

Den superhrdinů

Vyprávěcí společenská hra

Michal Světlý

Obsah

Postavy	4
Průběh hry	4
Události	4
Cíl postav	5
Vyhodnocování	6
Konec hry	7
Inspirace	7
Superschopnosti	7
Události	9
Kdo jsi ve všedním životě	10

Tato hra je inspirována soutěží RPG kuchyně 2015, není však určena jako soutěžní příspěvek. Za případné komentáře budu rád, prosím ale, abyste ji nebudovali.

Pro nekomerční účely ji můžete libovolně měnit, distribuovat či využít, jakkoliv uznáte za vhodné.

Verze 0.2 z 6. 3. 2015

Nejspíš si myslíte, že je znáte, protože jsou skoro jako vy. Zametají ulice, vedou velké společnosti, mají děti a pravidelně chodí k volbám. Na rozdíl od vás ale čas od času zachraňují Svět.

Své schopnosti si nevybrali, narodili se tak. Mohli by jen sedět doma a tvářit se, že nejsou ničím zvláštní, že na nich vlastně vůbec nezáleží. Ale nedá jim to. Vždycky, když se začne dít něco velkého, odhodí koště či aktovku a společně vyrazí do akce.

Úvod

V této hře si každý hráč vytvoří postavu. Následně se střídá role Vypravěče, takže si všichni zahrají postavu a všichni se také postupně podílí na vedení hry.

Tvorba postavy

Každý hráč představuje superhdinu obdařeného dvěma superschopnostmi:

- Jedna je pro všechny postavy společná - umožňuje jednou za den (tedy jednou za hru) v okamžiku své smrti vrátit čas.
- Druhou si můžeš vybrat (třeba náhodně z ukázkového seznamu **Superschopnosti** v kapitole **Inspirace**) nebo vymyslet. Není třeba to udělat hned, stačí kdykoliv v průběhu hry. Jednou zvolenou schopnost už ale nelze změnit.

Každá postava má také nějaký obyčejný život, kde své schopnosti nepoužívá a nikdo z jejího okolí neví, že nějaké má. Kým jsi a kde začínáš hru si opět můžeš vybrat (třeba náhodně z ukázkového seznamu **Kdo jsi ve všedním životě** v kapitole **Inspirace**) nebo vymyslet.

Průběh hry

Vyberte domluvou nebo losem (když se nemůžete dohodnout) prvního Vypravěče. Ten si následně vymyslí, nebo vybere (třeba náhodně z ukázkového seznamu **Události** v kapitole **Inspirace**) první Událost a uvede ji do hry. Jeho postava se zatím hry neúčastní, zapojí se po prvním střídání Vypravěčů.

Události

Každá Událost by měla být pokud možno katastrofická, nebo alespoň smrtelně nebezpečná pro ty, kdo se jí budou snažit zamezit či vyřešit. První část hry končí smrtí jedné z hráčských postav, situace by tedy měla být natolik kritická, aby ke smrti superhrdiny vedla. Nebuďte měkčí, pořádně se do toho opřete! Neporazitelní protivníci či mnohonásobná přesila jsou naprosto v pořádku.

Smrt postavy a vrácení času

Jakmile umře postava, která ještě nepoužila své vrácení času, vrací se čas - hráč této postavy určí, do jakého okamžiku. Jeho postava je tím vyčerpána a další akce se neúčastní až do dalšího vrácení času. Tento hráč přebírá roli Vypravěče a do hry se naopak zapojí postava jeho předchůdce.

Hráč, který nastoupí na pozici Vypravěče po vrácení času, odehrává tu samou část příběhu, jako jeho předchůdce - probíhat ovšem může jinak. Současně do hry přidá další Událost. Je na něm, kdy to bude, může se to klidně stát ještě klidně před vyřešením té předchozí, kvůli které se už vracel čas. Musí to ale samozřejmě udělat dříve, než nějaká postava umře (cílené sebevraždy před tím, než Vypravěč představí svou komplikaci, nejsou povolené). Jakmile umře nějaká další postava, která ještě nepoužila vrácení času, opět se vrací čas.

Cíl postav

Cílem postav je ideálně zabránit tomu, aby se Události vůbec staly, nebo alespoň zachránit svět a minimalizovat škody. Napoprvé nemohou uspět, Nepřítel je vždycky příliš silný, často může být imunní proti jejich superschopnostem. Účelem první části hry je zjistit o Události co nejvíc, ideálně kdo nebo co za ni může, a po vrá-

cení času tomu zabránit. Čas se bude v průběhu hry vracet tolikrát, kolik je hráčů, nemusí se tedy nutně všechno vyřešit hned. Opakovaně se bude odehrávat ten samý děj, vždy s další přidanou událostí, takže může zabrat i několik vrácení času, než se podaří najít řešení. Jednotlivé Události spolu mohou a nemusí souviset.

Vyhodnocování

Hráči rovnou (tedy bez jakéhokoliv házení či vyhodnocování) popisují akce svých postav, aktuální Vypravěč rovnou popisuje všechno ostatní. Pokud se nikdo neozve, že se mu to nezdá, tak to platí.

Nebojte se navrhovat a bavit se o čemkoliv, co se ve hře vyskytne. Rozhodující slovo o věcech týkajících se postavy má vždycky její hráč, rozhodující slovo o všem ostatním má stávající Vypravěč. Nikdo by ale neměl nápady ostatních hráčů zcela zahodit, snažte se na nich vždycky alespoň trochu stavět.

Když se neshodnete, jak by měla dopadnout nějaká akce nebo situace, hlasujte o tom. Platí vždy to, na čem se shodne většina hráčů u stolu. Při rovnosti hlasů rozhoduje názor aktuálního Vypravěče.

Výjimkou je použití superschopností proti Nepříteli - Vypravěč, který danou Událost zavedl do hry, vždycky může říct "v tomto případě tvá superschopnost nefunguje". Musí k tomu mít nějaké vysvětlení (cíl je imuní, cíl má předmět, který ho chrání, atd.). Nemusí ho sdělit hned, měl by se ale snažit dostat ho do hry, jakmile k tomu bude vhodná příležitost (například když postavy prohledají zabitého protivníka, měl by oznámit, že u něj našly zvláštní amulet). Platí to i po vrácení času - když jednou váš plasmatický dech neúčinkoval na platinového supervojáka, nebude na něj účinkovat ani po vrácení času. Imunita proti superschopnostem nevylučuje kreativní řešení - můžete třeba pomocí superschopnosti zbořit nosnou

konstrukci a nechat tak supervojáka spadnout do kádě s roztavenou ocelí.

Ve všech ostatních případech superschopnosti vždy fungují - jsou to ostatně superschopnosti.

Konec hry

Hra končí vyřešením všech Událostí nebo smrtí všech hráčských postav. Ta druhá varianta by ale nikdy neměla nastat, příběhy o superhrdinech prostě nekončí špatně. Zmiňuju ji jen proto, abyste si nemysleli, že jsou vaše postavy nesmrtelné - jakmile jim dojdou vracení času, každá další smrt je definitivní!

Inspirace

Superschopnosti

1. Když chceš, můžeš se stát neviditelným. Nedá se to vypnout jinak než tím, že vstoupíš do naprosté tmy (třeba ve sklepě). Ve tmě pochopitelně neviditelnost aktivovat nedokážeš, ale koho by to štvalo, že.
2. Umíš teleportovat. Odkudkoliv kamkoliv, cokoliv a kohokoliv. Vždycky ale musíš prohodit zhruba stejně velké tvory/objekty, tj. místo tebe se tam objeví nějaký jiný člověk, místo domu jiný dům, atd.
3. Umíš prudce měnit teplotu cíle, třeba zmrazit dveře od sejfu tak, že se rozsypou po lehkém úderu kladívkem, nebo je na místě roztavit. Nemá to žádné háčky, vážně. Jen tě to naplňuje podobnými pocity, jako intenzivní sex. Tedy silnějšími. Podstatně.

4. Máš jasnozřivost. Vidiš věci chvílku před tím, než se stanou. Není tě například možné fyzicky zasáhnout, vždycky včas uhneš. Neumíš však číst myšlenky a záměry a nevidíš moc daleko do budoucnosti, takže když tě někdo vláká do pasti a nemáš kam uhnout, máš smůlu.
5. Když se napiješ alkoholu, máš fakt velkou sílu. Čím větší promile alkoholu v krvi, tím větší. Současně jsi skoro nezranitelný. Totálně namol dokážeš rukou zastavit rozjetý vlak, udržet naklánějící se mrakodrap a podobné věci. Pokud teda trefíš ten správný.
6. Když chceš, lidé (ani jiní tvorové) si tě vůbec nevšímají. Můžeš je klidně fackovat nebo je bodat nožem a budou dělat, jako by nic. A to včetně všech okolo. Důsledků si všimnou, až když se vzdálíš z dohledu. Problém je, že když to děláš, nevšímají si tě ani ostatní superhrdinové.
7. Máš absolutní přesnost a dokážeš způsobovat domino efekty. Dokážeš trefit mouchu na sto metrů, přesně vnímáš čas, umíš hodit kámen tak, aby shodil odpadkový koš tak, aby z něj vypadla banánová slupka, po které někdo uklouzne. Nemusíš ani vědět, že tam nějaký koš je, natož že je v něm slupka.
8. Umíš měnit tvar a podobu, musíš se však cíle dotknout. Cíl mezi tím nabude tvou. Vrátit to zpět můžeš kdykoliv na to pomyslíš.
9. Umíš se pohybovat okem nepostřehnutelnou rychlostí. Když se však chceš vrátit do normálního času, musíš počkat na místě tak dlouho, jak by ti trvalo dostat se tam v normálním čase. Při hře to probíhá tak, že můžeš předem popsat co děláš určitý čas, aniž by s tím kdokoliv mohl cokoliv udělat. Pak ale nemůžeš na nic dalšího reagovat, dokud se zbytek hry nedostane do stejného času.

10. Když chceš, máš absolutní kliku. Přesně typneš výherní kombinaci ve sportce, atp. Pokaždé, když to uděláš, budeš mít ale následně jednou absolutní smůlu se srovnatelným dopadem - co to bude, rozhodne aktuální Vypravěč. V uvedeném příkladě tě například může později o všechno okrást.

Události

1. Lokální přemnožení mravenců nebo jiné havěti. Nejspíš nepřirozeného původu.
2. Útok mimozemšťanů. Něco tu chtějí a jsou odhodláni zničit celou Zemi, pokud to nedostanou.
3. Nastala konečná fáze plánu supertajné organizace mající za cíl vyhladit všechny superhrdiny.
4. Superzáporák chce zničit svět. Teda vlastně ovládnout, ale nějak se to zvrtilo.
5. Nastala zombie apokalypsa.
6. Internet ovládla AI. Myslí si, že lidé tu jsou od toho, aby jí sloužili.
7. Válka nebe a pekla kdo ví proč začala právě ve vašem městě.
8. Vesmírní lidé jsou skuteční a Aštar-Šeran chce spasit celé lidstvo. Případně vyhladit ty, kdo spásu odmítnou.
9. Někdo zmáčknul Velké červené tlačítko.
10. Svět se zastavil a pak se začal točit na druhou stranu. Slunce pomalu mění barvu. Na obloze se objevila podivná záře. Uprostřed města se objevil magický portál a vyšel z něj...

Kdo jsi ve všedním životě

1. Alkoholik se sebevražděnými sklony
2. CEO nadnárodní korporace s pracovním dnem nabitým k prasknutí
3. Agent supertajné organizace. Dost možná o tom ta organizace neví.
4. Pokojská
5. Úplatný úředník či policajt
6. Ve skutečnosti nejsi superhrdina, jen se za něj vydáváš (čas se při tvé smrti stále vrátí, jinou superschopnost ale nemáš).
7. Šílený vynálezce, občas i úspěšný
8. Japonská školačka s velkým kráječem na dorty
9. Herec akčních filmů
10. Znalec filmů a RPGček. Zvláště těch o superhrdinech.