

# DESCEND

ver. 1.3.2

Marek J. Kolcun

Z celkom rutinného a obyčajného dňa sa zrazu vykľuje hrôzostrašný boj o život. Prežijete všetci prichádzajúce hrôzy?

## O hre

V hre DescEnd sa zhostíte úlohy postáv, ktoré sa ocitnú na mieste skrývajúcim hrozivé tajomstvo. Vašou úlohou bude podľa príbehu ho buď odhaliť, zabrániť zlu, aby sa prebudilo alebo úspešne utiecť z tohto prekliateho miesta.

Celé dobrodružstvo si pripraví jeden hráč, ktorého nazveme **Rozprávač**. Ten vás pomocou jednotlivých scén bude oboznamovať so situáciami, postavami a odhaľovať tak príbeh. Vy prostredníctvom svojich postáv zasa budete reagovať na dianie tak, aby ste splnili zadanú úlohu.

DescEnd je systém postavený na základoch hry Cthulhu Dark, ktorú rozširuje o manažment zdravia jednotlivých postáv a možnosť celkom zlyhať v konaní. Nie je preto veľmi vhodný na hranie detektívnych hier, ale jeho jednoduchosť a rýchly spád vynikne pri dobrodružných a hororových príbehoch.

2

## Postava

Ostatní hráči preberú kontrolu nad vlastnou postavou, prostredníctvom ktorej sa zúčastnia príbehu.

Postavy sú obyčajní ľudia – nemajú žiadne nadprirodzené schopnosti ani moc. Všetky postavy majú spoločné zázemie určené Rozprávačom (môžu to byť študenti, vyšetrovatelia, susedia, účastníci zájazdu...).

Postava má na začiatku 5 bodov **zdravia** a 1 bod **nervozity**. Každá postava má ďalej dané nasledujúce charakteristiky:

- meno
- povolanie alebo špecializáciu
- niečo, z čoho má strach
- chyba, ktorú sa snaží napraviť

Dr. John Doe (zdravie = 5 / nervozita = 1)

- *psychiater*
- *bojí sa hlbokej vody, odkedy sa takmer utopil v jazere*
- *pred šiestimi rokmi odporučil zdravého človeka do blázince a teraz sa snaží dostať ho von tak, aby sa sám nezdiskreditoval*

3

## Prekážky

Vždy, keď postava čelí prekážke, ktorá bráni v postupe, alebo je v ohrození jej zdravia či vnútorný pokoj, hoď kockou.

Ak vie postava využiť výhody svojho **povolania**, alebo **špecializácie**, môžeš hodiť **dve** kocky a uplatniť **tú nižšiu**.

Naopak, ak prekážka súvisí so **strachom** alebo **chybou**, ktorú postava napráva, **musíš hodiť dve** kocky a uplatniť **vyššiu**.

Podľa povahy prekážky je v stávke buď **zdravie** alebo **nervozita**.

## Vyhodnotenie prekážky

Ak je výsledná hodnota **vyššia** ako **cieľ stávky**, postava **zlyhala** a hodnota cieľa stávky sa zmení; zdravie sa **zniží**, nervozita postavy sa, naopak, **zvýši** o jeden bod.

John Doe (4/2) naháňa muža s inkriminujúcimi dokumentami. Muž mu zvalí do cesty smetný kôš. Hráč doktora hodí na kocke 3, čo je menej ako je lekárovo zdravie (4). John kôš s námahou preskočil a pokračuje v prenasledovaní.

**Mieru** úspechu alebo zlyhania možno opísať na základe rozdielu výsledku hodu a hodnoty **cieľa stávky**.

Muž sa nevzdáva, nasadá do svojho auta a snaží sa ujsť. John Doe (4/2) sa vrhne na čelné sklo – hráčovi padne 1. John sa pevne chytí strešného rámu a pohne sa spolu s autom. Muž však po chvíli prudko strhne volant. Po hode 5 tak doktor (4/2) preskočil cez bok auta, skotúľa sa na zem a oškriek si nohu (3/2).

4

7

Prežite hrôzy. Prekonaňte strach.

Kozprávač potom tvoju postavu pri vhodnej príležitosti uvedie do deja.

získavaš 5 bodov zdravia, resp. 1 bod nervozity.

Výsledok určí jej zdravie a druhý nervozitu. Ak ti padne 6, vytvor ju ako obvyčajne a potom hoď dvomi kockami – prvý Novú postavu do existujúceho príbehu vytvoríš jednoducho.

## Nová postava

Nový postavu do existujúceho príbehu vytvoríš jednoducho. Zverej svojí ortihádu, prestal o seba dbať, svoj dom zapráchal spísmi. V noci sa mu navyše prísnil hrôzný sen s pacientom. Hráčovi doktora (3/5) padla na kocke šestka a jeho nervozita tak dosiahla hodnotu 6. Pacient, ktorého John chcel zachrániť, sa s nim o dva týždne streol. Ako rovný s rovným. V ústave.

Mýšlienky na pacienta prenasledujú doktora Johna dlhú dobu. skôr. Táto postava sa do určiteho konca v príbehu nedoká. žialena, no podľa možnosti ukončí jej pôsobenie v príbehu čím zblázní. Môžeš hrať za túto postavu s prhlhľadnutím na to, že je ked sa **nervozita** zvýši na **šestku**, tvoja postava sa nenavráta

šam povedať, ako píšešne tvoja postava odíša zo sveta.

Akonáhle sa **zdravie** zníži na **nulu**, postava **umiera**. Môžeš

## Šialenstvo a Smrť

## Pomoc

Ak sa niekto rozhodne pomôcť tvojej postave pri prekonávaní prekážky, môžeš pri hádzaní použiť kocku navyiac. Postava môže mať **najviac jedného** pomocníka a pomáhať možno iba ak to má zmysel.

Doktor John (3/5) sa snaží nájsť pôvodný spis so zdravotným stavom muža, ktorého odsúdil. Pri hľadaní v kartotéke mu pomáha jeho sekretárka (5/1). Hráč Johna hodil tromi kockami a padlo mu 2, 6 a 4 na nervozitu. Sekretárka sa urobilo mldo (5/2), ale roztrasený doktor sa potešil, že sa obal so spisom podarilo nájsť. Je v ňom však všetko, čo doktor hľadá?

## Súperenie

Vždy, keď niekto bráni tvojej postave dosiahnuť svoj cieľ, hodia obidvaja rivali kockami ako pri prekážke.

Ten, kto dosiahne **nižší** výsledok, **vít'azí** a porazený zhorší svoj zdravotný/duševný stav. Pri **rovnakom** výsledku sú **porazení obaja** súperia a obaja znížia hodnoty svojej stávky.

Počas súperenia vždy možno uplatniť **výhodu** a **postihy** ako pri prekážke. Postava môže takisto využiť  **pomoc** inej postavy.

Pár hodín po naháňačke sa Johnovi (3/2) podarilo nájsť mužov úkryt. Pripravený vziať späť svoje dokumenty zazvoní na zvonček a len čo muž otvorí dvere, udrie ho pástou do tváre. Hráčovi doktora padne 2 a Rozprávačovi 4, preto ten popíše, ako muž po údere spadne dozadu a narazí si chrbát.

5

6

John Doe (2/5) si vzal prššky na spánie. V komnatkom spánku ho neprenasledovali žiadne výjavy, preto sa mu zdravotne aj psychicky trochu polepšilo (3/4).

Kozprávač môže rozhodnúť, že si postavy chvilu v bezpečí. postave zdravie alebo nervozitu podľa uváženia.

Vždy získavaš 2 body, ktoré smeš rozdeliť a **obnoviť** svoje

## Zotavenie

Prečítaním možno upraviť iba ten atribút, ktorý prečítaním nevyolal. Nemžno sa teda po zranení prečítaním ihneď zotaviť.

hodnotu svojej nervozity o 1 bod (3/2).

Doktora Johna Doea (4/3) prenasledujú vidiny trpiaceho pacienta, ktorého nepravdom odsúdil. Pacient, čo sa však doma porzal na črepoch rozbitého zrkadla (3/3), ho adremalim vrátil do reality. Opáčho si ranu aj tvr studenou vodou a znížil

zvýši o 1 bod), alebo upokojí (nervozita o 1 bod klesne).

Keď sa hodnoty života a nervozity **vyrovnejú**, môže tvoja postava prevešť **aktív prečítanú**, a buď sa zotaviť (zdravie

## Prečítanie

skontí zhoršením duševného alebo fyzického zdravia.

## Nadprirodzené javy

Proti nadprirodzeným javom (príšterám, bohom, duchom) nemozno nijako bojovať. Postavy sa môžu pokúsiť utiecť alebo odvrátiť ich, ale práma konfrontácia s nimi sa vždy okamžite

DESCEND

