

DOMŮ

RPG HRA O MIMOZEMŠŤANOVI, KTERÝ SI POTŘEBUJE TELEFONICKY OBJEDNAT
ODVOZ Z PLANETY ZEMĚ

v. 1.1

Pro RPG Kuchyni 2015 napsal

Filip Dvořák

aka

MarkyParky

CC BY-NC 3.0 CZ <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/cz/>

PŘEDMLUVA

Na toto místo v první řadě patří poděkování:

- Deny, která mě po celou dobu tvorby podporovala, připomínkovala a jejíž poznámky mi byly inspirací
- Evě, která si skoro na poslední chvíli našla čas si také text přečíst a pomohla mi vyjasnit některé nejasnosti

Použité tematické ingredience:

- Obrázek prstu dotýkající se planety mi připomněl natažený prst E.T. mimozemšťana ze stejnojmenného filmu
- Dvojice Umírá – Neumírá, Připraven – Nepřipraven a Zbývá – Nezbývá mě inspirovaly k vytvoření mechaniky tří jezdců, které zaznamenávají, jakým směrem se odvíjí příběh a jak se hráčům i malému mimozemšťanovi daří v jeho pozemské anabázi

Použité mechanické ingredience:

- Hru je možné hrát i za snížených světelných podmínek – hra používá pouze žetonů a Pravitka připravenosti. Pokud se použijí žetony různých tvarů, Pravitko připravenosti ve formě krátkého klacíku se zářezy či špagátu s uzlíky a jezdcé ve formě gumiček či kolíčků na prádlo, je možné celou hru odehrát ve slabém osvětlení
- Na vyhodnocování se podílí všichni hráči – vyhodnocovací mechanika pracuje s tím, že úspěšným se stává ten postup, který zvolí nejvíce hráčů. Zároveň ale není vždy žádoucí, aby co nejvíce hráčů uspělo, protože příběh se posouvá vpřed dynamičtěji, pokud jsou akce hráčů spíše různorodé.
- Hráči mohou odměnit Vypravěče za dobré hraní – tuto mechanickou ingredienci jsem nakonec nepoužil, stala se však inspirací pro postavu Emzeta, skrze kterou si Vypravěč může zahrát „pátou“ postavu společně s hráči

Toník s Aničkou vykoukli zpoza rohu. Na křižovatce stál strážmistr Ctimír. Obě děti ho znaly jako přísného, ale spravedlivého staršího pána. Každé ráno na přechodu pro chodce zastavoval kolem jedoucí auta, když se děti potřebovaly dostat do školy. Jindy by ho s radostí pozdravili, ale dnes ne. Dnes je potřeba dostat Emzeta na druhou stranu vesnice pokud možno co nejméně nápadně.

V tu chvíli se z výlohy za nimi ozvalo bzučení a houkání. Obě dvě děti se otočily. Emzet, zakuklený do starého pláště, s hlavou přikrytou velkým slamákem, stál přímo proti výloze krámku se smíšeným zbožím. Natahoval z kabátu dlouhý, červeně zářící prst a zvědavě s ním otáčel. Toník se podíval do výlohy. Uprostřed vystaveného zboží se vznášel vysavač, temně hučel a mával kolem sebe svou hadicí. Poplašné zařízení, hlídající krámek, se rozhoukalo.

Anička rychle stočila pohled zpět ke křižovatce a vyjekla. Strážmistr Ctimír zaslechl houkání a svižným krokem se blíží. Rychle je potřeba něco vymyslet, jinak se Emzet prozradí.

Tomík přikývne, popadne Emzeta za vystrčený prst a utíká s ním k nedalekým popelnicím, co mu nohy stačí. Zkusí se tam před strážníkem urýt. Vysavač s rachotem padá do výlohy a zanechává spoušť ve vystaveném zboží. Anička se rozeběhne za nimi, ale běhání ji až tak moc nejde a pěkná sukýnka jejich nedělních šatiček se jí plete mezi nohy,

Už aby tady byl Josífek s Martinou. Josífek má vždycky dobré nápady a Martina je známá uličnice – ta by si se strážníkem mnohem spíše věděla rady. Bohužel ale oba dva zrovna pomáhají staré paní Novákové s nákupem a z toho se jen tak nevyvěčou.

„Domů“ je krátkou rolou hrou (hrou na hrdiny) pro 5 hráčů s délkou sezení přibližně 2 hodin. Hra neobsahuje žádný vývoj postav a také nevyžaduje herní plochu, hody kostkou a podobně, proto je vhodná zejména na cesty, k táboráku, do auta a podobně. Pokud při hře použijete žetony různého tvaru, je možné hru hrát i při nízkém osvětlení.

Zápletkou hry je příběh mimozemšťana M.Z. (nebo také Emzet), který ztroskotal na planetě Zemi a snaží se nejprve kontaktovat svou mateřskou loď a následně ze Země opět odletět. Hra vychází z tradičního rozložení, kdy se jeden z hráčů ujme role Vypravěče, který hru vede a ostatním připravuje dílčí zápletky či komplikace, avšak na rozdíl od většiny rolových her, v „Domů“ si Vypravěč, kromě své obvyklé agendy, zahraje jednu z hlavních postav – právě mimozemšťana Emzeta.

Ostatní hráči se ujmou role skupinky dětí, které Emzeta najdou a následně mu pomáhají na jeho strastiplné cestě. Emzet totiž neví, jak funguje lidská společnost, neumí správně reagovat na události kolem sebe – a tak Vypravěč prostřednictvím jeho zbrklosti a nevypočitatelného jednání vytváří překážky, které pak hráči musí společně překonat. Při tom se zároveň všichni snaží vyhnout dospělým, protože se bojí, že pokud by Emzeta dospělí odhalili, pravděpodobně by v lepším případě skončil zavřený někde v podzemní laboratoři, v horším případě na pitevním stole.

POSTAVY

Každý hráč, kromě Vypravěče, znázorňuje jedno z dětí, které Emzetovi pomáhají na cestě. Každé z dětí inklinuje k jinému způsobu řešení situací.

ŠPRT/ŠPRTKA

Šprt/šprtka inklinují k používání rozumu za každou cenu. Mají rádi řešení, která zahrnují aplikaci školních znalostí, zejména přírodovědy, populární i vážné kultury a podobně. Naopak se úplně vyhýbají řešením vyžadujícím fyzickou sílu či aktivitu.

TŘÍDNÍ KRÁSKA/IDOL

Třídní kráska či idol inklinují k tomu, využívat svého vlivu, oblíbenosti mezi ostatními dětmi i dospělými či svého zevnějšku. Jako řešení mají nejraději domluvu, nevdí jim ale ani stát se středem pozornosti a dát tak zbytku skupiny šanci něco nenápadně provést. Nesnáší řešení, ve kterých by se mohli umazat, ušpinit nebo ztrapnit a zesměšnit.

BOUCHAČ/SPORTOVKYNĚ

Bouchači, sportovci a sportovkyně hledají přímá jednoduchá a hlavně fyzická řešení. Někam doběhnout, vylézt, něco rozbít, odtlačit, přeskočit. Nemají rádi dlouhé přemýšlení a celkové mají nedůvěru k vědě, zejména fyzice a chemii.

TŘÍDNÍ ŠAŠEK/KLAUNKA

Nejoblíbenější mezi žáky, díky svému smyslu pro humor a neustále připravovaným kulišárnám. Mají rádi ztřeštěné plány, když už mají přitáhnout pozornost tak nějakým průšvihem či legrací. Nikdy nejednají vážně, a protože jsou „známe firmy“, neradi řeší věci s dospělými.

EMZET

Emzeta jako jedinou postavu hraje vypravěč. Je to mimozemšťan, vzrůstem vysoký přibližně jako dítě. Nevypadá nijak hrozivě, ale je možné jej na první pohled rozlišit od dítěte. Záleží na fantasmii toho kterého Vypravěče, ale běžná představa je hnědá kůže, malé placaté nožičky a dlouhatánské ruce, obojí s dlouhými prsty, vpřed prodloužená hlava s velkýma očima.

Emzet také disponuje mimosmyslovými schopnostmi. Ovládá telekinezi a dokáže manipulovat s některými stroji a technologiemi, aniž by jim rozuměl.

Emzet je zmatený, nerozumí tomu, co se děje kolem něj a chce se co nejrychleji dostat domů. Zároveň je ale hodně zvědavý. Kombinace těchto dvou věcí během hry naši skupinku do problémů a vytváří komplikace, které Vypravěč vnáší s tím, jak Emzeta odehrává a ostatní hráči je musí řešit.

ÚKOL HRY

Úkole hry je pomoci Emzetovi s přípravami na opuštění planety Země a návratem Domů, navzdory překážkám, které Emzetovo zbrklé či zvědavé chování staví celé skupině do cesty. Emzetovi navíc pozemské podnebí a hlavně stres neschválně a pomalu umírá. Proto je potřeba volit taková řešení, která jej příliš nerozruší a nevzdálí od jeho cíle.

PRAVÍTKO PŘIPRAVENOSTI

To, jak se postavám daří v jejich úkolu, sledujeme během hraní na tzv. Právítku připravenosti. Právítko připravenosti může být skutečné právítko nebo tyčka či klacík s vyznačenými stupni. Pokud budete „Domů“ hrát v místě, kde není moc světla, je vhodné stupně vyznačit pomocí zářezů. Uprostřed Právítka připravenosti je počáteční stupeň a na obě strany od něj jsou vyznačeny další 3 stupně. Konce právítka (nebo čtvrtá značka na právítku) si označíme – jeden jako Připraven k odletu, opačný jako Umírá. Právítko připravenosti může být i delší, pokud si chcete zahrát delší hru.

Na Právítko připravenost dále umístíme 3 jezdce, které budete přesouvat mezi jednotlivými stupni vyznačenými na Právítku připravenosti.

- Jezdec Připravenosti se umístí na 1. stupeň vedle středu, směrem ke konci Připraven k odletu
- Jezdec Umírání se umístí na 1. stupeň vedle středu, směrem ke konci Umírá
- Jezdec Zbytí se umístí na prostřední stupeň

Toto nastavení symbolizuje začátek hry, kdy Emzet je zatím zcela nepřipravený na svou cestu, ale zároveň ještě neumírá. V průběhu hry se budou všechny tři jezdce pohybovat. Jezdce Připravenosti a Umírání se vždy budou pohybovat směrem od středu a ukazují, jak moc je Emzet připravený odletět či naopak jak moc umírá.

Pokud se v průběhu hry jezdec Připravenosti posune až na konec právítka označený Připraven k odletu, hráči vítězí a Emzet se srdceryvným rozloučením šťasten odlétá ze země.

Pokud se v průběhu hry jezdec Umírání posune až na konec právítka označený Umírá, hráči prohrávají a Emzet s neméně srdceryvným rozloučením nešťasten opravdu umírá.

Jezdec Zbytí se během hry bude posouvat mezi zbylými dvěma jezdci a ukazuje, jak moc v kterém okamžiku zbývá či nezbývá Emzetovi sil a přípravy k odletu.

PŘÍSTUPY K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

Každá z postav dostane na začátku hry do ruky několik žetonů nebo karet, které vyjadřují její přístup k řešení problémů. Ve hře jsou celkem 4 druhy žetonů, každý ukazuje jiný přístup:

- Žeton inteligence se používá, pokud postava volí řešení chytré, založené na znalosti.
- Žeton fyziky se používá, pokud postava volí řešení silové či obratné, založené na tělesné zdatnosti
- Žeton vlivu se používá, pokud postava volí řešení založené na své oblíbenosti, kráse či dobré pověsti
- Žeton rošťáren se používá, pokud postava volí řešení založené na taškařici, lumpárně či špatné pověsti

Postavy dostanou do začátku hry žetony v tomto počtu:

- Šprti dostanou 7 žetonů inteligence, 0 žetonů fyzicky a 3 libovolné další žetony
- Bouchači dostanou 7 žetonů fyzicky, 0 žetonů inteligence a 3 libovolné další žetony
- Idolové dostanou 7 žetonů vlivu, 0 žetonů rošťáren a 3 libovolné další žetony
- Bouchači dostanou 7 žetonů rošťáren, 0 žetonů vlivu a 3 libovolné další žetony

Emzet dostane 4 žetony, od každého přístupu jeden.

ŘEŠENÍ PROBLÉMU

Pokaždé, když Emzet provede něco nepředvídatelného a vnese do hry komplikaci, je potřeba, aby se hráči pokusili tuto komplikaci vyřešit. Postavám, které jsou v blízkosti Emzeta, se dohromady podaří téměř vždy překážku překonat – ovšem zatímco ti úspěšnější zůstávají neodhaleni a dál mohou Emzetovi pomáhat na jeho cestě, ti méně úspěšní jsou konfrontováni se světem dospělých. A přestože nakonec výsledek jejich akce může Emzetovi pomoci, sami se od něj musí oddělit a splnit to, co si dospěláci žádají (zůstat po škole, napsat domácí úkoly, dojít na nákup či vyvenčit psa). Postavy, které jsou v okamžiku komplikace od Emzeta odděleny, se naopak mohou pokusit nějak vyžrát na „dospěláckou nepříjemnost“, která jim zkomplikovala život a ti úspěšnější se mohou k Emzetovi znovu připojit.

Charakter jednotlivých komplikací se střídá:

- Liché komplikace jsou takové, které hrozí zhoršením Emzetovy situace a přibližují okamžik Umírání.
- Sudé komplikace jsou takové, které pouze zpomalují další postup hráčů směrem k odletu. Jejich překonání Emzeta přiblíží ke stavu Připravenosti k odletu.

Vypravěč odvypráví začátek komplikace a popíše, jak vlastně Emzet skupinu do komplikace namočil.

Hráči potom začnou jeden po druhém vyprávět. Začínají hráči, jejichž postavy jsou v blízkosti Emzeta a popíší, jakým způsobem předložený problém chce vyřešit jeho postava. Poté pokračují hráči, kteří jsou odloučení a popíší, jakým způsobem se pokusí k Emzetovi znovu připojit.

Je vhodné, aby pokaždé začínal jiný hráč a pokaždé se vyprávělo v jiném pořadí – pořadí v rámci výše uvedených skupin si určujte např. losem, dohodou nebo si určete nějaká pravidla pro pravidelné střídání.

Během hry mohou spolu hráči běžně hovořit a plánovat, jakmile však nastane komplikace, ve hře není kolektivní vědomí a hráči se již nemohou domlouvat – každý se rozhoduje sám za sebe o tom, co jeho postava dělá, aby pomohla vyřešit situaci nebo se znovu připojit.

Při tom vezme ze své zásoby dva žetony přístupu – vždy jeden, který odpovídá jeho oblíbenému způsobu řešení a jeden další, který odpovídá použitému přístupu. Žetony si neukazují a odvypráví ostatním, co jeho postava provedla. Ve vyprávění zohlední přístup, který má na svých žetonech (a použité dostupné žetony jej naopak omezují v tom, jakým způsobem může problém řešit) a spoluhráči mohou podle vyprávění odhadnout, o jaký přístup se ta která postava snaží.

Použité žetony si každý hráč po vyhodnocení (viz níže) dává stranou na svojí odkládací hromádku (např. do druhé kapsy apod.) Pokud hráč při řešení problému hraje své poslední dva žetony, začne je odkládat na novou samostatnou odkládací hromádku (nezamíchá je zpět k ostatním žetonům) a ve hře začne používat žetony ze své původní odkládací hromádky (ta se stane jeho zásobárnou žetonů).

VYHODNOCENÍ

Jakmile všichni hráči odvyprávěli, o co se jejich postavy pokouší, provede se následující vyhodnocení:

- Nejprve se zjistí, kterých žetonů je nejméně. Vypravěč k nim přidá svůj žeton. Pokud se na pozici nejméně použitého žetonu objeví více druhů žetonů, vybere si Vypravěč jeden z nich.
- Poté se zjistí, kterých žetonů je nejvíce – a tento přístup byl při řešení komplikace úspěšný. Pokud nastane rovnost, Vypravěč přidá další žeton ze své zásoby, kterým spor rozhodne. Úspěšné jsou ty postavy, jejichž hráči odehráli alespoň jeden žeton vítězného přístupu.
 - Postavy v blízkosti Emzeta, které jsou úspěšné, zůstávají i nadále v blízkosti Emzeta.
 - Postavy odloučené od Emzeta, které jsou úspěšné, buďto zdárně dokončili přidělený úkol od dospěláků, nebo přišly na to, jak se mu vyhnout. Proto se mohou k Emzetovi znovu připojit.
- Poté se sečte počet všech ostatních žetonů. Ty postavy, jejichž hráči neodehráli žádný žeton vítězného přístupu, jsou neúspěšné
 - Postavy v blízkosti Emzeta, které jsou neúspěšné, se od Emzeta odloučí a „dospělí“ je zaměstnají nějakým úkolem.
 - Postavám odloučeným od Emzeta, které jsou neúspěšné, se nedaří se k Emzetovi znovu připojit a zůstávají odloučené.
- Odečtete počet nejčtějších žetonů od počtu ostatních žetonů. Výsledná hodnota určí, o kolik se posunul jezdec Zbytí buďto směrem k Umírání nebo směrem k Připraven k odletu, podle toho jaká překážka je zrovna překonávána.
- Pokud jezdec Zbytí při tomto pohybu „narazí“ na jiný jezdec, odsune ho právě o jeden stupeň a pak se oba zastaví.

Poté Vypravěč, který ví, kdo byl úspěšný a jak moc se díky tomu situace posunula směrem k některému z konců Pravitka připravenosti, popíše, jak se tuto komplikaci podařilo vyřešit.

Všichni hráči si pak použité žetony odloží stranou (viz výše), jen Vypravěč si své žetony vezme zpět a může je použít znovu ihned.

PŘÍKLAD:

V našem úvodním motivačním povídání přilákal Emzet zvědavou manipulací s vysavačem pozornost strážníka. Pravitko připravenosti vypadá na začátku komplikace např. takto:

- *Jezdec Připravenosti je na 3. stupni od středu pravitka*
- *Jezdec Umírání je na 2. Stupni od středu pravitka*
- *Jezdec Zbytí leží na středu pravitka, kam se posunul v minulé – sudé - komplikaci.*

Odehráváme lichou komplikaci a Průvodce ví, že překonání této komplikace může Emzeta posunout směrem k umírání.

Nejprve vypráví ti, co jsou u Emzeta.

- *Toník je sportovec a rozhodl se řešit situaci během. Proto dá do hry 2 žetony fyzicky a popisuje, jak běží, jak to umí jenom on.*
- *Anička je idol, ale také se rozhodla běžet. Proto dá stranou 1 žeton fyzicky a 1 žeton vlivu. Popisuje, jak sice běží, ale v těch pěkných nedělních šatičkách.*

Nyní budou vyprávět hráči, kteří pomáhají paní Novákové s nákupem. Hráčka Martiny odhaduje, jaké žetony odehráli její spoluhráči a ráda by do hry dostala ještě alespoň jeden žeton fyzicky a tak zajistila, že posun směrem k umírání bude co nejmenší. Hráč Josífka tuhle možnost nemá – jeho postava šprta žetony fyzicky nemá.

- *Martina tedy čapne kus nákupu, nechá paní Novákovou za sebou, vyběhne rychle i s nákupem až před její byt a tam ho nechá viset na zábradlí. Do hry dá 1 žeton fyzicky a 1 žeton rošťáctví.*
- *Josífkovi už je jasné, že v tomhle kole úspěšný nebude. Ale chce se zbavit nějakých žetonů šprtství, má jich zbytečné moc, a poroto popíše že, si cestou s paní Novákovou povídá o tom, co se učil ve škole a vzorně ji pomáhá přes přechod. Do hry dá 2 žetony šprtství.*

Provede se vyhodnocení:

- *Ve hře jsou celkem 4 žetony fyzicky, 2 žetony šprtství, 1 žeton rošťáren a 1 žeton vlivu.*
- *Vypravěč přidá do hry 1 žeton rošťáren, protože těch je nejmíň (vybíral si mezi rošťárnami a vlivem).*
- *Nejvíce žetonů je fyzicky – celkem 4. Proto Anička, Toník a Martina jsou úspěšní. Anička s Toníkem zůstávají s Emzetem a Martina, dříve odloučená, se k nim může přidat. Příští komplikaci budou řešit společně.*
- *Josífek zůstal neúspěšný a odloučený od skupiny. Ostatních žetonů (šprtství, rošťáren a vlivu) je 5.*
- *Jezdec zbytlí se tedy posunul o 1 stupeň směrem k Umírá a těsně sousedí s jezdcem Umírání.*

Vypravěč tedy nakonec scény popíše, že:

- *Toník s Aničkou úspěšně doběhli a schovali Emzeta mezi popelnice.*
- *Tomu se z odpadků udělalo mírně nevolno, ale jen opravdu trochu*
- *Martina, která zvládla doběhnout s nákupem k bytu a rošťácky ho nechat paní Novákové na zábradlí, se vyvlékla z úkolu a přidala se k Toníkovi s Aničkou*
- *A Josífek chudák zaujal svým vyprávěním a slušností starou paní Novákovou natolik, že ho pozvala na čaj a sušenky a to nemohl odmítnout, dál tedy zůstává od Emzeta odloučený.*

Pravítka připravenosti vypadá po vyřešení tohoto problému takto:

- *Jezdec Připravenosti je na 3. stupni od středu pravítka*
- *Jezdec Umírání je na 2. stupni od středu pravítka*
- *Jezdec Zbytlí leží na 1. stupni směrem k Umírání*

V příštím vyhodnocování půjde o to, zjistit o kolik se Emzet přiblížil k Připravenosti k odletu a hráči se budou snažit volit řešení natolik rozmanitá, že situaci co nejvíce posunou.

Kdyby byli hráči ve výše uvedeném příkladu o trochu méně jednotní a vyšlo jim například, že se mají posunout o 3 stupně (více to v jednom vyhodnocení nejde), pak by jezdec Zbytí „narazil“ na jezdce umírání a odsunul by ho právě o jeden stupeň. Výsledkem by pak bylo:

- *Jezdec Připravenosti je na 3. stupni od středu pravítka*
- *Jezdec Umírání je na 3. stupni od středu pravítka*
- *Jezdec Zbytí leží na 2. stupni směrem k Umírání*

KDYŽ VÁS EMZET A DETIČKY OMRZÍ

Přikládám krátký seznam inspirujících témat, kdyby vás již Emzet a dětičky omrzely a chtěli jste si zahrát něco jiného:

- Čtveřice amatérských ufologů na výletu k oblasti 51 narazili na skutečného mimozemšťana. Utíkají před FBI, CIA a podobně
- Muži v černých oblecích se snaží zachránit jednoho mimozemšťana, skrývajícího se na zemi, před jinými mimozemšťany.
- Robot číslo 5 obživil a snaží se s pomocí několika nadšených vědců a jejich známých ukrýt před hrozící destrukcí a také získat co nejvíce informací
- Rusovláska je pátým chybějícím elementem, který má zastavit zničení země. Její doprovod se jí snaží ochránit a dostat na starobylé obřadní místo, kde má dojít k záchraně světa.