



DESCEND

DESCEND

ver. 1.3.2

Marek J. Kolcun

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

O hre

V hre DescEnd sa zhostíte úlohy postáv, ktoré sa ocitnú na mieste skrývajúcom 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.

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 hlbokkej 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*

Prekážky

Vždy, keď postava čelí prekážke, ktorá bráni v postupe, alebo je v ohrození jej zdravie či vnútorný pokoj, hod' 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 **zníži**, 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) preletí cez bok auta, skotúľa sa na zem a oškrie si nohu (3/2).

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. Sekretárke sa urobilo mdlo (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 pästou do tváre. Hráčovi doktora padne 2 a Rozprávačovi 4, preto ten popíše, ako muž po údere spadne dozadu a narazí si chrbát.

Nadprirodzené javy

Proti nadprirodzeným javom (príšerám, bohom, duchom) nemožno nijako bojovať. Postavy sa môžu pokúsiť utiecť alebo odvrátiť ich, ale priama konfrontácia s nimi sa vždy a okamžite skončí zhoršením duševného alebo fyzického zdravia.

Precitnutie

Keď sa hodnoty života a nervozity **vyrovnajú**, môže tvoja postava previesť *akciu precitnutia*, a buď sa zotaví (zdravie zvýši o 1 bod), alebo upokojí (nervozita o 1 bod klesne).

Doktora Johna Doea (4/3) prenasledujú vidiny trpiaceho pacienta, ktorého neprávom odsúdil. Potom, čo sa však doma porezal na črepech rozbitého zrkadla (3/3), ho adrenalín vrátil do reality. Opláchol si ranu aj tvár studenou vodou a znížil hodnotu svojej nervozity o 1 bod (3/2).

Precitnutím možno upraviť iba ten atribút, ktorý precitnutie nevyvolal. Nemožno sa teda po zranení precitnutím ihneď zotaviť.

Zotavenie

Rozprávač môže rozhodnúť, že sú postavy chvíľu v bezpečí. Vtedy získavaš **2 body**, ktoré smieš rozdeliť a **obnoviť** svojej postave zdravie alebo nervozitu podľa uváženia.

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

Šialenstvo a Smrt'

Akonáhle sa **zdravie** zníži na **nulu**, postava **umiera**. Môžeš sám povedať, ako presne tvoja postava odišla zo sveta.

Keď sa **nervozita** zvýši na **šestku**, tvoja postava sa nenávratne **zblázni**. Môžeš hrať za túto postavu s prihliadnutím na to, že je šialená, no podľa možností ukončí jej pôsobenie v príbehu čím skôr. Táto postava sa dobrého konca v príbehu nedočká.

Myšlienky na pacienta prenasledujú doktora Johna dlhú dobu. Zavrel svoju ordináciu, prestal o seba dbať, svoj dom zapratal spismi. V noci sa mu navyše prisnil hrozný 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 ním o dva týždne stretol. Ako rovný s rovným. V ústave.

Nová postava

Novú postavu do existujúceho príbehu vytvoríš jednoducho. Vytvor ju ako obyčajne a potom hod' dvomi kockami – prvý výsledok určí jej zdravie a druhý nervozitu. Ak ti padne 6, získavaš 5 bodov zdravia, resp. 1 bod nervozity.

Rozprávač potom tvoju postavu pri vhodnej príležitosti uvedie do deja.

Prežite hrôzy. Prekonajte strach.

meno

povolanie

vitalita

strach

chyba

nervozita

Poznámky
