



Porovnanie *Blue rose* pravidiel True20 (2005) a AGE (2017)

(v článku 1.0, zo 7.júna 2020)

Skôr, než sa na trhu objavila hra Blue Rose AGE v roku 2017 (po úspešnej kickstarterovej kampani), existovala verzia hry, založená na hernom systéme True20. Pravidlá však nie sú tou jedinou vecou, ktorá bola oproti pôvodnej verzii zmenená. Upravených bolo mnoho vecí, dalo by sa povedať, že po skúsenostiach s pôvodnou hrou autori vedeli pomerne presne, ktoré aspekty hry sa oplátilo niekam posunúť, vylepšiť, či úplne vypustiť. Tento článok obsahuje popis zmien (možno nie všetkých, ale rozhodne zaujímavých), ktoré sa udiali.

Hneď na úvod musím priznať, že Blue Rose verziu d20 (z roku 2005) som nikdy nehral, a neviem teda presne posúdiť, ako vníma tieto dve verzie pravidiel hráč. Porovnanie samotných pravidiel ale možné je a niektoré rozdiely sú viditeľné už na prvý pohľad.

Nejde o nejak zásadné rozdiely, ale je vidieť, že pravidlá boli prepracované viac než len po kozmetickej stránke. Zmeny sú účelné a veľmi dobre sa hodia k štýlu hry, ktorý táto hra ponúka. Osobne si myslím (a autori to často krát zdôrazňujú), že je na hráčoch aký štýl hry preferujú a ponúkajú množstvo priestoru pre fantáziu Pána Hry, ako pravidlá dotvoriť. Žiadnu zmenu preto nevnímam negatívne, aj keď občas si pomáham niektorými materiálmi zo starých pravidiel.

Rozdiely som začal vnímať počas hrania Blue Rose AGE. Mám za sebou viacero RPG hier a dalo by sa povedať, že Blue Rose je svojim spôsobom najsovojskejšia z pomedzi nich. Nakoľko je zameraná na žáner „romantickej fantasy“, pristupuje k rôznym témam inak než som bol zvyknutý, a tak mi chýbali mnohé veci, ktoré som poznal z predošlých skúseností..

Prvá veľká vec sa týka **vybavenia**. Nikde v pravidlách som nevidel žiadne tabuľky, z ktorých by som vyčítal cenník pre veci a nejaké bežné vlastnosti vybavenia, ako je hmotnosť, vzácnosť a pod. V pravidlách som sa napokon dočítal čosi v zmysle, že Blue Rose nie je zameraná na „manažment batohu“ a dôležitejšie sú v nej napríklad vzťahy, či príbeh. Chvíľu som s touto myšlienkou bojoval, ale napokon som sa rozhodol, že začnem klasickejším prístupom a zoznam vybavenia som si „zapožičal“ z iných RPG hier.

Neskôr som však zistil, že stará verzia pravidiel takýto zoznam mala, a to pomerne bohatý a špecifický. Ihneď som ho začal používať a minimálne na nejakú orientáciu v cenách (a taktiež v tom, ako vyzerajú niektoré kulisy hry) je skvelý. Takže prvý zásadný rozdiel je, že nové pravidlá túto časť RPG zážitku bagatelizujú, keďže v tých starých sa s vybavením počítalo.

Na to nadväzuje druhý rozdiel, a to je **poňatie zbraní a zbroje**. Boj akoby šiel v nových pravidlách tiež do úzadia a preto ponúkajú len základnú šablónu vlastností pre rôzne typy zbraní. Pán hry je opäť nabádaný, aby použil fantáziu, pretože hra sa vraj zameriava na iné (vyššie spomínané) veci, než narábanie s obrovskými množstvami čísel. Po pravde, toto netreba brať príliš vážne – ponúknuté šablóny sú dobre použiteľné (ako štandardné zbrane) a hoci by som privítal väčšiu variabilitu vo výbere brnení, v pravidlách je aspoň náznak toho, ako možno ľahko rozšíriť ponuku. Zvláštne je, že napriek zmieňovanému prístupu sú súboje zábavné a dobre hrateľné, vďaka „combat stunts“ pravidlám.

Aj v tomto prípade stojí za to pozrieť si sekciu „Wealth and equipment“ v starých pravidlách, ktorá ponúka detailný pohľad na klasické, aj rôzne špeciálne zbrane či zbroje. Okrem toho tu možno nájsť aj pekný **zoznam elixírov** a **čarovných kameňov**, ktorý je v nových pravidlách opäť zjednodušený.

No a potom tu máme **peniaze**! Je zvláštne hrať RPG hru, v ktorej nie sú peniaze! V nových pravidlách sa totižto autori držia zaujímavej myšlienky: hráč ma všetky základné potrebné veci k dobrodružstvu so sebou od začiatku hry (lukostrelec má luk, lekár má liečivé bylinky atď). Hráči taktiež nehrajú žobrákov a majú dosť prostriedkov na to, aby si zohnali všetky bežné drobnosti potrebné k životu. Iné je to so špeciálnymi predmetmi – očakáva sa, že čarovný meč nájdete skôr kdesi v temnej kobke, než by ste ho kupovali v obchode. Všetky tieto myšlienky ale pekne podporujú prístup autorov, ktorý sa snažili okresať používanie akéhokoľvek platidla na minimum. Popravde, počas hrania to naozaj ani veľmi nechýbalo.

Aby to bolo zaujímavejšie, nové pravidlá spomínajú hneď niekoľko mien používaných v hernom svete, ale používať sa majú len okrajovo, prípadne ilustračne. No ale v starých pravidlách... tak tam sa k financiám pristupuje veľmi svojsky! Namiesto peňazí máte „bohatstvo“, ktoré vyjadruje nejakú mieru vašej solventnosti. Čím väčšie bohatstvo, tým väčšia šanca zohnať v obchodoch „raritnejší“ predmet. Máte len predstavu o tom, či ste bohatý, hnusne bohatý, alebo na pokraji žobroty. Je to zaujímavý prístup, ktorý ale vyžaduje určité špecifické počty (čo sa v konečnom dôsledku vyrovná komplikáciám s používaním peňazí). Je to ale veľmi zaujímavá možnosť hrania, ktorú som tiež zo starých pravidiel tak trochu prebral.

Či ide o zmeny k lepšiemu alebo horšiemu je na uvážení každého hráča, ale osobne si myslím, že zvolený prístup naozaj dotvára atmosféru a prostredie vhodné pre daný žáner. Pravidlá okrem toho zostávajú veľmi otvorené pre akékoľvek úpravy od pána hry.

No a čo o zmenách v pravidlách hovoria sami autori? Tu je text z kickstarter kampane:

„When Green Ronin began the process of turning AGE into a stand-alone game system for supporting multiple settings, one of the first we thought of was Blue Rose, a fantasy world that had something different to offer, that could in turn expand the options available in the game system to include psychic powers and a focus on character motivations and inner struggles, among other things.

We also felt that we could improve Blue Rose. A lot has changed in gaming—and society—in the ten years since the original edition of the game was published. A new edition for the AGE system offers us a great opportunity to carry forward the setting's ideas with the advantage of a decade of hindsight and new understanding, as well as player feedback.“

Toľko zatiaľ k porovnávaniu pravidiel. Zmien je viacero, a preto bude článok priebežne dopĺňaný, ak objavím ďalšie zaujímave rozdieli.