Story Cubes Worlds

Prežite dobrodružstvo na cestách po fantastickom svete.

Marek J. Kolcun

ver. 0.2.0

O hre

Story Cubes Worlds je hra, v ktorej vy ako skupinka cestovateľov putujete po svete a zažívate rôzne dobrodružstvá. Či už zachraňujete princezné, uzmierujete rozhádaných bratov alebo sa pokúšate zistiť, prečo kúzla vo svete zrazu prestali existovať. Príbeh je celkom na vás, pretože iba vy máte v rukách opraty osudu a udalostí, ktoré sa vašim cestovateľom prihodia.

V hre budete putovať po mape sveta prostredníctvom vašich žetónov. Usaďte sa preto okolo stola, rozprestrite mapu sveta pred vami, pripravte si svoj žetón, príbehové kocky a dobrodružstvo môže začať.

Obsah

O hre....2
Čo k hre potrebujete?....3
Dobrodružstvo....4
Cestovatelia....5
Môj čas....6
Udalosti....7
Vývoj príbehu....7
Problémy....8
Pomoc....8
Odchod....9
Duch a Osud výpravy....9
Koniec výpravy....10
Príklady mien a titulov....11

Čo k hre potrebujete?

Budete potrebovať špecifickú mapu sveta s miestami navzájom pospájanými cestičkami. Ďalej budete potrebovať žetóny alebo figúrky predstavujúce vašich cestovateľov. Nakoniec si zadovážte aspoň dve sady príbehových kociek.

Príklad mapy sveta

Dôležité časti pravidiel budú zvýraznené **tučným** písmom.

Príklady k hre budú písané svetlou kurzívou.

Rady a poznámky nájdete napísané v rámčeku.

Dobrodružstvo

Jeden z vás si pripraví zápletku dobrodružstva; čo sa vo svete stalo a čo je treba urobiť. Vy ako skupinka cestovateľov sa ocitáte uprostred tohto diania a je na vás, aby ste sa s novou úlohou popasovali.

Rozsah zápletky nemusí byť veľmi rozsiahly. Záleží na tom, kto vytvára zápletku, ako podrobne vykreslí fungovanie sveta a osud, ktorý ho sužuje.

Mágia vo svete prestala fungovať. Nikto nevie prečo, ale traduje sa, že starý kruh Mágov na ostrovoch má odpoveď na všetky otázky. Možno budú vedieť zodpovedať aj túto.

Bratia, králi susedných kráľovstiev, sa rozhádali kvôli krásnej princeznej. Podarí sa vám uzmieriť zamilovaných panovníkov skôr, než rozpútajú vojnu, ktorá zdecimuje obidve kráľovstvá?

Princeznú uniesol temný kúzelník, ktorý bol bývalým radcom vášho kráľa. Stihnete zachrániť jeho dcéru skôr, ako sa mu vďaka jej krvi podarí vrhnúť na celé kráľovstvo kliatbu?

Keď už poznáte zápletku, hráč, ktorý ju pripravil, vám ozrejmí aj miesto, kde každý z cestovateľov začína svoju cestu a kam sa musí dostať, aby bolo jeho putovanie úspešné.

Najmä na začiatku je vhodné, aby vaša púť začínala na jednom a končila na druhom mieste. Príbeh bude súdržnejší a vytvorí sa priestor pre interakciu medzi cestovateľmi, a tým aj hráčmi.

Cestovatelia

Keď už viete, čo sa vo svete deje, pridajte svojich cestovateľov do príbehu.

Tvoj cestovateľ by sa mal nejako **volať** a mal by mať aj nejaký **titul**, ktorý ho najviac charakterizuje. Meno aj titul si vymysli a môžeš, ale nemusíš si ich zapísať.

Výpravy sa môžu zúčastniť Rytier, Wilfred, Arka, pastierka oviec, Kronikár Albon alebo malá Zlodejka Kima.

Zo začiatku si pri tvorbe zápletky zvoľte detail, ktorý majú všetci cestovatelia spoločný. Tým odbúrate nutnosť zdôvodniť, prečo sa práve váš cestovateľ účastní výpravy.

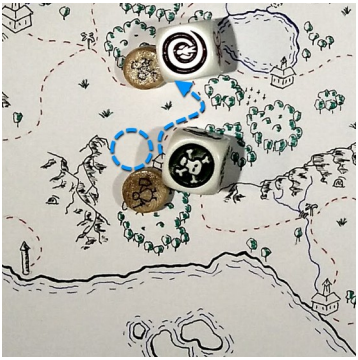
Všetci cestovatelia sú žoldnieri, dobrodruhovia na voľnej nohe. Môžu pracovať u kľúčovej postavy príbehu, spája ich nenávisť voči hlavnému nepriateľovi alebo mohli byť vybraní osudom.

Môj čas

Po uvedení cestovateľov do príbehu môže hra začať.

Keď si na rade, môžeš položiť svoj žetón na mapu sveta tam, kde to určil príbeh. Odteraz sa vieš reagovať na všetko, čo sa v ňom deje prostredníctvom svojho cestovateľa.

Vždy, keď máš slovo, smieš svojho cestovateľa presunúť na susedné miesto na mape, spojené cestičkou. Keď dorazíš na nové miesto, môžeš popísať **udalosti**, ktoré tu prebiehajú, alebo vytvoriť nové.



Udalosti

Udalosti vo svete sú reprezentované príbehovými kockami. Keď prostredníctvom svojho cestovateľa navštíviš miesto, na ktorom sa nenachádza žiadna kocka, môžeš vziať z vrecka náhodne nové kocky udalostí:

- **3 kocky**, ak si došiel do kráľovského mesta, alebo na miesto, ktoré súvisí s príbehom,
- **2 kocky**, ak si došiel do obyčajného mesta,
- **1 kocku**, ak sa nachádzaš v dedinke, veži alebo inom zaujímavom, ale nie veľmi dôležitom mieste.

Hoď vytiahnutými kockami a **jednu** z nich si vyber. Teraz môžeš pokračovať v príbehu.

Vývoj príbehu

Popíš ďalší vývoj príbehu tak, aby si doňho zakomponoval **obrázok** na zvolenej **kocke**. Mohli ste niekoho stretnúť, vidieť zaujímavú stavbu, vykonať niečo dobré alebo zlé, mohlo sa vám dokonca čosi prihodiť.

Keď máš slovo, môžeš do rozprávania svojej časti príbehu **zapojiť** aj **ostatných** cestovateľov. Ak sa nachádzajú na **rovnakom mieste** ako tvoj cestovateľ, môžeš s nimi viesť hoci aj rozhovor. Ostatní hráči ti môžu navrhovať ďalší vývoj príbehu. Posledné slovo máš však zakaždým ty.

Potom, čo skončíš svoju časť rozprávania, použitú kocku hoď späť do vrecka a odovzdaj slovo hráčovi po svojej ľavici.

Problémy

Príbeh sa môže niesť v pokojnom duchu, kedy sa cestovateľom všetko podarí a počas cesty nenarazíte na žiadnu prekážku. Zapamätateľné príbehy však so sebou nesú útrapy, ktoré musia hrdinovia prekonať, prekážky, ktoré im bránia v ceste a obete, ktoré musia priniesť, aby dosiahli svoj cieľ.

Keď máš slovo, pred pokračovaním v príbehu hoď **kockou dobrodružstva**. Ak padne označenou stranou **nahor**, **musíš** príbeh rozviesť smerom, ktorý tvojmu alebo inému cestovateľovi privodí nejaký **problém**.

Problém sa môže týkať iba cestovateľa, ktorý sa nachádza na rovnakom mieste ako ty.

Hráč cestovateľa, ktorý bol zasiahnutý vývojom príbehu, **vezme kocku** s obrázkom tohto problémom a **položí** si ju **pred seba**. Počas popisu ďalších ciest odteraz musí zohľadňovať všetky problémy, ktoré jeho cestovateľa trápia.

Pomoc

Ak chcú cestovatelia prežiť výpravu v zdraví a plnom počte, musia si pomáhať. Preto keď rozprávaš svoju časť príbehu, padne ti čistá strana na kocke dobrodružstva a príbehovou kockou **odstrániš problém**, ktorý ťaží **niektorého** z tvojich **priateľov**, môže si hráč tohto cestovateľa **odstrániť kocku** s obrázkom vyriešenej útrapy.

V príbehu sa problému môže tvoj cestovateľ zbaviť aj sám, ale musí to byť druhý hráč, ktorý jeho problém popíše. Nie ty sám.

Odchod

Všetci znesieme nepriazeň osudu iba do istej miery. Keď tvoj cestovateľ obdrží **tretiu** kocku problémov, viac túto záťaž neunesie a vašu skupinu cestovateľov opustí.

Keď sa ti to stane, môžeš – s prihliadnutím na útrapy svojho cestovateľa – povedať, čo sa mu stalo a prečo opustil výpravu.

Mohol byť jednoducho príliš unavený, aby pokračoval. Možno mu zranenia nedovolili putovať. Alebo ho okolnosti prinútili zmeniť svoje hodnoty a obrátiť sa proti svojim súputníkom!

Duch a Osud výpravy

Keď tvoj cestovateľ odíde z dobrodružstva, stávaš sa **Duchom** alebo **Osudom** výpravy; tvoje zaradenie závisí od povahy odchodu tvojho cestovateľa. Ak odišiel v dobrom, stávaš sa Duchom. Ak v zlom, hru dokončíš ako Osud výpravy.

Keď prídeš na rad, nemôžeš už popisovať osudy svojho cestovateľa, pretože z tohto príbehu odišiel. Môžeš však rozvíjať príbeh a osudy **všetkých** ostatných cestovateľov.

Cestovateľmi nemôžeš hýbať, ale môžeš používať príbehové kocky.

Keď si sa stal Duchom výpravy, môžeš popisovať **neutrálne** alebo **pozitívne** udalosti – smieš teda pomáhať ostatným cestovateľom zbavovať sa problémov.

Naopak, Osud výpravy kladie cestovateľom polená pod nohy a chce, aby počas cesty siahli až na dno svojich síl. Ako Osud môžeš preto popisovať **neutrálne** alebo **negatívne** udalosti, ktoré sa ostatným cestovateľom prihodia.

Koniec výpravy

Každá cesta má svoj koniec a aj tá vaša raz skončí. Nezáleží na tom, či dobre alebo zle – keď do cieľa výpravy dorazí aj **posledný** cestovateľ, každý z vás ešte dostane jeden ťah, aby ste doplnili *epilóg* vášho dobrodružstva.

Uzatvorte príbeh, opíšte osudy cestovateľov. Čo si z cesty odniesli, ako ich poznačila, čo sa možno bude diať ďalej.

Ak by náhodou všetci cestovatelia opustili výpravu ešte pred koncom, rovnako opíšte udalosti, ktoré ukončia príbeh. Čo sa stalo, keď cestovatelia zlyhali vo svojom poslaní. Ako sa to prejaví na ráze krajiny a osudoch jej obyvateľov.

Je to na vás.

Príklady mien a titulov

Mužské mená		
Albon	Barkan	Desmond
Grismak	Ibrick	Markaman
Otel	Panton	Ruuki
Talbot	Ulkar	Wilhelm

Ženské mená		
Arka	Boni	Elara
Hollie	Ivaine	Kima
Lavenda	Oriana	Rosana
Salome	Varina	Yliana

Tituly		
Učeň	Zlodej	Komorník
Alchymista	Hokynár	Služobník
Mudrc	Obchodník	Poskok
Žoldnier	Pastier oviec	Dieťa
Rytier	Roľník	Bard
Strážca	Tulák	Kronikár