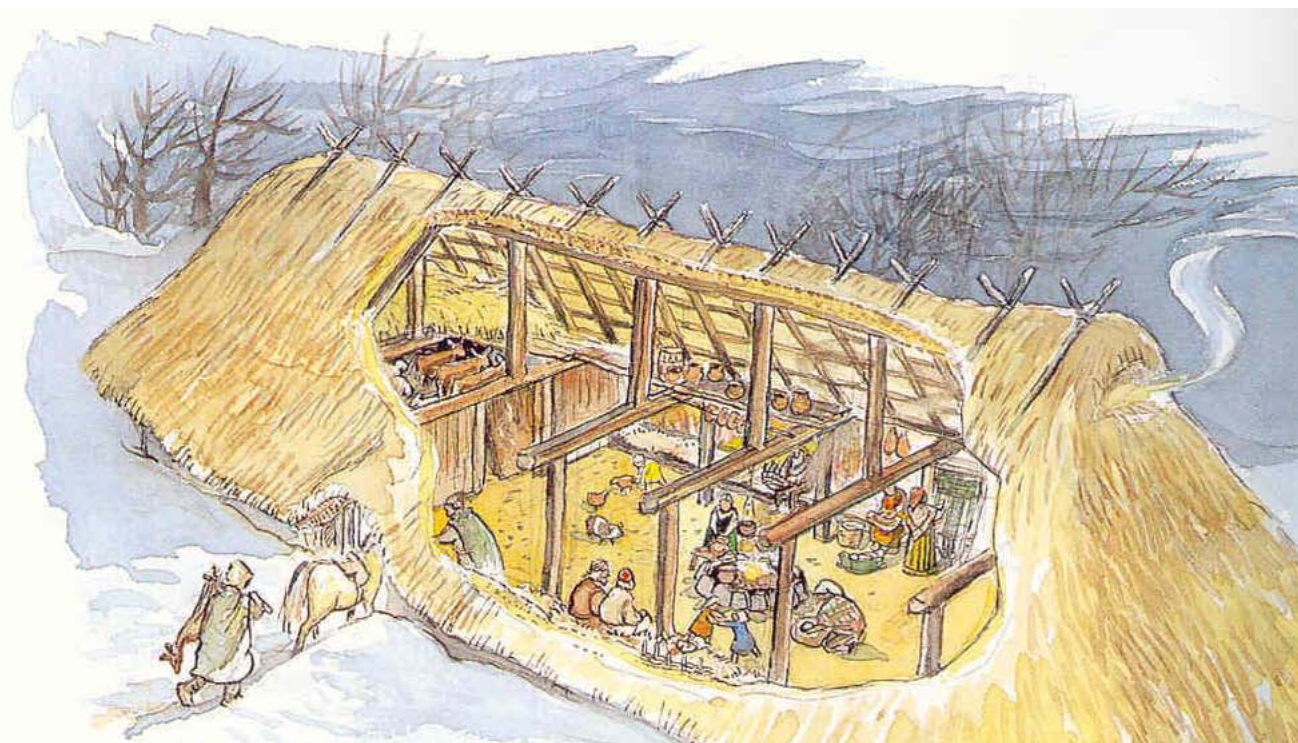
Zápletky

Čo okrem súťaží, dobrého jedla, piva, medoviny, tanca a zábavy môžu vaše postavy na turnaji ešte zažiť?

- Nieкто sa pokúša podplácaním či vyhrážkami manipulovať so súťažami a stávkami.
- Šikovný falošný hráč oberie postavy o väčší obnos strieborniakov alebo predmet, ktorý je pre ne veľmi vzácny – meč, šperk, koňa a podobne.
- Postava svojimi výkonmi vzbudí obdiv spanilej devy alebo urasteného mládenca, čo sa nepáči jej či jej obdivovateľom z inej posádky dračej lode.
- Porazený súper si to bude chcieť s postavami vybaviť neskôr, v noci, keď budú spať alebo sa pripíť zabávať, ich prepadne niekoľko dobre vyzbrojených bojovníkov.

- Komediantom ušla z kletky cvičená šelma – medveď, horský lev, vrák alebo troll.
- Ráno nájdú neďaleko hradieb tri znásilnené a zabitú devy, kto spáchal takýto krutý zločin a poškvril tak dobrú povesť *jarla* a zimnej slávnosti?
- Mladík vyzve na súboj bojovníka z rodu, proti ktorému už niekoľko rokov vedú krvnú pomstu, a snaží sa snahu o zabitie zamaskovať ako nešťastnú náhodu.
- Nieкто do suda s medovinou nalial jed a otrávil veľké množstvo ľudí.
- Zajatec, ktorý mal byť popravený a vyveštit' severanom ďalšie dobré leto, zmizol.
- Jedna z postáv bola pri prepadnutí niekoľko dní pred oslavami zajatá a *jarl* ju plánuje obetovať.

- Nieкто sa pokúsi v noci zavraždiť *jarla* Bjarniho, dosiahnu tak ďaleko na sever chápadlá Mercijskej kráľovskej výzvednej služby?
- Veseliacich sa severanov a trpaslíkov nad ránom prepadne početná a dobre vyzbrojená tlupa škretov, ktorí dúfajú v ľahké víťazstvo nad unavenými a opitými severanmi.
- Nieкто zapálil jednu alebo viacero dračích lodí v prístave.
- Na poslednú chvíľu pred obetovaním zajatca pricvála skupina postáv, ktoré chcú zajatca oslobodiť, vykúpiť alebo vymeniť za spútaného zajatca prehodeného cez sedlo jedného zo spenených koní.



napsal John Wick

Hra

Wilderness of Mirrors

Lepšia špiónska hra.

Úvod

Vyzvali ma do toho.

Vyzvali ma, aby som to spravil. Vtedy o tom ešte netušili. Alebo im to nenapadlo. Je to však môj príbeh a budem sa ho držať.

Moji priatelia Baron a Vach chceli hrať špiónsku hru. Všetky systémy, ktoré našli, však jednoducho nespĺňali to, čo chceli. Vyskúšali všetko od SPYCRAFTU po TOP SECRET, ale nič im nevyhovovalo. Zakaždým keď som sa s nimi o tom rozprával, sa sťažovali raz na jedno, raz na druhé. Dokonca mali zhruba 20 strán vlastných pravidiel k SPYCRAFTU, ktorými z neho spravili vyhovujúcu hru. A to bola chvíľa, keď som vyriekol osudové slová.

„Viete,“ povedal som im, „namiesto babrania sa s cudzím systémom by ste si mohli urobiť vlastný.“

Neveriacky krútili hlavami a snažili sa ma presvedčiť, že upraviť jestvujúci systém je oveľa ľahšie než vytvoriť svoj vlastný na zelenej lúke.

„Hlúposť,“ odvetil som im, „špiónsku hru, ktorá robí presne čo chcete, dokážeme vytvoriť za desať minút.“

Vrhli na mňa nedôverčivý pohľad, aký zvyknú mať odporcovia Darwinovej teórie. „Nie,“ nástojil som.

„Divočina zrkadiel
Je tak ľahké mámiť
Môj vzácny zmysel pre správnosť
Je často taký naivný
A tak to čo si vysnívam
Je to čomu verím“

— Rush, Dvojitý agent

„Naozaj to nie je ťažké. Aha, rozoberme si to a prejdime to po častiach.“

Popravde, celý proces trval asi pätnásť minút, ale keď som bol hotový, držal som v rukách niečo, s čím som mohol byť spokojný. Obaja mi povedali, že je to fantastické... a potom pokračovali v úpravách SPYCRAFTU.

Myslím, že dôvodom bolo to, že hra, ktorú som pre nich vytvoril nebola vo forme **skutočnej príručky**. Bol to len nápad, čo som hodil na papier. Ale teraz, keď mám pred sebou skutočnú hru v skutočnej príručke, sa hádam na to pozrú znovu.

Dúfam, že áno. Možno, keď ich do toho vyzvem, pozrú sa na to. Hej. O tom to je.

V každom prípade **je táto hra venovaná mojim kamošom Baronovi a Vachovi**, ultrafanúšikom špiónov, ktorí chceli „dokonalú hru o špiónoch“. Nevieť či tá moja je dokonalá (stále som veľkým fanúšikom pôvodnej hry JAMES BOND: 007 RPG z osemdesiatych rokov), ale je to najlepšie, čo som mohol spraviť. A to musí stačiť, nie?

Nie???

Tri (štyri) veľké otázky

Vždy, keď môj obchodný partner Jared Sorensen (áno, miluje ABBU, fakt!) počuje niekoho oznámiť „Mám rolovú hru“, sa následne spýta zopár otázok. Tie otázky sú:

- O čom je tvoja hra?
- Akým spôsobom to podporuje?
- Aké správanie odmeňuje?

Kladiem si štvrtú otázku:

- Prečo je to zábavné?

Tu sú moje odpovede na tieto otázky.

O čom je moja hra?

Moja hra je o špiónoch.

Moja hra je o špiónoch. Presnejšie, je o vytváraní atmosféry, ktorá je vo filmoch o Jamesovi Bondovi či v románoch o Jasonovi Bourneovi. Hráči chcú byť Jamesom či Jasonom a my by sme im to mali umožniť. Žiadni začiatčníci na prvej úrovni, ktorí sa musia postupne vypracovávať, aby niekedy v budúcnosti dosiahli úroveň Pána a pani Smithovcov, ale postavy, ktoré sa môžu postaviť vedľa Svätého či pani Peelovej bez toho, aby vyzerali ako chudobní príbuzní.

Napísal: John Wick, 2006

Inšpirovali: Baron Silverton, Vachon Simian

Dizajn pôvodnej obálky a textu: Daniel Solis

Špeciálne poďakovanie patrí Danielovi za všetky ťažké otázky. Tie (spolu s odpoveďami) možno nájsť v rámečkoch. Mali by ste mu byť vďační, zlepšili totiž hru.

Mená, miesta či spoločnosti použité v tomto texte nesúvisia so žiadnymi skutočnými osobami, miestami či spoločnosťami. Daniel, Baron, Vach a Jess sú skutočnými agentami SMERSH, KAOS, Section 1 a Spectre (v príslušnom poradí).

Špiónske romány však nie sú len o špiónoch. Sú aj o paranoji. Bond nikdy nevie, komu môže dôverovať. Romány o Bourneovi sú semenišťom podozrenia. Najpopulárnejšia súčasná špiónska postava – rola Jennifer Garner v ALIASE – je obklopená klamstvami a podvodom. Priaznivci 24 vedia, že Jack Bauer nemôže veriť nikomu... dokonca ani sebe.

Máme teda **odbornosť** a **dôveru**. Dva najdôležitejšie prvky, ktorými možno vytvoriť špiónsku drámu, ktorú budú moji kamoši Baron a Vach milovať. Je tu však ešte jeden element špiónskych filmov a románov, ktorý žeriem najviac -- **plánovanie**. MISSION: IMPOSSIBLE ukazuje, že špióni trávajú kopu času prípravou misie, ale skutočná dráma začína vo chvíli, keď sa nepodarí nejaká blbosť. To samozrejme vedie k tomu, že sa pokazí ďalšia drobnosť, a ďalšia a ďalšia až zistíme, že máme obrovskú snehovú guľu problémov valiacich sa priamo na špiónov. To, ako sa s tým postavou vysporiadajú, je dôvodom, prečo tieto príbehy radi čítame a pozeráme.

Ak to zhrniem, máme tri veci, vďaka ktorým je špiónska literatúra taká uchvacujúca: **odbornosť**, **dôvera** a **plánovanie**. Chcem, aby hráči cítili, že tieto tri elementy sú piliermi hry. Na to, aby som to dosiahol, musím vytvoriť pravidlá vychádzajúce z týchto prvkov.

Začnime teda.

Agenti a centrála

Len na okraj. Postavy hráčov sú agenti alebo špióni. Pán hry je centrála.

Akým spôsobom to moja hra podporuje?

Teraz keď viem, o čom je moja hra, je čas na vymyslenie mechaník (pravidiel), ktoré zodpovedajú stanoveným cieľom. Pozrime sa na ne postupne.

Oblasti odbornosti

Vždy keď sa rozprávam s kamošmi, počujem tú istú vec. „Chcem byť Jason Bourne. Chcem byť James Bond.“ V bežnej rolovej hre by si James Bond musel všetky základné atribúty (obvykle Sila, Obratnosť atď) buď nahádzať na kockách alebo minúť v bodovom nákupe tak, aby bol „vyvážený“ vzhľadom k ostatným postavám. Vo rolovej hre, ktorá sa venuje fantasy, to možno má svoj dôvod (hoci odomňa nechcete aby som to robil, radšej by som si vybral niečo iné). V špiónskej hre by to však bolo proti základnej logike – veď postavy by mali byť rovnaké ako ich protipóly z obľúbených filmov a kníh.

Chlapíci ako James Bond či Jason Bourne majú v každom základnom atribúte maximálne hodnoty. Keby sme hrali hru... povedzme s pravidlami, kde sa na vyhodnotenie činností používa d20, taký Jason Bourne by mal každý atribút s hodnotou 18, či dokonca viac. Podľa mňa má niečo nad dvadsať. Ak neveríte, vyberte si ktorýkoľvek atribút a skúste zdôvodniť, prečo by z hľadiska „hernej rovnováhy“ mal mať Bond menej než osemnásť. Nože, urobte to!

Môj kamoš Jess Heinig mi raz povedal niečo, čo ma naozaj inšpirovalo. „Chcem vytvoriť hru, ktorá odmeňuje hráčov za ich voľby, a netrestá ich za to“. Jessovi sa to podarilo (vytvoril hru DYING KING-

DOMS), čo ma inšpirovalo skúsiť to aj v tejto hre.

Namiesto systému, ktorý trestá hráčov za ich voľby, som sa rozhodol vytvoriť systém, ktorý ich odmeňuje. Ak chcete hrať Jamesa Bourna, nech sa páči. Bourne dokáže robiť **čokoľvek**, ale pozor, to neznamená, že je **vo všetkom najlepší**. Ak ste Bournom, v oblastiach, ktoré nie sú vašou **doménou**, sa budete musieť snažiť o niečo viac.

Namiesto štatistík budeme mať v tejto hre domény. Každý špión má znalosti či schopnosti v ktorejkoľvek doméne, ale najlepší je len v jednej z nich. V tejto hre máme päť domén. Tie však nie sú založené na fyzických či mentálnych schopnostiach, ale na spôsobe, ktorý používa špión na to, aby dosiahol to, čo chce. Namiesto suchých otrepaných prídavných mien skúsme použiť slová, ktoré znejú ako krycie mená.

Saturn

Šéf. Chlapík, ktorý dokáže zorganizovať iných, aby dosiahol, čo chce.

Mars

Čistič. Zabíja, aby dosiahol, čo chce.

Merkúr.

Švihák. Klame, aby získal, čo chce.

Vulkán.

Kutil. Na to, aby získal čo chce, používa technológiu.

Pluto.

Tieň. Chlapík, ktorý ostáva skrytý v prítmí a to, čo chce, neváha ukradnúť.

Agent PK radí

Stávalo sa, že sme mali problém rozlíšiť Saturna od Merkúra. Skúste ich chápať tak, že Saturn sa snaží vystupovať z pozície autority, pričom Merkúr využíva hlavne osobný šarm.

Vytváranie agenta

Každý agent má vo svojej doméne minimálne jeden bod. Ďalej dostanete tridsať bodov, ktoré môžete použiť na zlepšenie vo svojej doméne. Pozor na trik: kým získanie prvého stupňa znalostí a schopností v doméne je zadarmo, druhý stupeň je skutočne drahý. Čím viac stupňov získavate, tým lacnejšie to máte. Načo je to dobré? Umožňuje vám to špecializovať sa v jednej doméne, ale zároveň zabraňuje tomu, aby ste boli dobrí vo všetkom naraz. Cena vyzerá nasledovne:

Doména	Postup na ďalšiu úroveň	Kumulatívna cena
1	Zadarmo	Zadarmo
2	4	4
3	3	7
4	2	9
5	1	10

Agent PK radí

Pri tvorbe postáv skúste prideliť len 27 bodov -- výsledkom je väčšia variabilita postáv. Niektorí hráči majú tendenciu pridelovať postavám štatistiky 5/5/5/1/1, čo nie je príliš veľká zábava.

Body, ktoré zvýšia, musíte zahodiť. O tom, ako použijete svoju doménu, sa hneď porozprávame. Najprv však musím povedať niečo o plánovaní.

Plánovanie

Mojou najobľúbenejšou časťou špiónskych románov, či filmov, kde ide o lúpež, je plánovanie. Ako využiť plánovanie? Presnejšie, ako spraviť z plánovania dôležitú a zaujímavú časť hry? Jednoducho! Spravte z neho mechaniku!

Pred začatím plánovacej fázy hry zadá Centrála agentom úlohu. Možno je to oslobodenie dôležitého rukojemníka, zlikvidovanie vynášača informácií, či získanie majetku teroristickej organizácie na opačnej strane zemegule. Centrála predloží scenár a následne hráči vytvoria jednotlivé podrobnosti.

Vo väčšine špiónskej literatúry sú agenti tými, kto musí pred začatím misie zistiť, do čoho to vlastne ide. Predtým, než sa vydajú na misiu, musia získať prehľad o situácií, preskúmať možnosti a získať čo najviac informácií. Keďže je to dôležitá časť špión-

ských príbehov, spravme z toho dôležitú časť našej špiónskej hry.

Centrála (teda Rozprávač) predloží hráčom základnú ideu... a nič viac než ideu. Povie hráčom stručnú vetu, napr. „Oslobodte veľvyslanca Saudskej Arábie“,

a nechá im dostatok času na to, aby si do posledného detailu naplánovali, ako to spravia. Hráči povedia Centrále o teroristickej organizácii, ktorá drží rukojemníka, kde ho zadržávajú, kto velí teroristom... jednoducho všetky problémy, vchody, východy... je na hráčoch, aby povedali Centrále všetko.

Každý z detailov, ktoré hráči poskytnú centrále, je odmenený bodom misie. Čím viac podrobností poskytnú hráči, tým viac bodov misie získajú. Po skončení

plánovania hráči zhromaždia všetky získané body misie a rozdelia ich medzi jednotlivých členov tímu, pričom zoberú do úvahy domény jednotlivých agentov. V niektorých misiách bude najviac kociek potrebovať ten, kto robí špinavú robotu

„Rozprávač predloží hráčom základnú ideu... a nič viac než ideu. Povie hráčom stručnú vetu, napr. „Oslobodte veľvyslanca Saudskej Arábie“, a nechá im dostatok času na to, aby si do posledného detailu naplánovali, ako to spravia.“

Koľko bodov misie získam za detail?

Obvyklý pomer je 1:1, ale ak považuje Centrála niektorý detail za mimoriadne šťavnatý, alebo v ňom vidí potenciálny dejový zvrät, môže ho odmeniť viacerými bodmi. Dva body misie by ste mali pridelovať len zriedka a trojbodová odmena za detail by mala byť v misii prinajlepšom len raz.

Koľko kociek potrebujem? Aký druh kociek sa používa?

V tejto hre sa používajú klasické šesťstenné kocky. Zožeňte si ich kopy – desať pre každého hráča.

Agent PK radí: Komplikácie obchádzajte plánovaním.

Pri plánovaní sa vyvarujte odstreľovania komplikácií pomocou zázračných univerzálnych nástrojov. Nesnažte sa komplikácie vyriešiť spôsobom „Ale to nie je problém, máme predsa...“. Práve naopak, komplikácie by ste mali obchádzať ďalším precíznym plánovaním.

Agent JW radí: odmeňujte aj viacerými kockami

Na plánovanie sa možno dívať aj inak. V mnohých hrách je úlohou rozprávača pripraviť dobrodružstvo/ misiu, ktorým prelezú hráči. V tomto prípade je návrh a príprava misie na samotných hráčoch. Každý prvok či detail ktorí hráči vymyslia, si zaslúži jednu kocku. Ak je to nejaký významný prvok, odmeňte ho dvoma kockami. Ak je to naozaj nebezpečný element, odmeňte ho až tromi kockami.

Agent PK radí: ako udržať napínavý dej

Dajte pozor na to, aby všetky naplánované veci úzko súviseli so zadaním misie, pretože inak za tú hodinu (alebo viac či menej) vytvoríte veľmi rozvláchnu vec, ktorá bude navyše príliš málo konkrétna na to, aby podľa nej dalo hrať. V našej skupine fungovalo rozdelenie plánovania na dve časti.

V prvej časti som vyhlásil, že chcem od agentov akoby rekapituláciu znalostí o teréne a ciele misie (teda problémy, zatiaľ žiadne riešenia). Keď to hráči dostatočne konkrétne rozpracovali, prešli sme do druhej fázy, kde mali hráči konkrétne naplánovať, ako splnia misiu. Toto mi vyhovovalo preto, že som po celý čas videl, do akej miery je rozpracované prostredie misie a mohol som sa pýtať doplňujúce otázky.

Agent PK radí: žiadajte hmatateľný výsledok plánovania

V hre sa mi ukázalo nesmierne dôležité žiadať od hráčov hmatateľný výstup plánovacej fázy – najlepšie mapu. Nechcete však ničnehovoriacu mapu kraja alebo mesta, pretože tie neposkytujú dostatok konkrétnych informácií. Očakávajte od nich mapu veľvyslanectva vrátane presných popisov, kde je ktorá kamera, alarm, či detektor. Ak ide o misiu v exteriéri, požadujte mapu okolia s čo najväčším počtom detailov. Kde sú stromy? Aké sú? Kde sa možno ukryť do kríkov? Pod ktorý pouličný stĺp za možno schovať? Nemajte obavy, že vás to bude obmedzovať – veď máte body komplikácií (pozri Nápad č. 4 nižšie), ktorými môžete príliš zväzujúce veci znegovať.

(Mars), inokedy bude lepšie prideliť najviac kociek agentovi s ostrým jazykom (Merkúru).

Čím viac komplikácií daný detail prinesie, tým viac bodov misie mu prináleží. Inými slovami, čím viac si hráči skomplikujú misiu, tým väčšiu odmenu (v podobe bodov misie) získajú.

Prideľovanie bodov misie jednotlivým agentom

Saturn (šéf) rozdeľuje body misie jednotlivým agentom. Ako ich prerozdolí, je len na jeho uvážení. Každý hráč okrem šéfa získa zároveň toľko bonusových kociek, koľko má šéf bodov v doméne Saturna.

Ako využívať domény

Teraz prichádzajú do hry domény a ich využívanie.

V akcii máte možnosť minúť bod misie a pridať si jednu kocku k hod, ktorý súvisí s doménou, ktorú používate. Chcete niekoho zastreliť? Využite na to doménu Mars. Predstavme si, že v nej máte tri body. Ak miniete jeden bod misie, hádžete štyrmi kockami. Ak miniete dva body misie, hodíte päť kociek. Čím viac kociek hodíte, tým budete mať väčšiu príbehovú právomoc nad akciou.

Táto zásada nabáda hráčov na to, aby využívali hlavne silné stránky svojich agentov, ale zároveň ich to neobmedzuje v tých oblastiach, v ktorých nie sú až takí dobrí. Ak ste ostrostrelec a chcete sa vykecať, stále budete hádzať tonou kociek, ale bude vás to stáť o niečo viac. Týmto zabezpečíme, že i napriek tomu, že všetci agenti majú vo svojich základných atribútoch dvadsiatky, bude pre nich o niečo ťažšie robiť veci, v ktorých nie sú až takí zbehlí.

Ak sa chcete podujat' na nejaké riziko (pozri nižšie), ale body misie ste už minuli, hod'te toľko kociek, koľko bodov ste investovali do vašej domény.

Agent PK radí

Nezabúdajte, že bonusové kocky si môžete zobrať len pred hodom na riziko, nikdy nie po ňom.

Expertí a špeciality

Agent vášho tímu, ktorý má v konkrétnej doméne najväčší počet bodov, je považovaný za experta v tejto oblasti. Inak povedané, ak váš špión má najviac bodov v doméne Marsu, je považovaný za tímového čističa. Ak má v niektorej doméne rovnaký počet bodov viacero agentov, všetci sú považovaní za expertov.

Špeciality

Expert môže minúť raz za hru bod misie a využiť svoju špecialitu.

Saturn: umožní ktorémukoľvek hráčovi zopakovať hod.

Mars: automaticky zabije kohokoľvek bez toho, aby hádzal kockou.

Merkúr: presvedčí niekoho, aby uveril v čokoľvek, čo si Merkúr želá.

Vulkán: bude mať po ruke presne ten správny nástroj alebo zbraň, ktorú potrebuje.

Pluto: môže prejsť ľubovoľnou oblasťou bez toho, aby ho odhalili.

Raz za hru môže expert použiť „špecialitu“ jeho domény. Každá doména má vlastnú špecialitu, ktorú možno použiť len raz v rámci hry. To znamená, že i v prípade, že máte viacero likvidátorov, môžete efekt vyvolať len raz za hru. Použitie špeciality vyžaduje minútie bodov misie.

Riziko

Väčšina rolových hier obsahuje pravidlo typu „vždy, keď vaša postava niečo robí, hod'te si kockami, aby ste zistili, či v tom uspela alebo zlyhala.“ Nuž, toto nie je podstata toho, čo znamená byť špiónom. Špióni nerobia niečo len tak pre nič-za nič. **Špióni podstupujú riziko.** Keď si to uvedomíme, môžeme prejsť k základnej vyhodnocovacej mechanike.

Vždy, keď váš agent podstupuje riziko, t. j. púšťa sa do akcie, v ktorej bude jeho život (alebo život inej postavy) v ohrození, alebo je jasné, že jeho konanie má závažný vplyv na dej, hod'te kockami. Háďzte toľkými šeststennými kockami, koľko bodov ste investovali do vašej domény. Výsledný hod vyhládajte v nasledovnej tabuľke a určite výsledok.

Hod	Výsledok
1-5	Centrála má právo opisovať.
6-10	Centrála má právo opisovať, agent má právo na jedno veto
11-15	Agent má právo opisovať, Centrála má právo na jedno veto
16 a viac	Agent má právo opisovať.

Príbehová právomoc

V poslednom čase ma spolu s Jessom Heinigom posadli úvahy nad príbehovou právomocou. Nie

Tabuľka výsledok opisu uvádza akési „veto“. Čo to vlastne je?

Povedal by som, že pre najväčšiu zábavu a zároveň kvôli tomu, aby museli hráči čeliť nejakej výzve, by ste mali používať staré zásady z improvizačného divadla: „Áno, ale...“ či „Áno, a...“. Veto vám umožňuje upraviť nejaký fakt – nemôže ho však poprieť. Ak sa hráč snaží odomknúť dvere a pri hode získa „Úspech s vetom“, môže to opísať ako „Dvere som odomkol“, načo Centrála povie „Áno, ale niekde v budove si spustil tichý alarm.“

je teda dôvod, aby som ju nespomenul aj tu. Príbehová právomoc síce môže pôsobiť ako pseudo-umelecký kockatý výmysel tiežhereckých intelektuálov, ale v skutočnosti je to jedna z najstarších myšlienok súvisiacich s rolovým hraním. Vo väčšine rolových hier má Rozprávač úplnú príbehovú právomoc. Postava podstupí riziko, hráč si hodí kockou a Rozprávač je ten, kto povie, čo sa v skutočnosti stalo. V tejto hre je to však inak: hod kockou určí, kto získa právomoc opisovať výsledok.

V prípade, že právomoc opisovať výsledok získa hráč, vôbec nie je nutné, aby agent uspel. **Hráč môže povedať, že jeho agent zlyhal, ale stále si ponechá kontrolu nad výsledkom.** Vezmime si Indianu Jonesa. Preskočí cez priepasť, ale... nepodari sa mu doskočiť na opačný koniec. Zachytí sa však na akomsi kríku, rýchlo sa po ňom vyšplhá a ešte sa stihne prekotúľať popod padajúci strop. Hráč získal právomoc opisovať scénu, opísal ju ako zlyhanie, ale ostala mu kontrola nad opisom zlyhania.

To platí i naopak – ak ostane právomoc opisu na Centrále, neznamená to, že musí bezpodmienečne opísať agentovo zlyhanie. Centrála môže povedať, že agent uspel, ale **má vplyv na opis spôsobu, ktorým bol tento úspech dosiahnutý.**

Spomeňte si na Hana Sola, ako sa pokúšal oklamať vysielачku na Hviezde smrti...

Ray Stanz a Veľký Gozer v Krotiteľoch duchov...

Jack Burton a... no, vlastne celý jeho život.

Príbehová právomoc, ktorú si hráči a Centrála vzájomne prehadzujú, umožňuje dosť odlišný zážitok z rolového hrania.

Aké správanie odmeňuje moja hra?

1. Zrádzenie ostatných.
2. Čo najrýchlejšie splnenie misie

Tieto veci dosiahneme pomocou dvoch mechaník: dôvery a času.

Dôvera

Dôvera je ďalšou z výrazných črt špiónskej literatúry. V televíznych seriáloch – napr. v ALIASE – protagonisti často riešia problém komu dôverovať a komu nie. Toto je pre mňa jedným z pilierov žánru. Napriek tomu som však mal pocit, že žiadna zo špiónsky orientovaných hier sa ani nepokúsila zamerať na túto črtu. Musel som to teda spraviť ja.

V televíznom seriáli **BRUTÁLNA NIKITA** (každý by si mal pozrieť aspoň prvú sezónu!) agenti umierajú ako muchy. Nie kvôli nebezpečným misiám (a tie naozaj nie sú malina), ale preto, že Centrála (teda chlapík, ktorý je za ne zodpovedný) ich zámerne

Agent PT radí

Pravidlo o kockách dôvery sme v našej skupine aplikovali nasledovne: vždy, keď váš agent spraví niečo, čím privedie iného agenta do rizika, alebo mu nejak aktívne uškodí, získate kocku dôvery.

Po skončení plánovacej fázy totiž už hráč nemá žiadnu inú možnosť ako získať dodatočné kocky misie. Okrem zrádzenia a sabotovania. Inak povedané, ak chcete naozaj v niečom uspieť a vidíte, že kocky misie sa vám už takmer minuli, ste jednoducho donútení robiť veci, ktorými zakúrite pod kotol ostatným agentom. To však nemusí znamenať, že spoluagentov rovno odstavíte.

Môj agent v hre bol prezlečený za strážcu, lenže hlavný zloduch zrazu dal všetkým strážam ústny pokyn, aby sa zhromaždili na stanovenom mieste. Keďže sa môj agent nachádzal hneď vedľa agenta, nechcel som vyzradiť nič o mojich spolučlenoch tímu. Lenže jeden z ostatných hráčov sa neustále pýtal „Čo sa deje? Kde si teraz?“. Môj agent neodpovedal, čím vzbudil v ostatných neistotu, či sa mi niečo nestalo. Samozrejme týmto som dohnal ostatných agentov do ťažkostí a zaslúžil si kocku dôvery.

likviduje. Ako agent Sekcie 1 ste nikdy nevedeli, kedy vás suspendujú. A suspendovanie agenta znamená, že už nie je nenahraditeľný. Nikdy ste si nemohli byť istí.

Na chvíľu si predstavme, že Centrála (teda ja) suspendovala istého agenta. O suspendovaní však agentovi nepoviem ani slovo, na druhej strane to však spomeniem jeho vodcovi. A vodcovi nezapudnem pripomenúť, aby o tom agentovi ani nemukol. Aký mám na to dôvod? Suspendovaný agent bol z času na čas dvojitým agentom a neváhal povedať nepriateľovi o mojich misiách. Ako sa s tým vysporiadam? Jednoducho. Dám tomu agentovi úlohu nastražiť bombu, ale namiesto zdanlivého päťminútového časovača dostane bombu s dvadsaťsekundovým limitom. Samozrejme, suspendovaný agent o tom nevie. V momente, keď má bomba vybuchnúť, je šéf (Saturn) zodpovedný za to, aby bol zvyšok tímu v bezpečí.

Musí teda naplánovať misiu tak, aby bol suspendovaný agent „omylom“ zabitý.

Náš nešťastný šéf má však istotu, že suspendovaný agent nie je zradca a má dokonca isté pochybnosti voči centrále. Jeho úlohou je teda nájsť spôsob, ako udržať člena svojho tímu nažive a zároveň očistiť jeho meno bez toho, aby sa sám dostal na čiernu listinu.

Ach, konflikty, jednoducho vás nemôžem nemiľovať...

Kocky dôvery

Vo chvíli, keď dá šéf suspendovanému agentovi bombu, pridám mu tri kocky, tzv. **kocky dôvery** (áno, názov je irónia).

Kocky dôvery pridám hráčovi vždy, keď urobí niečo, čím aktívne sabotuje činnosť iného hráča. Toto pravidlo má dva účely: predovšetkým odmeňuje hráčov za to, že sa vzájomne zrádzajú. A po druh,

naznačuje ostatným hráčom, že zradca má niečo za lubom.

Týmto zasievam pochybnosti a nedôveru. Jednoducho krása.

Nezabúdajte na to, že šéf (Saturn) je ten, kto rozdeľuje body misie ostatným hráčom. Jediný spôsob, ako získať viac kociek, je aktívne konšpirovať voči spoluagentom v tíme.

A mimochodom, pre účely pridelenia kociek dôvery sa i Centrála považuje za agenta.

Čas

Môžem zradiť Centrálu a získať tak kocky?

Áno, môžete. (Ach, tie zákerné svine...)

A nakoniec, keď je čas vyraziť na záťah, musíme sa vysporiadať s časovým limitom. Čas je vždy dôležitým prvkom špiónskej literatúry, ale napriek tomu sa mu hry takmer nikdy nevenujú. Tu je môj nápad ako na to.

(V skutočnosti mám až **štyri** nápady: tri moje, jeden od Jessa Heiniga a ďalší, ktorý mi napadol po vydaní prvej verzie hry. Dám ich sem všetky, pretože si myslím, že každý z nich je dobrý svojim svojším spôsobom. Každý z nich sa mi páčil, žiadny z nich som nechcel vynechať a preto výber ponechávam na vás.)

Nápad č. 1

Za každých dvadsať minút reálneho času, ktorý uplynie, odpočítajte 5 od hodov hráčov. Čím dlhšie trvá agentom misia, tým náročnejšou sa stane.

Nápad č. 2

Za každých dvadsať minút reálneho času získa Centrála **bod komplikácie**. Kedykoľvek počas hry ho môže minúť a znížiť príbehovú právomoc hráča o

Agent PK radí

Na tomto nápade sa mi páči, že ponúka hráčovi zaručenú možnosť získať príbehovú právomoc, ak je ochotný obetovať dostatočný počet bonusových kociek.

Súvisí to s matematickou pravdepodobnosťou a tabuľkou v sekcii Riziko: na začiatku hry stačí hádzať šiestimi kockami a už máte 90% pravdepodobnosť získania zvrchovanej právomoci. Po dvadsiatich minútach (keď Centrála udeľuje -5) sa táto šanca pri šiestich kockách znižuje na polovicu. Ak chcete získať opäť aspoň 90% šancu, musíte hádzať prinajmenšom ôsmimi kockami.

jednu úroveň.

- Ak má agent plnú príbehovú právomoc, Centrála môže minúť bod a získať právo jedného veta.
- Ak má agent príbehovú právomoc, kde má Centrála jedno veto, minutím bodu komplikácie môže Centrála získať príbehovú právomoc, a agentovi zostane len právo jedného veta.
- Ak má agent právo jedného jedného veta, Centrála môže získať minutím bodu plnú príbehovú právomoc.
- A ak má Centrála plnú príbehovú právomoc, môže minúť bod, využiť ju a navyše spôsobiť agentovi trvalú ujmu.

Samozrejme, typický agent nikdy nedostáva trvalú ujmu. No, takmer nikdy – koniec-koncov aj taký Bond má jazvu po dueli, a snajper ho pripravil o manželku.. a to dokonca v deň svadby. Toto by som určite považoval za „trvalú ujmu“. Zopakujem teda, že ak Centrála minie bod komplikácie v prípade, že má plnú právomoc, môže spôsobiť vášmu agentovi jazvu, na ktorú nezabudne.

Nápad č. 3

Keď sa Jess Heinig pozrel na predošlé dva nápady, navrhol trošku odlišnú mechaniku: za každých 20

Agent PK radí

V porovnaní s predošlým nápadom dáva tento spôsob Centrále do rúk oveľa väčšiu moc – má totiž priamy nástroj, ako obmedziť hráčovi príbehovú právomoc. Predstavme si, že už hráme pol hodinu (má jeden bod komplikácie) a agent chce získať úplnú príbehovú právomoc. Riskne hod siedmimi kockami (tie mu dávajú 80% šancu, že ju získa) a uspeje. Centrála však môže minúť bod komplikácie a doceliť, že agent síce bude mať právo opisovať, ale bude musieť prijať jedno veto.

minút uplynutého času stratí každý hráč jeden bod misie. (Alternatívna možnosť je pripraviť jedného z hráčov o jeden bod misie. Je to na vás). To zodpovedá faktu, že s postupom misie sa kvôli komplikáciám stávajú i tie najjednoduchšie veci náročnými.

Nápad č. 4

Tento nápad pochádza z neskorších úvah o použití pravidiel tejto hry v klasických fantasy dobrodruž-

stvách. (Pohľadajte na internete video „Play Dirty: Dirty Dungeon“, prípadne si prečítajte prepis).

Centrála môže minúť jeden bod komplikácie a odhaliť, že nejaký konkrétny element ustanovený počas plánovania už nie je pravdivý. Môžete napríklad vyhlásiť, že naplánovaná odbočka vľavo už bola zamurovaná.

Prečo je to zábava?

Nakoniec si položím otázku ja. Prečo je to všetko zábavné?

Agent PK radí – kombinácia nápadov

Pri hraní sme zistili, že v poriadku je aj striedanie predošlých nápadov, prípadne niektoré ich kombinácie. Ak som Centrála, po hodine hry budem mať tri body komplikácií. Jeden z nich miniem na zrušenie platnosti niektorého faktu, ktorý si hráči naplánovali (nápad č. 4) a ostatné dva body sa prejavia v podobe postihu -10 na hody hráčov (nápad č. 1).

Nuž, špióni sú zábava. To, že neviete odhadnúť dôsledky hodu, a musíte improvizovať o tom, ako hod dopadol, je tiež zábavné. A samozrejme, byť Jamesom Bondom je tiež zábavné. Dostanete auto, všetky tie hračky, nebezpečenstvo, exotické miesta a samozrejme, Bondovo dievča. Alebo Bondovo chlapca. V našom vydavateľstve nediskriminujeme nikoho.

Raport

Sme na konci. Myslím, že ste získali všetko, čo potrebujete pre hranie rýchlej špiónskej hry. Všetko

ostatné sú už len podrobnosti. Teraz je čas, aby ste si skutočne **prečítali** niektorú z bondovských či bourneovských románov. Pozrite si BRUTÁLNU NIKITU, ALIAS, SVÄTÉHO, POMSTITEĽOV a MISSION: IMPOSSIBLE (seriál, nie film).

Dopočul som sa, že táto vecička by fungovala dobre aj pre hru, v ktorej ide o vopred pripravovanú lúpež. Koniec-koncov, základné pravidlá sú rovnaké. Skupina schopných ľudí, misia (v tomto prípade kriminálna), plánovanie, načasovanie a komplikácie. A zradu. Nezabúdajme na zradu.

Vedel som o tom. Keďže som fanúšikom románov Richarda Starka o profesionálnom zločincovi Parkerovi som vedel, že by to fungovalo, ale v tomto prípade som sa držal jediného silného pravidla: „Urob hru, ktorá sa sústreďí na jednu vec a túto vec robí lepšie než čokoľvek iné.“ Hra o profesionálnych gangstroch je teda dobrý nápad, ale musíte si na ňu chvíľu počkať.

A teraz vezmite svojich agentov a vyšlite ich na misiu.

Agent A0 radí

Urobte radosť Johnovi Wickovi a kúpte si jeho hru! Za päť dolárov môžete získať revidovanú verziu Wilderness of Mirrors 002 s niekoľkými dodatočnými pravidlami a hernými možnosťami v PDF verzii.

Príprava misie

Krok 1: Úloha

Centrála (Rozprávač) dá agentom úlohu v podobe jednej vety. „Nájdite unesených rukojemníkov.“ „Odstráňte generála, ktorý zradil.“ „Prineste ukradnuté zlato.“ atď.

Krok 2: Plánovanie

Agenti (hráči) si prejdú všetky kroky, ktoré potrebujú na splnenie misie. Pripravujú si prekážky, ale aj výhody, ktoré im v misii môžu pomôcť. Centrála ich za to odmení bodmi misie. Čím náročnejšiu misiu si hráči pripravujú, tým viac bodov dostanú od Centrály.

Krok 3: Rozdelenie bodov

Šéf (agent s najväčším počtom bodov v Saturnovi) rozdelí body misie medzi seba i ostatných hráčov. Každý hráč získa zároveň toľko bonusových kociek, koľko má šéf bodov v doméne Saturna. Samotný šéf však bonusové kocky nezískava.

Krok 4: Misia

Agenti sa vydajú na misiu. Vždy, keď agent podstúpi nejaké riziko, hodí si toľkými kockami, koľko bodov má vo svojej doméne. Za každý minútý bod misie získa navyše dodatočnú kocku k tomuto hodu.

Raz za hru môže expert v príslušnej doméne minúť bod misie a použiť špeciálnu schopnosť, ktorá je spätá s touto doménou.

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách
Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora || Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petruš, Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion²“

