



STANICE

FILIP „MARKYPARKY“ DVOŘÁK

Země. Rok 2119. Populace 19 miliard a roste.

Čína má zkušenosti s kontrolou populace. Nabídla řešení. Ovládla svět. Politika jednoho dítěte prosazovaná technokorporátní totalitou.

Jsi žena. Máš dcerku. Nemáš povolení na další dítě. Jsi těhotná.

Máš naději. Svobodná republika Mars. Mimo Zemi. Dost místa.

Manžel už je tam. Služební cestě. Sehnala's výjezdní doložku. Prodala barák, koupila letenku. Zfalšovala zdravotní dokumentaci.

Jsi na orbitě. Vyhlížíš vaši loď. Pak udeří roj. Některé stanice zničí úplně. Vaší těžce poškodí...

STANICE je „odlschool dungencrawl“ pro dva hráče a vypravěče. Jeden z hráčů představuje těhotnou matku, druhý její malou dcerku. Obě spolu uvízly na orbitální stanici, která se dostala do meteorického roje. Záchrana v podobě lodi, která je má odvést na zaslíbený Mars, je nedaleko, ale bohužel musí zakotvit na opačné straně orbitální stanice. Hrdinky tedy musí projít „dungeonem“ – rozbitou orbitální stanicí – a překonat smrtící překážky, aby zachránily své životy a budoucnost svou i nenarozeného dítěte.

PODOBA „DUNGEONU“

Orbitální stanice má formu klasického „dungeonu“ – jde o řadu „místností“, pospojovaných větvíci se chodbami, dveřmi, přechodovými komorami, ale i klimatizačními a technickými šachtami. Stanice je zároveň poškozená meteorickým rojem a i když automatické systémy ve značné části obnovily podporu života, cesta skrze „místnosti“ je plná smrtících překážek a nástrah.

Vypravěč při hře klade tyto překážky před hrdinky a hráči se společně snaží vymyslet, jak je společně překonají.

VLASTNOSTI HRDINEK

Každá hrdinek má dvě silné stránky a dvě slabé stránky. To je ve hře znázorněno přítomností či absencí jednoho z živlů.

MATKA:

- **+ZEMĚ:** *Jsi dospělá. Chodíš cvičit. Máš sílu.*
- **+OHEŇ:** *Jsi vzdělaná. Dokážeš se zamyslet. Umíš s počítači.*
- **-VODA:** *Víš, co jsou lidi zač, co dokáže uniklý had nebo nervózní pes.*
- **-VÍTR:** *Jsi těhotná – neohrabaná, citlivá na každý pach, žaludek stále na vodě*

Dcera:

- **-ZEMĚ:** *Jsi ještě děcko, tak slabá.*
- **-OHEŇ:** *Svět je plný záhadných složitých věcí, které pochopíš teprve časem.*
- **+VODA:** *S roztomilou tvářičkou si omotáš kolem prstku lidi i zvířata.*
- **+VÍTR:** *Jsi drobná, mrštná, ohebná. A zbožňuješ kolotoče a houpačky.*

CHARAKTERIZACE PŘEKÁŽEK

Překonávané překážky také můžeme spojit s přítomností nebo absencí některého živlu:

- **ZEMĚ představuje samotnou konstrukci stanice**
 - **+ZEMĚ:** *Vzpříčené dveře, zprohýbané plechy a trubky ti blokují cestu.*
 - **-ZEMĚ:** *Konstrukce se hrouť, gravitace je převrácená nebo nefunguje.*
- **VÍTR představuje vzduch, pohyb a otevřený prostor**
 - **+VZDUCH:** *Létají kolem předměty, stanice se točí, věci se prudce hýbou.*
 - **-VZDUCH:** *Vakuum, dekomprese, jedovaté zplodiny, unikající kyseliny.*
- **OHEŇ představuje energetické a počítačové systémy stanice**
 - **+OHEŇ:** *Hoří, probíjí elektřina, systémy se zbláznily.*
 - **-OHEŇ:** *Vypadl proud, systémy jsou vypnuté, porouchané.*
- **VODA představuje život a rozum ve stanicích.**
 - **+VODA:** *Ostatní přeživší, sobci a svině, chladnokrevně volící vlastní přežití.*
 - **-VODA:** *Vystrašená uniklá zvířata a ostatní přeživší zmatkují a dělají chyby.*

POSOUZENÍ VYPRAVĚČEM

Vypravěč si poslechne řešení navržené hráči a posoudí jej:

Je-li zvolený postup **zcela bezpečný**, hrdinkám se podaří překážku překonat bez obtíží.

Vede-li zvolený postup k **jisté smrti**, hrdinky si to na poslední chvíli uvědomí a udělají krok zpět.

Je-li zvolený postup **možný, ale hrdinky ohrožuje**, informuje je vypravěč o riziku. Hrdinky se mohou pokusit vymyslet něco jiného, nebo riskovat.

Rozhodnou-li se riskovat, je potřeba provést vyhodnocení, které nám určí, kolik postup stál hrdinky sil.

ZÁSADY POSUZOVÁNÍ

Při vymýšlení podoby překážek a následném vyhodnocení by se vypravěč měl řídit následujícími **zásadami**:

Každá překážka musí jít překonat. Vypravěč by měl mít představu alespoň o jednom způsobu, jak to udělat.

Nejlepší překážky jsou takové, které nabízí spoustu nebezpečných a jeden či dva bezpečné způsoby překonání.

Vypravěčem vymyšlený způsob překonání nesmí být jediný možný – pokud hráči přijdou s vlastním nápadem, a dává smysl, vypravěč by ho měl přijmout.

Nejvýše 4 překážky v celém „dungeonu“ mohou umožňovat pouze samé nebezpečné způsoby překonání. A pokud i tak hráči nakonec vymyslí něco bezpečného, bude to fungovat.

Doporučená délka celého „dungeonu“ je mezi 16 a 20 překážkami (podle jejich obtížnosti).

ZASAHUJE NÁHODA

K vyhodnocení toho, kolik stál postup hrdinky sil, je potřeba ručičkových hodinek. Rozdělte ciferník na následující segmenty:

- VODA (12:00-03:00)
- VÍTR (03:00-06:00)
- OHĚŇ (06:00-09:00)
- ZEMĚ (09:00-12:00)

Během vyprávění leží hodinky na stole ciferníkem dolů. Jakmile hráči navrhnou nejistý postup a potvrdí vypravěči, že ho hodlají riskovat. Hodinky se otočí a vyhodnotí se, ve kterém segmentu se právě nachází sekundová ručička.

VÝZNAM SEGMENTŮ

Ukáže-li ručička shodný živel, jako je živel charakterizující překážku, překážka byla nebezpečnější, než se čekalo a ohrozila obě hrdinky.

Ukáže-li ručička opačný živel, než je živel charakterizující překážku, hrdinky překonaly překážku bez obtíží.

Ukáže-li ručička jeden ze sousedních žvlů, překážka ohrozila jen jednu z hrdinek.

Nyní je třeba rozhodnout, zda ohrožení hrdinku pouze stálo síly, nebo jí přivodilo smrt. Každá z hrdinek může až dvakrát vzdorovat ohrožení s pomocí vlastních sil, pokud dokáže popsat, jak skrze živel, ve kterém je silná, dokázala nebezpečí odolat. Zároveň tím ale o sílu daného živlu přichází.

Navíc platí, že dává-li to smysl v příběhu, může se matka obětovat za svou dceru a odolat tak místo ní. Dcera stejným způsobem matce pomoci nemůže.

SMRT POSTAV

Smrt postavy přichází, pokud hráč buďto nedokáže popsat, jak jeho hrdinka odolala s pomocí živlu, ve kterém je ještě silná, nebo se již dvakrát smrti vyhnula, a proto již nemá sil na to, aby odolala potřeří.

Smrtí jedné z postav ale hra nekončí. Stále je ještě možné zachránit druhou z postav:

Zemře-li matka jako první, dcera dál bojuje o svůj život a představuje si, co by jí asi tak její matka poradila. Tento poradní hlas bude představovat hráč mrtvé matky.

Zemře-li dcera jako první, matka stále bojuje o život druhého, nenarozeného dítěte. Její spoluhráč tak bude představovat hlas budoucího života, který dodává své matce naději a tedy i nápady.

KONEC HRY

Hra končí buďto překonáním poslední překážky a tedy úspěšným prolezením celého „dungeonu“, anebo smrtí obou postav.

Vyzvedne-li loď letící na Mars obě hrdinky, jde o plné vítězství obou hráčů.

Přežití alespoň jedné z nich znamená částečné vítězství obou hráčů.

Smrt obou hrdinek znamená společnou prohru.

O HŘE

Tato hra vznikla jako soutěžní hra do RPG Kuchyně 2019.

- **Setting:** Hard sci-fi postapo „dungeon“
- **Hrdinky:** Matka s dcerou, prchající na Mars
- **Konflikt:** Mateřství a touha dát život vs nemilosrdný svět i vesmír

Použité ingredience:

- **Síla žvlů:** Vlastnosti hrdinek, charakteristika překážek a vyhodnocování
- **Klasika jinak:** „Oldschool“ ve vesmíru, družina je těhotná matka s dcerou.
- **Mechanická pomůcka:** Ručičkové hodiny rozdělené na segmenty.
- **Všichni za jednoho:** Matka za dceru, dcera za matku. I po smrti.
- **Vzácné zdroje:** Planeta neuživí populaci. Proto musí matka utíkat.

Počet slov: 970