



Upozornění: Toto není samostatná verze pravidel! Jedná se o pomůcku pro hráče vlastníci plnou verzi pravidel hry Střepy snů, plní spíše funkci rychlé referenční příručky. Vysvětlení veškerých pravidel je v knize! Vytiskněte oboustranně a přehněte.
Publikováno se svolením autora hry Střepy snů (www.strepysnu.cz).

Stanislav „Fenikso“ Kontár
phoenikso@gmail.com

Námět

Délka hry

Samostatné sezení / Seriálové hraní (s jedním příběhem nebo se samostatnými epizodami)

Rozsah hry

- 1 – jednoduchá hra pro krátké sezení
- 2 – běžná hra na jedno nebo několik málo sezení
- 3 – rozsáhlá hra na několik sezení nebo dlouhodobé hraní

Návrhy

Každý hráč řekne jednu věc, kterou ve hře chce mít, a jednu, kterou ve hře mít nechce. Poté přidávejte další. Můžete použít přirovnání ke známým příběhům, knihám a filmům.

Motiv

Zkuste jednou větou nebo souslovím říct, o čem vaše hra bude.

Koncept hry

Nezacházejte do přílišných podrobností, navrhňte jen to, co ve hře chcete opravdu mít.

Žánr – až se domluvíte na žánru, ať každý hráč jmenuje stručně a výstižně alespoň jednu věc, postavu nebo situaci, která je pro něj typická.

Prostředí – dohodněte se na základních pilířích, na kterých bude prostředí stát. Tvořte jen prostor, který si myslíte, že bude potřeba. Vyberte dobu, místo a prvky vašeho prostředí. Prostředí bude mít taková pravidla, jaká si určíte.

Téma – pokud chcete, můžete dopředu říct, o čem hra bude. Téma je myšlenka v pozadí, kterou budete hrou rozvíjet a snažit se, aby co nejlépe vyzněla.

Forma hry

Uzavřená hra / Kompromis / Otevřená hra

Postavy

- Domluvte se rámcově na postavách.
- Každá postava by měla mít nějaký svůj velký sen, cíl nebo motivaci.
- Co bude všechny postavy spojovat?
- Jednotlivci nebo skupina?
- Až postavy vytvoříte, každý hráč ať si vybere jednu jinou hráčskou postavu a řekne, co budou mít obě jejich postavy v příběhu společného a proč.
- Vytvořte postavy!**

Vedlejší postavy

Každý hráč vymyslí a popíše jednu vedlejší postavu, která se bude ve hře objevovat.

Lokace

Každý hráč vymyslí a popíše jednu lokaci, kde chcete, aby se odehrával děj (domovské nebo herní).

Upoutávka

Každý hráč povypráví jednu krátkou scénu – kousek scénáře pro pár vteřin upoutávky. Kdo budou postavy z upoutávky, ukáže až hra. Přidávejte další, dokud vás to bude bavit.

Palety

Téma

Vyšetřování záhady, zmizení, vraždy

Boj o vlastní život, o svobodu, o někoho druhého, o duši, za změnu, za postavení v hierarchii, za vládu nad světem, pro pocit vítězství, pro peníze, pro pomstu

Cesta pryč z nevlídné krajiny, domů, časem, za vědeckým pokrokem, k dospělosti, ke hvězdám

Hledání léku, pravdy, sebe sama nebo své minulosti, nesmrtelnosti, slávy, osvícení, možností, pravé lásky, nového druhu, nových surovin nebo nového místa, hledané osoby kvůli odměně, cesty k bohu

Intriky kvůli území, moci nebo ženám / mužům

Role 1. úrovně

Android, Aristokrat, Bestie, Démon, Diplomat, Dítě, Dobrák, Egoista, Fér chlap, Gentleman, Hráč, Hrdina, Hříšník, Intelektuál, Kariérista, Kořist, Kráska, Lhář, Manažer, Manipulátor, Moralista, Mudrc, Naivka, Následník, Nevinná, Oběť, Ochránce, Optimista, Ošklivka, Podivín, Pokrytec, Prospěchář, Průkopník, Psanec, Rádce, Realista, Rebel, Romantik, Samotář, Sirotek, Slaboch, Stydlivka, Svůdník, Šarlatán, Šilenec, Věřící, Vizionář, Vůdce, Vyvolený, Vzdelanec, Zbabělec, Zelenáč, Zloduch, Zombie, Zrádce, Žena

Role 2. úrovně

Agent, Bankéř, Detektiv, Doktor, Hacker, Herečka, Hlídač, Informátor, Klaun, Kněz, Lovec, Milenka, Milionář, Nájemný vrah, Patolog, Pilot, Policista, Posel, Prokletá, Představený, Překupník, Reportérka, Řečník, Řezník, Řidič, Spisovatel, Studentka, Špion, Učitel, Umělec, Vědec, Velitel jednotky, Vězeň, Voják, Vyhazovač, Vyjednaváč, Zápasník, Zloděj

Role 3. úrovně

Dobrá pověst u nadřízených, Kouzelný meč, Kybernetická ruka, Mladé ženy mu věří, Nadpřirozená schopnost léčení, Nejrychlejší kůň na světě, Neskonale plné rty, Notebook s vědecko-technickým softwarem, Pozná lež, Přesvědčování beze slov, Rozhovor mezi čtyřma očima, Rychlé auto, Rychle běhá, Skvěle střílí, Specialista na..., Strategické schopnosti, Šestý smysl, Udrží tajemství, Umí se rvát, Vize budoucnosti, Výborně se obléká, Zaměřovač implantovaný do oka, Znalost nanotechnologie

Hodnoty

Čest, Domov, Hrdost, Chaos, Já, Jistoty, Kariéra, Konkrétní osoba, Konkrétní věc, Láska, Lidskost, Lidstvo, Majetek, Mír, Moc, Návist, Nesmrtelnost, Organizace, Peníze, Pokrok, Posedlost, Pověst, Povinnost, Poznání, Práce, Pravda, Přátelé, Přátelství, Příroda, Rodina, Rovnost, Řád, Samostatnost, Sláva, Spravedlnost, Stylovost, Svoboda, Umění, Víra, Vlast, Zdraví, Zodpovědnost, Život

Šrámy

Alkohol, Apatie, Beznaděj, Bolest, Deprese, Drogy, Hlad po krvi, Hloupost, Hněv bohů, Hřích, Hysterie, Cholerické reakce, Chudoba, Kleptomanie, Křivda, Nedůvěra v..., Nemoc, Namyšlenost, Nervozita, Neschopnost adaptace na neznámé věci, Neštěstí ve hře, Netrpělivost, Ošklivost, Panika, Paranoia, Pocit viny, Posedlost, Postižení, Přecitlivělost, Sebelítost, Sebenávist, Schizofrenie, Smůla, Soucit, Staré rány na těle / duši, Stáří, Strach, Stres, Stydlivost, Šílenství, Špatná pověst, Trauma z dětství, Únava, Zrada, Zranění, Ztráta části paměti, Zženštilost, Žal za smrt přítele, Žal za ztracenou lásku

Dokončení Cíle

- 1 bod role + 1 bod za každých 5 v Naplnění.
- 1 bod role za každých 5 v Hodnotách, které hráč dobrovolně začerní.
- -1 bod role za každých 5 ve Šrámech, které Vypravěč začerní.
- Nyní může hráč body utratit.
- Hráč si může libovolnou Roli změnit.

Prodloužení Cíle

Před prvním hozením kostek na stůl v posledním konfliktu libovolného Cíle může hráč nebo Vypravěč navrhnout jeho prodloužení. Na prodloužení se musí shodnout. Jako sázka musí být přidáno, jak se Cíl promění – na co se přepíše. Prodloužit se musí minimálně o 3 konflikty.

Změna Cíle

Ve chvíli zásadního zlomu se může postava rozhodnout Cíl změnit. Protože děj navazuje, nepřidává se Cíl nový, ale změní se jeho název.

Dokončení Velkého Cíle

Pokud hráč úspěšně naplnil Cíl vztahující se k Velkému Cíli:

- Hráč přidá jeden k Naplnění Velkého Cíle.
- Hráč může do hry přidat jednu vedlejší postavu, lokaci nebo fakt, který jeho postavě pomůže v boji za Velký Cíl.

Pokud neuspěl v naplnění Cíle vztahujícího se k Velkému Cíli:

- Hráč přidá jeden k Ztracení Velkého Cíle.
- Hráč do hry přidá jednu vedlejší postavu, lokaci nebo fakt, který jeho postavu znevýhodní v boji za Velký Cíl.

Až hráč dokončí Velký cíl:

- Může rozměnit Role své postavy a nakoupit si nové.
- 1 bod role + 1 bod za každých 5 v Naplnění Velkého Cíle.

Volitelně můžete Velký Cíl ukončit jedním závěrečným konfliktem.

Přidávání nových Cílů

Normálně se přidá, ale oba čtverečky se přeškrtnou – nedává Snové body.

Obtížnost

Chcete-li zvýšit obtížnost hry, začněte s Cílem, který má na začátku více v Ztracení.

Postava

Jméno a koncept

Po volbě konceptu se znovu zamyslete, jestli je to opravdu to, co chcete hrát, proč a jestli vás to bude bavit.

Role

Role vybírejte podle toho, co chcete, aby vaše postava ve hře dělala. Role říká, jakou roli má postava v příběhu sehrát, ale také nepřímo říká Vypravěči, co vám má připravit.

1. úroveň – archetyp, hlavní úloha v příběhu, velmi obecná

2. úroveň – povolání nebo role společenského typu

3. úroveň – unikátní předmět, schopnost nebo povahový rys

Rozdělte tři body. Roli první úrovně je možné zvýšit za tolik bodů, kolik je její současná síla.

Hodnoty

Hodnoty prohlubují roli postavy a určují, co je pro ni opravdu důležité.

Rozdělte tolik , kolik je Rozsah hry.

Cíle

Postava musí mít zásadní důvod, proč se rozhodla Cíl naplnit. Řekněte proti komu nebo s čím postava bojuje. Cíle se dají rozvíjet nebo prodlužovat, proto je možné začít s částečným cílem.

Metaherní cíle – není u něj důležité, co chce postava, ale jaký záměr s ní má hráč.

Délka cíle – 5-8 je na 4-5 hodin hraní

Společný cíl – sdílený všemi postavami, odlišuje se od ostatních třemi otázkami

Velký cíl – vhodný pro seriálové hraní, z počátku nemusí být pojmenovaný

Zvolte maximálně tolik cílů, kolik je Rozsah hry (+ případný Velký cíl).

Šrámy

Něco, co postavu omezuje a ubližuje jí. Mělo by být zjevné, na jaké situace se vztahuje.

Rozdělte tolik , kolik je Rozsah hry. Nevolte šrámy, které jsou aplikovatelné na všechno, nebo naopak na nic.

Tajemství

Zvolte tajemství pro postavu, které budete do hry postupně vnášet, až bude odhaleno. Cílem není ostatní hráče obelstít, ale zaujmout vaší postavou. Mohou to být Informace nebo Masky.

Pozadí postavy

Rozviňte postavu, popřemýšlejte, co dělala, než se rozhodla naplnit své Cíle. Rozmyslete si, co dělala ve volném čase, jestli má rodinu, kde bydlí, jaké má kontakty. Pokuste se postavě vdechnout život. Věnujte se i vztahům k ostatním postavám.

Poslední úpravy

Projděte postavu od začátku a vše zkontrolujte, jestli to zapadá a je podle vašich představ. Hodnoty, Cíle a Šrámy se musí co nejméně překrývat. Řekněte, jak vidí postava sama sebe a které své vlastnosti vnímá jako dobré a které jako špatné. Rozmyslete si, jak postava mluví, jaká používá gesta, a popište, jak vypadá a co má na sobě. Pokud můžete, připravte si herní rekvizitu.

Záchytné body pro Vypravěče

Prodiskutujte s Vypravěčem jakékoli konkrétní představy, aby věděl, jakou hru chcete („Chci, aby má postava byla...“).

System

Hod kostkami

Každou sázku budete vyhodnocovat hodem kostkami. Postupným zvyšováním sázek budete dohazovat nové kostky na stůl, nebo přehazovat kostky, které na něm už leží.

Úspěch – 4, 5, 6.

Neúspěch – 1 – odečítá jeden úspěch a navíc znamená nepříjemnost pro toho, komu padla.

Větší počet úspěchů pro tuto chvíli vyhrává. Sázku zvyšuje vždy prohrávající.

Konflikt

Konflikt vzniká mezi dvěma stranami, kdy každá má jinou představu o výsledku situace.

Konflikt vždy musí někdo navrhnout. Hodem řešte jen konflikty týkající se některého z Cílů.

Do konfliktu můžete vstoupit jen v případě, že má postava logickou šanci uspět.

Stanovení záměrů a uzavření sázek

Vyjděte z rozehrané scény, určete, jakého Cíle se konflikt týká, a popište záměry obou stran. Záměr by měl vždy nějakým způsobem rozvíjet příběh dál.

Strany konfliktu se napevno dohodnou na výsledku konfliktu v případě úspěchu nebo neúspěchu. Cílem je, aby vítězná strana v příběhu něco dlouhodobě získala a druhá ztratila. Sázky by neměly být postaveny jen na principu úspěje / neúspěje, ale musí obsahovat i nějaké rozvinutí herního obsahu.

První hod: Naplnění vs. Naplnění + Zatracení

Zvyšování sázek

Prohrávající strana může zvýšit sázku zanesením nějaké charakteristiky do hry. Nedostatečně nebo nevhodně zanesení charakteristiky do hry nemusí druhá strana uznat. Během konfliktu se nepřestává vyprávět.

Role – přiřazuje kostky. Musí být využita i se všemi navázanými rolemi nižší úrovně. Použití druhé role první úrovně přidává jen tolik kostek, o kolik je síla role větší, než síla již použité role první úrovně, minimálně však jednu.

Nebezpečí – pokaždé, když hráč vsadí Roli a padne mu 1, položí žeton na Cíl. Jakmile je žetonů stejně, jako Zatracení, přidejte k Nebezpečí ihned jeden . Za každý další žeton přidejte jeden .

Vsazení Hodnoty hráčem – přehazuje kostky. Za každou 1, která padne, musí začernit jeden .

Vsazení Hodnoty Vypravěčem – přehazuje kostky. Za každou 1, která padne, se Hodnota zvýší o jeden . Vypravěč může vsadit Hodnotu až poté, co jinou vsadí hráč.

Vsazení Šrámu Vypravěčem – přehazuje kostky. Za každou 1, která padne, musí začernit jeden .

Vsazení Šrámu hráčem – přehazuje kostky. Za každou 1, která padne, se Šrám zvýší o jeden . Hráč může vsadit Šrám až poté, co jiný Šrám vsadí Vypravěč.

Vsazení Nebezpečí – dohazuje kostky. Nebezpečí může vsadit pouze Vypravěč a jen ke konkrétnímu Cíli, ke kterému Nebezpečí patří.

Gradace hráčem – stojí Snové body (v Cílech). Maximálně jednou za konflikt a maximálně 3 kostky.

Gradace Vypravěčem – stojí Body bolesti (v Hodnotách a Šrámech). Maximálně jednou za konflikt a maximálně 3 kostky za každého hráče stojícího v konfliktu proti Vypravěči.

Dohození bonusových kostek – hráč si může dohodit kostky získané dobrým hraním.

Vyhodnocení konfliktu

Pokud vyhrál hráč:

- Hráč si udělá jeden v Naplnění Cíle.
- Hráč rozdělí své kostky na stole na skupiny po pěti. Za každou celou skupinu si hráč přidá jeden ke svým Hodnotám nebo založí Hodnotu novou.

Pokud vyhrál Vypravěč:

- Hráč si udělá jeden v Zatracení Cíle.
- Hráč rozdělí své kostky na stole na skupiny po pěti. Za každou celou skupinu mu Vypravěč přidá jeden k jeho Šrámům nebo založí Šrám nový.

Po konfliktu – hráč si může zadarmo změnit název Hodnoty.

Spolupráce při konfliktu

- Zvolte vedoucího konfliktu (náhodně se dá zvolit hodem Naplnění + Zatracení) – pro toho probíhá konflikt normálně a následující pravidla pro něj neplatí.
- Jiný hráč, který se připojí do konfliktu, nese všechna rizika strany, na kterou se přidal.
- Hráči na prohrávající straně se střídají ve zvyšování sázek po směru hodinových ručiček.
- Nový hráč v konfliktu musí sdělit, jestli se týká některého z jeho Cílů.
- Nemůže používat kostky za Naplnění ani Snové body.
- U Rolí se počítá pouze Základní velikost (za roli první úrovně, ať je libovolně velká, se počítá pouze jedna).
- Vypravěč může používat všechny deníky normálně, s běžným omezením pro Hodnoty a Šrámy na jeho straně i na straně hráče.
- Na konci konfliktu se kostky na straně hráčů sečtou.

Konflikt hráčů

- Oba začínají s kostkami v Naplnění svých Cílů (výjimečně jeden háže Naplnění a druhý Zatracení toho stejného Cíle).
- Hráč může používat cizí deník, jako by byl Vypravěč.

Křížení Cílů v konfliktu

Protichůdné – hází se jen na jeden Cíl podle hráčova výběru, druhý je automaticky prohraný.

Společné – hází se na pokročilejší Cíl. Vypravěč může použít Nebezpečí všech Cílů. do Naplnění nebo Zatracení dostanou oba cíle.

Naděje

Za Snový bod může hráč vytvořit předmět, vedlejší postavu, vztah, může upravovat skutečnosti a informace, může vytvářet nová místa nebo se vrátit popisem do minulosti. Můžete zasahovat i do scén, kde není jeho postava. Smyslem Naděje je vstupovat do konfliktu nebo opouštět scény, kde se zastavil děj.

Odměny

V jednu chvíli může mít postava až 3 bonusové kostky.

– Skvělá scéna / Emoce / Posílení příběhu / Posílení role jiného hráče / Vnitřní pochody

– Vnitřní zlom / Odhalení tajemství

– Zanesení scény z upoutávky