

Ponechání mrtvým

Filip „MarkyParky“ Dvořák 

Krvavý déšť přišel náhle a smyl z tváře města jakékoliv známky přičetnosti, civilizace a normality.

Koho zastihl venku, změnil se na místě v krvežiznivou zombii.

*Ostatní stihl stejný osud později, neboť nic nezabránilo hordám nemrtvých pokousat každého.
Téměř každého. Kromě vás.*

PONECHÁNÍ MRTVÝM je částečně improvizovaná hra o útěku z města zachváceného zombie apokalypsou. Je určená pro 2-5 hráčů, kteří se ujmou role nahodilé skupiny **přeživších**, kteří se snaží z města uprchnout a jednoho **vypravěče**. Je volně inspirována počítačovou hrou Left4Dead. Hodí se na jedno sezení o délce 4-8 hodin. Předpokládá, že alespoň jeden z hráčů zná Fate 4 Core (dále jen F4C) od Evil Hat, na kterém je postavená, a dokáže jeho základy vysvětlit ostatním. Je-li v dalším textu něco uvedeno *kurzívou*, jedná se o pojem z F4C, který zde nebude detailně vysvětlován. Pokud naopak nějaké pravidlo z F4C není v následujícím textu zmíněno, ke hře ho nepotřebujete. **Tučně** jsou pak vyznačeny důležité prvky hry samotné.

Co si nachystat?

- Rozhodněte se, v jakém městě budete hru hrát a sežeňte si jeho **mapu** – nejlépe turistickou, aby na ní byla vyznačena zajímavá místa – parky, nemocnice, turistické atrakce, školy, továrny, sportoviště. Čím delší hru chcete hrát, tím větší město se hodí jako herní prostředí.
- Každý hráč potřebuje tužku a papír, aby si mohl vést zjednodušenou *kartu postavy* svého přeživšího. Můžete si ji předem vytisknout ze zadní strany pravidel nebo napsat sami. Vypravěč si zase potřebuje vést poznámky o nepřátelích, se kterými se přeživší setkají.
- Dohromady potřebujete nejméně jednu sadu *čtyř fate kostek* nebo nějaké jejich náhrady (např. šestistěnné kostky, kde 1-2 značí „-“, 3-4 značí „0“ a 5-6 značí „+“)
- Je vhodné mít žetony pro snazší sledování *bodů osudu* a malé papírky, které vám pomohou zaznamenávat *situační aspekty*.

Tvorba postav za hry

Hráčské postavy představují skupinku přeživších, které nezasáhla první vlna krvavého deště. Hlavní tématem hry přitom není zjistit, zda se postavy z města dostanou – to schopní hráči určitě zvládnou – ale **dozvědět se, co jsou postavy vlastně zač**.

Koncept

Před hrou si tedy o svých postavách nepřipravujte nic víc, než *Základní koncept* – jeden *aspekt postavy*, který zhruba nastíní, co jste zač (např. učitel, lékařka, vozičkář, kulturista, pubertáčka, kuchař, zahradnice). Při jeho určování buďte o něco neurčitější, než co doporučují pravidla F4C.

Dovednosti

Nepřemýšlejte zatím, co vaše postava umí a neumí. To budete teprve zjišťovat během hry. Prozatím si na své kartě postavy nechte nevyplněnou následující *pyramidu dovedností*:

- Jednu pozici na *Dobrou (+3) dovednost*
- Dvě pozice na *Slušnou (+2) dovednost*
- Tři pozice na *Průměrnou (+1) dovednost*
- Prostor na dovednosti ovládané *Nevalně (0)*

Až přijde na jejich vyplňování, na rozdíl od F4C budete ve hře používat **rozvolněné dovednosti** – tedy jen volné vymezení toho, co postava ovládá. Může jít buďto přímo o nějakou činnost (např. lukostřelba, sportovní gymnastika, hackování počítačů, řízení auta) nebo nějaký osobní kus vybavení, které nikdy neodkládáte a umíte ho ovládat (např. taser, golfové hole, motorová pila).

Ve chvíli, kdy ve hře nastane situace, kterou budete chtít vyřešit s pomocí kostek, můžete se rozhodnout pro jednu z následujících tří možností:

- Můžete se rozhodnout, že vaše postava tuto *dovednost* ovládá a jak dobrá v tom je. Popište ostatním hráčům, jak je možné, že zrovna tohle vaše postava umí či proč má daný kus vybavení s sebou (např. nějaký střípek z její minulosti či detail jejího zázemí) a запиšte si ji na kartu do příslušné pozice v pyramidě. Nebojte se vybírat si takto i neobvyklé dovednosti, které na první pohled nesouvisí s konceptem – o to zajímavější bude vysvětlit spoluhráčům, kde jste k tomu přišli a dodá to vaši postavě na plastičnosti.
- Můžete použít nějakou dovednost, kterou jste si do karty postavy již zapsali.

- Můžete prohlásit, že danou dovednost ovládáte nevalně. Potom nic nezdůvodňujte, jen si to poznamenejte. Už to tak zůstane.

Bodý osudu

Do začátku hry dostanete tolik bodů osudu, kolik budete hrát kapitol. Ty můžete použít k vyvolání aspektů. Stejný počet má k dispozici i vypravěč na celou hru.

Zkrátíte-li hru nebo prodloužíte přidáním kapitoly, doplňte či odeberte bod osudu i v průběhu.

Stres a následky

Vaše postava má jedno měřítko stresu o třech čtvetečcích.

Během hry může utřít jeden drobný a jeden mírný následek. Drobný si může odstranit během hry (vhodně provedenou akcí překonání) nebo se samy zhojí nejpозději na konci příští kapitoly. Mírný následek si ponese až do konce hry.

Získávání vybavy

V průběhu hry se vám může naskytnout příležitost získat lepší vybavu nebo chytře využít prostředí města – například vyrabovat obchod se zahrádkářskými potřebami nebo pustit z kopce proti zombiím odbrzděný popelářský vůz.

- Obyčejné předměty (např. křovinořez, hasicí přístroj nebo pistoli získanou od zombie strážníka) získané během hry si můžete zapsat mezi dovednosti. Pokud si je zapíšete do pyramidy, nezapomeňte popsat, proč přeživší zrovna tenhle kus vybavení tak dobře ovládá.
- Velmi zvláštní a silné předměty (např. rozjetý nákladák nebo plamenomet) je možné ve hře znázornit s pomocí triků a takovýto trik může využít pouze postava se vhodnou dovedností ve své pyramidě. Ostatní také mohou předmět použít, ale trik se neuplatní.

Zároveň platí, že jakmile si hráč zapíše nějaký kus vybavení do pyramidy (bez ohledu na to, zda ho získal během hry nebo popsal, proč ho měl s sebou od začátku), už o něj nemůže přijít kvůli neúspěchu.

Kapitoly

Hra se skládá 3-6 kapitol, každá z nich je věnovaná průchodem nějaké zajímavé lokace. Úvodní a finálová kapitola mají dané téma i opozici, prostřední kapitoly popisují cestu postav skrze zombiemi zamořené město a jejich počet je tedy volitelný – můžete se předem domluvit na pevném počtu nebo jejich počet přizpůsobit tomu, jakou cestu přeživší na mapě města zvolí.

Šedou kurzívou budou u jednotlivých kapitol uvedeny instrukce pro vypravěče. Chceš-li si užít při hře nějaké to překvapení, můžeš je přeskočit. Ale nevadí, pokud si je přečteš.

Úvodní kapitola – Seznámení

Tématem úvodní kapitoly je seznámení se postav a zjištění, že venku probíhá zombie apokalypsa. Vyberte na mapě města místo v centru města (např. obchod, restaurace, čekárna v ordinaci, výtah, téměř prázdný autobus). Tam jste se náhodou nacházeli vy – a nikdo jiný – když přišel krvavý déšť. To je důvod, proč se z vás ještě nestali zombie, a proč máte šanci uniknout. A to je také důvod, proč se mezi sebou neznáte a teprve budete zjišťovat, co je vlastně kdo z vás zač.

Úvodní kapitola slouží k seznámení se hrou, představení atmosféry zombiemi zamořené město a sžití se s pravidly. Hrdinové by měli řešit spíš jednoduché překážky – zablokované dveře, zaseklé výtahy, drobné nehody, jako je oheň, elektrický zkrat apod.. Přeživší by se také měli setkat s prvními nemrtvými – náhodnými obyvateli proměněnými v zombie. Mělo by jít o průměrné bezejmenné nepřátele, mohou se ale vyskytnout ve skupinách. V úvodní kapitole by hrdinové měli mít možnost se ozbrojit nanejvýš improvizovanými zbraněmi a vybavením.

Další kapitoly – Cesta

Jakmile bezpečně opustíte úvodní lokaci, zjistíte, že ulice města jsou beznadějně ucpané vraky aut, stejně tak není možné použít koleje vlaku či metra na delší vzdálenosti. Jste zároveň jediní přeživší a není tu žádná známka toho, že mělo smysl čekat na záchran. Jste PONECHÁNI MRTVÝM a musíte utéct vlastní silou. Podívejte se na mapu a vyberte si cíl na kraji města, který vám umožní město opustit. Může to být letiště, nádraží, odpočívadlo na dálnici, kotviště na řece či břehu jezera – důležité je, že nabízí cestu ven a dopravní prostředek, kterým se dostanete do bezpečí.

Cesta k němu ale není samozřejmá. Už jste ukázali, že si dokážete poradit s nebezpečím běžných zombiků a nástrahami obyčejné městské zástavby (o tom byla úvodní kapitola) a to už není třeba dále odehrávat. Je ale jisté, že bezpečná cesta bude dříve nebo později zablokovaná a přeživší se budou muset vydat vstříc neobvyklejšímu nebezpečí. Najděte proto na mapě zajímavé místo, které budete muset cestou k vašemu cíli překonat ... a další kapitoly rozehrajte tam. Příklady zajímavých míst: zoologická zahrada, nemocnice, velké obchodní centrum, staveniště,

muzeum, hřbitov, sportoviště, nádraží v centru, blázinec, zábavní park, továrna, univerzitní kampus, katedrála...

Tahle část hry je do značné míry improvizací a při tvorbě opozice vždy vycházej z hráčské volby. Nepodstrkuj hráčům připravené lokace – od toho máte při ruce mapu, abyste postup přeživších sledovali na ní a inspirovala tě při hraní překážek.

Zajímavé lokace pro hru jsou takové, na kterých přeživší narazí na **zajímavé zombie** – mohou mít zbraně, zbroje, neobvyklé schopnosti či stavbu těla či pozůstatky inteligence.

V nemocnici či blázinici to budou zombie pacienti, sestřičky s injekcemi či svalnatí sanitáři a zřízcenci. Zoologická zahrada může být plná nemrtvých zvířat. Sportovci mají helmy, suspenzory a chrániče, sportovní vybavení jako zbraně. Na stavbě, v továrně či na nádraží mají zombie ochranné helmy a svírají v rukou nebezpečné náradí a stále jsou tam v provozu nejrůznější stroje, které nikdo nevypnul. V zábavním parku budou stále funkční atrakce, na univerzitní půdě se zase mohou přeživší setkat s důsledky nedokončených experimentům. A v obchodním centru mohou zombie najíždět do postav plnými nákupními vozíky. Stále jde o **bezejmenné nepřátele**, ale mohou už být **slušní** nebo dokonce **dobří**. Opět nezapomeň, že se zpravidla vyskytují po skupinách.

Během Cesty nejspíš budou mít hráči snahu získat pro své přeživší nějaké vybavení. Možná si za zajímavé místo přímo zvolí lokalitu, ve které se chtějí patřičně ozbrojit a vybavit. Určitě jim v tom nebraň – to je nedílnou součástí hraného žánru. A je to způsob, jak se dozvědět víc o postavách. Zároveň jim to ale nedej úplně zadarmo – vždy je potřeba překonat nějakou překážku nebo zajímavé zombie.

Finálová kapitola – Odjezd

Po překonání všech nástrah cesty se konečně dostanete do cíle. Jste na kraji města, máte na dosah dopravní prostředek, který vás má odvézt pryč z nemrtvého pekla. Stačí se k němu dostat, uvést ho do provozu a vyrazit.

Ve finální kapitole už zombie nehrají velkou roli. Postavy se mohou s nějakými setkat v úvodu – pro udržení atmosféry – nebo jimi je možné odůvodnit nějaké jiné nebezpečí, které přeživším hrozí. Hlavní téma finálové kapitoly ale stojí jinde. Je to setkání s tvorem, který je člověku nejnebezpečnější – s jiným člověkem.

Jakmile přeživší dorazí k vysněnému dopravnímu prostředku, zjistí dvě věci:

- Dopravnímu prostředku chybí k okamžitému odjezdu něco důležitého, co chvíli potrvá obstarat nebo má problém či poruchu, kterou bude třeba chvíli odstraňovat. Auto může mít píchlou gumu nebo prázdnou nádrž a je potřeba jej dotlačit na benzínovou stanicí. Letadlo potřebuje vytlačit z hangáru a provést předletovou kontrolu. Lod' je zase přivázaná k molu a nemá namontovaný motor - je nutné jej donést, namontovat a plavidlo vytlačit na volnou vodu. Komplikace by měla být řešitelná na místě s pomocí provizorních prostředků, zároveň ale její řešení musí zabrat nějaký čas.
- Dopravní prostředek je velký tak akorát pro svou skupinu přeživších. A jako na potvoru jen okamžik po přeživších dorazí na místo jiná skupina, která dostala stejný nápad, chystá se opustit město a nehodlá se vytoužené cesty ven vzdát. Říkejme jim třeba **rivalové**. Silou postav rivaly jako **pomocné nepřátele**. Hraj za ně tak, aby jednali co nejvíce lidsky. Během boje na sebe volají jmény, dělají drobné chyby v taktice, nevrhají se bezhlavě kupředu jako zombie, ale postupují opatrně, záleží jim na vlastním životě. Počtem a výzbrojí či vybavením by měli být srovnatelní s přeživšími a i když by neměli být přesným zrcadlovým odrazem skupiny, je dobré při jejich charakterizaci tomu, co v téhle fázi hry o hráčských postavách už víme, nastavit zrcadlo.

Základní premisou finále je, že rivalové jsou nepřátelští. A protože kapacita dopravního prostředku na obě skupiny nestačí, rozhodnou se zahájit přepadem nebo čelním útokem. Tomu určitě není možné předejít. Setkání přeživších a rivalů musí začít ostrým konfliktem.

Někdy tak i skončí.

Může se ale stát, že se hráči přeživších pokusí vyjednat nějaké příměří a horký konflikt uklidnit. A někteří možná budou mít ještě volné pozice v pyramidě a rozhodnou se přidat si kvůli tomu nějaké sociální dovednosti. To je v pořádku – a budou-li jim přát kostky, dopřej jim i ty finále, ve kterém se lidé nakonec dokázali dohodnout.

V takovém případě ale prostá dohoda nestačí, poslední věcí, kterou budou muset hráči zvládnout, je úprava dopravního prostředku tak, aby uvezl přeživší i rivaly zároveň. Nezdaří-li se to dostatečně rychle, objeví se obratem hordy zombií a ve světle nového ohrožení se boj o přežití a únik rozhoří nanovo.

Hraní hry

Dokud nenastane ve hře něco zajímavého, probíhá jako volný rozhovor mezi hráči a vypravěčem. Ve chvíli, kdy se objeví nějaká komplikace či je nejisté, jak se bude dařit další postup, přijdou ke slovu kostky a jedna ze čtyř akcí.

Jednorázové vyhodnocení

Je-li potřeba při hře něco rozhodnout jedním hodem, stačí na to přímo vyhodnotit jednu ze čtyř akcí a poté se vrátit k volnému rozhovoru.

Kolize

Jakmile se toho začne dít víc najednou, nastane ve hře **kolize**. Během zombie apokalypsy se nehodí formálně deklarovat záměry v konfliktech či pevně rámovat scény, jak je to popsáno ve F4C. Přeživší mají jen jeden záměr – přežít a uniknout zombiím. A zombie zase chtějí zabít postavy. Zároveň si ale nevystačíme pouze s výzvou, protože zombie i některé další překážky jsou aktivní opozicí. Pro dramatické situace během hry, které žádají víc než jeden hod, tedy použijeme vyhodnocení, které stojí tak napůl cesty mezi výzvou a konfliktem, a právě tomu říkáme kolize.

- Ať už jde o kolizi se zombiemi nebo s prostředím, rozdělte ji na *výměny*, ve kterých se na každého dostane. Pomůže vám to nezapomínat na některé hráče či protivníky.
- *Výměny* hrajte na střídačku – všichni přeživší, poté všichni protivníci. O tom, která strana bude své akce hrát jako první, rozhodne situace na začátku kolize. Není-li to z fikce jasné, začínají přeživší.
- Přeživší i jejich protivníci mohou hrát všechny čtyři akce, aspekty, své dovednosti, případně triky a mohou získávat *volná vyvolání* i *posílení*.
- Kolize končí vítězstvím přeživších, pokud se dokážou dostat do takové situace, že jim nic nebrání v pokračování na jejich cestě.
- Kolize také končí prohrou přeživších, pokud zombie *vyřadí* úplně všechny přeživší. Pokud je *vyřazen* jen někdo, jeho postava buďto umírá nebo se stává zombií. Chce-li hráč ve hře pokračovat, můžete později nalézt nového přeživšího, který ale bude mít o jeden *bod osudu* a o jednu položku *pyramidy* méně za každou kapitolu, která je již ve hře odehraná.
- Respektujte *situační aspekty*. Jsou-li někde Zamčené dveře, Silný proud vody nebo je někdo Zavřený v mrazáku, a stálo to hráčům či vypravěči za označení aspektem, nemůžete to jen tak odmávnout. Na zrušení takového

aspektu či jeho změnu musíte uspět v jedné z akcí nebo výrazně změnit situaci ve fikci.

Vedení hry

Následujících několik odstavců je pak určeno vypravěčům – jsou to rady a principy, kterými by se měli řídit, aby tak hráčům – i sobě – poskytli co nejlepší zážitek.

- **Vytvářejte dojem právě začínající zombie apokalypsy.** Ulice jsou ucpané vraky, všude je nepořádek a zombie, elektřina a další služby ještě setrvačností běží, ale nikdo se o ně nestará, takže na mnoha místech jsou výpadky, lokální požáry, prasklá potrubí a potopy.
- **Mapa je inspirace.** Hra není soutěž o to, kdo dojde do cíle, není to procházení předpřipraveného dungeonu. Nevkládejte do hry vlastní naskriptované události, nevnucujte hráčům svůj příběh. Nechte hráčům volnost v rozhodování kudy se vydají a jakmile společně určíte lokaci pro příští kapitolu, nechte se mapou inspirovat k tomu, co tam najdou.
- **Objevujte postavy skrze překážky.** Přeživší mají celkem 6 dovedností, jejichž postupné vnášení do hry odhaluje víc a víc o jejich pozadí či minulosti. Pokud by hráči dokázali všechny překážky překonat jednou či dvěma dovednostmi, nic byste se o jejich postavách nedozvěděli. Vkládejte tedy rozmanité překážky, které přimějí hráče, aby si do své pyramidy zapsali mnoho různých dovedností.
- **O tom, co se dá zvládnout, rozhodují kostky.** Bud'te otevření ke kreativním řešením a neobvyklým používáním dovedností. Pokud některý z hráčů určí, že jeho dovednost se hodí k dosažení určitého cíle, nezakazujte mu to. Můžete mu ale nastavit vyšší cílové číslo, případně ho upozornit na volné pozice v jeho pyramidě, aby si přidal dovednost vhodnější.
- **Přeživší postupují i selháním kupředu.** Nevyplývá-li z fikce jednoznačně jinak, neúspěchy přeživších by měly stále posouvat hru vpřed. Zejména se vyvarujte neúspěchů, které by přeživším zabránily se někam dostat či přesunout, něco opravit, získat. Namísto toho na jejich neúspěšné hody reagujte vnášením nových komplikací, překážek, zhoršováním situace u těch současných. Získávejte pro sebe *volná vyvolání situačních aspektů* či způsobte přeživším *následek*, ale nechte přeživší jít dál.

Hodně štěstí na úřeku.