

tiene

ROLOVÁ HRA PRE AKÝKOL'VEK VEK

Napísal: Zak Arntson

ÚVOD

Predslov

Môj malý synovec a neter si chceli zahrať nejakú rolovú hru, čo vo mne vyvolalo náhly záchvat inšpirácie, v ktorom som vytvoril *Tiene*. Deti nie sú len samý úsmev a neha, ale aj nevinnosť a zvedavosť. A so touto zvedavosťou príde túžba skúšať a skúmať, hľadať nové hranice, a teda sa dostávať do problémov. Deti často majú pocit, že sú v tom nevinne. Ako hovorí môj najmladší brat „k tomu ma prinútila myseľ!“ Tieto spomienky spolu s tým, čo vidím u detí okolo seba, vo mne sformovali a ujasnili základnú myšlienku *Tieňov*.

Materiály a pomôcky

Táto hra je určená pre hráčov ľubovoľného veku. Stačí, ak poznajú čísla a vedia ich porovnávať. Jeden z hráčov je *moderátor*, ktorý uvádza jednotlivé prvky príbehu, pomáha ostatným hráčom a povzbudzuje ich, dodáva im nápady, jedným slovom, stará sa o to, aby sa hra hýbala. Každý hráč potrebuje dve rôznofarebné kocky. Okrem toho sú potrebné žetóny (mince, korálky), pre každého hráča tri. A nakoniec, potrebujete niečo na kreslenie - papier a fixky, či pastelky.

Medzihráčska dohoda

Dosiahnutie medzihráčskej dohody znamená, že očakávania a predstavy všetkých hráčov o hre sa približne zhodujú. Pred začatím hry by sa všetci hráči (vrátane moderátora) mali dohodnúť, čo považujú v rámci hry za rozumné a primerané, a čo už nie. Moderátor nie je v tejto hre rozhodcom (iba ak by si to hráči želali). Vyhodnocovanie sporov a nejasností je možné robiť rôznymi spôsobmi - napríklad jednoduchým hlasovaním. Ak ste dospelý a hráte s deťmi, je jasné, že môžete používať svoju prirodzenú autoritu. Dajte si však pozor na to, aby ste tvorivosť podporovali a usmerňovali, ale nepotláčajte ju. Ako dospelý hráč by ste sa mali usilovať o to, aby boli deti hrou neustále zaujaté a nesnažiť sa im ukazovať spôsob, akým majú hrať.

AKO HRAŤ TIENE

Príprava

1. V tejto hre budeš hrať samého seba. Nakresli obrázok seba samého.
2. Potom nakresli svoj tieň. To je neviditeľný človek alebo netvor, ktorý vás chce stále dostať do problémov.
3. Rozhodni sa, ktorá z tvojich kociek je *dobrá kocka* a ktorá je *tieňová kocka*. Nakresli si obe kocky. Vedľa obrázka dobrej kocky napíš „*Dobro*“ a vedľa tieňovej kocky napíš „*Tieň*“.
4. Vezmi si tri žetóny. Na papieri si môžeš vyznačiť miesto, kde budeš mať tieto žetóny odložené.

Lucka si sadne na koberec a nakreslí na papier seba, svoje dve kocky a svoj tieň. Jej tieňom je žena vyzierajúca ako duch, ktorému na červeno žiaria oči.

Števo si sadne vedľa nej a tiež nakreslí seba, svoje kocky a tieň. Jeho tieňom je strašidelný ohnivý netvor.

Hráme hru

Hra sa začína scénou, v ktorej všetky postavy spia a zrazu ich zobudí nejaký zvuk. Čo sa bude diať potom, je už na hráčoch, ktorí o tom budú rozprávať. Pri opisovaní a rozprávaní im môže samozrejme pomáhať moderátor. Počas hry môžu nastať situácie, keď moderátor zastaví hru a poprosí hráča o tieňový hod. Ak sa vám to zdá nedostatočné, vedzte, že trampoty, ktorým budú čeliť postavy, budú prichádzať častejšie než by ste si želali.

Hra sa začína opisom, kde obe postavy spia v dome svojej tety. Zrazu ich zobudí hrozný zvuk z prízemnia. Opatrne sa vykradnú z postelí preskúmať, čo sa stalo. Pritom sa snažia nezobudiť tetu a strýka...

Tieňový hod

Ak ťa požiadali o tieňový hod, tvojou úlohou je:

1. Vziať si svoje dve kocky.
2. Označiť moderátorovi, čo by si chcel, aby sa stalo.
3. Označiť mu, čo chce váš tieň, aby sa stalo. Nezabudni na to, že tvoj tieň je tu na to, aby ťa dostal do ťažkostí!
4. Hod' obe kocky. Ak je číslo na tvojej dobrej kocke vyššie ako na tieňovej kocke, vyhral si a stane sa to, čo si chcel. Ak je vyššie číslo na tieňovej kocke, vyhral tvoj tieň. V prípade zhody vyhráva dobrá kocka.

Strýko sa vydal v pyžame na prízemie, aby si niečo uchmatol z chladničky. Luc-

ka sa skrýva za stoličkou v kuchyni a dúfa, že si ju strýko nevšimne. Moderátor vyhlási, že je čas na hod kockou. Lucka povie, že chce, aby si ju strýko nevšimol. Okrem toho povie, že jej Tieň chce zhodiť stoličku tak, aby spadla strýkovi na jeho boľavý palec.

Lucka si hodí oboma kockami. Dobrá kocka ukáže 5, tieňová 2. Uff! Strýko zbadal nejaké zvyšky a džús na kuchynskej linke! Vzal si ich k stolu a pustil sa do nich.

Ak by hod na tieňovej kocke prevýšil hod na dobrej kocke, stolička by rozpučila strýkovu nohu.

Žetóny

Nezabúdaj, že máš žetóny! Po tom, čo si niekto hodí kockami a ešte predtým, než začne opisovať výsledok, ho môžeš prinútiť, aby jeden z hodov zopakoval. Urči hráčovi buď dobrú alebo tieňovou kocku a odovzdaj mu jeden zo svojich žetónov. Hráč si potom musí hodiť zvolenou kockou znovu. Žetóny môžeš odovzdať len inému hráčovi, nikdy nie sebe. Ak si niekomu odovzdal žetón a nepáči sa ti ani nový hod, môžeš mu venovať ďalší žetón a tým ho prinútiť k ďalšiemu hod. To môžeš opakovať až dovtedy, kým nie si s jeho hodom spokojný alebo kým sa ti neminú všetky žetóny.

Ak už nemáš žiadne žetóny, nútiť ostatných meniť hody už nemôžeš. Žetóny sa sa však môžeš pokúsiť získať späť tým, že prinútiš, uprosíš, či uplatíš hráča, aby zmenil výsledok tvojho hodu a tým ti dal žetón.

Števo sa pokúša otvoriť dvere, ktoré našli deti v pivnici. Moderátor sa rozhodne, že tieto dvere sa nedajú otvoriť len tak ľahko a že poprosí ho o hod. Števo chce, aby sa dvere otvorili bez

ťažkostí. Zároveň povie, že jeho tieň bude chcieť, aby z dverí odpadla kľučka. Hodí svojimi dvoma kockami. Hod dobrou kockou dá výsledok 3 a hod tieňovou kockou je 4.

Lucka je však naozaj zvedavá, čo je za tými dverami. Rozhodne sa preto dať Števovi jeden zo žetónov a povie, že si má hodiť tieňovou kockou. Števo si hodi a výsledok je 2. Keďže jeho dobrá kocka (3) je teraz lepšia než tieňová (2), dvere sa pomaly so škripaním otvárajú...

Za dverami nájdú záhadnú knižnicu. Jedna z kníh na vrchole políc žiari jasným svitom. Deti si ju chcú zobrať, ale je príliš vysoko a ťažko na ňu dočiahnu. Lucka povie, že sa k nej chce vyšplhať a vziať si ju. Jej tieň by bol radšej, keby sa kniha po dotyku zmenila na prach. Hodí si: dobrá kocka jej dá 5 a tieňová kocka 4.

Števa však viac zaujíma presklená polica s vypchatým vtákom v rohu. Žiariaca kniha ho znepokojuje. Rozhodne sa dať Lucke jeden zo žetónov a povie jej, aby si hodila dobrou kockou. Jej nový hod je 1, čo je menej než jej tieňový hod (4). Kniha sa v okamihu rozpadá na svetielkujúci prach, ktorý pokrýva Lucku od hlavy po päty.

Moderátori

Úlohou moderátora je posúvať príbeh dopredu a žiadať hráčov o tieňové hody v prípade, že chce zväčšiť napätie. Nemusí to robiť len v typických prípadoch, ktorými sú súboje či prekonávanie prekážok. Ak požiadate hráča o tieňový hod, dávate mu do rúk možnosť priamo ovplyvniť príbeh. V tieňovom hode totiž hráč načrtne dva možné smery, ktorými sa môže príbeh ďalej uberať. Momenty,

v ktorých sa zvyšuje napätie, majú veľký vplyv na atmosféru a náladu v hre. Nečakaným vyhlásením tieňového hodu môže moderátor prekvapiť hráčov a prinútiť ich tak improvizovať (a tak vytvárať zaujímavé situácie). Na druhej strane, tieňové hody v typických situáciách (keď napr. postavy robia niečo, čo sa nepatrí) predstavujú očakávané vzrušenie známe z kníh a filmov.

Moderátor môže hráčom pomáhať pri vymýšľaní dobrých a tieňových výsledkov a to hlavne v prípadoch, keď sú veľmi podobné. Netreba si však pomýliť pomoc s ovplyvňovaním. Moderátor by mal podporovať tvorivosť a zaujímavosť výsledkov, nemal by však hráčov tlačiť do výsledku, ktorý by sám rád videl v príbehu. Takéto nútenie hrať moderátorovu hru spôsobí to, že hráči budú pasívni a prestanú ovplyvňovať príbeh - čiže to pre nich bude také isté ako pozerať film či čítať knihu.

Postavy sú v tajomnej miestnosti s knihou na podstavci, ktorú chráni akási neznáma sila. Števo sa rozhodol dostať sa k podstavcu a knihu si vziať. Moderátor ho požiada o tieňový hod. Števo vyhlási, že dobrý výsledok bude, ak sa mu podarí nájsť páku, ktorou vypne ochranu. Tieňovým výsledkom podľa neho bude hrozná rana Števovi, ktorou sa ochrana vybije.

Moderátor však usúdi, že oba výsledky sú v podstate rovnaké a oznámi to Števovi. Skúsi mu navrhnúť, že tieň by možno chcel, aby vypnutie ochrany knihy spustilo hlasný poplach. Števo sa zamyslí a dostane nápad: tieňovým výsledkom bude to, že postava bude v šoku a zjaví sa ochranca knihy. Samotného ochranca zatiaľ neopíše. Navrhne radšej to, že ak sa zjaví, môže mať Lucka tieňový hod, v rámci ktorého ho môže popísať.

DOSLOV

Slovo tvorcu

Tiene sú ľahká hra s jednoduchými pravidlami. Je príkladom toho, že rolová hra nepotrebuje tony kociek a hrubú príručku. Problémom mnohých nových súčasných hier je to, že sa snažia až príliš napodobňovať existujúce komerčné systémy. Množstvo výborných nápadov sa tak ani nepoužije, prípadne sa rovno zahodí. Ako dizajnér sa skôr snažím vyskúšať čo najviac nápadov. Samozrejme, niektoré považujem za strašné, ale nájdú sa medzi nimi i celkom dobré. Myslí si, že *Tiene* patria medzi tie lepšie.

Pod'akovanie

Ron Edwards – za to, že spravil z medzihráčskej dohody konkrétnu myšlienku a za to, že ma doviedol k hlbokým úvahám o hraní.

Jared Sorensen – veľká vďaka za to, že mi dal veľa popudov napísať túto príručku a za to, že mi ujasnil myšlienku žetónov.

The Forge – miesto, kde sa stretávajú priaznivci alternatívnych hier, kde nachádzam povzbudenie a kritiku nielen ja, ale aj ostatní herní dizajnéri.

Copyright

Celý dokument a jeho obsah je chránený autorským právom. (C) 2002 Zak Arntson. Text je zverejnený v rámci Creative Commons License 2.5 pod názvom *Shadows, a roleplaying game for all ages, by Zak Arntson.*

tiene