



Teorie a praxe RPG aneb Na hranicích fantazie

Anglická zkratka RPG znamená „role playing games“ a označuje hry, při nichž hráči představují postavy prožívající smyšlený příběh. Vytváření příběhu a prožívání osudů postav je hlavním cílem hry. Pro tento typ her se v českém prostředí vžil název „hry na hrdiny“. V tomto textu je ale budeme nazývat též „hry s příběhem“, abychom si připomněli, že příběh je v nich důležitější než hrdinství. Úkolem této úvodní kapitoly je popsat je tak, aby jejich princip pochopil kdokoli, kdo o nich třeba ještě nikdy neslyšel.

Jak již bylo řečeno, smyslem hry pro každého hráče je prožít příběh své postavy a zahrát dobře její roli v něm. Děj příběhu není ale dopředu pevně stanoven. Hráči mohou jeho průběh ovlivnit svými rozhodnutími. Základní dějovou linii neboli zápletku vymyslí Vypravěč, který je také jakýmsi vedoucím a organizátorem celé hry. Vypravěč rozhodne, v jakém prostředí se bude příběh odehrávat, zda na kosmické lodi nebo například ve středověkém království v některé evropské zemi. Vypravěč si také ještě před hrou připraví popisy důležitých míst, vytvoří nejrůznější postavy, které budou hýbat dějem a vymyslí i další součásti příběhu.

Hra začíná tím, že hráči si podle stanovených pravidel vytvoří postavy. Hráč si tak na začátku určí například to, zda je jeho postava silná nebo slabá, zda umí číst, plavat, jezdit na koni, s jakými zbraněmi se učila bojovat a podobně. Pravidla ale nejsou v hrách na hrdiny tak důležitá jako v jiných hrách. Slouží jen k tomu, aby se podle nich v průběhu hry určilo, zda se určité postavy zdaří nějaká akce, například zasáhnout protivníka šípem nebo přeskočit propast. Obvykle se výsledkem určité akce určuje kombinací náhodného hodů kostkou a čísla, které odpovídá příslušné vlastnosti či dovednosti postavy.

Jakmile jsou postavy připraveny, sesednou se hráči s Vypravěčem dohromady a začíná se hrát samotný příběh. Vypravěč vysvětlí hráčům, kde se jejich postavy nacházejí a v jaké jsou situaci. Úkolem Vypravěče ve hře je popisovat okolí, hrát role všech nehráčských postav v příběhu, rozhodovat o výsledku jednotlivých akcí a řídit hru. Hráči popisují nahlas, co dělají jejich postavy, a také mluví jejich ústy – podobně jako herci na divadle. Žádná role ale není předem dána, každý improvizuje a snaží se mluvit a jednat tak, jak si myslí, že by jednala v dané situaci jeho vymyšlená postava.

Postavy hráčů obvykle tvoří skupinu, kterou spojují alespoň zčásti společné zájmy a cíle. Takovou skupinu postav budeme v dalším textu nazývat druž-

na. Nejčastěji to bývá tak, že postavy jsou na cestách a společně hledají práci. Jednou mají někoho ochránit před nebezpečím, jindy řeší detektivní záhady nebo se snaží uniknout z nějaké šlamastyky. Celá hra probíhá obvykle několik hodin. Někdy se ani tak nepodaří odehrát celý příběh (ten se nazývá také dobrodružství) až do konce. Potom se hraní rozděluje na dvě a více částí, kterým budeme říkat sezení.

Hry na hrdiny jsou komunikativní formou zábavy a rozvíjejí vyjadřovací schopnosti. Hráči musejí popisovat svými slovy nejen to, co jejich postavy říkají, ale i jak vypadají, co přesně dělají a podobně. Vypravěč navíc popisuje prostředí a rozhoduje spory. Hry na hrdiny podporují i spolupráci mezi hráči, protože jejich cílem není zvítězit nad ostatními, ale vytvořit spolu s Vypravěčem co nejzajímavější příběh. A konečně je to i tvůrčí aktivita rozvíjející představivost, protože před hrou samotnou si musejí hráči vymyslet své postavy a Vypravěč pro ně musí připravit příběh.

V dalších kapitolách se podíváme na hraní příběhů podrobněji. Ukážeme si, jak se tvoří a hrají postavy a také jak se vymýšlí a vede dobrodružství. Omezíme se ale jen na ty příběhy, které se mají odehrávat v prostředí fantasy, tedy ve světě bájí a legend, kde je možno rozprávět s vílami, rytíři i skřety a kde fantazie nemá téměř žádné hranice.

Tvorba postavy

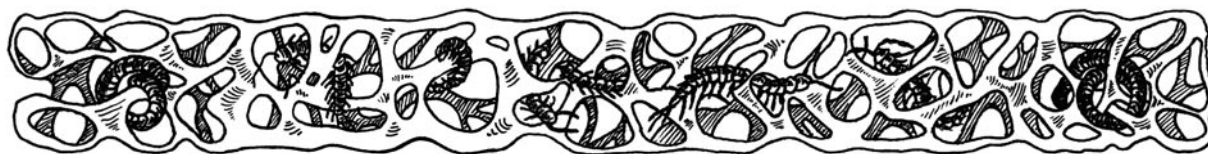
Než začneš

„Muž, kterébo máš najít,“ pronesl pomalu šéf královské tajné služby, „si říká Michael Mort. Podle většiny popisů je vyšší postavy, obléká koženou zbroj pobitou cvoky, má dlouhé vlasy v ohonu a krátké vousy pod nosem i na bradě. Pokud se dá věřit očím vyděšených vesničanů, měl by nosit meč v pochvě na zádech a jeho uši by měly mít plno práce s tím, aby udržely všechny stříbrné kroužky, které na ně navěšel.“

Ksakeru, pomyslel si Mikolas, řečený Lapač. Zas další takový parchant, jakých jsou tucty. Jeden jako druhý – bejskové, lupiči a rádoby brdínové. Kdo se v nich má vyznat?

Před tím, než se vůbec pustíš do vymýšlení svojí postavy, měl by sis uvědomit jednu věc. Tohle je krajina fantazie a neplatí tu žádná pravidla. Pokud nějaká





pravidla používáme, ať už jsou to pravidla jakékoliv RPG, činíme tak proto, abychom naší fantazii dali nějaký tvar, abychom ji vyjádřili, zkrátka abychom mohli hrát. Pravidla však nebyla stvořena proto, aby naši fantazii omezovala. Proto se při tvorbě postavy neboj nechat svou fantazii volně rozletět. Nepřemýšlej o svém budoucím hrdinovi v pojmech, které znáš z příručky pro hráče (např. „bude to elf kouzelník“). Přemýšlej o ní jako o živé bytosti a použij slova, která tvoji představu vykreslí co nejvěrněji. Teprve pak se pokus nasoukat ji do těsné a svazující kostry pravidel.

Tenhle krátký úvod samozřejmě neměl být omluvou pro ty, kteří pravidla pro tvorbu postav v RPG obcházejí proto, že chtějí mít co nejsilnějšího a nejmocnějšího hrdinu, kterého nikdo neporazí. Takovým lidem omezení, která v sobě většina pravidel obsahuje, nevoní. Fantazii beztoho žádnou nemají a jejich tvorba se omezuje na stále další a další variace na Superchlapa. My tu ale mluvíme o něčem jiném. Jde o to, že pokud tvoji fantazii vyhovuje třeba postava skřítky, který se prohání ve filmu Nekonečný příběh na obřím slimákově, tak si ho můžeš vytvořit a hrát ho. Proč ne? Rozumně se s Vypravěčem domluvíte, najdete postavu či nestvůru z pravidel, která je tvé představě nejbližší, a přizpůsobíte ji potřebám hry. Nebo by bylo libo raději Kamenožrouta na válcoběžce?

Svoji fantazii by sis zkrátka měl hýčkat a neměl bys ani na chvíli dopustit, aby se škrtila v těsném límečku pojmů z pravidel. A nejde jen o nezvyklá stvoření a pohádkové postavičky. Svobodně rozmáchnout se můžeš i tehdy, pokud chceš hrát postavu docela „obyčejnou“. Co například takový toulavý mnich? Co obchodník nebo soudce na cestách? Co třeba markytánka táhnoucí krajem za armádou? To jsou postavy, jejichž popis obvykle v pravidlech nenajdeš. Místo toho se na tebe šklebí zástupy zuřivých válečníků a mocných kouzelníků. A přesto právě ta povolání, která se dobrodružným řemeslem přímo neživí, mohou být pro hru daleko zábavnější. Často mohou do dobrodružství spadnout jaksi nechťic a teprve těžké zkoušky, které je čekají, ukážou, co v nich opravdu je. Vzpomeň si jenom na Bilba Pytlíka!

Je samozřejmě třeba upozornit, že některé postavy se nemusí hodit do Vypravěčova příběhu. Skřítek s Kamenožroutem budou určitě báječní jako hlavní postavy humorného nebo pohádkového dobrodružství, ale příliš by neprospěli hororovému či detektivnímu příběhu. Proto bys měl při tvorbě postavy respektovat omezení stanovená Vypravěčem.

Archetyp

Odsunutá židle zaskřípala na prknech a Drithelmovi zakryla výhled na komedianty něčtí široká záda. No jistě, pomyslel si Drithelm otráveně a zbleděl se do bolby piva, když má někdo dva metry v koboutku, sekeru za pasem, obléká se vlčích kůží

a smrdí jako nezakrytá žumpa, tak nemůžeš čekat, že se zeptá, jestli je tu volné místo.

Po krátkém úvodu se konečně dostáváme k tvorbě postavy. Začneme něčím jednodušším. Tisíce zajímavých postav a charakterů už bylo stvořeno. Pojukávají na tebe z filmového plátna, mezi stránkami dobrodružných knížek, procházejí se po obrazovce počítače, jsou nakreslené na spoustě obrázků. To neznamená, že bys měl hrát přímo barbara Conana, čaroděje Merlina, spanilou Galadriel nebo, řekněme, Sherlocka Holmese. Existují ale určité typy hrdinů, které se dají označit jako archetypy. Co je to takový archetyp?

Dalo by se říct, že to je souhrn vlastností, které jsou typické pro určitou skupinu. Esence všeho podstatného. Typický zástupce svého druhu. Nebo, chceš-li, modelový příklad.

Vezměme si takový archetyp Moudrého čaroděje. Pod tímhle slovním spojením si jistě můžeš stejně dobře představit Merlina z legendy o králi Artušovi, Gandalfa z Pána prstenů nebo Geda z posledních dílů série o Zeměmořích. Jsou mezi nimi samozřejmě určité rozdíly. Ale hodně podstatných rysů mají společných. Jsou již staří a zkušení. Viděli toho v životě víc než obyčejní lidé. Vládou neuvěřitelnou mocí, mocí své magie, avšak používají ji s rozvahou. Pokud je možné problém vyřešit jinak, svá kouzla nepoužijí. Mluví málo, ale věci, které říkají, si stojí za to poslechnout. Jejich vědomosti mají hluboké kořeny – jsou skutečnými znalci minulosti. A v neposlední řadě mají vousy.

Hrát archetyp není tak těžké. Zahrát dobře Moudrého čaroděje umí samozřejmě málokdo. Ale například takového Pohodlného hobita, Čestného rytíře nebo Úlisného hostinského zvládne skoro každý. Navíc je snadné si tyhle postavy představit, protože je dobře znáš. Různé variace na obvyklé archetypy můžeš najít v desítkách knížek, počítačových her a výhradně z nich je sestavena většina scénářů k americkým filmům. Každý ví, co má takový archetyp v určité situaci udělat. Rozumí se samo sebou, že Čestný rytíř vždycky pobídne koně, když uvidí dámu v nebezpečí. Stejně tak je jasné, že Pohodlný hobit začne fňukat, že chce domů, jakmile se dá poprvé do deště. A Úlisný hostinský ... nu, ten bude zkrátka úlisný.

Ale pozor. Ani postava stvořená podle archetypu není tak primitivní, že by se dala označit zkrátka jako zloděj nebo jako válečník. To už bychom se zase zavřeli do těsné klíčky pravidel a o to přece nestojíme. Právě naopak. Nápaditě zvolený archetyp může postavu stvořenou podle pravidel výborně oživit a přidat hře na zábavnosti.

Příklad:

„Já chci hrát barbara válečníka!“

„Já taky!“

„A já taky!“

Tak to je nadělení. Všichni tři tvoji hráči si vybrali stejnou postavu. To bude tedy ohromně zábavná hra!





Tři Conanové vlezou do hospody, tři Conanové se ožerou, tři Conanové hospodu vymlátí a tři Conanové se ráno v troskách budou ptát: „A kdo nám teď ukáže cestu?“ Tak to tedy ne! Honem zkusme zachránit, co se dá, a nabídnout hráčům zajímavé archetypy.

Jeden hráč nechce ve hře moc mluvit ani přemýšlet, zato chce pobít hodně skřetů nebo jiné havěti. Nabídneme mu tedy archetyp Zuřivého tupouna. Jeho barbar bude hotový obr, hora masa a kostí. Může to být uprchlý otrok, který pro svého pána bojoval v aréně. Jeho slovní zásoba je tvořena dvaceti slovy a každý rok se o jedno slovo rozšiřuje. Zato umí bojovat s jakoukoliv zbraní, kterou vezme do ruky – každou zkrátka používá jako kyj. Když se rozvzteklí, je schopen utrhnout skřetovi hlavu holýma rukama. A vzteklý on bývá často.

Druhý hráč taky není žádný povídálek, ale docela mu to pálí. Válečníka chce hrát proto, že se mu líbí meč a souboje s ním. Nabídneme mu archetyp Řádového rytíře. Bílý plášť se znakem jeho boha, kůň a meč budou jeho jediným majetkem. Svému řádu a jeho principům bude sloužit do posledního dechu. Za každého protivníka, kterého zabije, se pomodlí.

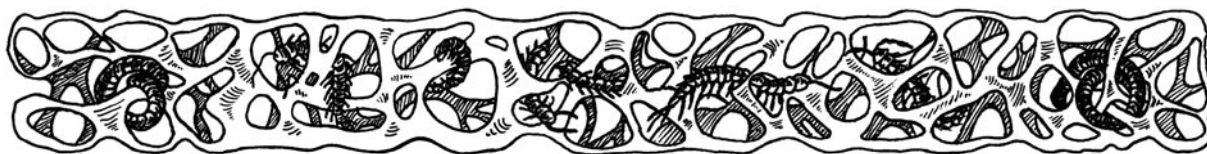
Třetí hráč si vybral barbara válečníka, protože si ho vybrali ostatní. Je to takový vtípálek, dá se očekávat, že bude hru stejně každou chvilku oživovat různými

fórkami a průpovídkami. Co takhle navrhnout mu archetyp Cynického žoldáka? Takový ten chlapík, co se toulá světem s šavlí přes rameno a vypadá, že ho nic netíží. Věčně srší vtípky na adresu okolí a dostává se do problémů svou oblíbou v provokování. Na každou situaci má historku a vždycky má dost času ji povyprávět do konce. Zjevně je mu vcelku jedno, komu právě slouží. Hlavně když se něco děje.

No vida. Na začátku to vypadalo špatně. Ale teď tu máme Cynického žoldáka, Řádového rytíře a Zuřivého tupouna. Docela různorodá družina, které by mohlo být zábavné dělat Vypravěče. Řádový rytíř moc mluvit nebude, ale bude nepsaným vůdcem, který bude rozhodovat, kam se družina dál vydá. Cynický žoldák bude neustále provokovat Zuřivého tupouna vtipy, kterým Tupoun nebude rozumět, takže se tu a tam rozzuří k nepřičetnosti. A jenom Rytíř ho dokáže uklidnit, protože má v sobě jakousi zvláštní schopnost působit na ostatní, kterou mu dává jeho fanatická víra.

Stvořit novou postavu pomocí archetypu jsme tedy úspěšně zvládli a můžeme postoupit dál. Ovšem pouze pokud o to stojíš! Jestliže se ti archetypální postava dobře hraje a jsi s ní spokojený, můžeš klidně zbytek téhle kapitoly přeskočit. Ale na druhou stranu, co kdyby měl tvůj hrdina nějaké tajemství?





Tvář pod maskou

„Když mi přineseš tři obnivé pera ptáka Fénixe v holé dlani, když vystoupíš na horu Zapomnění a vrátíš se zas zpět a když ubodneš mé pravé jméno, jedině tehdy sejmu svou masku,“ pravila Ledová královna.

„Maska sem, maska tam,“ děl na to chasník. „Radši mi řekni, co mám udělat, abys vybrnula sukni.“

Každý nemusí být tím, kým se zdá být na první pohled. Jeho šaty, vzhled, způsob mluvy, dokonce i jeho chování, to vše může být pouhá zástěrka, pod níž skrývá své pravé já. Zatímco u jednoho člověka se může maska a tvář pod ní lišit docela nepatrně, jiný může být ve svém nitru úplně jiný, než jaký se zdá navenek. Tohle je dobrý způsob, jak ozvláštnit postavu stvořenou podle archetypu. Ano, navenek se například vesnický kovář může jevit jako největší drsňák, který kleje, až se hory zelenají, a kterého nic nerozhází. Když ale medvěd roztrhá jeho starého psa, může si sednout a rozplakat se. Na chvíli odloží svoji masku. A jeho skutečná, laskavá povaha se objeví na denním světle, než zase nasadí vzhled drsného klidase.

Může být ohromně zábavné tuhle odlišnost hrát. Jestliže ostatní postavy neví, s kým mají tu čest, mohou se jednou dočkat velikého překvapení. Může se ukázat, že jejich tajemný společník, kterého měli za sebevědomého a mocného čaroděje, je ve skutečnosti jen ztroskotanec a druhořadý pouťový kejklíř, který zasněženými řečmi zakrývá strach z vlastní neschopnosti. O přáteli, kterého považovali za svoji oporu a pravý vzor ctnosti, mohou zjistit, že je fanatickým členem nebezpečné sekty. Chladná a nepřístupná elfka může být ve skutečnosti zamilovaná do některého lidského příslušníka družiny, jenom jí hrdost nedovoluje dát to najevo. A pod maskou tichého a dobrosrdečného hobita se může skrývat špeh ze sousedního království, který neváhá obětovat lidský život pro splnění svého úkolu. Možností je nepřeberně. Když zvolíš vhodnou kombinaci archetypu a skutečného já, máš vystaráno na hodiny zábavy.

Pokud se rozhodneš vytvořit svou postavu tímto způsobem, měl by ses alespoň předběžně rozhodnout, jestli pravá tvář postavy bude k poznání takřka okamžitě nebo až po dlouhé době. V prvním případě bude maska jen jakousi nálepkou. Tou si postavu označí jakýkoliv náhodný kolemjdoucí. Postava se například obléká jako stopař a každý ji tedy považuje za zálesáka. Jenomže pod mužským oblečením se ve skutečnosti skrývá žena! To nejspíš každý pozná, jakmile hrdinka promluví nebo jakmile si ji blíž prohlédne. Jestliže ženy nemají v této zemi samostatné postavení a téměř žádná práva, může takové zjištění budít rozruch.

Druhá možnost je, že maska zakrývá skutečnost opravdu důkladně a ani blízcí přátelé netuší, že postava není tím, kým se zdá být. Pravé já se v tom případě může projevat v pravidelných cyklech,

kdy se postava vzdaluje od družiny. Příkladem může být vlkodlak, který vždy o úplňku mizí do lesa, aby se nikdo z přátel nedozvěděl o jeho prokletí. Jindy může postava úspěšně skrývat svou pravou tvář po velmi dlouhý čas, než se jednoho dne ukáže, jaké cíle vlastně sledovala. Družina může například zjistit, že kouzelník, který celou dobu tvrdil, že cestuje jako vyslanec jistého knížete, ve skutečnosti před knížetem prchá kvůli následkům nevydařeného kouzla.

Příklad:

Podívejme se teď, jak nám model „maska a tvář pod ní“ pomůže ozvláštnit naši tříčlennou barbarskou družinku.

Tupoun je ve skutečnosti tak vzteklý proto, že má strach. Není divu. Obklopuje ho civilizovaný svět, jehož zákonitosti nechápe a jsou mu naprosto cizí. Nerozumí většinu toho, co ostatní lidé říkají, a vzhledem k tomu, co zažil v aréně, považuje okolí za nepřátelské. Podvědomě cítí, že není v jeho silách světu porozumět. Proto útočí na cokoliv, co se pohne, pokud to považuje za nebezpečné. Vlastně se jen brání před vším, co by mu mohlo ublížit. Není vyloučeno, že by si mohl vytvořit blízký vztah k tvorovi, se kterým se alespoň trochu dorozumí, třeba k nějakému zvířeti. Ale běda pak tomu, kdo by jeho miláčkově ublížil.

Rytíř pochybuje. Byl vyobcován z řádu, protože porušil některou z jeho základních zásad (miloval se se ženou, zabil ve vzteku nevinného, ukradl relikvii, zkrátka cokoliv dostatečně strašného). Nechce se setkat se svými bývalými bratry. Kdyby ho poznali, pravděpodobně by byl odsouzen k smrti. Cítí, že pochybil. Stále hledá ztracenou víru, ale marně. Jeví se jako dokonalý příslušník své církve, ale uvnitř ví, že stejně jako ho za jeho prohřešek odsoudili jeho bratři, odvrhl ho i jeho bůh.

Cynický žoldák má tvář ze všech nejpodobnější své masce. Miluje pozornost publika a dělá všechno pro to, aby si ji získal. Proto všechny ty vtípký, proto ty provokace. Nejvíce trpí, když si ho dlouho nikdo nevsímá. To pak okamžitě musí vzbudit pozdvižení, musí někoho zaujmout, urazit nebo vyburcovat, zkrátka musí dosáhnout toho, aby byl zase středem pozornosti. A pak si může opět začít hrát na toho bezstarostného chlapíka, kterého nic nerozhází a kterému na ničem v životě nezáleží.

Naše tři postavy získaly trochu hloubku. Už nejsou tak předvídatelné, jako byly původní tři archetypy. Za výjimečných okolností se mohou dokonce zachovat úplně jinak, než by člověk čekal. To ale ještě není zdaleka všechno.

Duše

Chlapec byl malý a meč v jeho ruce vypadal směšně. Nejistým pohybem sekl po otočném panákově, ale provedl únik příliš brzy a čepelí vůbec nedosáhl na panákov štít. Musí to být, pomyslel si Zambob, těžce se zvedl ze svého sedátka a nadechl se.





„Mám si myslet, že tvoje matka umřela zbytečně, když tě rodila? Když už to muselo být, proč mi alespoň nedala syna místo těble baby v mužských nobavicích!“

Chlapec se ani neoblédl a zuřivě vyrazil znovu proti panákovi. Dřevěný štít se rozletěl na třísky. Příčný trámek, na kterém štít visel, se dal do pohybu a udeřil hochu do ramene. Chlapec vyjel, ale udržel se na nobou. Tak je to správné, pomyslel si Zamboj. Tak je to správné, chlapče můj.

Skutečná osobnost se nedá zjednodušit do tak přímočarého vzorce, jako je „maska a tvář pod ní“. Ale neboj se. Nebudeme tu sklouzávat do složitých psychologických pouček. Jednoduše si řekneme, jakými způsoby můžeš svoji postavu oživit tak, aby působila dojmem, že je to skutečný dýchající člověk a ne jenom kus sustičího papíru. Můžeš klidně použít svůj archetyp obohacený o pravou tvář, kterou skrývá pod maskou, a ještě ho trochu dotvořit. Anebo můžeš začít vytvářet postavu znovu podle níže uvedených tipů.

V každém případě uděláš dobře, když si nejdřív představíš dětství a dospívání své postavy. Ty neudělitější události, které v životě zažila, můžeš v mysli zachytit pomocí „obrazů“ nebo „fotek“. To znamená, že si v duchu představíš momenty ze života, které postavu nějak ovlivnily. Dáš jim podobu fotografie nebo krátkého filmového záběru. Může to být rozhovor otce se synem, který odmítl splnit jeho příkaz, proto otec potomka vydědil. Může to být zrada nejlepšího přítele, která způsobila, že postava nevěří dokonce ani lidem, které už zná léta. Může to být odchod manžela, přičemž tvoje hrdinka je přesvědčena, že ho od ní odlákala svými kouzly mladá vědma. Proto se dala později do služeb řádu Lovců čarodějnic. Tyhle obrazy nebo momentky se mohou postavě v duchu stále znovu vracet a mohou ovlivňovat její chování a jednání. U některých typů postav je také dobré dát hrdinovi nějaký cíl, který v životě sleduje, nebo vizi, kterou se snaží uskutečnit.

Uvidíš, že hraní takové postavy je velmi zábavné. Nejen že budeš teď opravdu vědět, proč prosazuje v družině nějaké konkrétní rozhodnutí. Nejen že jí budeš rozumět a cítit s ní. I ostatní hráči brzy pochopí, že tvůj hrdina má své vnitřní motivace a důvody pro své jednání, které jim sice zůstávají utajeny, ale mají svou logiku. Jejich společník pro ně bude plný tajemství. Budou cítit, že si s sebou nese záhady a příběhy své minulosti. Zkrátka a dobře, tvoje postava bude opravdu žít.

Ukažme si teď několik příkladů toho, co může tvou postavu hnát do určitých situací, co ji může rozradostňovat a co naopak děsit, zkrátka a dobře, jak můžeš její charakter oživit.

Uvnitřní konflikt

Je to jeden z nejlepších způsobů, jak učinit hrdinu zajímavým. Už nejde pouze o tvář a masku, kterou na

ni postava nasazuje. Teď jsou tu dvě pravá já a obě se uvnitř sváří o to, kdo zvítězí. Nemluvíme tu samozřejmě o skutečné schizofrenii. Ale každý z nás občas cítí, že jeden vnitřní hlas mu velí „Hyjé!“ a druhý zase „Prrr!“ . A čert aby se v tom galimatyáši vyznal. Tohle je typický rys obzvlášť u těch, kdo vyrůstali pod vlivem různých kultur. Může být vhodný pro půlelfy, skřety s příměsí lidské krve i pro kohokoliv, kdo jako malý hodně cestoval nebo měnil prostředí, v němž byl vychováván. Vnitřní krize mohou také doprovázet toho, kdo měl přísné rodiče, proti jejichž vůli a zákazům se snažil prosadit své představy o životě. Rozpolcenost způsobují i nejrůznější dětské strachy, vzpomínky na stará selhání a obavy z neúspěchu.

Pokud chceš příklady toho, jaké vnitřní konflikty může zažívat fantasy postava, tady jsou. Může jít například o syna obchodníka a prosté ženy, kteří pocházejí z různých zemí. Zatímco v době narození dítěte byly obě jejich domoviny spřátelenými královstvími, dnes mezi nimi vypukl boj. Jejich syn stojí před problémem, že v obou zemích je po něm vyžadováno, aby se rozhodl, na které straně konfliktu stojí. Má zradit odkaz jednoho ze svých rodičů? Jiný boj může probíhat uvnitř hrdiny, která je vášnivým milovníkem jídla. Ale nemůže přece donekonečna tloustnout. V noci ho trápí zlé sny, v nichž už jeho slavné zlodějské prsty narostly do velikosti jitrnic, takže si s nimi nedokáže ani zapnout knoflík u košile. A co třeba mladík s magickým talentem, jehož urozený otec mluvil vždy o magii jako o něčem nečistém? Po jeho smrti se snad syn stane mocným kouzelníkem. Ale vždycky už bude mít při vyslovování zaklínadel pocit, že dělá něco špatného. Někdy nebude dokonce kvůli pocitům viny schopen čarovat vůbec.

Dá se ale jít i dál. Co třeba voják, který to skvěle umí s mečem, ale když se dostane do bitvy, zjistí, že nedokáže zabít člověka? Nebo rytíř, který jednou při cestě lesem uvidí lapky, jak vlečou do svého doupěte křičící vesničanku. Jeho čest mu velí pomoci a klidně při pokusu o její záchranu zemřít. Už už zatíná ostruhy do slabin svého koně, když zjistí že to nedokáže, že má strach. Celý svůj další život trpí tímto selháním a nedokáže se žádné ženě podívat do očí. Nebo sedlák, který byl postaven před krutou volbu. Když do vsi přišli drancovníci, dostal možnost odejít, ale jen s jedním synem. Druhého musel nechat v otroctví. Je vůbec možné v takové situaci volit dobře?

Bouřlivé reakce

Některé situace, některá slova či lidé a některé předměty mohou v tvém hrdinovi vyvolávat vzpomínky na momenty, které ho hluboce ovlivnily. V tom případě se dá počítat s tím, že bude na tyto „spouštěcí mechanismy“ reagovat obzvlášť citlivě. Ostatní se toto chování může zdát přehnané a nepochopitelné. Dokonce i sám hrdina to může tak cítit. Ale příčinou bude zkrátka a dobře to, že určitá věc se v jeho mysli spojí s událostí, která se stala v minulosti. Podle





toho, o jakou událost se jedná, se může vzpomínka na ni projevit v podobě nekontrolovatelného vzteku, zdánlivě bezdůvodné radosti nebo pláče nebo jiným citovým jednáním.

Žena, které neznámí nájezdníci zabili batole, může zuřivě pronásledovat kohokoliv, o kom se dozví, že ublížil dítěti. Elf se může rozplakat při pohledu na živou větev se zelenými lístky přiloženou na oheň, protože mu připomene požár rodného hvozdu. Malý zlodějíček dostává záchvaty bláznivé radosti, kdykoliv se mu podaří někoho obalamutit, protože tím stále znovu dokazuje svému několik let mrtvému otci, že není „hlupák a nekňuba“, jak mu tatíček říkával.

Špatné vlastnosti

Proč by měl mít hrdina samé kladné a obdivuhodné vlastnosti? Proč by nemohl být závistivý, hamizný, tvrdohlavý? Proč mu nedat do vínku nesnášenlivost nebo přehnanou sebedůvěru? Co takhle udělat z něj dokonce lháře, surovce či zbabělce? Vždyť je to tak lidské! Hrdinou může být až v tom, jak se ke svému nepěknému charakterovému rysu postaví. Přízná si, že jeho povaha není úplně bez poskvrnky? Bude to schopen to prohlásit i před svými přáteli? Nebo se bude před svými činy schovávat? Dokáže svým slabostem a chybám čelit? Bude se snažit zbavit se jich nebo je alespoň potlačit, aby byl skutečným kladným hrdinou? A vůbec, když už jsme u toho, kde je psáno, že hrdina v RPG musí být kladný? Vždyť „záporníci“ jsou tak zábavní!

Hamizní trpaslíci a pohodlní hobiti se už dávno změnili v klišé a nikoho s nimi asi nepřekvapíš. Ale zkus se zamyslet třeba nad tím, jak by se choval rozmazlený měšťanský synek, jehož rodné město bylo dobyté a vypáleno a on byl nucen se vydat na cesty. Bude očekávat, že se o něj ostatní postarají. Bude neustále chytračit a pokoušet se zaříditi věci tak, aby za něj všechno odedřeli ti druzí. Nebo si zkus zahrát elfa, který považuje všechny ostatní rasy za méněcenné a občas se neudrží a dává to svému okolí povýšeně najevo. Stejně tak může být tvoje postava bývalý zločinec, nájemný vrah nebo lapka, který se napravil. Občas se ale staré zvyky vracejí. Pak je zbytečně krutý nebo děsivě lhostejný. Může zabíjet, i když to není nutné a znova pak svých činů litovat. Všechny tyto naznačené příklady ti dávají velký prostor pro vývoj postavy v budoucnu. Podle toho, co v dobrodružstvích zažije, se může měšťanský synek naučit spoléhat sám na sebe, elf může změnit své povýšenecké názory a bývalý zločinec může konečně nalézt vytoužený klid duše.

Překonávání nedostatku

Hrdina může čelit nejen svým nepěkným sklonům a špatným vlastnostem, ale může se snažit překonat i nedostatky fyzické či duševní. Ne každý hrdina musí být v perfektní kondici. Zatímco malá výška, vysoký věk nebo obezita mu budou život pouze trochu komplikovat, takové zmrzačení, slepota nebo fyzické

postížení už mu mnoho věcí přímo znemožní. Jak se pak bude vyrovnávat s tím, že zatímco ostatní jsou středem pozornosti žen, pro něj mají všechny jen pohledy plné pohrdání? Jak se bude chovat, když mu ostatní nepomohou tam, kde bude na jejich pomoc jako slepec odkázán? Co udělá, když bude terčem posměšků vesnických dětí, které by přitom svými kouzelnickými schopnostmi dokázal proměnit v hromadu krvavého masa?

Fyzická postížení jsou pro hru velmi náročná. Budou tvou postavu opravdu omezovat a některých akcí se nebude moci účastnit vůbec. Na druhou stranu pokud se hrdina ke svému postížení postaví zajímavým způsobem, máš o zábavu postaráno. A pozor. Jsou tu i nedostatky duševní. Nikde například není stanoveno, že každá postava musí být buhvíjak chytrá. Svalnatý barbar sice může být dokonalý sportovec a miláček žen, ale na druhou stranu v civilizované části světa bude skutečným primitivem. Může být zesměšňován proto, že neumí číst. Může být neschopen se naučit nějakou zvláštní dovednost, např. odemknout zámek klíčem, protože ji prostě nepochopí. Spousta věcí pro jeho okolí samozřejmých pro něj bude představovat nepřekonatelnou překážku.

Můžeš například hrát slepce, který ostatním závidí jejich zrak, a tak se přidá k sektě uctívající temnoty, jejímž cílem je uvrhnout na svět věčnou tmu. Nebo může tatáž postava zvolit přesně opačný přístup – pokusit se překonat svou slabinu a vyrovnat se s ní. Může se stát dokonalým léčitelem, který jen prohmataáním nemocného, čichem a chutí krve na jazyku dokáže určit povahu zranění nebo nemoci lépe než vzdělaný lékař a umí poslepu namíchat lék. Duševním nedostatkem zase může být nejen výše zmiňovaná primitivnost, ale třeba i plachost. Co třeba postava mladé stopařky, která má tu a tam dobré nápady, ale bojí se je svým starším a zkušenějším kolegům v družině předložit, aby se jí nevysmáli?

Kodex chování

Někteří lidé se vždy a za všech okolností drží svých zásad. Raději by zemřeli, než aby některou z nich porušili. Je vcelku jedno, jestli jim tyto zásady vstúpila nějaká skupina, jejíž jsou součástí, nebo jestli mají vlastní cit pro čest. Důležité je, že se jedná o pravidla chování, která si osvojili a ztotožňují se s nimi. Ale pozor. Nemusí se jednat pouze o rytířské ctnosti. Stejně dobře to může být soupis zásad tajné sekty nebo svérázná pravidla chování členů lupičské bandy. Takový kodex pak může obsahovat i taková mlčky uznávaná pravidla, jako „Nenecháš žít žádného cizího kněze, kterého potkáš“ nebo „Nikdy neodmítneš výzvu na souboj“.

Méně drastickou podobou kodexu, kvůli které se rozhodně neumírá, může být etiketa. Tedy pravidla slušného chování, kterými se postava v rámci možností řídí. Takového hrdinu může být ohromně zábavné hrát. Zvláště pokud jeho pravidla chování ob-





sahují takové poučky jako „Za všech okolností budeš zdvořilý k ženě, byť by tě častovala těmi nejhrubšími nadávkami“, „Nikdy nebudeš bojovat se slabším protivníkem“ nebo „Nepředstoupíš před výše postaveného člověka neoholený“.

Vztah k opačnému pohlaví

Sex hýbe světem a ve fantasy tomu nebude jinak. Vztah tvé postavy k němu může sahat od chlípnosti přes cudnost až po naprostou lhostejnost. Zatímco jeden člen družiny může být po dvou měsících cestování liduprázdným pralesem jako utržený ze řetězu a může se otáčet za každou sukní, jiný může být nad tak nízké věci povznesen. Nebo to může alespoň tvrdit. Stejně tak by sis měl promyslet, zda tvůj hrdina bude mít stálého partnera, případně manžela či manželku a jaký bude jeho názor na manželskou věrnost. Bude se skutečně snažit ji zachovat nebo podlehe první dryádě, která na něj udělá oči? Je dobré nezapomínat ani na to, že sexuální vztahy nemusejí existovat jenom mezi mužem a ženou. Zajímavé může být hrát i hrdinu, který otevřeně či skrytě dává v erotice přednost stejnému pohlaví.

Ve fantasy světě lze oproti naší běžné skutečnosti obohatit hru i o velmi netypické prvky. Zkus si třeba představit hobita, který je sužován neukojitelnou zvědavostí – chtěl by vědět, jaké to je milovat se s elfkou. A pořád doufá, že jednou nějakou svolnou přemluví. Postavy s nadpřirozenými schopnostmi zase mohou mít velmi zajímavě propojenou erotiku a magii. Vášnivá čarodějka může při milování spontánně sesílat nejrůznější zaklínadla. Starého mága zase „to“ dokáže vzrušit už pouze v přítomnosti čar a kouzel – o půlnoci ve strašidelném domě, s kůží harpyje místo prostěradla nebo na létajícím koberci čtyřicet stop nad zemí.

Měj ale na paměti, že erotické scény je velmi těžké zahrát. Rozhodně není na místě, aby se ze sexuálních choutek postavy stala hlavní dějová linka dobrodružství. Navíc platí, že oblast erotiky je pro mnoho lidí příliš intimní a brání se dokonce i pouhému rozhovoru na toto téma, byť by se netýkal přímo jich osobně. Žádný Vypravěč proto nesmí nutit k hraní lechtivých scén hráče, který dá najevo, že je mu to nepřijemné. V takovém případě je třeba scénu přeskočit a nebo Vypravěč pouze velmi zběžně popíše, co se v této části příběhu stalo.

Osudovost

Velkou hloubku můžeš své postavě dodat, pokud jí dáš do vínku nějaké osudové předurčení. Může být pravdivé a skutečně se jednou splnit, nebo to může být pouhá smyšlenka. Může jít o jasné a jednoznačné proroctví, např. „Do roka zemřeš rukou trpaslíka“, nebo naprosto nejasná předtucha, např. „Zdává se mi o velkém rudém zámku, kde jsou na všech dveřích erby s kančí hlavou a já se nemohu dostat ven“. Věštbu může postavě někdo sdělit nebo může mít sama nějakou vizi či sen o tom, co se má stát. Může

jít dokonce o pouhé očekávání okolí, které by měla postava naplnit.

Mladý chlapec může být zasvěcen kmenovým šamanem a teprve poté se dozví, že za své nově nabyté schopnosti bude muset jednou krutě zaplatit – dušemi všech, které bude v životě milovat. Otec může na smrtelném loži zavázat syna přísahou, že získá zpět staré rodové državy a vyžene z panství skřety. Mladá kněžka byla vybrána jako oběť bohu na výroční slavnosti, ale utekla a teď ji její bůh pronásleduje a sesílá na ni jedno neštěstí za druhým.

Duševní porucha

Hrát postavu se skutečnou duševní poruchou je nesmírně náročné a měl by ses do toho pustit pouze po zralé úvaze. Nejde ani tak o to, jestli bys takovou postavu dokázal opravdu věrohodně zahrát. Ale čím lépe se ti to podaří, tím náročnější bude pro její společníky s tvou postavou vyjít. Únosné by mohly být méně závažné duševní poruchy jako paranoia (utkvělá představa, že je dotýčený sledován či že mu někdo usiluje o život), různé druhy fobií (neodůvodněný strach z rozličných věcí – z malých prostor, z výšek, z pavouků apod.), megalomanie nebo všeliké bludy a scestné představy. Postava také může trpět halucinacemi, z nichž některé ale mohou být ve skutečnosti božskými viděními či projevy prorockého nadání.

Příklad:

Našeho žoldáka s cynickým úsměvem jsme v minulé kapitole trochu odbyli. Proto se mu teď budeme věnovat podrobněji.

Řekněme, že pochází odněkud z nehostinných skalnatých hor, kde probíhají neustálé války mezi jednotlivými klanů. Když byl ještě malý, stařešina jeho klanu smrtelně urazil příslušníky jiného, silnějšího klanu, a tak byla jeho vesnice vypleněna a srovnána se zemí. Děti ale vzali cizí bojovníci k sobě na výchovu. A tak se stalo, že náš budoucí hrdina dostal jméno Kuna, což bylo jméno jeho vyvražděného klanu, a byl vychováván nepřáteli, kteří zabili jeho vlastní rodiče. Děti se ale dokážou přizpůsobit takřka všemu. Vzpomínka na rodiče vybledla vedle potřeby získat a udržet si místo na slunci. Jednou z nejdůležitějších Kunových dětských vzpomínek jsou tanečky a pitvoření, kterými si získával pozornost a úsměvy dospělých. Ti ho pak na oplátku chránili před útoky ostatních dětí, které v něm vždycky viděly cizáka.

Jenže když horami projížděl potulný čaroděj a komediant a sháněl pomocníka, otec rodiny Kunu prodal za několik pytlíků soli a koření. Místo aby se Kuna poučil, že lidská pozornost je nestálá a sebevětší snahou si ji neudrží dlouho, odnesl si s sebou pocit, že se málo snažil. Zdálo se mu, že už začal otcíma nudit.

Potulný čaroděj pak chlapce využíval nejen jako pomocníka, ale i jako pokusného králíka pro své magické experimenty. Kuna tak skončil jednou s popáleninami rukou, jindy zase s nezvladatelnými záchvaty ha-





lucinací a jinými následky podomácku sestavovaných kouzel a zakletí. Jednoho dne utekl z kouzelníkovy maringotky a už se k němu nevrátil. Dodnes je neobyčejně podezřívavý vůči mágům, vědmám a čarodějům všeho druhu a v jejich přítomnosti cítí těžko skrývanou hrůzu. Magii dokáže vycítit na sto honů a na jakoukoliv snahu očarovat ho bude reagovat velice agresivně.

Kuna ale nikdy neztratil svou touhu přitahovat pozornost okolí a zasloužit si jeho smích. Využívá svou znalost pouťových triků a výřečnost, aby zaujal ženy. Stále znovu si tak dokazuje, že může být milován, i když je všude a navždy „cizákem“. Cynickými žerty si zase získává přátelství a uznání mužů. Snaží se tak mezi ně patřit, být součástí jejich společenství. Uvnitř se přitom stále obává, že jednoho dne, až jeho žerty všechny omrzí, bude odvrhnut a skončí zase v maringotce nějakého potulného čaroděje.

No vidíš, a na pohled je to přitom tak veselý chlapek.

Teď už si dokážeme představit nejen to, jak bude náš původní Cynický žoldák jednat, ale také co se odehrává uvnitř něj. Že ho žene strach ze samoty a opuštění, že se děsí magie a kouzelníků, že chce někam patřit, stejně jako kdysi ve svém vlastním kmeni. Na propracování ostatních postav z naší vzorové družinky tu nemáme dost místa, proto se raději vrhneme na poslední část tvorby postavy.

Provázanost

Jola vztekle odrazila mečem ostří partyzány, kterou na ni dotíral jeden z pěšáků, a plynulým obloukem přešla její ratiště. Chlapek se vyděšeně podíval na kus dřeva, který mu zůstal v ruce, a rychle zacouval zpátky do davu bojujících. Jola uklidnila jančičího hřebce a rozhlédla se. Tehdy ho uviděla.

Rytíř měl chochol z modře a žlutě obarvených per a na štítu se mu zlatomodře blýskal znak věže se spuštěnou mříží. Pán z Vysokého kamene, pomyslela si Jola. O něm se už před válkou na turnajích říkalo, že je neporazitelný. Jestli padne jeho koroubev, třetina jejich rytířů se otočí a ukáže nám záda.

„Za mnou!“ zařvala na svoje druhy, nájemné žoldáky jako ona sama, a začala si klestit cestu davem k modrým a žlutým perům. Ostatní se pustili stejným směrem. Na nic se neptali. Věděli, že když Jola něco dělá, má to vždycky svůj důvod.

Ať už máš postavu stvořenou jako základní archetyp nebo má hluboce propracovanou povahu, neměl bys u ní zapomenout na jednu věc. Je třeba ji zapojit do světa a do družiny. To první je třeba probrat s Vypravěčem. Zapojení do družiny je zase dobré domluvit s ostatními hráči. Vezměme to ale hezky od začátku.

Družina

Především je třeba si uvědomit, že postava se nebude toulat světem sama. Naopak, bude součástí skupiny jiných postav, které budou společně jíst, spát, hledat

práci a zažívat tisíc a jedno drobné dobrodružství. Budou spolu trávit hodně času. Zažijí chvilky vzrušení při lovu i poklidného večerního rozjímání u ohně. To znamená, že mezi nimi nutně vzniknou nějaké vztahy. A nemusí to být jenom čisté přátelství. Vždyť i dobří přátelé si mohou mít mnoho věcí z minulosti za zlé. Mohou si s sebou nést do dobrodružství kupříkladu pocit křivdy a nespravedlnosti z minulého dělení kořisti. Mohou milovat tutéž ženu či muže. Jeden přítel může před druhým tajit to, že ho někdy v minulosti obelhal nebo dokonce zradil či využil. A konec konců, v družině nemusejí být jen přátelé.

Lze si docela dobře představit, že dva lidé spolu jdou do dobrodružství jen proto, že vědí a chápou, že družina je oba potřebuje. Navzájem se ale mohou nenávidět nebo se alespoň k sobě chovat s odměřeným odstupem. Důvodem takového vzájemného postoje mohou být rozdílné názory na magii nebo náboženství, rasové předsudky nebo rozdílnost morálních zásad. V každém případě to může vnášet do vztahů v družině napětí. A pokud se oba hráči dokážou dobře bavit při vzájemných hádkách a střetech svých postav, aniž by je brali osobně, je o zábavu postaráno. Vypravěč má ale v těchto případech vždy poslední slovo, protože donekonečna se hádající družina může zničit příběh.

Svět

Trochu složitější je to se zapojením postavy do světa. Tady ti bude muset hodně pomoci tvůj Vypravěč. Pokud má propracovaný svět, stačí pouze vytvořit nitky, které prováží postavu s jejím prostředím. To znamená především zjistit, odkud pochází, kdo přesně byli její rodiče, jaké je dnes její postavení ve společnosti a podobně. Přináší to s sebou spoustu zajímavých prvků. Především je podstatný rozdíl hrát kněze pod ochranou jeho bohatého řádu a hrát pronásledovaného uprchlíka, kterého může beztrápně zabít kdokoli. Jako hráč psance budeš muset být daleko víc ve střehu a častěji se budeš dostávat do nebezpečných situací.

Dále je možné, že ti Vypravěč na základě tvého původu a tvých znalostí o světě sdělí občas před hrou informace, které ostatní postavy mít nebudou. Ty pak můžeš využívat k dosažení svých cílů, které se mohou lišit od cílů ostatních družiníků. A konečně díky provázanosti se světem se stane tvoje postava jeho skutečnou součástí. Bude v něm stejně živá a opravdová jako kterýkoliv král, slavný hrdina nebo jako mocná velebněžka. I kdyby byla jen posledním žebrákem nebo harémovou tanečnicí, bude do světa patřit. Bez ní by nebyl úplný. Dokonce i když zemře, přátelé na ni budou vzpomínat, může mít svůj hrob a její činy se mohou stát součástí písní a příběhů. A to už stojí za to, nemyslíš?

Status

Status je vyjádřením toho, jaké postavení má tvoje postava ve společnosti. Právě status rozhoduje o





tom, jak bude vnímána ostatními předtím, než ji důkladněji poznají. Jinak člověk mluví s knězem a jinak s prostitutkou. Budou si tedy lidé tvé postavy už při prvním setkání vážit nebo jí budou pohrdat? Budou s ní jednat opatrně a s respektem nebo ji zahrnou posměšky? Ale dávej si pozor. Je samozřejmě velký rozdíl hrát privilegovaného boháče a bezprávného žebráka. Ale kdo z nich je na tom lépe, to nemusí být vždycky tak jasné, jak se zdá na první pohled. Například v průběhu drancování města může být žebrák ve svých rozedraných šatech ušetřen, zatímco boháč bude pravděpodobně zabit pro lup nebo alespoň zajat kvůli výkupnému. Proto je třeba si otázku postavení tvé postavy ve společnosti rádně ujasnit, než s ní začneš hrát.

Původ

Jedna z prvních věcí, která společenské postavení určuje, je původ. Dítě bezzemka bude zase jen bezzemkem. Syn řemeslníka se většinou vyučí řemeslu svého otce a syn kupce zdědí po tatínkovi jeho živnost. Dcera velekněžky bude pravděpodobně zasvěcena do mystérií příslušné bohyně, dcera kurtizány zase do úplně jiných mystérií. Urozený syn bude mít titul po otci a od syna vladaře se očekává převzetí královské koruny a žezla.

Pokud budeš chtít, aby tvůj hrdina oproti svým rodičům na společenském žebříčku výrazně stoupl anebo klesl, měl by sis k tomu vymyslet opravdu dobrý příběh jako vysvětlení. Takové věci se totiž nedějí často. Ztrátu postavení může způsobit například válka nebo hladomor, zločin či znelíbení se mocným. Získání prestiže může zase mít příčinu ve vyvolení knězem či čarodějem za učedníka, v zalíbení se šlechtici či v projevení zvláštního nadání, které je mezi lidmi vzácné a vysoko ceněné.

Prostředí

S původem to ale není tak jednoduché. Bohatství a urozenost rodičů samy o sobě nestačí. Vždyť například takový kat může mít slušné příjmy a žít si na vysoké noze, ale měšťská smetánka ho nikdy nepřijme mezi sebe. Lidé ho vždycky budou považovat za nečistého. A nutno podotknout, že takových řemesel bylo víc. Mohou sem patřit například i koželuzi nebo čarodějové.

Podobný vliv může mít na vnímání postavy ve společnosti i její rasový původ. V lidské komunitě, která nesnáší elfy i jejich míšence, to bude mít půlelf docela těžké, a to bez ohledu na to, jak štědrě kolem sebe bude rozhazovat zlaťáky. Můžeme si ovšem představit i opačnou situaci, kdy lidé určité osoby, například magicky nadané, nekriticky zbožňují. Kromě toho je třeba si uvědomit, že mezi svými bude často i ten nejnuznější z trpaslíků ceněn stokrát výš než jakkoliv urozený člověk. Původ a bohatství jsou tedy hlavními zdroji společenského postavení, ale je třeba u nich přihlížet i k názorům a náladám okolí, ve kterém se postava bude pohybovat.

Znalosti

Svoji roli ve společenském postavení by měla hrát i úroveň znalostí a technická vyspělost postavy. Pokud hrdina pochází z rozvinuté části světa a žije mezi barbary, musí zpočátku počítat s nedůvěrou až nenávisť. Časem se mu ale může podařit domoci se určitého respektu svými znalostmi, ať už v oblasti techniky, zeměpisu nebo lékařství. Primitiv musí naopak počítat s tím, že bude v civilizaci zdrojem posměchu. Když bude syn kmenového náčelníka, po kterém v rodině vsi touží každá žena, vykonávat potřebu všem na očích vedle hradní latríny, nemůže počítat s tím, že zlomí srdce dceři hradního pána.

Povinnosti

Některé postavy mohou být se světem svázány natolik, že si zkrátka nemohou dělat, co chtějí. Musí plnit určité povinnosti, ať už vyplývají z jejich postavení nebo z nějakých minulých událostí.

Příkladem je špeh, který sbírá informace pro svého pána či organizaci. Nebo řeholník, který složil řádový slib, jež se bude snažit za všech okolností dodržet. Může to znamenat, že nebude chtít bojovat nebo že naopak bude odmítat vyjednávat kupříkladu s vyznavači jiné víry.

Důvodem závazku může být i záchrana života nebo prokázání jiné služby. Hrdina v takovém případě cítí vděk vůči tomu, kdo mu pomohl, a považoval by za nečestné mu sám pomoc někdy odmítnout. Jinou možností je, že se tvá postava stará na cestách o někoho slabého a bezbranného – může to být její dítě, mladší sourozenec, partner nebo zraněný či zestárlý přítel. Takového člověka pak hrdina musí pravidelně navštěvovat, pečovat o něj, dávat mu nějaké peníze a ochraňovat ho.

Povinnosti zkrátka a dobře představují pro postavu určitá omezení a komplikaci. Na druhou stranu, jejich hraní může být zábavné, přestože tě obvykle doženou v tom nejméně vhodném okamžiku.

Právě jste například s přáteli získali poslední část mapy cesty k pokladu kapitána Papagáje a chystáte se vyrazit na cestu, když tu najednou tvůj rytíř obdrží zprávu, že jeho pán jde do války a povolal ho do zbraně. Jak se rozhodne? Přesvědčí svoje společníky, aby nejprve vyrazili s ním dobývat nepřátelskou pevnost a riskovali, že jim poklad někdo vyfoukne? A co třeba takový slib cudnosti? Jestli bude tvá kněžka půvabná žena, tak může klidně své přednosti schovávat v neformálním hábitu, ale milostným návrhům pozorných mužů stejně neujde. A co když některý ze svědků bude skutečně okouzující nebo obzvláště dotěrný? Poruší pak kněžka slib? Jindy zas můžeš hrát postavu, která je součástí zločinecké sítě. Ano, může se sice spolehnout na to, že když se dostane do konfliktu se zákonem a skončí ve vězení, její komplici jí pomohou. Ale zároveň musí počítat s tím, že když odmítne splnit úkol nebo prozradí jediné jméno, bude bez milosti zlikvidována.





Kontakty

Kromě členů své družiny může postava znát celou řadu jiných osob. Mohou to být její vzdálení příbuzní, dávní přátelé nebo prostě jen známí, s nimiž se občas vidá. Mohou to být na druhou stranu i konkurenti ze stejného oboru nebo dokonce nepřátelé, kteří se postavě chtějí pomstít. Všechny tyto osoby představují kontakty. Pokud se postava nalézá poblíž míst, kde se obvykle zdržují, může je vyhledat a požádat o radu nebo poprosit o výpomoc. Ne vždycky jí ale budou její známí umět pomoci. Někdy ani nebudou chtít – budou mít zrovna dost vlastních starostí, nebudou znát požadované informace, rozzlobí se, že je postava navštěvuje jen tehdy, když něco potřebuje, anebo budou mít prostě jen lenošnou náladu. Jindy ovšem mohou být kontakty užitečné a ušetřit družině kus práce v dobrodružství. Mohou sdělit tvému hrdinovi požadované informace nebo mu dát tip na někoho, kdo by je mohl znát. Mohou dokonce pomoci i sami od sebe, když se dozvědí, že postava je v průšvihů.

Nepřátelské kontakty zase mohou věci komplikovat. Konkurent může člena družiny pomluvit u rychtáře. Nepřítel se může objevit s početným doprovodem a začít pronásledovat svého soka, takže zabráni družině v dokončení dobrodružství nebo ho alespoň oddálí.

Rodina a známí

Pokud postava není oboustranný sirotek, bude jejím hlavním kontaktem rodina. Může s ní mít samozřejmě různé různé pokrivené vztahy – může mít despotickou matku, od které musela utéct, nebo šileného otce, který nikoho nepoznává. Přesto by její rodina měla někde existovat. Dále může mít postava nějaké přátele z dětství a dospívání. Mohou to být věrní kamarádi, kteří vždycky pomohou, ale mohou skrývat i nějaké tajemství. Možná tvůj hrdina netuší, že na něj mají přátelé dodnes zlost kvůli tomu, jak se zachoval v nějaké situaci, i když on sám na to už zapomněl. Na druhou stranu on zase může mít přítele, kterému má něco za zlé, třeba že se přidal k nějaké nebezpečné sektě či pronásledované skupině. Dalším vhodným zdrojem kontaktů jsou různé osoby z kraje, kde postava vyrůstala a které ji alespoň trochu znají. Starosta, hostinský či mlynář ze vsi, kde se postava narodila, mistr, u kterého se postava učila řemeslu, nebo přítel jejího otce mohou být takovými osobami.

Ostatní kontakty

Jiným druhem kontaktů jsou osoby, které jsou vůči postavě v podřízeném postavení. Jde o různé služebníky, zbrojnoše, pážata či následovníky, kteří putují spolu s postavou a mohou se starat o oheň, zásoby a podobně. Postava zas může mít svého pána, který ji občas povolá do zbraně nebo jí zadá nějaký úkol. To už pak představuje povinnost a nesplnění příkazu mívá závažné následky.

Naprosto svéráznou situaci zažívají se svými kontakty členové různých organizací, gild, společností a

sítí. Ti často přicházejí do styku s členy svého společenství, které nikdy předtím neviděli. Poznat je mohou různě. Třeba tak, že postava na ulici podle znaku zjistí, že kupec, který právě dorazil do města, je ze stejné gildy obchodníků jako ona. Nebo ji může nenápadným znamením cechu zlodějů pozdravit na ulici cizí mladík. Ale je to skutečně nový člen gildy nebo jen špeh a provokatér? Neznámý cizinec může v koutě krčmy sdělit postavě tajné heslo. A protože zásady spolku, jehož je postava členem, velí poslouchat, bude mu postava muset poskytnout veškerou pomoc, kterou si vyžádá. Takovéto kontakty bývají nevyzpytatelné – během dobrodružství se z nich mohou vyklubat skvělí společníci nebo také zákeřní nepřátelé.

Zvláštní schopnosti

Zapojením do světa je také dobré vysvětlit zvláštní schopnosti a dovednosti postavy. Ty by měly být sestaveny logicky, provázaně, navzájem se doplňovat a každá z nich by měla mít své místo v životním příběhu postavy. Jinými slovy, pokud tvůj hrdina něco umí, ovládá nějakou zbraň nebo je v nějaké činnosti výjimečně dobrý, měl by sis vymyslet, jak ke své dovednosti přišel. Zdědil své nadání po předcích nebo svou schopnost získal až během života? Měl nějakého učitele, který se mu věnoval? Nebo se učil z donucení, „za pochodu“ a umí jen to, co pochytil od ostatních pozorováním a napodobováním?

Jedním ze základních principů, který bys měl při tvorbě postavy dodržovat, je vyváženost výhod a nevýhod. Proto je také dobré si ujasnit, zda musel tvůj hrdina za získání své schopnosti či dovednosti něčím zaplatit. A nemusejí to být jenom peníze, čím se platí. Některé schopnosti, obzvláště magické, mohou vyžadovat, aby se postava něčeho zřekla. Chodit po světě s tím, že člověk nikdy nepozná lásku, že přišel o své mládí nebo že ho budou nadosmrti pronásledovat duchové, že bude trpět nespavostí nebo neuhasitelnou žízní, to není žádná legrace.

Příklad:

Než se s tvorbou postav úplně rozloučíme, podíváme se ještě jednou důkladně na zoubek naší družině. Nebudeme ji zasazovat do žádného konkrétního světa, protože bychom popsali několik stránek jenom jeho charakteristikou. Zkusíme raději provázat družiníky navzájem mezi sebou. K tomu nám pár odstavců bude stačit.

Nechejme nejprve našeho žoldáka Kunu a dosud nepojmenovaného Rytíře, ať se poprvé setkají. Rytíře tehdy přepadla trojice lapků, kteří trochu přecenili své síly. Dva z nich byli v boji srazeni k zemi, ale třetí zuřivě dotíral na zraněného Rytíře a zdálo se, že Rytíř mu podlehne. Tehdy se objevil Kuna a stejně jako lapkové, i on rychlým pohledem ocenil, že Rytířův kůň a meč představují celé jmění. Bez přemýšlení podržl zezadu posledního lapku a chystal se naložit





stejně i s Rytířem ležícím na zemi. Jenže ten ho považoval za zachránce a natáhl k němu ruku se slovy: „Díky, bratře.“ Pro Rytíře to bylo jen běžné oslovení, na které byl zvyklý ze svého řádu. Ale Kunu zasáhlo tak silně, že nedokázal zvednout ruku s dýkou. Na chvíli se zdálo, že by mohl mít přítele.

Později se ukázalo, že Rytíř je chladný, nepřístupný a uzavřený. Kuna netuší nic o tom, že to je částečně výsledkem přísné řádové výchovy a částečně maska, pod kterou skrývá Rytíř své strašlivé provinění proti řádovým pravidlům.

Rytíř sám si neuvědomuje, jak velkým zklamáním byla jeho odtažitost pro Kunu. Není zrovna moc všímavý a nechápe, že jeho zvyk tvrdě a bez milosti vytýkat ostatním jejich chyby působí na Kunu jako projev nepřátelství. Přitom ve skutečnosti Rytíř vkládá do Kuny velké naděje. Vidí, že mladý žoldák žije život bez pravidel, kde pro bohy a jejich příkázání není místo. A začíná věřit, že kdyby přivedl Kunu k tomu, aby vstoupil do jeho řádu jako novic, smazal by tím své vlastní selhání a jeho bůh by mu odpustil. Proto občas zapřádá s Kunou hovory na téma zodpovědnosti, víry a služby bohu. Zatím ovšem jen opatrně, aby ho nepoplašil.

Tupoun se k těm dvěma připojil až později. Jeho vztahy ke zbytku družiny jsou poměrně jednoduché. Rytíře si váží, aniž by přesně věděl proč. Snad proto, že v něm cítí plamen fanatické víry, který je pro něj něčím nepoznaným. A hlavně tiše ale urputně nenávidí Kunu, protože na rozdíl od něj dokáže lidi rozemstát a pobavit. Tupoun by to podvědomě chtěl umět taky, ale když se pokouší být zábavný nebo se dokonce začne smát, psi okamžitě začínají výt, děti pláčou a dospělí se raději klidí do bezpečí.

Tím jsme skončili s tvorbou postavy a v další kapitole si ukážeme pár zajímavých tipů, jak postavu dotvořit a ozvláštnit naživo během hraní.

Hraní postavy

Dotváření postavy před hrou

„Pánovi se líbí ta loutna?“ zeptal se kramář úlisně.

„Líbí, aby nelíbila,“ procedil skrze zuby Gerhard. „Od kobopak jste ji koupil?“

„Ale no tak, pán to jistě zná sám. Člověk se musí umět otáčet. Tu a tam zablédnu pěkný kousek mezi barampádím.“

„Jistě,“ vzdal to Gerhard. „Tak kolik?“

Když vycházel před krám do zablácené uličky plné krys, pobladil svoji loutnu a zašeptal: „Vítej zpátky, krásko. Teď už tě v tomhle zpropadeném městě plném zlodějů nespustím z očí. Slibuju.“

Pokud jsi opravdu poctivě prošel předchozí kapitolu a vytvořil postavu tak, jak je v ní popsáno, možná ne-

máš v tomhle okamžiku daleko k tomu, mít svého hrdiny plné zuby. Víš o kdejakém jeho dětském bebínku. Večer se ti před očima mňhají útržky drastických okamžiků z jeho života. Cestou na nákup napadáš na jednu nohu, aby ses vžil do jeho nedávného zranění, a umíš nazpaměť jména všech hostinců, ve kterých se po svých drzých kouscích už nesmí ukázat. A do toho všeho po tobě nadpis této kapitoly žádá, abys svého hrdinu před hrou ještě dotvářel.

Ne, nebudeme se pouštět do dalších hlubokomyšlných úvah. Budeme se pouze bavit a hrát si s detaily. Náš domácí úkol zní, připravit se na to, že svého hrdinu budeš chtít opravdu zahrát. K tomu potřebuješ umět si ho představit. Vědět, jak se obléká (a zda se vůbec obléká), co jsou jeho každodenní rituály, jaké má zlozvyky, co nosí s sebou, jak mluví, jak působí na lidi.

Zvláštnosti

Pokud své postavě vytvoříš několik charakteristických drobností, které ji odlišují od ostatních, velmi si tím usnadníš její hraní. Může to být nějaký zajímavý zvyk. Například že v každém hostinci zaplatí celé družině první rundu. Nebo že se pověřivě přezehná pokaždé, když se mluví o smrti. Může jít všem i o obtížný zlozvyk. Kupříkladu že brousí meč, kdykoliv se někde posadí – a je jedno, jestli je to lesní tábořiště nebo audienční síň panovníka. Nebo že si každé ráno musí „pročistit hlasivky“ strašlivým řevem.

Další zvláštnosti může být strach z něčeho, co se v životě běžně vyskytuje – z výšek, ze tmy, z uzavřených prostorů, z cizích ras, davů nebo třeba ze špičatých či ostrých věcí (což je obzvláště nepříjemná vlastnost pro brusiče nožů, kuchaře a válečníky). Tady by sis měl ujasnit, jak přesně postava svůj strach dává najevo – zda panickou reakcí a křikem nebo „zamrznutím“, které jí nedovoluje vydat ani hlásek.

Uybavení

Postavu můžeš snadno a rychle představit ostatním i popisem jejího oblečení. Je to hejsek, který má úzké nohavice a špičaté boty podle poslední módy a v torně nosí tři čisté haleny na převlečení? Nebo spíš zálesák, který páchne cibulí a česnekem a je zachumlaný vždy do stejných kožešin? Když se v družině potkají dva naprosté protiklady tohoto druhu, může z toho být docela zajímavé špičkování. Svérázný účes nebo úprava vousů či cizokrajná zbraň vytvářejí také neobvyklý první dojem. V průběhu hry ti pak mohou usnadňovat hraní postavy různé zajímavé součásti vybavení. Může se starat o drobného ptáčka zavřeného v klícce. Nebo může mít truhličku s nějakými dokumenty, které stráží jako oko v hlavě a nehne se od ní na krok. Dýmka ti může pomoci s tím, když budeš hrát večerní vysedávání u ohně, a viditelně nošený přívěšek s nezvyklým symbolem zase může vyvolávat otázky nehráčských postav, čímž se rozproudí mnohé neplánované rozhovory.





Základní zásady

„Dobře, tak pojed'te dál,“ řekl alchymista.

„Ale dávejte pozor,“ pokračoval, zatímco vedl návštěvníky síní plnou dlouhých stolů zabraných bromadami svítek, složitými soustavami křivulí a žibacích misek a desítkami předmětů, které mohly být stejně dobře uměleckými díly jako rituálními pomůckami: „Na nic nesabejte. Na nic nemluvejte. A kdyby něco mluvilo na vás, tak v žádném případě neodpovídejte.“

Příběhy se vytvářejí tím, že se vyprávějí. A tak nejdůležitější způsob, jakým se bude tvá postava ve hře projevovat, je řeč. Základní zásadou je, že postavu bys měl mluvit v první osobě. Tedy „Chtěl bych si s vámi pohovořit o samotě“, a nikoliv: „Daniel mu říká, že by si s ním chtěl pohovořit o samotě“. Stejně tak činnosti je nejlepší popisovat v první osobě, tedy „Odrážím se a skáču“ namísto: „Johanka se odráží a skáče“. To všechno dodává hře na spádu a pomáhá hráči, aby se s osudem svého hrdiny co nejvíce sžil.

Dalším důležitým pravidlem je odlišování toho, co říká postava v příběhu, a toho, co pronáší hráč mimo hru. Samozřejmě, že občas někdo nadhodí uprostřed dialogu nějakou vtipnou poznámku či jízlivost, kterou by v dané situaci jeho postava nejspíš nevypustila z úst, pokud by měla alespoň náznak pudu sebezáchovy. Takovou poznámku by měl ale hráč co nejdříve označit za vtip, který se v dobrodružství neozval. V pochybnostech totiž většina Vypravěčů rozhoduje tak, že co řekl hráč, řekla i jeho postava. A to může někdy družině pořádně zkomplikovat situaci.

Charakteristické projevy

Zatímco Ismea a ostatní členové družiny, převlečení za obchodníky, už zabývali přátelskou výměnu zdvořilostí s místními štamgasty, Simon řečený Kopí, který měl podle plánu tvořit jejich protipól, ukrácel do hospody, jako by mu patřila. Prošel šenkem za mobutného řinčení svých zbraní, dosedl ztěžka k prázdnému stolu a shodil na zem tlumok.

„Pán si bude přát přespát?“ otázal se nesměle hostinský. „Nebo snad má zájem, abych se poptal po nějaké práci?“

„Já práci nehledám,“ zabřměl Simon. „Já mám práce všude dost. Jsem totiž ... lovec lidí.“

Výborně, Kopí, pomyslela si jedovatě Ismea, zatímco pobledlý hostinský se musel chytit stolu a většina hostů se začala nenápadně odsouvat ke dveřím. Nic jiného jsem od tebe ani nečekala.

Hraní postavy naplno a se všemi jejími projevy může být ohromná zábava. A trocha herectví nikoho nezabije. Jakmile se jednou začne samotný Vypravěč pít, když mluví malou poletuchu, chraptět, když vyhrožuje družině ústy skřetího pohlavára, nebo laškovně pomrkat, když dobrodruha svádí bujná

kuchtička, osmělí se brzy i hráči a začnou se při hraní svých postav víc předvádět. Proto se raději osměl už před hrou a podumej, jak budeš za svoji postavu mluvit a gestikulovat.

Mluva

Především můžeš postavě přiřknout nějaký charakteristický hlas odlišný od tvého. Možná mluví drsně a chraptivě. Nebo dokáže jen tiše šeptat od té doby, co jí kostlivé pařáty pohmoždily hrdlo. Stejně tak může mít nezvyklý přízvuk, pokud je v zemi cizincem. Nebo může na všechny halekat, protože sama nedoslýchá. Jestli se ti do herectví moc nechce, můžeš řeč postavy alespoň prokládat nějakými zaběhnutými výroky, jako je například „jestli se nepletu“ Sama Hawkinse z knih Karla Maye. Oblíbená kletba či nadávka („Démony na vás!“) se mohou snadno stát takovým řečnickým klišé. Stejně tak to může být výraz údivu („U otcova vouse ...“) nebo zamyšlení („To mi ňák neštymíruje.“). Když tohle svoje úsloví opakuje postava vcelku často, nakonec si ji s ním její spolubojovníci neoddělitelně spojí.

Gesta

V hraní postavy ti může napomoci její oblíbené gesto. Možná je to trpaslík, který si rád hladí svůj vous, nebo kudrnatý hobit drbající se ve vlasech pokaždé, když je v rozpacích. Přísný kněz může vždy hovořit se vztyčeným ukazovákem – dokonce i tehdy, když se někoho ptá ve městě na cestu. Zoldák si může často upravovat popruh meče nošeného na zádech a typickým gestem zběhlého studenta může být promnutí si očí, které bývaly unavené četbou knih.

Obzvláště zajímavé je promyšlení gest u postav, které čarují nebo mají nadpřirozené schopnosti. Když přijde řada na využití jejich nadání, měl bys je umět předvést, aby si ostatní hráči dovedli představit, co jejich postavy jako spoludružiníci tvého hrdiny vidí. Můžeš jít dokonce tak daleko, že si připravíš lístečky s názvy, potřebnými čísly a krátkými popisky svých kouzel. Když na některé z nich přijde řada, ukážeš lísteček tajně Vypravěči a ostatním hráčům jen předvedeš, jaká gesta tvůj čaroděj dělá nebo co říká. Vypravěč pak všem popíše, co se stalo. Časem třeba mohou ostatní vyzorovat, že dokud při kouzlení nezvedneš ruce nad hlavu, je všechno v pořádku, ale jakmile to uděláš, bývá kolem pěkně horko a stojí za to sebou rychle mrsknout na zem.

Uztahy k ostatním

Družiníci se sblukli k sobě v koutě místnosti. Kdyby se kterýkoliv z nich oblédl, mohl by zablednout, jak jedinému člověku, který zůstal sedět u stolu, nepřírozně blyškají oči ve světle svíček. Upír vyčkával na jejich rozhodnutí.

„Vypadá to, že tady dneska všichni umřeme,“ řekl těžce Naryx a nervózně si popotáhl lem kutny blíž ke krku. „Měli bychom se rozloučit. A já ...“





musím vám před tím něco říct. Já totiž ... jaksi ... zkrátka ... nejsem tak zcela věřící. A vlastně jsem nikdy nebyl.“

Všichni se na mnicha podívali a na malou chvíli se zdálo, že šero v místnosti se trochu prosvětlo. Ale to pouze zářila do tmy bělma několika párů nevěřících vytřeštěných očí.

Postava není na světě sama a může mít nejrůznější vztahy k jiným postavám. Může trpět předsudky k příslušníkům některého národa nebo rasy. Může někoho bezmezně obdivovat a chovat se v jeho přítomnosti oddaně nebo dokonce podlézavě. Někdy pociťuje strach nebo nedůvěru k určitým osobám, například kvůli jejich vzeření či oblečení, které jí připomíná zlé zážitky z minulosti. Všechny vztahy bys měl zahrát tak, aby byly zřejmé již ze samotného chování tvé postavy. Tvými zbraněmi přítom budou oči a ústa.

Začni už tím, jak moc s někým mluvíš. Člověk si samozřejmě raději povídá s těmi, kdo jsou mu sympatičtí. Těm, kdo v něm vyvolávají nelibost či strach, odpovídá jen krátce a napůl úst. Pokud jde o oči, člověk pozoruje zpřímá spíše ty, kdo jsou mu milí, a naopak lidem, v jejichž přítomnosti se cítí nepříjemně, se zrakem vyhýbá. Už jen množstvím slov a pohledů, které jiné postavě jako hráč věnuješ, můžeš dát najevo vztah svého hrdiny k ní.

Družinové škádlení

Družina tvoří jeden celek. Samozřejmě to neznamená, že by se všichni její členové museli navzájem milovat a ve všem podporovat, byť nelze popřít, že to znásobuje jejich šanci na přežití. Některé postavy se ale mohou dát dohromady jen z nutnosti, takže zarytí nepřátelé jsou okolnostmi donuceni bojovat bok po boku. V takovém případě mohou vznikat uvnitř družiny nejrůznější třenic a neshody, které může být velmi zábavné hrát. Mohou vycházet z každodenních drobností (proč si ten trpaslík musí vždycky po večeri vyjídát zbytky jídla z vousů?!) ale i ze zásadních názorových neshod (ten kněz je nebezpečný fanatik a kdyby bylo po mém, zbavíme se ho při první příležitosti).

Důležitým pravidlem pro hraní napjatých vztahů v družině však je, že co se řekne ve hře, nemělo by se přenášet do reálného života. Dvě postavy se spolu mohou svářit, hádat, popichovat se a přát si jen to nejhorší, ale hráči by si měli od jejich vztahu držet odstup. Dokud se dokážou špičkování a neshodám svých hrdinů společně zasmát, je všechno v pořádku. Jakmile ale začíná poštekávání uvnitř družiny přerušovat hranice hry, měli by si to hráči v klidu vyříkat a urovnat. Jinak bude muset brzy zasáhnout Vypravěč.

Postavy v družině mohou být ale provázány i mnoha jinými způsoby. Většinou to prospívá zábavnosti hry. Dva hráči mohou například vytvořit dvojici postav, které jsou na sobě závislé a neudělají bez sebe ani krok. Může to být cizinec a jeho tlumočník, otec

s dítětem, které nouze vyhnala na cesty, slepý čaroděj a jeho průvodce či slavný válečník společně s bardem, který o něm chce složit baladu. Dokonce celá družina může tvořit takto propojený celek jednotlivých postav. Může to být kupříkladu skupina sluhů a zbrojnošů, které jejich pán vyslal do světa, aby našli jeho ztraceného bratra. Zatímco někteří se skutečně poctivě snaží o splnění úkolu, jiní jsou šťastní, že unikli věčné dřině na tvrzi svého pána a pátrání spíše zdržují. Další třeba na pánova bratra nemají dobré vzpomínky, a tak by ho nejraději našli mrtvého.

Všechny cíle a vztahy postav v družině by měly vyplouvat na povrch postupně v průběhu vzájemných rozhovorů. Hráči by se měli snažit držet se své úlohy. Pokud nejsou vůdčími typy, neměli by příliš mnoho mluvit nebo prosazovat důrazně svá rozhodnutí. Jestliže je jejich postava vážná, neměl by ani hráč chrlit vtipky jak na běžícím páse. Hráči mohou dát najevo vztahy postav třeba i tím, jak se rozesadí – přátelé vedle sebe, rozhádání naproti, výše postavení na vyšší židli než ostatní a podobně.

Jeden na dvě, dva na jednu

Tento nadpis není, jak by se mohlo na první pohled zdát, režijní poznámka k pornofilmu. Jde o stručné vyjádření toho, že počet hráčů se nemusí vždy nutně shodovat s počtem hráčských postav. Dva hráči si mohou někdy zaexperimentovat a hrát společně jednu postavu.

Vysvětlení mohou být pro potřeby příběhu různá. Může jít například o dvouhlavého obra, jehož dvě hlavy se stále mezi sebou sváří o vládu nad společným tělem. Jiným zdůvodnění může být to, že postava má silný vnitřní hlas, který bude hrát jeden z hráčů. Tento vnitřní hlas může představovat nějaké horší já, například hlad upíra po krvi, touhu lovit a zabíjet v případě vlkodlaka nebo zkrátka jen šílenství v duši. Může to být ale naopak i svědomí postavy, která jedná zle a vypočítavě. Hráč hrající vnitřní hlas může buď celou hru jenom tiše šeptat druhému hráči do ucha své rady, výzvy a přemlouvání, anebo může za určitých okolností dokonce převzít vládu nad postavou. Rozhodně by ale mělo být vždy jasně stanoveno, kdo právě za postavu rozhoduje. To aby se hráči nezačali uprostřed hry hádat a nekazili tak zábavu ostatním.

Jeden hráč někdy naopak hraje dvě postavy. Nejčastěji to bývá tak, že hraje jednu postavu „hlavní“, kterou doprovází jeden či více tak zvaných následovníků. Následovník bývá věrným druhem a obdivovatelem postavy. Hráč má tak příležitost předvádět, jak sám sobě čistí boty nebo si kryje záda v boji. Následovník ovšem může mít i svá tajemství, která mu dá do vínku Vypravěč a která ani jeho hráč samotný nezná. Tehdy většinou existuje domluva, že v některých klíčových okamžicích přebírá hraní následovníka právě Vypravěč a rozhoduje za něj. To znamená, že následovník může svému vůdci a chlebodárci připravit i mnohá překvapení.





Hraní dvou rovnocenných postav není naproti tomu až tak obvyklé, protože hráč stejně časem zjistí, že jednu z nich upřednostňuje, anebo se v nich ztrácí a nedokáže jejich hraní dobře odlišit. Úplně vyloučené to ale samozřejmě není. Dva sourozenci (nejlépe jednovaječná dvojčata) nebo dvě divoké válečnice, jejichž vzájemné souznění už se blíží telepatii, se jistě plnohodnotně uhrát dají. Přinejmenším zpočátku ale platí, že méně je více a zahrát jednu postavu, na jejíž výstupy budou ještě dlouho po její smrti ostatní hráči vzpomínat, je jistě lepší než pokoušet se sám zahrát pašu i s jeho věrnými služebníky, tělesnými strážci a harémem na kolečkách.

Tvorba dobrodružství

Úvod

„Když sprádáš kouzlo,“ řekl stařec tiše a vzal chlapcovy ruce do svých, „musíš být opatrný. Tkanivo magie je křehké a snadno se rozpadá.“

Chlapcovy ruce začaly žhnout slabým nazelenalým světlem a třást se. Chlapec vzhlédl, ale stařec zavřel oči a pokračoval dál.

„Ani na chvíli nesmíš ztratit soustředění. V každém okamžiku až do vykonání kouzla musíš myslet na to, co chceš dokázat.“

Ze starcových dlaní začaly vyrůstat šlahouny popínavých rostlin a ovíjet chlapcovy ruce. Chlapec se pokusil vyprostit se, ale stařec držel pevně.

„Musíš se stát tím kouzlem, které vytváříš. Musíš do něj dát svou duši.“

Stařec otevřel oči, vydechl a světlo i šlahouny náhle zmizely.

„A musíš mu věřit. Jestli svému kouzlu neuvěříš ty, nebude mu věřit nikdo.“

Vytvářet jakýkoliv „návod“ na tvorbu dobrodružství je věc velice ošemetná. Každý z nás tvoří jinak, každý používá nejrůznější zdroje inspirace a každý také vyžaduje před zahájením hry jinou míru přípravy. Proto si především pamatuj, že i když na následujících řádcích najdeš určité rady, jak postupovat, žádná pravidla ve skutečnosti neexistují. Pokud tvůj nápad bude spočívat v tom, že vezmeš zápletku pohádky O Červené karkulce, přetvoříš ji a ke hře budeš nastupovat s jedním útržkem papíru popsaným pouze jmény hlavních postav, je všechno v pořádku. Pokud se budou bavit hráči, samozřejmě.

Jestli budeš chtít přistoupit k tvorbě dobrodružství poněkud systematictěji, můžeš použít následující postup:

- 1) Ujasni si, pro koho příběh tvoříš a v jakém by měl být styl.
- 2) Zkus přijít na nějaký nápad, o čem to celé bude. Tento nápad můžeme nazvat též zápletkou a je pro celou tvorbu klíčový.

- 3) Rozhodni se, jak do příběhu zapojíš postavy hráčů a co je bude motivovat, aby v něm pokračovaly.
- 4) Vytvoř zajímavé nehráčské postavy a nestvůry
- 5) Nakresli příslušné mapy a plány.
- 6) Pouvažuj o možných závěrech příběhu, čili jak to všechno může asi dopadnout.

Žádný z těchto kroků není nezbytný a záleží jen na tobě, co skutečně využiješ. Na následujících řádcích najdeš jen určité tipy a postupy, které by tě ale měly inspirovat k tomu, abys hledal svůj vlastní přístup k tvorbě dobrodružství.

V textu je také obsaženo mnoho návrhů zápletek. Hráči, kteří neuvažují o tom, že by se v blízké době stali Vypravěči, by zde měli raději přestat číst, aby se nepřipravili o překvapení, kdyby snad jejich Vypravěč některý z těchto nápadů využil ve svém dobrodružství.

Styl hry

„Na co ta růže?“ zavrčel Harald.

„Ta je pro zlatníkovu dceru“, řekl Giacomo ne-dbale. „Nevšiml sis jí? Taková rozkošná malá tmavovláška. Před půlnocí jí hodím kamínek do okna a až ho otevře, bude ta růže ležet na parapetu. Se vzkazem, samozřejmě.“

„Nebylo by spolehlivější na ni někde ve tmě počkat? Já bych ji podržel ...“ navrhl Harald.

„Jsi primitiv,“ řekl Giacomo.

„Omyl,“ zachechtal se Harald. „Mám prostě jenom jiný styl.“

Je nespočet způsobů, jak hrát hry s příběhem. Je nesmyslné posuzovat, které jsou lepší a které horší. Důležité je pouze to, který z nich bude nejlépe sedět tobě a tvým hráčům. A i to se může v průběhu času změnit. V této kapitole najdeš popis čtyř nejobvyklejších přístupů ke hře, aby sis je dovedl představit. Můžeš je libovolně kombinovat a vytvářet nové. Vše záleží na tvé chuti. Skutečně dobrý Vypravěč, stejně jako zkušený spisovatel, dovede plynule během dobrodružství přecházet z jednoho stylu do druhého a vždy znovu své hráče překvapovat. A nezapomínej, že nejdůležitější je, aby se všichni dobře bavili.

Akční styl

Při tomto způsobu hraní není až tak důležité mít zpracovanou historii a povahu postavy. Podstatnější jsou její vlastnosti a vybavení, protože jde hlavně o to se pořádně vyřadit na nestvůrách a různých nepřátelích, odhalit všechny pasti a splnit úkol. Akční styl se vyznačuje rychlým tempem děje a napínavými scénami. Hráči u něj oceňují především to, že příběh se divoce řítí kupředu a pořád je co dělat, místo aby se celé hodiny řešily záhady nebo aby se vedly nekonečné dialogy mezi postavami.

U akčního stylu se ale může stát, že se změní ve styl drakobijecký. Vypravěč často z nedostatku jiných nápadů postupně zvyšuje sílu nestvůr, aby se hráči





nenudili, a hra se pak mění v pouhé „chřestění kostkami“. Výsledkem bývá, že za družinou zůstávají mrtvoly draků a jiných stvoření, před nimiž by při jiném stylu hraní postavy stály v posvátné bázni. Nicméně i při tomto stylu hry lze užít spoustu zábavy.

Příklad:

Vypravěč: „Jeden z mužů za barikádou se zvedá a mává bílou vlajkou.“

Hráč: „Na to ať zapomene. Střelím po něm z těžké kuše.“

Detektivní styl

Styl hry ideální pro milovníky záhad, detektivek a hlavolamů. Vypravěč postaví před hráče problém, například „kdo zabil toho muže“ nebo „jaká je odpověď na tuto hádanku“ a jeho úspěšným rozlousknutím hráči splní úkol nebo se alespoň posunou blíž k cíli. Při tomto stylu Vypravěč obvykle vhodně roztrušuje náznaky, stopy a nepřímé důkazy, které ve svém celku dávají dohromady jednu velkou skládačku. Hráči by měli být pozorní a uvažovat logicky, aby jejich postavy celou záhadu odhalily.

Tento styl je obzvláště náročný na přípravu. Je třeba u něj dát pozor na to, aby nesklouzl do luštění desítek nesmyslně rozmístěných hádanek nebo do bezradného přešlapování zcela zmatených hráčů na místě, čili do tak zvaného „zákysu“.

Příklad:

Vypravěč: „Jeden z mužů se zvedá a v ruce má bílou vlajku. Vypadá, jako by na sebe chtěl za každou cenu upozornit. Zuřivě mává bílým plátnem a přivěšek se symbolem jeho řádu, který mu visí na krku, při jeho pohybech divoce poskakuje.“

Hráč: „Počkat! Ten knihovník nám přece říkal, že jejich bůh jim velí raději zemřít než se vzdát nepřítelům víry. Tady něco nehraje. Je to past!“

Psychologický styl

Úhelným kamenem tohoto způsobu hraní jsou charaktery postav a příběh. Zápletka nemusí být až tak překombinovaná jako u detektivního stylu. Podstatné je to, že hráči mají do hloubky propracované své postavy a očekávají, že Vypravěč jim předloží příběh, ve kterém se budou moci vlastnosti aktérů plně projevit. Postavy veskrze dobré donutí zápletka řešit otázky morálky, v nichž neexistuje „správné“ řešení, pouze menší a větší zlo. Postavy s barvitou minulostí budou dostiženy následky svých činů a budou se jim muset postavit. Postavy zbabělé budou muset bojovat se svým strachem, když dostanou úkol, který se zdá být nad jejich síly. Hráči se snaží reagovat tak, aby chování jejich postav učinilo příběh, který pro ně Vypravěč připravil, ještě silnějším.

Problémem u tohoto stylu může být konfliktní družina, neboť postavy s rozdílnými motivacemi tráví často mnohem víc času hádkami mezi sebou než pro-

žíváním příběhu. Hlavním tématem hry se pak stává spíše vzájemná nedůvěra mezi postavami s barvitou minulostí, barvitou povahou a barvitými úchylkami.

Příklad:

Vypravěč: „Po vašem posledním útoku, který za sebou zanechal několik mrtvých, se nad scénou vznáší zvržený prach. Když se rozptýlí, vidíte, že před barikádou se někdo potácí. Je to žena, jedna z těch, které po vás metaly kameny. Snad byla i krásná, teď je ale zle dobitá, nohy má zkrvavené a šaty potrhané. V ruce svírá jakýsi špinavý hadr, který má nejspíš představovat bílý prapor. Pak jí nohy vypovědí službu a ona se zhroutí do prachu.“

Hráč: „Mírím na ni kuší, pořád ji sleduji ... začínají se mi třást ruce. Ne. Prostě to nedokážu. Sklopím kuší k zemi.“

Komediální styl

V každé skupině, ať už hraje jakýkoliv styl, se občas stane, že někdo pronese nějakou vtipnou poznámku a ostatní se zhroutí v záchvatu smíchu. Někdy taková poznámka, například drsnácká hláška po zuby ozbrojeného trpaslíka, dobře zapadne do příběhu. Jindy se prostě mlčky předpokládá, že se odehrála pouze mezi hráči a Vypravěčem. Ale v komediálním stylu přesně o tyto vtipné okamžiky jde, a to i v příběhu. Vypravěč připraví bláznivý svět – dobrým vzorem může být Pratchettova Zeměplocha – a hráči jej procházejí s ještě bláznivějšími postavami, které se dostávají do těch nejbizarnějších situací. Platí, že vše je dovoleno.

Tento styl pak ale snadno sklouzává do samoučelné frašky, kde se příběh zcela vytrácí a hra se omezuje jen na výměnu rádoby vtipných hlášek mezi Vypravěčem a těmi pohotovějšími z hráčů.

Příklad:

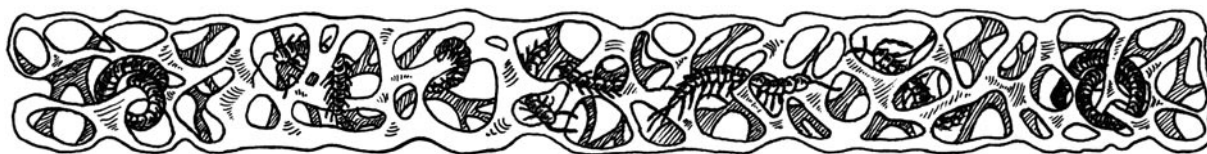
Vypravěč: „Za barikádou je slyšet dohadování. Vzápětí se nad ni opatrně vynořuje ruka, která ve dvou prstech svírá značně použitý kapesník. Kdysi snad byl bílý. Pro rozptýlení pochybností o tom, co má toto gesto znamenat, se zpoza barikády ozývá sborové: „Né dědo Mrázi, už né dědo Mrázi!“

Hráč: „Vyděte ven s nohama nad hlavou a nic se vám nestane!“

Další styly

Jak už bylo řečeno, přístupů k hraní je mnohem víc než jen čtyři výše uvedené. Můžeme si určitě představit kupříkladu čistě atmosférický styl. Jde v něm především o věrné vykreslení prostředí a vyvolání sugestivních pocitů a nálad. Příběh samotný ustupuje poněkud do pozadí. Není třeba, aby doupe obsahovalo problém, který se dá rozlousknout, nebo aby děj ubíhal vpřed rychle a přísně logicky. Právě naopak – hráči milují snové pasáže odehrávající se v jiných světech, dlouhé popisy dotvářející atmosféru i nevy-





světelné úkazy, se kterými se musí jejich postavy vyrovnávat a začleňovat je do svého vidění reality. Postavy jsou sice propracované, ale hráči očekávají spíš to, že Vypravěč navodí určitou náladu, kterou budou spolu s postavou hluboce prožívat. Chtějí být pohlaceni magickou atmosférou jiného světa, než je ten náš. Prostředí může být stejně dobře hrůzostrašné a tajemné jako čarokrásné nebo milé.

Stylů a jejich kombinací je zkrátka bezpočet. Můžeš s nimi zkusit hráče před hrou stručně seznámit a prodiskutovat s nimi jejich názory. Problémy totiž nastávají v okamžiku, kdy každý hráč má úplně jiné představy o hře. Pak nezbyvá, než abys jako Vypravěč buď namíchal koktejl, kde bude ode všeho trochu, ale ničeho pořádně – nebo abys rozdělil skupinu. Některé styly jsou si totiž blízké a dají se spolu kombinovat velmi snadno, jiné se navzájem takřka vylučují. Obzvlášť pokud hráči neustupně trvají na svých vlastních představách a o žádné sjednocující snahy nestojí. Pak je dělení skupiny na místě. V dalším textu budeme nicméně předpokládat, že máme k dispozici skupinu hráčů, kteří mají na to, co je zábava, vcelku podobný názor.

Nápad

„Počkej, Havrane,“ zakoktal mužík krátkozrace mžourající na vůdce družiny. „To chceš jako říct, že tobo chlapa podrazíme, jo? Že mu jako neřekneme, co je Leila zač? Že není žádná zámořská princezna? Že ho jako necháme převážet ji do nějakého přístavu na loď, ona cestou zdrhne a my pak skásnem pokutu za nedodržení smlouvy, jo?“

„No,“ protábl líně Havran. „Nic takovýho jsem říct nechtěl, Slepější. Ale na druhou stranu, není to špatnej nápad.“

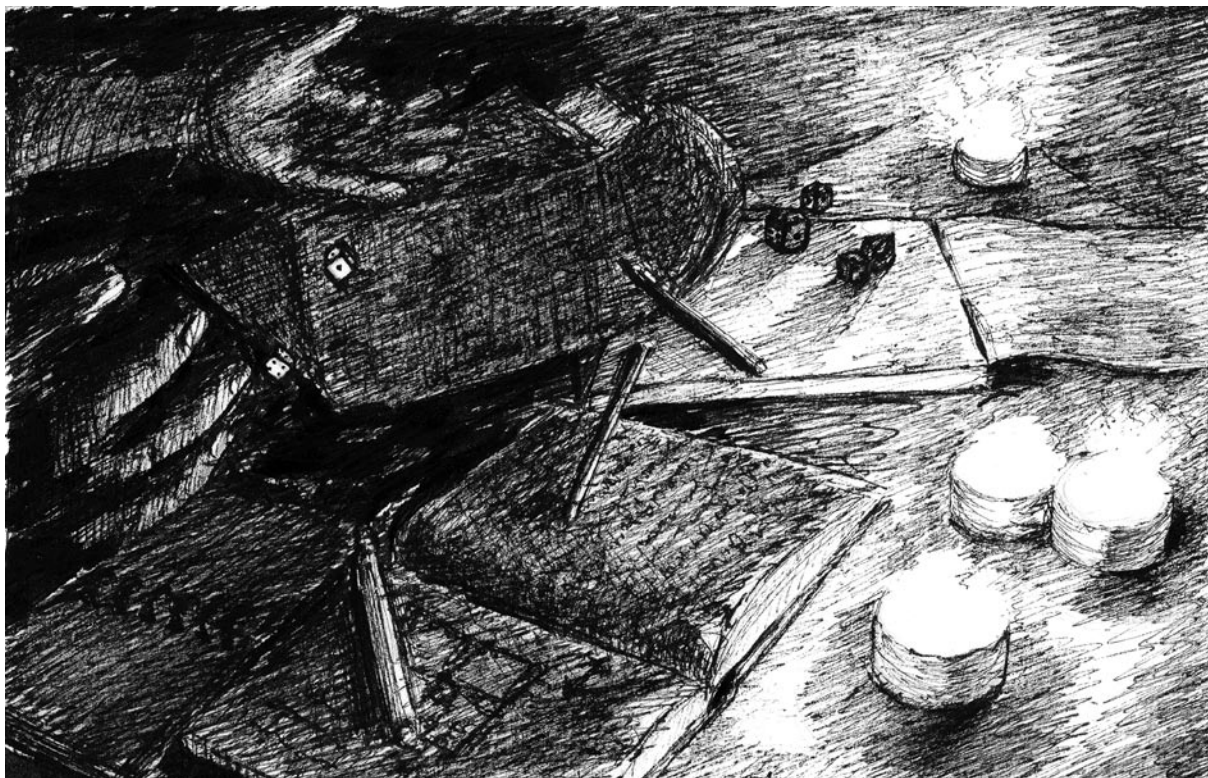
Chceš udělat dobré dobrodružství? Je to jednoduché. Dej hráčům to, co chtějí. A přitom jim dej něco, co nečekají. A tyhle dvě zásady se navzájem nevylučují.

Nejlepších výsledků dosáhneš, když se ti oba body podaří zkombinovat – tedy jestliže dáš hráčům přesně to, po čem touží, ale zároveň to vůbec neočekávají. Musíš tedy být v přemýšlení před nimi a odhadovat, co by je mohlo bavit a oni sami na to ještě ani nepomysleli. Neboj se být náročný a klást před ně výzvy. Neboj se experimentovat, kombinovat různé herní postupy a posouvat hranice zábavy pořád dál a dál. Tohle platí prakticky bez ohledu na styl, kterým vaše skupina převážně hraje. Ukažme si to na několika příkladech, kde budeme vycházet ze čtyř nejobvyklejších stylů hraní.

Akční styl

To, že hráči upřednostňují ve hře akci, ještě neznamená, že se z vás musejí stát přeborníci ve vrhu kostkou na stůl. Jednak se dá vrhat i na jiné podložky a navíc většina hráčů ocení i v bojových dobrodružstvích nápaditost. V každém bojovníkovi přece číhá strateg. Snaž se jim tedy válčení s protivníky co nejvíce zpestřit a udělat zajímavým.

Jak si například povedou, když budou úplně nezbrojeni? Jednou je můžeš nechat unikat s holýma rukama ze žaláře – potichu odstranit strážě, postup-





ně získávat zbraně a nakonec se probít přes zbrojnoše u brány ven. Jindy mohou být posláni dlouhou roklí k čarovnému prameni pro léčivou vodu. Cestu však střeží mniši a každý prosebník ji musí vykonat nahý, jen v sutaně. Jenže mniši byli ve skutečnosti zabiti a na jejich místě jsou teď přestrojení lupiči, kteří roklí i s poutníky uzavřou a bohatého obchodníka, který je součástí procesí, chtějí zajmout pro výkupné. Ochrání ho postavy jen s využitím svých zvláštních schopností?

A co zajímavá místa? Vždyť boj se nemusí odehrávat jen na otevřené pláni. V jeskyních jsou často propasti, strmé stěny a rozličné zákruty. Nechej družinu se rozdělit. Jedna část například zůstane u vchodu a hlídá bázlivého učence, který jediný může rozlousknout prastarý nápis na magické destičce. Sám ale není příliš fyzicky zdatný. Druhá část družiny zatím podstupuje náročnou cestu jeskyněmi pro hledanou destičku. Jenže dobrodruhy v jeskyních napadne přesila skalních obrů. Ostatní jim musejí spěchat na pomoc, ale ve spěchu zabloudí a když se vynoří z jeskynního labyrintu, leží mezi nimi a jejich bojujícími přáteli hluboká propast. Teď ať ukážou své střelecké a kouzelnické schopnosti!

Donuť hráče přemýšlet takticky a spolupracovat. Dobré nápady odměňuj a uvidíš, že i je to bude víc bavit. A stavěj před ně stále nové bojové situace, které budou vyžadovat netradiční řešení. Jednou to může být hydra, které stále znova dorůstají odseknuté hlavy. K jejímu zabítí je třeba každý přeseknutý krk navíc úspěšně popálit ohněm (ať už pochodní nebo kouzlem). Nebo se mohou dozvědět, že na nestvůru, kterou se vydali zabít, neplatí žádné obvyklé zbraně. Vše, co se jí dotkne, se změní v hlínu a navíc může být imunní i vůči kouzlům. Co na ni hráči vymyslí? Jindy mohou být dobrodruzi najati, aby spáchali fingované přepadení – tak aby nikdo nepochyboval, že bylo skutečné, ale aby přitom nikdo z „přepadených“ nepřišel k úhoně. Stejně zajímavá může být objednávka na vypuzení skřetů z jeskyní poblíž vesnice. Celkové množství protivníků bude přesahovat možnosti družinky. Pokud se ale budou dobrodruzi plížit temnými jeskyněmi, tu a tam přepadnou nějakého osamělého skřeta nebo malou skupinu a budou budit dostatečnou hrůzu (šílený smích, výhružné vzkazy, „nadpřirozené“ úkazy), skřeti se vyděsí a odtáhnou sami.

Vůbec nejvíce zábavy se asi dá užít při plánování podobných akcí. Když dáš družině jasný úkol, například bránit vesnici před lapky podobně jako je tomu ve filmu Sedm statečných, a nakreslíš příslušnou mapku, tak pokud nejsou tví hráči nebetyčně hloupí nebo nepřiměřeně sebevědomí, dají hlavy dohromady a začnou vymýšlet nejlepší postup. Mohou se snažit s pomocí vesničanů vlákat protivníka do pasti, rozdělit jeho síly nebo vyvolat v řadách nepřátel paniku prostřednictvím magie. A pozor na nepřátelské zvědy – důležité je správné rozmístění stráží! Samozřejmě si můžeš ponechat v rukávu nějaké to překvapení, na-

příklad zkrocenou nestvůru, kterou si s sebou lupiči přivedou. Jestliže družinka nevyslala své vlastní zvědy, bude muset pečlivě promyšlené plány narychlo pozměnit, aby se vyrovnala s novým nebezpečím.

Detektivní styl

Jestliže tví hráči jsou svým založením koumáci, lamači kódů a detektivové, budou jistě, alespoň zpočátku, milovat hádanky, pasti a šifry. Časem ale s říkankami typu „roste, kvete, voní v lese, vlkodlak se před ním třese“ nevystačíš. Hráči budou chtít zapojit fantazii, budou toužit po záhadách zamčených pokojů a jejich největším snem bude asi rozplétání zašmodrchané sítě intrik na královském dvoře. To všechno jim můžeš dát, stačí jen své doupě důkladně promyslet.

Můžeš začít třeba vizuálními hádankami – takovými, kde si hráči pro nalezení správného řešení musejí umět situaci dobře představit. V hlavě sochy se skleněnými očima může být například dutina. Když se do ní postaví lucerna či svíčka, paprsek světla osvítí na protější stěně obrys tajných dveří. Jindy zas může oživlá socha vrostlá ve dveřích bránit komukoliv v průchodu. Postavy ale vědí, že vchod je používán. Nakonec mohou ze staré mapky vyčíst, že když se správně rozestaví na dlaždice v místnosti, zasunou tím sochu do podlahy.

To jsou ovšem jen variace na obvyklé slovní hádanky. Tvoji hráči ale nejspíš začnou časem toužit po tom mít v ruce alespoň tři stránky papíru hustě popsané poznámkami, jmény a časovými osami a bát nad nimi klidně i dvě až tři hodiny, dokud nevymyslí řešení. Budou chtít spleť teorie a vzápětí je vyvracet logickými argumenty. Budou chtít zkratka a dobře příběh, který se dá řešit a vyřešit. Umožni jim to!

Inspiraci můžeš najít v kterékoliv klasické detektivce. Stačí trochu obměnit osoby a okolnosti a máš úplně nový příběh. Můžeš kupříkladu přidat nějaké fantasy prvky a vrahem udělat upíra vydávajícího se za obchodníka, který se do města nedávno přistěhoval. Nebo mohou mít vraždy či únosy na svědomí létající nestvůry ukryté jako chrličce na střeše katedrály.

Jenom na jednu věc si dávej pozor. Logika tvůrce dobrodružství se nemusí vždycky nutně shodovat s logikou hráčů. Jinými slovy, co tobě připadá tak jasné a jednoznačné, že by na to přišlo i pětileté dítě, nemusí takové připadat tvým hráčům. Proto bys měl mít vždy v zásobě připraveno několik stop, které hráčům přeložíš v případě, že budou zmateně bloudit příběhem a nebudou schopni ze svých informací sestavit žádný smysluplný obraz událostí. Tvoje „záložní stopy“ by měly být natolik jednoznačné, aby hráče pošouchly směrem ke správnému řešení, když si nebudou vědět rady.

Nezapomínej také na to, že to má být především dobrodružství. Proto by vedle pátrání měl běžet ještě jeden příběh, který bude postavy pohánět kupředu a nenechá je uvíznout na mrtvém bodě, pokud by snad nesehnaly dostatek stop či důkazů. Vraždy kupříkladu





du mohou pokračovat. Pachatel může jít po krku dokonce samotným detektivům. Některá z nehráčských postav může jinou falešně obvinít, a to z nejrůznějších důvodů. Pokud postavy nehledají vraha, ale pátrají například po zrádci na šlechtickém dvoře, měly by zároveň neustále hlídat zámeckého pána, kterému má jít o život. Zrádce může kupříkladu vpusťit rozdivočelé psy do zahrady právě v době, kdy se tam šlechtic prochází. Zkrátka a dobře, postavy by měly mít neustále plné ruce práce.

Velice důležitou součástí příběhů pro hráče-detektivy je získávání informací. I to může být dobrodružství. To neznamená, že musíš z každého doupěte dělat pohádku O kohoutkovi a slepičce, kde hráči za každou informaci musejí „platit“ protislužbou v podobě splnění nějakého vedlejšího úkolu. Sběr informací se dá zpestřit daleko zajímavěji. Představme si třeba starou zaprášenou knihovnu, kam postavy přicházejí pátrat po nějaké zmínce v kronikách, a přemýšlejme, co vše se od toho může odvinout.

Od knihovníka se mohou družiníci dozvědět, že jimi požadovaná informace je v „utajované“ části knihovny, kam mají přístup jen autority, jako jsou konšelé, panovník nebo představený některého náboženského řádu. Pak budou muset zřejmě do knihovny proniknout tajně. Pokud je hledaná kniha či svitek staršího data, může být psána ve starší verzi jazyka (zkus si přečíst nějaký staročeský neřkuli staroslověnský text – na to je třeba zvláštní vzdělání). Alchymické a magické spisy zase bývají psány šifrovaným jazykem známým jen zasvěcencům. Družina bude tedy zřejmě muset najít znalce. Starší knihy mohou navíc utrpět primitivními způsoby skladování – mohou zvlhnout, zplesnivět a podobně. Postavy pak mají k dispozici pouze fragmenty původního textu. Stejně tak je možné, že knihovník není tím, kým se zdá být. Může to být fanatic, šílenec, upír či vlkodlak, využívající málo navštěvovanou knihovnu jako loviště, takže místo klidného hledání následuje honička mezi policiemi.

Zajímavým zpestřením pátrání v knihovně mohou být i nepřesnosti. Každá doba má svůj výklad historie, každá země má svůj pohled na politiku. Informace se šíří ústně, mapy se překreslují a vznikají mnohdy zcela rozdílné verze původní zprávy. Pak není divu, že každá knihovna má trochu jiné, ba někdy i opačné informace a co se postavy někde dočtou, nemusí být pravda. Může to být jen určitý výklad událostí nebo vědomostí. Proto můžeš vymyslet cokoliv (dokonce i v případě, že ses na pátrání postav v knihovně vůbec nepřipravil) a nepřesnosti později takto omluvit. Nebo můžeš tyto nepřesnosti přímo zapojit do příběhu, kdy chybné informace dovedou postavy ke špatným rozhodnutím.

I samo nalezení hledaného textu s sebou může přinést nepříjemné následky. Je třeba si uvědomit, že lidé, kteří se zajímají o informace, jsou vždy podezřelí. Pokud je hledaná a nalezená informace choulostivá, brzy se mohou objevit špehové, vyzvědači a najatí

vrazi. I pokud hledá družina „obyčejnou“ informaci, může se přihodit, že druhý den budou před knihovnou vojáci a postavy budou mít dovnitř zakázán přístup. Později se ukáže, že pan radní slyšel, že prohlížejí městské kroniky, a má strach, že je posílá královský správce, aby odhalili jeho machinace s pozemky. Smůla je potvora lepivá, takže podobných náhod lze vymyslet víc. Ostatně ve fantasy s trochou humoru může být i tiskařský šotek nestvůra, kterou je možno přílišným přehrabováním se v knihách probudit.

Jak vidíš, takové pátrání po informacích, pokud se důkladně připraví, není žádná legrace.

Psychologický styl

Velké vypravěče vždycky lákaly velké příběhy. Buď ale opatrný. Mysli na to, že jakmile postavy jednou donesou Prsten k Hoře osudu, nebude už přístě o čem hrát. Leda by se ukázalo, že Gandalf je starý sklerotik, a že to nebyl Ten prsten ... no, asi sám vidíš, že to je špatný příklad.

Chceš-li hráče překvapit, zvol raději příběh skromnější, ale prolom zaběhaná schémata. Nic ať není takové, jaké se zdá být na první pohled. Každá cizí postava ať nosí svoji pravou tvář skrytou pod maskou, pod níž není snadné nahlédnout. Nech hráče utápět se v pochybnostech o tom, jak se věci skutečně mají. A pak je postav do situace, kdy se budou donuceni rozhodnout pro jednu nebo druhou stranu mince. Napni morálku postav na skřípec a utahuj. Oni to tak chtějí.

Především můžeš narušit zaběhnoutou představu, že dobrodruzi jsou ochránci slabých. Proč by si je nemohl někdo najmout, aby zlikvidovali nepohodlného svědka, protivníka v soudním sporu nebo aby vykonali jinou špinavost? A jsou-li známí jako ochránci vdov a sirotků, může si vždycky jejich zaměstnavatel vymyslet šťavnatou historku, ve které ze sebe udělá obět a ze svého protivníka toho největšího bídačka na světě, aby je dostal na svou stranu. Že se věci měly trochu jinak, se postavy mohou dozvědět až v průběhu akce. Nebo po jejím úspěšném dokončení. Jak se potom zachovají? Budou se snažit omluvit si svůj čin nevědomostí nebo se budou ze všech sil snažit zmírnit následky?

Jiný způsob převrácení obvyklého vnímání dobra a zla je upravit vlastnosti a chování cizích postav a smísit v nich dobro a zlo do nejasné šedi. Osadníci, kteří žádají o ochranu před vlkodlakem, mohou být pěkně arogantní. Mohou bezohledně kácet lesy a rozšiřovat svá pole a k dobrodruhům se mohou chovat se směsí lehkého opovržení a otevřeně nesnášenlivosti. Postavy jsou pro ně jen cizáci, kterým zaplatí, protože je potřebují. Naopak vlkodlak může být starý a zlomený, vyštvaný lidmi ze svého domova, vlastně vcelku sympatický, který lidem neublíží a jen tu a tam zadává ovci. A to všechno jen proto, že v okolí už nežije žádná zvěř. Lidé tu postavili své pily, mlýny a hamry a hluk způsobil, že zvěř se stáhla hluboko do lesů. Vykonaají postavy bez přemýšlení svoji práci?





Nebo se budou snažit o nějaké smírné řešení? A neudají je pak vesničané místnímu správci za „nadržování stvůram a bestiím“?

Jestliže řádně promyslíš příběh tak, aby v něm každý měl svoji pravdu a nikdo ji neměl úplně, získáš mocnou zbraň. Může se stát, že i když by se hráči na řešení shodli, jejich postavy budou ve sporu. Vždyť každá z nich odněkud pochází a patří k nějaké rase. Mohou proto podvědomě nadržovat té straně sporu, která je jim osobně bližší.

Představme si třeba družinu dobrodruhů různých ras, které královský lokátor najme, aby prozkoumali a zmapovali zříceniny opuštěného elfského města v lesích. To by mělo posloužit jako základ pro stavbu budoucí osady či vesnice. Jenže družina v rozvalinách narazí na elfy, kteří je vykážou pryč s tím, že město, byť pobožené, je „domovem pro duše jejich otců“ a „ozvěnou věků v jejich vlastních srdcích“. Co se ale za těmito vzletnými slovy skrývá? Můžeš si vymyslet, že trosky města jsou jediným místem v okolí, kde roste vzácná květina, z níž elfové získávají drogy prodlužující mládí a zachovávající krásu. Za takový objev by samozřejmě průzkumníci dostali královsky zapláceno. Nebo se může ve skutečnosti jednat o komando bojovníků, kteří ve zbytcích domů lící na budoucí lidské osadníky smrtelné pasti, aby zabránili kolonizaci lesů. Mohou to být také divocí elfové, kteří se žijí jako vykradači rozvalin a hrobů a členy družinky považují za konkurenty. A přitom může být zároveň pravda i to, že pro některé elfy je město skutečně „domovem pro duše jejich otců“. Pak stačí dát družince několik náznaků, jak se věci mají a příběh se začne odvíjet sám.

Měl bys vědět, že existují i pokročilejší vypravěčské techniky. Ty by sis měl ale ponechat stranou na dobu, kdy budeš jako Vypravěč zkušenější. Jednou z takových pokročilých technik je například paralelní příběh. Vedle příběhu jejich vlastních postav necháš hráče prožívat i příběh druhý, který nahlíží očima postav, jež jsi pro ně vytvořil ty. Obvykle jde o děj, který se odehrává sice na jiném místě ale ve stejném čase, a po určité době se oba příběhy navzájem propojí.

Postavy se například mohou seznámit se sympatickým hradním pánem, který je pozve na hostinu do svého sídla, aby mu dělali ochránce. Zároveň mohou prožívat příběh obchodníků, kteří byli přepadeni na cestě neznámými zbrojnoši, zajati a teď se snaží uprchnout z vězení. Scény útěku z temných kobek a bujaré hostiny se mohou propojit, když se nakonec ukáže, že vězňem nebohých obchodníků je sám hradní pán, který je zajal pro výkupné. Budou postavy za těchto okolností svého zaměstnavatele chránit, když do hodovní síně vtrhnou tito uprchlí vězňi se zbraněmi, které sebrali strážným? Je třeba říci, že při setkání obchodníků s družinou bys měl jejich hraní převzít ty jako Vypravěč.

Jiným způsobem, jak propojit dva příběhy různých postav a nechat hráče, aby si je zahráli oba, je

odehrát události, které se staly mnoho let předtím, než se postavy hráčů vůbec narodily. Mohou se například jako dávní rytíři zúčastnit bitvy a pokud přežijí dostatečně dlouho, mohou na vlastní oči spatřit, jak zmizel slavný meč, o jehož nalezení pak v příběhu půjde. Abys udržel napětí, měl bys tento úvod vést tak, že pokud se hráči budou rozhodovat dobře (například v rámci bitvy budou dobře taktizovat), zjistí důležité informace. V opačném případě zemřou příliš brzy nebo neprotrnou dostatečně daleko a neuvidí nic.

Dalším způsobem, jak obohatit příběh, jsou sny. Můžeš je postavám pouze vylíčit jako něco, na co si vzpomněly po probuzení. Nebo můžeš nechat hráče celý sen opravdu hrát s tím, že budeš samozřejmě trochu víc zasahovat do jeho rozhodování než v reálném příběhu. To, co se ve snu stane, by mělo mít vliv na příběh. Sen může být věštecký a napovědět postavě něco o tom, co družinku čeká. Třeba osobu, kterou považuje družinka za dobrou, může postava ve snu vidět, jak se mění v nestvůru. Nebo může jít o sen, v němž se postava ocitne v cizím těle a hledí na svět jinými očima. Může kupříkladu něco důležitého spatřit očima malého vesnického chlapce nebo dokonce očima vlka či jiného zvířete.

Až získáš jako Vypravěč více zkušeností, můžeš také nechat náhodu v podobě věštby, aby určovala tvůj příběh. Vytvoříš třeba jen základní kostru zápletky a tu budeš obměňovat podle toho, jaká věštba vznikne. K jejímu vytvoření můžeš použít některé klasické jasnovidcké předměty – tarotové karty, kostky se symboly místo čísel nebo třeba kávovou sedlinu. Ukažme si ale tento nápad na obyčejných kartách. Piková dáma může představovat čarodějkou, křížový král mudrce, kárové eso prostitutku a tak dále. Karty bude dobrodruhům vykládat třeba stará cikánka ve svém potměšlém doupěti. Podle toho, jaká karta padne, rozhodneš o tom, kdo byl ve skutečnosti hledaným svědkem vraždy nebo koho postavy potkají při noční výpravě do přístavní čtvrti. Každá hra tak bude trochu jiná i pro tebe. A hráči získají pocit, že děj nebyl už předem jednoznačně určen. Tohle hraní ale vyžaduje už značné improvizáční schopnosti při vedení hry, proto používej tuto techniku uvážlivě.

Měj vždy na paměti, že nejsilnější příběh na hráče zapůsobí, pokud bude jejich postavám šitý na míru. Jednou může družinka pomáhat jednomu ze svých členů najít komedianty, s nimiž kdysi odešel jeho bratr. Jindy může potřebovat pomoc družiník, který byl členem kouzelnické gildy a jeho odpůrci dosáhli toho, že byl vyobcován na základě falešného obvinění z provozování černé magie. Družinu může také kontaktovat postava z někteřého ze starších dobrodružství, která potřebuje pomoc. Nebo se mohou dozvědět, že přítel, s nímž se seznámili při jedné ze svých výprav, byl unesen. Naopak to, že se podíleli na odhalení spiknutí u šlechtického dvora, jim mohlo nadělat mocné nepřátele. Někdo se může doslech-





nout, že byli přítomni jistým událostem – což může být pravda – a že tím pádem mají určité klíčové informace – což může být naprostý omyl.

Pokud budeš vycházet z pozadí, které si každý hráč ke své postavě vytvořil nebo se kterým jsi mu chytře pomohl, anebo z příběhů, které už družina jako celek prožila, můžeš získat nápady na spoustu nových zápletek. Navíc tím, že budeš navazovat na něco, co už se stalo, vytvoříš z příběhu postavy skutečnou kroniku jejího života.

Komediální styl

Pamatuj, že vše je povoleno. Sebebláznivější nápad, sebensmyslnější zápletky i sebeztrěštěnější cizí postava jsou v pořádku, pokud pobaví hráče. Ale pozor. Humor může být černý, může být i cynický a trochu jedovatý, ale nikdy by neměl ubližovat. Můžeš si dělat legraci z hráče i z jeho postavy, ale jenom dokud s tebou hráč spolupracuje. Jakmile pocítíš, že by se ho vtip mohl příliš dotknout, raději ho vynechej. Jinak riskuješ, že jedním neuváženým slovem zničíš zábavu a místo legrace ti hráč uraženě práskne dveřmi (pokud ti nepráskne rovnou pěstí).

Každý má trochu jiný smysl pro humor, takže co jednomu připadá vtipné, nemusí rozesmát jiného. Na to se musíš připravit. Na druhou stranu není třeba z toho dělat vědu. Začni třeba tím, že vymyslíš opravdu charakteristickou a dobře zapamatovatelnou hospodu. Pojmenovat ji můžeš třeba „U stoupajícího piva“. Pivo v ní může mít tu vlastnost, že samo stoupá vzhůru navzdory gravitaci, takže štangasti musejí mít půllitry na stole postavené obráceně, aby jim pivo „neuteklo“. Jinak je třeba honit ho po lokále s pokřikem „Uteklo pivo!“ Hostinským tu může být šilhavý troll, který jedním okem neustále sleduje velký kotel s polévkou a druhým hledí zásadně na osobu stojící vlevo od toho, s kým právě mluví. V hospodě se s oblibou vypráví historka o tom, jak jistý výběřčí daní kdysi do kotle spadl, protože se podvědomě stále snažil dostat do trollova zorného pole.

Kolem hospody můžeš vytvořit bláznivé město, kde všechny uličky vedou přes starostovu ložnici. To je pomsta jistého kouzelníka, kterého starosta kdysi z města vykázal pro podvody. Použij městskou stráž, která vezme do svých řad každého s jedinou podmínkou – nesmí být vyšší než velitel. Ten má necelý metr a půl, takže stráž se neustále potýká s nedostatkem zbrojnošů a skládá se převážně z trpaslíků a hobitů. A místní žebráci díky štědrosti obchodníků fungují jako směnárny mincí jednoho království za mince jiné. Drobné pochopitelně neberou. Cokoliv dalšího vymyslíš, může hru jen oživit.

Kolem města pak vytvoř svět tak bláznivý, jak jenom dokážeš. A hráče v něm nech řešit nejrůznější problémy – od zaražených větrů starého obra až po potíže nekromanta, kterému se navzájem pomíchali kostlivci v jeho temné armádě, takže po vydání rozkazu „Vpřed“ se beznadějně rozpadají na několik sa-

mostatných částí snažících se rozběhnout různými směry. Jindy zas může slavný bard přijít o hlas před vystoupením na královském dvoře a jediné, co ho může zachránit, je syrové vejce moudré sovy snesené za úplňku. Postavy se vydají na cestu, jenomže sova je sklerotická a zapomněla už, jak se „to dělá“. Kdo z dobrodruhů ji do úplňku naučí snášet? A kdo pomůže princovi, který se po dvou letech manželského života s princeznou chce proměnit zpátky v žába?

Střídmost

Je jedno heslo, kterého by ses měl držet při vytváření zápletky k jakémukoliv dobrodružství. Tím heslem je střídmost. Mysli na to, že jestli si hned v prvním dobrodružství vyplácáš ty nejatraktivnější nestvůry, nejmocnější cizí postavy a družina hráčských postav zachrání svět, nebudeš už příště mít hráčům co nabídnout. Vždyť už všechno dokázali. Snaž se šetřit!

O kolik silnější zážitek jim jako Vypravěč poskytneš, když, místo abys na ně hned v prvním dobrodružství poštal draka, je na setkání s drakem důkladně připravíš. V prvním dobrodružství se o něm můžeš jenom jedinkrát okrajově zmínit. Pak můžeš v postavách začít postupně budovat určitou představu. O dracích se může s respektem zmínit moudrý kouzelník, který družinu vysílá za nějakým úkolem. Jindy může prastará elfí kněžka zasněně vzdychnout, že „draci jsou krásnější než moře a setkání s nimi je jako nekončící sen“. Mohou zahlédnout obrázek v knize nebo může být socha draka vytesána na kašně ve městě, kterým procházejí. Poprvé si postavy mohou na draka sáhnout tehdy, když jim městský alchymista ukáže jako velkou vzácnost dračí šupinu poděděnou od děda, který ji měl zase od svého děda.

A když už se hráči opravdu třesou na setkání s drakem, když si dokážou představit jeho moc a vnímají setkání s ním jako privilegium, které se poštěstí jen málo smrtelným, můžeš nechat postavy v jeskyni vysoko v horách objevit obrovskou dračí kostru dávající jen tušit ohromné rozměry a sílu tvora, kterému kdysi patřila. Dračí rohy, které postavy přinesou, by měly vzbudit v zasvěcených kruzích senzaci. Starý kouzelník je může požádat, aby ho na to místo dovedli, protože chce ve svém životě spatřit ještě alespoň jeden zázrak. Některou z postav to může třeba ovlivnit natolik, že setkání s živým drakem se stane její celoživotní touhou. A když už budou mít postavy pocit, že víc ani dosáhnout nemohou, můžeš je nechat za výjimečných okolností s nějakým drakem promluvit. Takové setkání by sis ale měl pečlivě připravit a mělo by být pro hráče skutečným zážitkem. O nějakém boji vůbec nemluvě.

Takto připravuje příběh dobrý Vypravěč. Jenom blázen vystřílí všechnu municí na začátku a pak se diví, že je mu zbraň k ničemu. Buď opravdu skromný, přinejmenším zpočátku. Když budeš postavy držet trochu při zemi, o kouzelných zbraních si budou moci nechat jenom zdát a na začátku budou místo





světa zachraňovat nanejvýš holý život, případně malou vesnici, tisíckrát se ti to později vrátí.

Motivace

„Já ti řeknu, bratříčku, co by se stalo, kdybych takhle s ušlapanejmá nobama konečně usedl v hospodě, sundal těžkej bágl a než bych se stih zakousnout do pečeně, příběh by stařík a začal mumlat něco vo tom, jestli já a mí kámoši jako nebledáme práci. Popad bych bo za flígr a bodil přes sál.

Jednak se do hospody nechodí bledat práce, ale napít se a najíst, jednak je neslušný votravovat cizince, kterej si nikoho nevšímá a mírumilovně dává vzniknout outratě, a jednak by určitě zase šlo vo nějakej dobrej skutek spojenej se zabitím zaručně neškodnýho draka – půlku zad mám zjizvenou – a nejlépe zadara. A pokud alespoň polovina normálních lidí na cestách uvažuje jako já, tak už ten dědek stejně nemůže mluvit, protože má vytlučenou bubu vo futro a žádný zuby, bratříčku ...

Tak, teď se pořádně a zhluboka napiju a přejdeme k věci. Cožes mi to vlastně chtěl říct?“

*Žoldák Finlógín k jistému Staříkovi
v jisté Hospodě*

Máš-li nápad, o čem by měl příběh být, měl by sis ujasnit, jak do něj zapojit postavy. Přesněji řečeno, jak to zařídit, aby se do něj chtěly zapojit samy. V zásadě máš dvě možnosti. Buď budou mít postavy natolik propracované pozadí, že jim budeš moci příběh ušít na míru. Nebo jsou prostě jenom skupinkou tuláků a dobrodruhů, kteří nikoho neznají a nemají tudíž ani žádné závazky. V tom případě budeš potřebovat nějakou „obecnější“ motivaci. To ale neznamená začínat stále dokola příběh slovy: „Sedíte v hospodě a přichází k vám nějaký stařík ...“ Ne všichni dobrodruzi musejí mít takovou povahu, že se hned vrítí do každé jeskyně či opuštěného dolu, o kterých se doslechou. Navíc je to přece jen už trochu obehnané schéma. Podívejme se, jaké jiné možnosti vtažení postav do příběhu se ti nabídnou, když se trochu zamyslíš.

Motivování putujících postav

Bez propracovaného pozadí a bez zasazení do světa budou dobrodruzi všude cizinci. Lidé je budou vnímat jako neznámé a nebezpečné ozbrojence, kteří mohou stejně dobře představovat pomoc jako ohrožení. Dobrodružství bude většinou probíhat tak, že hrdinové někam přijdou, dojednají si práci a tu vykonají. Není to ale železné pravidlo a i tento základní a mnohokrát zpracovaný model příběhu se dá obměňovat mnoha způsoby.

Náhoda

Do některých situací se dobrodruzi mohou dostat neúmyslně díky souběhu různých okolností. Uprostřed lesů se například družina srazí se zbrojníky, kteří mají

v patách vojáky. Prozradí je dobrodruzi, nebo je budou kryt? Jindy postavy náhodou zaslechnou kus tajného rozhovoru, pak si jich třeba hovořící všimnou a začnou je pronásledovat. Na ulici před družiníky se někomu rozsypou listiny se znamením zakázaného, ale bohatého řádu. Nebo některý z družiníků náhodou vyhraje nějakou cenost v lučičnické soutěži. Trofej chtěl vyhrát někdo jiný a pokusil se dokonce výsledky klání zmanipulovat, ale nepovedlo se mu to. Teď se cenu snaží z vítěze vymámit, případně i vymlátit. Je třeba zjistit, kdo to je a co za tím vězí.

Lákadlo

Dobrym tahounem družiny může být jeden z jejích členů, který tuší, že může v dobrodružství získat něco, po čem touží. Dej proto jedné z postav možnost získat to, o co hodně stojí. Kouzelník posedlý studiem magie? Zlodějíček z místního podsvětí mu na ulici nabídne zaprášenou knihu s nápisem Elementálové – 2. díl. Na předsádce pak kouzelník objeví nápis „Nerudiova knihovna, svazek 342“. On už kouzelník začne pátrat, ve kterém sklepe to ten zlodějský ničema sebral a jak se tam dostat. Kněz zase může narazit na vyvrácenou svatyni svého kultu a strhnout ostatní k pátrání po nepřátelích své víry. Šermíři může někdo po příchodu do města doručit výzvu místního rváče, v níž je cizím bojovníkem vyzván, aby buď uznal, že mu nesahá ani po okraj ponožek, anebo se s ním utkal druhého dne za svítání pod hradbami. A slavný bard, který je náhodou ve městě, se hned nabídne, že bude souborji přihlížet a složí o něm baladu. Zloděje zas může popudit, že si jakýsi člen místního podsvětí přivlastňuje jeho úspěchy a tvrdí, že to byl on, kdo ukradl jistý slavný šperk.

Přežití

V některých dobrodružstvích jde prostě jen o to, zůstat naživu. Postavy mohou být po svých předchozích dobrodružstvích na útěku před spravedlností, před konkurenční družinou nebo před někým mocným, kdo se jim chce pomstít. Mohou onemocnět smrtelnou nemocí a hledat na ni lék. Nebo mohou být obviněny, a to i oprávněně, z čarodějnictví ve světě, kde funguje obdoba středověké Svaté inkvizice. Někdo jim ale také může jít po krku prostě jenom proto, že si je spletl s někým cizím nebo že jim přičítá skutky, kterých se ve skutečnosti nedopustily. Nebo se jich dopustily, a proto budou muset ze všech sil zametat stopy. Možností je bezpočet. Ale pozor, aby se každé tvé dobrodružství nezměnilo pro postavy v honbu za záchranou holého života.

Sázka

Sázka může postavy motivovat nejen možností výhry, ale především touhou dokázat něco výjimečného. Základní model je pochopitelně takový, že postavy se vsadí, že něco dokážou, a snaží se sázku vyhrát. Může to být ale i naopak, že se někdo vsadí s nimi





a ony se mu snaží výhru překazit. Mohou také tajně a v skrytu pomáhat vyhrát někomu, kdo se vsadil, že něco dokáže bez pomoci a sám. A ten dotyčný o tom konec konců nemusí ani vědět – postavy si třeba mohl najmout jeho přítel nebo příbuzný, který má strach, aby si dotyčný při plnění úkolu stanoveného sázkou neublížil.

Únos

Unesení někoho blízkého či důležitého pro výkupné nebo kvůli vydírání může družinu vyprovokovat k protiakci. Unesena může být i některá z vlastních postav. Uneseným může být následník trůnu, mistr či učitel některého z dobrodruhů, nebo třeba jen vzácný slavík nedozírné ceny, kterého vlastnil bohatý šlechtic. Postavy samy mohou být jako malé děti uneseny loupežníky. Jednoho dne se jim podaří se osvobodit anebo loupežníci bez rozloučení zmizí, protože do kraje přitáhli královští vojáci. Děti jsou pak ponechány svému osudu. To může být pro dobrodruhy báječný začátek jejich kariéry.

Hra na city

Postavy mohou mít svá slabá místa. Některá z nich např. vždy pomáhá dětem. Scéna s bitým a týraným děvčátkem pak družinu snadno vrhne do střetu s bandou psanců. Nalezený novorozenec, který jediný přežil přepadení své rodiny lapky, zas může pro skupinu ozbrojených a nemytých dobrodruhů představovat značný problém. Kdo ho bude kojit? A ten zatracený kněz ho odmítá hodit vlkům! Morálka postavy hraničáře může být vystavena zkoušce, jestliže je nucen přihlížet tomu, jak družina zabíjí nestvůru, která podle kodexu jeho lesního kruhu patří k vymírajícím a on se zavázal ji chránit.

Pravidla chování

Každá společnost má svá pravidla a rituály a cizinec může snadno narazit na nějaký zvyk, se kterým ani ve snu nepočítal. Díky zrzavým vlasům a divoké povaze začnou třeba skřeti členku družinky uctívat jako Bohyni ohně. Bohužel ji nechtějí pustit pryč. Nebo se postavám podaří udělat gesto nebo použít slovo, které z nich dělá v očích lidí agenty krále, kněží nebo cokoliv, co okamžitě změní chování všech k nim. Ale také se od nich bude něco očekávat – že pátrají po nepravostech na radnici nebo že vybírají mladé adepty bojového řádu, takže mladíci se hned začnou předvádět, a podobně. Nebo družina poruší nějaké místní tabu a začne tím budit u lidí strach. Může jít o chození s odkrytým obličejem nebo o rozmlouvání se ženami. Pátrání po příčině zděšení ji pak zavede až ke kořenům toho přísného zákazu, který třeba někomu vlivnému moc a moc vyhovuje.

Duchovní pouto

Postavy něco zažijí v dávné minulosti v jiných převtěleních a stále se jim to vrací. Ten zážitek je tak silný, že

je naprosto iracionálně pudí zajímat se o určitou věc nebo najít nějaké místo. Stejně tak může posloužit předurčení, proroctví nebo sen. Můžeš jim ten dávný příběh povyprávět nebo ho můžete odehrát jako úvod před samotným dobrodružstvím. Vždycky si ale musíš s hráči před hrou nebo nejpozději v jejím průběhu ujasnit, nakolik si jejich postavy „pamatují“, co se jim v jiných vtěleních, ve snech a podobně přihodilo. Musíš jim také jasně říct, jestli mohou tyto znalosti promítnout do jednání a motivace svých postav.

Odměna

Jako poslední motivace toulavých postav přichází v úvahu možnost dát družině prostřednictvím cizí postavy nějaký úkol a za jeho splnění nabídnout lákavé ohodnocení. To ale nemusí vždycky jenom peníze. Zkušený mistr může některé z postav nabídnout, že jí předá něco ze svého umění. Může ji naučit nová kouzla, zlodějské triky a nebo šermířské finty. Nebo jim někdo mocný přislíbí zbroj z dračích šupin nebo flakónek velmi vzácné svěcené vody. Anebo meč tak starý, že už je takřka k nepotřebě. Jenže kdysi patřil tento meč slavnému hrdinovi, a tak každý zná jméno této slavné zbraně a zkušení ji poznají i od pohledu. Její vlastnictví budí úctu a respekt a její cena se nevyjadřuje v penězích.

Motivování usedlých postav

Postupem času nejspíš zjistíš, že se přece jen začínáš v motivování postav opakovat, protože tvé možnosti jsou poněkud omezené. V tom případě je načase, a lze to jen doporučit, abys sáhl po zařazení postav do svého světa.

Nech je, ať se usadí. Pro začátek alespoň na zimu, přičemž po zbytek roku se mohou toulat a hledat dobrodružství, případně práci. Jako sídlo jim může posloužit opuštěný hostinec, stará polorozpadlá tvrz v lesích nebo neobývané jeskyně. Později je můžeš seznámit s významnějšími cizími postavami v „jejich“ kraji, mohou si udělat nepřátele, mohou na sebe vzít závazky v podobě různých lenních přísah, slibů, protislužeb a vůbec mohou do světa trochu více „vrůst“.

Příběhy už pak začnou přicházet samy. Jeden začne vyrůstat z druhého. Staří poražení nepřátelé se mohou zdvihnout z prachu a spřádat nové úklady. Sídlo družiny se může ocitnout v nebezpečí, protože postavy se stanou objektem intrik okolních pánů. Nebo se mocný patron družiny může zaplést do vysokých politických her a když mu začne ujíždět půda pod nohama, může si vzkázat pro dobrodruhy, aby mu pomohli.

Družiníci také začnou pomalu zkoumat své „panství“ a mohou při tom objevit třeba strašidelný mlýn. Vyprávějí se o něm v okolí divoké historky a lidé se kolem bojí stavět, což družině přináší značné finanční ztráty. Zábavný může být i konkurenční boj mezi dvěma družinami, až se tvoji dobrodruzi trochu proslaví. Příslušníci jedné družiny mohou příslušní-





ky té druhé před lidmi pomlouvat, že na co sáhnou, to zkazí. Může dojít i k výzvě a k turnaji otupenými zbraněmi. Mohou se objevit přeběhlíci, kteří vymění tvoji družinu za cizí. Jenomže se mohou ukázat jako ta největší nemehla, kterých se druhá strana ráda zbavila, protože jsou dobří nanejvýš do kuchyně.

Hlavně je důležité reagovat na to, co si hráči vymyslí sami. Často zjistíš, že jim už ani žádné dobrodružství v pravém slova smyslu připravovat nemusíš, protože si dokážou nadělat zábavy i problémů dost jenom svými vlastními nápady a jejich následky.

Nehráčské postavy a nestvůry

„Už tobo mám dost,“ zavrčel Jótun. „Prodíráme se kdejakou bouštinou, trmácíme se přes blata i přes kameny celé hodiny a všechno zbytečný. Vy tyhle umolousaný náně ještě pořád věříte? Nedocvaklo vám ještě, že sama už pořádně neví, kde jsme? Že se chtěla jen vytabovat? Co by mohla malá bolka jako ona vědět o tom, kde má doupě vlkodlak?“

„Úplně všechno,“ otočila se k nim dívka a odbalila v úsměvu dvě řady zažloutlých tesáků.

Osoby, obludy a různé jiné bytosti, se kterými se družina v příběhu setká, jsou skutečným kořením dobrodružství. Dobrý Vypravěč dokáže s jejich pomocí děj ozvláštnit a dát mu dramatický náboj tam, kde je to třeba. Když je nutné odlehčit příliš vážnou atmosféru trochou humoru, poslouží dobře svému účelu figurka nešikovného zlodějíčka nebo přehnaně úslužného hospodského. Jestliže začíná být družina chorobně sebevědomá, může na ni zapůsobit setkání s mocným církevním hodnostářem, pro kterého jsou hrdinové pouze zrnkem písku v božím soukolí a dá jim to patřičně najevo. Nebo může královský výběrčí jen tak mezi řečí nadhodit historku o hraničáři, který si dovolil jej uhodit a ještě před setměním téhož dne byl chycen královskými vojáky a předán katovi. Pro družinu může být šokem také zjištění, že na jídelníčku, který jim předložil jejich hostitel, trochu jízlivý upír, figurují na místě hlavního chodu jejich jména.

Pokud chceš zapůsobit na city hráčů, může ti pomoci vzpomínání veskrze záporné postavy na její krušné dětství, které ji dohnalo k jejím strašným činům. Nebo jim můžeš vylíčit ústy zraněného pegasa, proč je pro něj zlomené křídlo a nemožnost létat horší než smrt. Snaž se zkrátka při vymýšlení hráčských postav i nestvůr vcítit do jejich myšlení. Využij jejich odlišností k tomu, abys vytvořil zajímavou zápletku nebo abys obohatil tu již vymyšlenou.

Nehráčské postavy

Akční styl

Nehráčských postav budeš při všech stylech hry potřebovat pro dobrodružství spoustu. V akčním stylu musíš pro družinu vymyslet zajímavé protivníky, kteří budou pro hráče skutečnou výzvou. Měli by být lživí,

aby družina k dosažení vítězství nad nimi musela vynaložit nejen mnoho sil a prostředků, ale aby musela použít také předvídavost a intelekt. Proto by měli tito protivníci využívat zvědy k odhalení záměrů svých nepřátel, měli by družině chystat léčky a pasti a měli by poskytovat klamně informace o své vlastní síle a záměrech. Můžeš propracovat jejich vzhled tak, aby družinu na první pohled zaujali. Mohou to být sebevědomí rváči s opaskem z kostí nepřátel kolem beder nebo naopak zdánlivě neškodní staříci se znamením tajné sekty uctívající draka na krku.

Detektivní styl

V detektivním stylu je zase velice důležité důkladně promyslet motivaci cizích postav. Vše by mělo být přísně logické. Každá postava by měla sledovat nějaký cíl, měl by jí z dosažení tohoto cíle kynout určitý prospěch a měla by používat různé prostředky k tomu, aby svých záměrů dosáhla. To ti umožní zajímavé zápletky, kdy postavy buď odhalují, jaké události vedly k vraždě, k loupeži, ke zmizení nějaké osoby nebo ke zradě, anebo se snaží rozplést klubko různorodých zájmů. Přitom můžeš cíle cizích postav postavit proti sobě, jeden záměr se může křížit s druhým, ale jiné dva se mohou navzájem podporovat. Některé nehráčské postavy spolu mohou spolupracovat a celé to může být jeden velký, ale logicky propracovaný propletenec. Nezapomeň ani na takové motivy, jako jsou rasové předsudky, staré křivdy nebo domnělé zrady. Ty mohou bránit ve spolupráci právě těm postavám, kterým by to bylo nejvíce ku prospěchu.

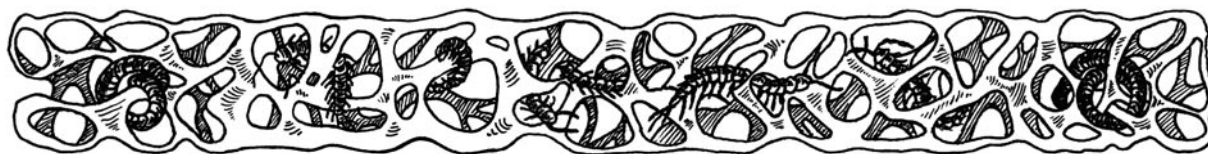
Psychologický styl

U tohoto stylu je dobré propracovat cizím postavám minulost a nechat je zmítat se v pochybnostech, protichůdných emocích a morálních rozporech. Často si s sebou nesou dědictví minulosti, kterého se nemohou zbavit. Mohou to být vyobcovaní příslušníci trpasličího rodu odsouzení toulat se bez domova, dokud neodčiní své strašlivé provinění. Stejně tak může jít o čaroděje prchajícího před následky nepovedených zaklínadel. Zajímavým motivem je láska k ženě, která nikdy neexistovala nebo je mrtvá, ale zamilovaný tomu odmítá uvěřit. Hororové prvky můžeš hře dodat tím, že postavy nahlédnou nedobrovolně do života bestie, jakou je například vlkodlak. Ukaž jim, jak strašlivý boj svádí tento tvor uvnitř své mysli se svou dravostí, když se snaží zároveň neztratit lidskost. A jak beznadějně pro něj to střetnutí se sebou samým je.

Komediální styl

Snad ani není třeba říkat, že musíš zcela popustit uzdu fantazii. Jestliže tvá cizí postava má překvapit a rozesmát hráče, měla by překvapit a rozesmát především tebe, až ji budeš vymýšlet. Hraj si se jmény! Zlá čarodějnice Jen-né-fér, protřelý zloděj Krandalp či nikdy neusínající drak Klímal z hory Altar mohou být





dobrymi tipy. Vymýšlej tu nejnesmyslnější motivaci! Kostěj Nesmrtelný se může po všech těch letech života už poněkud rozpadat a hledá šikovného krejčího, který by ho na různých místech sešil. Zároveň však má z tohoto zákroku strach srovnatelný s obavami běžného člověka před návštěvou zubaře. A konečně, dávej svým postavám ty nejméně očekávané vlastnosti! Proč by právě osoba, která má od narození panickou hrůzu z čehokoliv nevysvětlitelného a nadpřirozeného, nemohla být vlastníkem toho největšího magického talentu v dějinách?

Společné zásady

Ve všech stylech bez rozdílu platí, že bys měl každou postavu vymýšlet tak, aby byla pro hráče dobře zapamatovatelná. Proto obvykle není dobré vymýšlet místo jmen sáhodlouhé jazykolamy, protože hráči je pak beztoho komolí. Krátká, jednoduchá jména jsou daleko účinnější. Jedním z osvědčených způsobů, jak udělat postavu zajímavou, je vymyslet jeden výrazný detail vzhledu, oblečení nebo chování, například tetování přes celý obličej nebo neustávající zuřivě nadávání na počasí. Vždy bys měl při tvorbě postavy uvážit, čím by měla hráče při prvním setkání zaujmout. Ovšem dávej si pozor, aby se z tvých nehráčských postav nestalo panoptikum úchylek a podivností.

Samostatnou kapitolou jsou nehráčské postavy, které se mají stát součástí družiny hráčských postav. Používej tento motiv velmi opatrně, protože vyžaduje velké zkušenosti na straně Vypravěče. Hráči mají vždy sklon přisuzovat slovům proneseným takovou nehráčskou postavou větší význam, než by jim přisuzovaly, kdyby je pronesla některá z jejich vlastních postav. Taková nehráčská postava, která bude po určité době v příběhu členem družiny, by měla mít jasně vymezený úkol.

Můžeš ji například do družiny dát proto, abys jí v předem připraveném okamžiku nechal zahynout a upozornil tak družinu na nějaké nebezpečí. Nebo může družině ukázat cestu skrze močály či poušť. Je vhodné, aby taková postava byla slabší než většina členů družiny. A aby byla třeba i trochu podivná nebo bláznivá. Může to být neschopný podvodník vydávající se za mocného kouzelníka. Může to být válečník, kterému jeho kodex umožňuje bojovat pouze po dokončení Obřadu tasaní meče, který trvá téměř čtvrt hodiny. Je možné si představit i kapitána, který má strach z hloubek. A vůbec nejvíc asi dobrodružství obohatí, pokud má cizí postava nějaké tajemství, o němž vlastní postavy nemají zpočátku ani tušení. Průvodce karavany dohodnutý s lupiči je obzvláště nepříjemný příklad. Ale rytíř hledaný za zradu krále v bitvě nebo dobrodruh, jehož přítel má s někým z družiny nevyřízené účty, mohou také vnést do hry zajímavé prvky.

Na závěr je třeba zmínit, že stejnou práci jako protivníci družiny a další postavy důležité pro zápletku si zaslouží i obyčejní lidé, kteří se příběhem jenom mih-

nou. Mohou to být žárliví vesničané, hašteřivé porodní báby, degenerovaní šlechtici či blouzniví věštcí. Jejich ústy předáváš hráčům nenásilně informace o světě, kterým procházejí, např. o vztahu obyčejných lidí k magii, o výši cen, o důležitých krajových legendách a podobně. Právě tyto postavy dodávají dobrodružství na barvitosti a přidávají ono potřebné koření do tvého příběhu. Pokud se ti podaří v roli výmluvného arabského obchodníka zmást některou z hráčských postav natolik, že bude ochotná přistoupit na jeho nabídku, aby zakoupila alespoň pouzdro na koberec, když už si nechce koupit žádný koberec, pak věř tomu, že hráči budou na tuhle postavu vzpomínat víc než na celé dobrodružství.

Nestvůry

Obzvláště akční styl přímo svádí k používání různých potvor a kreatur protivníků družiny. Dobře se mohou popisy monster uplatnit i v hororovém příběhu s důrazem na atmosféru. Měl bys ale v každém případě snažit dodržet už jednou zmiňovanou zásadu střídmosti. Každé setkání s bestii by mělo být pro postavy nezapomenutelným zážitkem, každá nestvůra by v sobě měla nést příchut čehosi nepoznaného, pocházejícího z jiného světa. Právě prostřednictvím podivných tvorů můžeš dodat svému příběhu tu pravou fantasy příchut.

Snaž se promýšlet nejen vhodný popis nestvůry, ale i její chování. Ne každá obluda či tvor se musí na družinu rovnou vrhnout. Některé mohou obcházet v skrytu a dávat o sobě vědět jen tu a tam vzdáleným zařváním nebo pachem nepodobným lidskému. Jiné mohou na sebe brát podobu člověka a v ní se přiblížit družině, ba dokonce se stát přímo její součástí, a pak udeřit. Nebo se může takovýto magický tvor pustit do vyjednávání, může přemlouvat družinu, aby mu pomohla v dosažení jeho cílů a nebo se může pokusit dobrodruhy ovládnout či očarovat pomocí svých zvláštních schopností. Jindy zas někteří tvorové, například nemrtví, mohou pouze zdánlivě útočit na družinku a ve skutečnosti mohou jít po krku nehráčské postavě, kterou dobrodruzi doprovázejí a která nemrtvým za jejich života hodně ublížila.

Kromě toho mysl i na to, že obzvláště v případě různých mýtických bytostí a legendárních stvoření se mohou pověsti o nich značně rozcházet se skutečností. Jednou mohou být například víly líčeny jako veskrze dobrá a obětavá stvoření, ale družina může zjistit, že sledují jen své vlastní zájmy jako kdokoliv jiný. Enti mohou být pohanění ve vyprávění lidí jako příšery, které bezdůvodně zabíjejí dřevorubce, ale pravda může být na jejich straně a oni se mohou jen snažit chránit les před neuváženými zásahy osadníků.

Mapy

Moře se líně vlnilo a na horní palubě postávala skupina nebezpečně vypadajících ozbrojenců kolem vyschlého mužíka s cvikrem.





„Nyní proplouváme zde kolem těchto malých ostrůvků,“ šoupal mužik důležitě zažloutlým prstem po pergamenu. „K večeru bychom měli zablédnout tento maják na východním pobřeží.“

„A co je tohle?“ ukázal jeden z žoldáků brotem dýky na obrázek obrovské chobotnice poblíž jednoho z ostrůvků.

„Inu,“ usmál se mužik. „Nemůžete brát vážně všechno, co je v mapě zaznačeno. Kde zůstane volné místo, tam kreslíř podle své fantazie namaluje loď, krakeny, mořské obludy a nestvůry. A člověk kartografického umění neznalý může usoudit, že ...“

Učenec větu nedokončil. Místo toho zíral na obrovské chlapadlo, které se pomalu vynořovalo z vln na levém boku lodi.

Mapy pro dobrodružství rozdělujeme na dva základní typy. Jednak jsou to mapy vnitřních prostor, tedy různých jeskyní, staveb, sklepení a štol, a dále mapy venkovních prostor, tedy krajiny, vesnic, měst a tak dále. Záleží na tobě, kolik práce a energie do tvorby map vložíš. Měj ale na paměti, že některé způsoby hry mají na mapování vyšší nároky. Při akční nebo detektivní hře jsou poměrně přesné mapy velice důležité, například pro přesné plánování správné bojové taktiky nebo pro nalezení hlubšího smyslu v místech vražd. Pro jiné druhy hry jsou méně významné a často si vystačíš s malým plánkem načmáraným hráčem přímo při hře.

Problém špatných nebo vůbec žádných map je ale v tom, že hráč prakticky nemá představu o prostoru, ve kterém se pohybuje. To se nejčastěji projeví uprostřed nějaké důležité akční scény, přičemž takové scény se vyskytují i při psychologickém či atmosférickém stylu. A najednou hráči zjistí, že jejich představy vzešlé z Vypravěčova popisu se vůbec neshodují s představami samotného Vypravěče. Mapa je pro tyto představy důležitým jednotícím prvkem.

Důležitá otázka je, jak mají být mapy propracované. Odpověď se skrývá v prosté úvaze, zda je mapa určena pro hráče nebo jen pro tebe jako Vypravěče. S mapami pro vlastní potřebu se nemá cenu zabývat. Podstatné je, aby byly přehledné a obsahovaly všechny informace v takové formě, aby ses v nich rychle zorientoval.

To mapy pro hráče, to je jiná káva. Tady se můžeš opravdu vyřádit a popustit uzdu tvůrčímu nadšení. Jako inspirace ti mohou posloužit mapy z knih, například z Pána Prstenů, nebo mapy historické se všemi svými obrázky lodí a oblud a s nápisy „Hic sunt leones“ za hranicí obydleného území. Otázkou spíš zůstává, nakolik je dávání mapy hráčům reálné. Je důležité poznamenat, že pokud se postavy vyskytují v kraji, kde dosud nebyly, budou mít nanejvýš nějaký vlastní hrubý náčrtek situace sestavený podle občasných dotazů na domorodce. Přesné mapy navíc ve středověku, který je určitým předobrazem fantasy, prakticky neexistovaly. Spíše se vyskytovaly jakési

itineráře cesty s vyznačením křižovatek, poutních či odpočinkových míst a hostinců. Vzdálenosti se často udávaly ve dnech a mapy obsahovaly obrovské nepřesnosti. Příkladem je jedna z nejstarších map cesty do Jeruzaléma, která vypadá jako jedna rovná linka, na které leží města a ze které vybíhají větve odboček k jiným cílům. Na druhou stranu zapomenutá mapa cesty k pokladu nebo nákreš průchodu bažinami má své jasné opodstatnění. Na co se tedy zaměřit?

Venkovní mapy

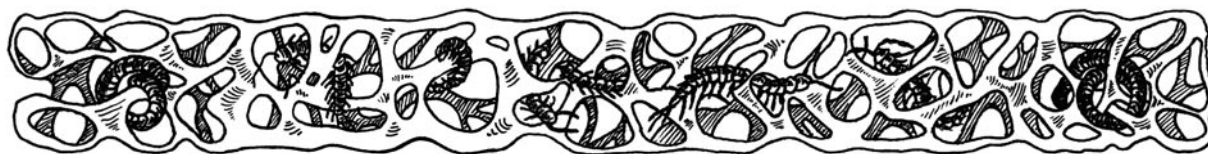
Venkovní mapy nejsou prostorově nijak omezené a mohou pokrývat cokoli – od lesního palouku, na němž se má odehrát střet družiny s nepříteli, až po celý kontinent. Daleko více než u vnitřních prostor je u nich těžké udržet přesnost, vzájemné poměry vzdáleností a návaznost. Není ovšem třeba se kvůli tomu zbytečně strachovat. Občasná nepřesnost či nedokonalost v mapě, byť i neúmyslná, může být zajímavým zpestřením hry. Při vytváření map se nicméně snaž dodržovat následující pravidla.

Nemá význam vypracovávat každý detail a místo, které nemá s příběhem nic společného. Vždy ale vytvoř o něco málo více, než co vyžaduje zápletka, aby zbyl prostor pro zatoulání se postav bez toho, aby hráči měli pocit, že to Vypravěč takhle nechtl.

Není na škodu, když si za tímto účelem značíš do mapy na některých místech drobné události, ke kterým může v onom místě dojít. U lesa si například můžeš udělat poznámku, že v denní době je zde možné ucítit kouř a družina může narazit na uhlíře pobíhající kolem milířů. Na pobřeží mohou dobrodruzi zahlédnout dole pod útesy zbytky vraku dávné potopené lodi, který vyplavilo moře. U řeky lze narazit na tábor vorařů nebo je možné zaslechnout, jak se po hladině nesou nadávky, kterými se častují námořníci dvou konkurenčních lodí. U takovýchto drobných událostí, které mohou družině zpestřit cestu, si v mapě můžeš poznačit i časové rozmezí, kdy může k události dojít a pravděpodobnost, že se přihodí. Díky těmto poznámkám se stane mapa tvým praktickým pomocníkem při vedení dobrodružství a tvůj svět se zároveň stane uvěřitelnějším. Část mapy můžeš pochopitelně ponechat bílou a dopracovat ji až během hry samotné, bude-li to třeba.

Při vymýšlení zeměpisných názvů pamatuj na to, že je velmi snadné sklouznout v různé přesmyčky a výsledkem jsou „rádoby fantasy“ paskvily. Zkus místo toho použít jeden existující jazyk a v názvech se jej snaž držet. Nejlépe asi vyhoví čeština s názvy jako Příčná Lhota, Polomy, Hrobice u měst a vesnic, Koruna, Praděd a Špičák u hor a vrcholů nebo Stinná, Kladová a Zlatá pro řeky. Může být zajímavé využít ekvivalenty němčiny, francouzštiny, arabštiny a klidně i čínštiny. Samotný Pán prstenů nám nabízí dokonale propracovanou elfštinu. Podstatné ale je, aby byly tyto názvy jednotné na celém území (anebo aby odlišnosti byly vysvětlitelné skladbou obyvatelstva).





Pokud jde o mapové značky, největším oříškem jsou výškové rozdíly. Můžeš je zaznamenat různými způsoby. Vrstevnice jsou sice nejznámější, ale pro účely herních map asi nejméně praktickou variantou. Kreslení hor a kopců z profilu nebo z šikmého pohledu je velice pěkné, ale pracné. Vhodnou alternativou proto může být kreslení horských hřebenů nejtlustší čarou, značení vrcholů na nich pomocí malých trojúhelníků a tenčí čáry pak mohou představovat malé boční hřebeny a výběžky kopců.

Pro lidská sídla můžeš opět využít moderní způsob, tj. kolečka různé velikosti či tmavé plochy pro města, tečky pro vesnice či usedlosti a značky tvaru L pro hrady a tvrze. Řešení je to jednoduché, ale může postrádat atmosféru. Místo toho lze opět kreslit z profilu či z úhlu – u měst můžeš zobrazit hradby nebo nejzajímavější budovu, u hradů věž atd. Stejně tak lesy, pouště, jezera a bažiny můžeš kreslit buď jako různé šrafované oblasti (méně pracné, méně atmosférické), nebo se malovat s každým stromečkem, dunou či vlnkou. U větších ploch lze mapu doplnit mýtickou zvířenou, obrázky lodí plujících po moři a podobnými vylomeninami. Ale počítej s tím, že se při tom pěkně zapotíš.

Mapování měst je kapitola sama pro sebe. Pro městečko, jímž bude družina jen procházet, ti postačí náčrtek s rozvržením a jmény hlavních ulic a náměstí. Pokud se však v určitém městě odehrává celé dobrodružství, měl bys mít zakreslenou v mapě každou větší ulici a alespoň zhruba i jednotlivé bloky domů kolem ní. U důležitějších lokací, což je například část města, v níž bude mít družina dům nebo kde bude ubytována v hostinci, bys dokonce měl mít ještě podrobnější mapu. Měly by v ní být rozkresleny všechny uličky a zákoutí, jména hostinců, měl bys vědět, jaký druh řemeslníků tu provozuje svou živnost, jaké jsou tu chrámy a jiné důležité budovy.

Nezapomeň, že mistři jednotlivých řemesel, která byla ve městě zastoupena, se sdružovali do cechů. A aby byl snadnější dohled cechu nad jejich prací, bydleli obvykle všichni příslušníci určitého řemesla v jedné ulici nebo v jedné čtvrti. Odtud pak názvy jako Pekařská, Nožířská, Soukenická, Řeznická a jiné. Důležitá města byla často obehnaná hradbami, ale pokud jde o velikost území a populaci, byla poměrně malá (do 5.000 obyvatel). Typické středověké město bylo plné úzkých uliček a domů, jejichž vyšší patra se nakláněla nad ulici. Na náměstích se často konaly trhy a tomu mnohdy odpovídal i jejich název, např. Dobyččí trh, Koňský trh nebo Plátenický rynek.

Mapu města, v němž se družina nachází, raději hráčům nedávej, pokud ji opravdu jejich postavy někde nezískají. Hra potom často sklouzne v zabodnutí prstu do mapy a vyřčení: „Jdeme sem.“ Místo toho hráčům nabídni popisy různých uliček, lidí, které v nich potkávají a projevu běžného života. Ať si hráči sami vydedukují, že postavy zabloudily třeba do chudinské čtvrti nebo naopak do zámeckých stájí a

maštalí. Nicméně pokud již dobrodruzi určitou částí města několikrát procházeli, měli by ji znát a ke ztrátě směru by nemělo dojít.

Mapy vnitřních prostor

Vnitřní prostory mají po stránce mapování tu výhodu, že jsou co do rozsahu omezené. Je to obvykle takový svět sám pro sebe s přesně vymezenými hranicemi. Je ale důležité dodržovat jeho vnitřní logiku.

U map domů například je obvyklou chybou, že tvůrce mapy nepamatoval na nezbytné hygienické zařízení (třeba jen ve formě kadibudky na dvorku). Stejně tak tloušťka zdí, obzvláště mezi jednotlivými místnostmi uvnitř domu, bude jen stěží dosahovat více než dvě dlaně. Naproti tomu vnější plášťová zeď středověkého hradu může mít na úrovni přízemí šířku i několik kroků. Jeskyně, v níž je jezero napájené vodou by měla mít také nějaký otvor, kterým voda zase odtéká. A tak dále. Žádnou z těchto drobností jistě neopomineš, pokud se nad logikou mapovaného vnitřního prostoru alespoň trochu zamyslíš.

Při vytváření map jeskyní s nestvůrami by ses měl snažit být opatrný v jejich četnosti a druzích. Je nutné, aby se spolu buď snesly anebo měly mezi sebou velké vzdálenosti či nepřekonatelnou překážku. Většinou je mnohem pravděpodobnější, že doupe bude zaplněno jedním druhem nestvůr a jim příbuzných. Například skřeti s orky a vrrky jsou osvědčená kombinace. Jiným tipem mohou být různé druhy nemrtvých. Pamatuj, že většího výsledku můžeš dosáhnout s jednou nestvůrou, která postavy děsí ze zálohy, využívá znalosti prostředí a družina se jí nemůže dostat na kobytku, než když nestvůr použiješ hodně a hra se změní v divoké závody ve vrhání kostek.

Mapy vnitřních prostor, obzvláště rozsáhlejších komplexů, dávej hráčům hotové pouze výjimečně. Nech je, ať si je kreslí sami. Ale jen tehdy, pokud to některá z postav opravdu dělá! A pokud je to nebví, kreslit si je nemusí. Ať pak ale počítají s tím, že se snadno mohou ztratit. Kreslit mapu si mohou postavy jen v případě, že se na to soustředí – krokují vzdálenosti, případně měří úhly (pro zpeřnění hry nemusíš při vytváření map používat jenom pravé úhly a pravidelné půdorysy místností). Má-li ale družina naspěch, přizpůsob tomu i popis. Žádné přesné hodnoty, např. „běželi jste sto dvacet pět sáhů, pak jste zahruli na sever a běželi dalších deset...“ ale „chvíli jste běželi, pak jste zahruli doprava a po pár krocích...“

Problém je samozřejmě tom, že vizuální paměť je u běžného člověka mnohem rozvinutější než paměť pro představy. Čili pokud postava nějaké místo někdy viděla třeba i jen letmo, pravděpodobně si jej pamatuje lépe než hráč, kterému to místo Vypravěč běžně popsal. V takových případech je přece jen na místě předložit hráči mapu, i když postava jí k dispozici nemá.

Pokud děláš dobrodružství ve městě, není na škodu si připravit několik univerzálních map nej-





obvyklejších městských budov. Hodně času můžeš také ušetřit recyklací nepoužitých map z předchozích dobrodružství. Jeden hostinec nebo měšťanský dům použij klidně několikrát. Tak budeš mít vždycky něco po ruce, když postavy sejdou se zamýšlené cesty. Může to vypadat jako malý podvod, ale nezapomínej, že mapy jsou pouhým prostředníkem k vyprávění příběhu.

Závěry dobrodružství

„Odejděte,“ zasípal Kraken a strážci tiše opustili místnost.

„Tak,“ pronesl stařec pomalu a otočil se k zajatcům. Jeho jediné oko, zanícené dlouboletým skrýváním se ve sklepeních a kryptách, na ně nenávislně poblédlo.

„Jestli čekáte, že teď pronesu sáhodlouhý projev na téma, co všechno s vámi provedu, a poskytnu tak vašemu zakrslému příteli Pompovi čas k vašemu vysvobození, tak se mýlíte. Ostatně, nebylo by moc o čem mluvit.“

Ve starcově ruce se objevil dlouhý nůž a zablýskl se ve světle pochodní.

„Tak dost,“ ozvalo se sbora a místností zasvětlila šípka z lebké kuše. Rána srazila Krakena na podlahu a vzápětí se z trámů spustilo lano, po němž sjel jako lasička malý hobit. Během vteřiny byl u chrbtice Krakena a dřepěl mu na brudníku s dýkou v ruce.

„Krátký projev, taky projev,“ pronesl hobit škodolibě.

Závěr dobrodružství by měl být jeho vyvrcholením. Příběh by se měl (alespoň částečně) uzavřít, problémy (alespoň některé) by měly být rozlousknuty, nepřátelé by měli být (alespoň z valné části) poraženi a poslední vtíp by měl (v mezích slušnosti) nasadit všem dosavadním korunu.

Tohle všechno dohromady by byl samozřejmě pěkný zmatek. Proto si musíme nejprve říct, že bys měl mít rozmyšlených hned několik různých závěrů. Dobrodružství není scénář a Vypravěč není režisér. Jsou to především hráči, kdo by měl rozhodnout o tom, jak to všechno dopadne. Nikdy bys je neměl tlačit k takovému konci dobrodružství, který se ti nejvíc zamlouvá nebo s jehož přípravou sis dal jako Vypravěč nejvíc práce. Hráči jsou svobodní lidé a ty bys je měl nechat dospět k tomu závěru, ke kterému činy jejich postav logicky směřují. Tomu můžeš pomoci i tím, když o nejrůznějších koncích příběhu předem pouvažuješ a budeš připraven na co největší množství variant. Také je třeba zmínit, že v dobře připraveném dobrodružství není vyloučeno dospět k úspěchu více postupy, například jak bojem, tak vyjednáváním.

Na dalších rádcích si některé obvyklé typy závěrů dobrodružství představíme. Není to však vyčerpávající seznam, spíše jen popis nejčastěji se vyskytujících variant.

Úspěšné závěry

Úspěšné závěry by měly být v dobrodružstvích obvyklejší než závěry neúspěšné. Těmi neúspěšnými se sice hráči mohou mnohé naučit a poučit se pro příště ze svých chyb, ale ze špatných konců přece jen zůstává určitá hořká pachuť na jazyku. Hráčům by po sérii neúspěchů nemuselo už hraní přijít moc zábavné. A to by byla škoda.

Mysli na to, že i s úspěšnými konci si můžeš různě hrát a kombinovat je se všemi herními styly. Nikde není psáno, že akční příběh musí končit nutně závěrečnou bitvou nebo že velké odhalení je jediným správným koncem detektivky. Právě naopak – buď ve vymyšlení různých možných konců co nejnápaditější.

Závěrečná bitva

Pokud končí dobrodružství bojem, měl by tento boj být ze všech dosavadních nejzoufalejší, nejnebezpečnější a vítězství v něm by mělo být skutečnou odměnou. To neznamená nutně, že boj musí trvat hodiny nebo že postavy z něj musejí odcházet s odsekanými končetinami a vypíchnutými očima. Úhlavní nepřítel může být zlikvidován i hobitem, který v boji uklouzne, v pádu chytí nechtěně záporňáka za klopu kabátu a strhne ho s sebou na zem, kde si nepřítel rozbije hlavu o nočník. Takové věci se někdy stávají. Nicméně takováto pitoreskní verze závěrečné bitvy je asi vhodnější pro humorný styl hraní než pro styly vážné.

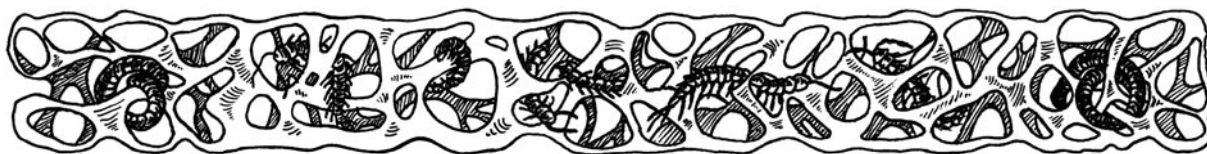
Obvyklejší je, že dobrodruzi v posledním hrdinském boji přijdou k několika zraněním, někteří musí být v bezvědomí odtazeni z bitevní vřavy svými bratry ve zbrani, jiní se málem vykouzlí z podoby a nakonec, když už se zdá být vše téměř ztraceno, se konečně jednomu z nich podaří zasadit nepříteli smrtelný úder. Nemusí to tak být vždycky, ale většina hráčů (obzvláště těch bojovnějších) ocení dramatický efekt takového přístupu. Bitva je pak skutečným vyvrcholením děje a po ní už by se měly jen krátce shrnout ztráty, následné plundrování nepřítelových komnat a šťastný návrat, aby Vypravěč nezničil triumfální pocit hráčů z velkého finále.

Velké odhalení

Detektivkáři zbožňují takový konec. Na závěr příběhu je usvědčen vrah nebo strůjce intrik, je odhalen utajený milostný vztah nebo je prokázáno spojení mezi určitými zdánlivě nesouvisejícími událostmi. Ale zatímco v klasické detektivce bývá vyvrcholením sáhodlouhé vysvětlování hlavního hrdiny–detektiva, jak ke svému výsledku došel, v hrách s příběhem by to mělo být o něco dramatictější.

Řešení a cestu k němu si postavy nemusejí navzájem vysvětlovat. Vždyť se na něm všichni podíleli! Mohou být samozřejmě nuceni všechno objasnit někomu třetímu, kdo má moc odsoudit pachatele nebo jinak zasáhnout (král, šlechtic, velekněz atd.). Nicméně obvyklejší než dlouhý monolog bývá závěrečná honba a dopadení viníka. Může to být ale i jednání před slovním soudcem, kterého musejí postavy





silou předložených důkazů přesvědčit o své pravdě. Oblíbené je i předložení plánu na překážení připravovaných úkladů nebo vymyšlení jiného protitahu. A konečně popis hromadné popravy nepřátel trůnu či spolku vlkodlaků může být skutečně grandiózním zakončením detektivní práce.

Filozofický dozvuk

Síla některých příběhů není v ději, ale v jejich pozadí, kontextu nebo filozofickém rozměru. Závěr dobrodružství je pak příležitostí si tuto hloubku vychutnat. Proto může být pro hráče skutečným vyvrcholením až to, když na konci sedí se starým druidem, který jim celý příběh popisuje znovu, tentokrát „z pohledu lesa“. Nebo mohou společně se správcem oblasti či šlechticem zvažovat možné důsledky toho, co se v průběhu dobrodružství odehrálo, pro budoucnost kraje a hledat řešení pro lidi v něm.

Dalším způsobem, jak mohou hráči zahlédnout hlubiny, které se v příběhu otevřely, je seslat postavám na závěr sen. V něm se mohou znovu ozývat útržky slov nebo vět, které byly cizími i vlastními postavami v průběhu dobrodružství proneseny. Mohou se v něm objevit vize věcí, které se staly nebo které se mohly stát, kdyby se příběh ubíral jiným směrem. Stejně tak mohou na závěr hráči vyslechnout slova, která jim někdo řekl na začátku, ale která nyní – po prožitých událostech – dostávají nový význam. Z odvažného proslovu velitele pevnosti, kterým na začátku příběhu vyzýval své muže k setrvání v pozicích, mohou s vědomostmi, které později získaly, postavy pocítit zcela nové emoce. Mohla to být například zoufalá snaha nedat najevo beznaděj, když velitel jako jediný věděl, že posily nemohou dorazit včas. Nebo naopak mohou dobrodruzi dodatečně ucítit pachutí zrady, když velitel ve skutečnosti byl domluven s nepřáteli a otevřel jim během noci brány.

Poslední anekdota

Závěr dobrodružství může být humorný, ať už to hráči čekají nebo ne (ale pozor, při vážnějším stylu hraní by je to mohlo nepřijemně překvapit). Může se ukázat, že celý příběh byl jen fraškou, kterou s družinou sehrála pro své pobavení skupina komediantů. Družina může zjistit, že nebezpečná příšera se ve skutečnosti bojí lidí víc než oni jí. Také se může v závěru vyjevit, že ukradeným šperkem nedozírné hodnoty podložil ve skutečnosti zapomenutý monarcha akvárium s rybičkami. Opět ale platí, že pokud se budeš bavit jen ty, a to na účet hráčů, musíš počítat s tím, že se budeš smát sám.

Částečný úspěch

Nedokončená mise

Může se stát, že hráči si v průběhu dobrodružství řeknou: „Na to nemáme!“ nebo: „Už není nic dalšího, co bychom mohli ještě podniknout.“ A vzdají to. Na ta-

kovou situaci bys měl být předem připraven, aby přerušení příběhu nevyznělo do ztracena, protože každý dobrý příběh by měl mít nějaký závěr. Samozřejmě můžeš mít připravenou nápořku, která děj opět rozběhne. To ale platí jen tehdy, když hráči chtějí pokračovat, jenom nevědí, jak dál. Někdy ale nemají zájem dobrodružství dokončit. Může to být proto, že jejich postavy se neztotožňují s úkolem, který jim byl zadán nebo se necítí dost silně k jeho splnění. Potom musíš příběh ukončit – nechat postavy uprchnout z města, nechat je vrátit zálohu a oznámit zaměstnavateli, že to vzdávají, a podobně.

Jednou z možností, jak nenechat dobrodružství vyznít do ztracena, je navázat novým příběhem. Ten může buď souviset s tím původním (mocný zaměstnavatel odmítne přijmout zpět zálohu a nechá postavy prohlásit za psance a zločince) nebo se může odehrávat někde poblíž (na útěku z města potkají postavy někoho, kdo potřebuje jejich pomoc v méně náročném záležitosti). Další možností, jak příběh uzavřít, je nechat postavy prožít na odchodu něco, co jim ještě dodatečně osvětlí, jak se věci měly. Mohou se náhodou připlést k tomu, jak spolu přátelsky rozmlouvají dva lidé, kteří se celou dobu tvářili, že se neznají. Mohou zahlédnout nějakou osobu, jak se přeměňuje ve zvíře či nestvůru. Mohou zaslechnout nějakou poznámku, která jim dohromady s tím, co už vědí, prozradí v čem udělali chybu nebo kterou stopu neprověřili. Tohle je obzvláště dobře použitelné v detektivních a hororových příbězích.

Poslední variantou je shrnout na závěr důsledky jejich činů. Poté, co odejdou, mohou se doslechnout, že nepřítel zabil toho, koho měli chránit. Může být falešně obviněn z vraždy někdo, o kom věděli, že je nevinný. Spor, který nedokázali rozhodnout, se může změnit v otevřenou válku. Možností je mnoho.

Slepé rameno

Jestliže postavy nedořeší nějakou boční zápletku, která s hlavní dějovou linií souvisí jen nepřímo anebo je její úspěšné završení jen jednou z mnoha podmínek úspěchu, můžeš je nechat přesto hlavní část dobrodružství vítězně zakončit. Vždyť jde hlavně o zábavu a Vypravěč by se neměl chovat jako přísný učitel, který rozdává pětky za neznalost.

Tuto postranní zápletku si můžeš schovat na později. Můžeš ji celou použít v některém dalším příběhu, jako bys ji stvořil přímo pro něj (to je podobné recyklaci map). Nebo můžeš postavám tento nedořešený úkol časem připomenout a trochu jim s jeho pomocí zatopit. Může se ozvat někdo, kdo očekával, že pro něj tuto vedlejší věc zařídí a on stále čeká na výsledek. Nebo je může někdo obvinít, že neplní dané slovo. Stejně tak se může stát, že jim někdo půjde po krku za to, že úspěšně dokončili onen hlavní úkol, o nějž v dobrodružství šlo. Pokud například nevyprávěli všechny příslušníky zakázaného řádu, mohou se jim ti, kteří přežili, pověsit na paty.





Neúspěšné závěry

Není na škodu popostrčit hráče nenápadně správným směrem, pokud vidíš, že dobrodružství spěje ke katastrofě. Někdy ale žádná varování a nápovědy nepomáhají a nezbyvá nic jiného, než neúspěšný závěr příběhu odehrát. V tom případě buď spravedlivý, ale neúprosný – co si postavy nadrobily, to ať si taky sní. Zkus se ale zároveň do budoucna zamyslet nad tím, jestli smrt či útek postav z dobrodružství nebo nesplnění úkolu bylo opravdu jen chybou hráčů. Může to být také důsledek nevhodné skladby družiny, příliš vysoké obtížnosti dobrodružství nebo jiné záležitosti, která je v tvých rukou a bylo by vhodné ji příště pozměnit. Nyň ale k neúspěšným koncům.

Fatální selhání

Jestliže družina dosáhla zcela opačného výsledku, než jaký zamýšlela nebo jakým byla pověřena, měla by pocítit následky na vlastní kůži. Jestliže postavy vyvolaly válku mezi elfy a trpaslíky, měly by se ocitnout mezi kladivem a kovadlinou. Je-li mezi nimi například elf, který nese hlavní vinu za to, co se stalo, měli by velitelé trpasličí armády požadovat jeho hlavu jako podmínku příměří. Jestliže postavy způsobily, že zavládne hladomor, měly by mít samy potíže se sháněním jídla v budoucích dobrodružstvích a některá z nich může následkem hladu a vysílení onemocnět. Jestliže se družina jako celek chovala zle, nečestně a arogantně, mělo by to ublížit její pověsti. Lidé se mohou družiníků stranit, jejich učitelé jimi mohou začít opovrhovat. Mohou mít problém sehnat práci, protože si je nikdo nechce najmout. Následky svých chyb by zkrátka a dobře měly postavy pocítit přímo v životě.

Smrt družiny

Někdy si družina smrt zaslouží, ať už proto, že se zachovala hloupě, nebo proto, že ji zkrátka a dobře vlastnosti jejích členů (např. slepá zbrkllost nebo bezvýhradná hrdinskost) k takovému konci od začátku předurčily. V tom případě nechť je konec družiny dramatický a nezapomenutelný. Odměnou hráčům pak bude, že činy jejich postav budou ve tvém světě vzpomínány u krbů a táborových ohňů. I vy sami můžete dobrodružství zakončit tím, že budete vzpomínat na všechny příběhy, které zemřelé postavy prožily, na jejich nejslavnější výroky i největší vítězství a prohry.

Na druhou stranu je pravda, že pokud bychom se snažili o maximální realističnost světa a příběhu, tak nám postavy zákonitě budou umírat jak na běžícím páse. Mají prostě nebezpečné povolání. Jsou dobrodruhy, prožívají jednu vypjatou situaci za druhou a pravděpodobně umřít se s nabytými zkušenostmi snižuje pouze nepatrně. Jak tento problém vyřešit?

Samozřejmě můžeš hráčům v kritických situacích trochu nadržovat. Odůvodnit to lze tím, že postavy tvé družiny vynikají nad ostatními hledači dobrodruž-

ství svými výjimečnými vlastnostmi, a proto přežívají. Nebo můžeš předpokládat, že právě tvoji dobrodruzi jsou určitým způsobem vyvolení. To nemusí znamenat nutně věštbu typu „jednou zachráníte svět“. Možná mají jenom umřít na správném místě. Nebo jednou v daleké budoucnosti má něco, co řeknou, změnít život spousty lidí. Zkrátka a dobře někdo (bohové, Veliký duch, Základní princip, Osud) pro ně má využití, a tak nad nimi drží ochrannou ruku. Dalo by se říci, že mají štěstí. To neznamená, že by nemohli kdykoliv zemřít, když k tomu příběh povede. Vždycky si můžeš říct, že postava už své předurčení naplnila. Třeba někoho zabila a jeho syn se rozhodl stát se velkým válečníkem, aby se pomstil, ale nakonec se z něj stal bůh vařené čočky a prdící pomsty (ale to jsme se opět dostali do humorné fantasy).

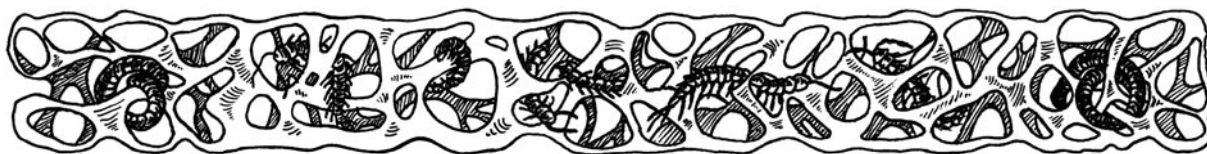
Nicméně i když se rozhodneš, že nebudeš absolutně spravedlivým Vypravěčem, který nikdy neupravuje své hody kostkou, a tu a tam hráčům trochu pomůžeš, někdy se zkrátka v průběhu dobrodružství přihodí, že družina bude celá vybita. Přitom můžeš mít pocit, že si to hráči ani jejich postavy tak úplně nezasloužili. Třeba měli jen smůlu a zradily je okolnosti. To se někdy stává. Existují způsoby, jak z této situace vyklouznout tak, že tím zároveň získáš zápletku pro další příběhy.

Postavy například ve chvíli, kdy by podle pravidel již měly být mrtvé, zjistí, že jim mocné kouzlo nebo kletba brání zemřít a pokračují v boji i s těžkými zraněními. Proč a jak k tomu došlo, to může být záhada, po jejímž vysvětlení budou muset pátrat. Může se ukázat, že dobrodruzi byli nakaženi nemocí, která přeměnila jejich těla do nové formy (dobře může posloužit kupříkladu lykantropie). Tato nová forma je dost silná, aby je udržela naživu i přes těžká zranění, ale do budoucna znamená velké potíže. Nebo mohou postavy skutečně zemřít, ale poté mohou být vzkříšeny nepřítelem jako nemrtví. Podaří se jim sice podržet si svou paměť a vůli, ale musejí neustále bojovat se svou zlou podstatou. Budou mít potíže s hledáním spojenců a budou muset bojovat nebo utéct před svými bývalými přáteli, dokud se jim nepodaří pomstít se nepříteli nebo zvrátit svoji kletbu. Poslední možností je nechat hráče, aby si vytvořili nové postavy jako potomky, dědice, příbuzné nebo následovníky svých mrtvých hrdinů a pokračovali v jejich nedokončeném díle.

Dávej si ale pozor. Nesmíš vzbudit v hráčích pocit, že jejich postavy zachráníš, kdykoliv se dostanou do potíží. Musíš jim dovolit, aby pocítili úspěch i porážku nebo je alespoň přinutit věřit, že mohou být poraženi. Pokud použiješ některý z výše uvedených návrhů, abys zachránil dobré vyznění příběhu, snaž se vybrat něco, co by bylo skutečným obohacením děje a u čeho zároveň hráči nebudou moct předpokládat, že by je to zachránilo znovu.

A především buď připraven nechat zemřít všechny postavy do jedné, pokud si to vyžádá příběh.





Uvedení hry

Příprava

„Začal bych tím, že rozdělíme blídky,“ řekl Halim a rozblédl se po nocležišti.

„Na co blídky?“

Od vedlejšího obně se zvedl Krkavec a šrám přes jeho tvář budil ve světle plamenů dojem, že je naběhlý a rudě tepe. Obmatané rukojeti zbraní na jeho opasku se vrzavě pobuřovaly.

„Hlídky nejsou potřeba,“ zasípal Krkavec do ticha. „Není se čeho bát. Největší hrůza v celém kraji jsem já.“

Vymyšlením zápletky, nalezením jmen pro místa a postavy a načrtnutím základních dějových linií celá příprava na hru teprve začíná. Pokud má příběh hladce ubíhat, měl bys všechna důležitá místa navštívit dříve než tvoji hráči. Stejně tak by sis měl v předstihu před nimi promluvit se všemi důležitými postavami doobrodružství.

No neboj se. Jen do toho. Zavři oči a pokus se představit si místa, kde se má tvá zápleтка odehrávat. Jenom lehce je obhlédni, nasaj atmosféru, pojmenuj v duchu barvy a tvary a mrkni na oblohu, jaké je počasí. To ti později ohromně usnadní popis.

A potom postavy. Zjisti, co tě na každé z nich upoutá jako první. Jak by sis ji v duchu ohodnotil při náhodném setkání? Považoval bys ji při zběžném pohledu za lovec, kněžku nebo snad rytíře? Poslechni si taky, jak mluví – jestli se nezakoktavá, jestli nemluví nějakým příšerným nářečím nebo jestli nesípe, protože je zesláblá či nemocná. Důkladně se těch nejdůležitějších postav vyptej na jejich úmysly. Jaké city v sobě skrývají? Co je žene a komu slouží? Čeho přesně chtějí dosáhnout? A proč? A jak se zachovají, když se jejich plány zhroutnou a budou muset improvizovat? Jak daleko jsou ochotni zajít, když půjde o život?

Tohle všechno, i když to může vypadat jako náběh na schizofrenii, je součástí duševní přípravy na vedení dobrodružství. Ušetří ti to spoustu zmatků a zaškobrtnutí v průběhu hry. Ani si nemusíš nic psát na papír, když na to přijde. Pokud jsi už jednou, v duchu, byl přítomen v síni kupecké gildy ve Skřešti, tak zkrátka víš, že vlevo od dveří je velký kamenný krb a že ta místnost působí impozantně, protože nemá rovný strop, ale místo toho ji nahoře zastřešuje trámův střechy. A díky své přípravě si budeš moci v klidu rozmyslet, až se tě někdo z hráčů zeptá na nějaký nepodstatný detail, jako například co zobrazují gobelíny na stěnách.

Hned po duševní přípravě je ovšem na řadě příprava materiálů. I kdyby byly tvé popisy sebelepší, i kdyby každá nová postava byla uvedena malou hereckou etudou, stejně časem zjistíš, že hráči si chtějí na tvůj svět tu a tam doopravdy sáhnout. Ten dotek skutečné věci, kterou v tu chvíli svírá v ruce i jejich

postava, to je neopakovatelný zážitek. Je to lano, které je spolehlivě vtáhne do krajiny tvé fantazie.

Písemnosti

Nic nerozruší hráče tolik, jako když mu vložíš do ruky zapečetěný dopis, který má jeho postava dopravit na místo určení. Co to znamená, ptá se v duchu hráč. Mám ho otevřít? Dokázal bych ho znovu zapečetit tak, aby nikdo nic nepoznal?

Cokoliv může posloužit tomuto účelu. Zbytky účtů za podezřelé služby, které opálíš a prohlásíš, že je postavy vyhrabaly z trosek spáleniště. Zmáčené útržky papíru se seznamy jmen příslušníků zakázané sekty nalezené ve stoce domu jednoho z podezřelých. Stránka z deníku. Jediný list z almanachu kouzel nalezený v obyčejné knize v klášterní knihovně. Pokud si dáš práci a trochu papír pomačkáš, pokapeš voskem a inkoustem, začerníš hlínou nebo popelem, dodáš mu tak věrohodný starý vzhled. Použiješ-li nějaké vymyšlené písmo, doplníš kresby, obrázky, symboly, mapky, poznámky připsané na okraji jiným rukopisem či nějakou šifrou, budou se hráči moci zbláznit, aby přišli na to, co vlastně drží v ruce.

Předměty

Postavy tu a tam získají nějaký předmět, který si pravděpodobně ponese s sebou do dalších dobrodružství. Proč ten předmět nedat i hráči? Nemusí to být žádná vzácnost. Jestli krásná elfka dostane od potulného barda šperk na znamení, že na její hluboké oči nikdy nezapomene, spraví to kousek bižuterie. Ostatně i bardův dar možná nebude ničím víc než cínovou treťou, i když se zapřísahal, že to je pravé stříbro. Pokud dobrodruh získal v dobrodružství talisman, který mu umožňuje číst v minulosti, můžeš dát hráči skleněnou kuličku na kožené šňůrce. Pokud chce talisman použít, ať si ji nasadí na krk. To dodá i samotnému použití kouzla ve hře rituální příděch.

Dalším tipem může být předávání stop a předmětů doličných, u kterých bys jinak musel složitě popisovat, co je na nich zvláštního nebo podezřelého. Může jít o pečatní prsten zmizelého šlechtice, jehož znak skrývá stopu k rozluštění vraždy. Nebo o svíčku nalezenou v ruce mrtvého hostinského. Je rozříznutá napůl a znovu zatavená a v ní je ukrytý klíček od tajného sklepení. A nejen postavy, i hráči na to musí přijít – když svíčku rozříznou, bude v ní skutečně malý klíček.

Obrázky

Mapy jsou nezbytnou součástí téměř každého dobrodružství. Někdy ale ani mapa v kombinaci se slovním popisem nepodá přesný obraz o místě, kde se má určitá scéna odehrávat. To nemusí být na škodu. Konec konců mluvíme o hrách, kde má pracovat fantazie hráčů, a tak je přirozené, že si každý představuje určité místo tak trochu po svém. Pokud ale chceš představy hráčů sjednotit, a tobě nebo někomu





z tvých kamarádů nechybí výtvarné nadání, můžeš jim v průběhu hry předložit obrázek některé stavby, místa, nestvůry nebo cizí postavy. Stejnému účelu může posloužit i fotka, ať už vlastní nebo vystřižená z nějakého časopisu. Tady ovšem pozor, aby se ti na ni nepřipletla nějaká nepatřičná věc v pozadí, třeba auto nebo dokonce panelák.

Se zrakovými vjemy si můžeš dokonce trochu pohrávat. Na obrázku může být například nakreslený nějaký důležitý detail, na který si postavy budou chtít později vzpomenout. V takovém případě můžeš hráči jen na malý okamžik ukázat onen obrázek znovu, jako by si jej promítl v paměti. Buď detail zaznamená nebo to nestihne – záleží na něm. Nebo můžeš naopak hráči nejprve nějakou fotografii v černobílém provedení ukazovat v průběhu hry s tím, že se jeho postavě to místo zjevuje ve snu. Až tam pak jednoho dne družina dorazí, předložíš všem obrázek barevný, ale postava, pro kterou je místo něčím osudové, už ho bude znát.

Hudba

Vhodně zvolená hudba, kterou pustí Vypravěč jako tichý podkres pod určitou scénu v příběhu, může ohromně přidat na atmosféře. Horrorovému popisu svědčí dobře temné hučení kláves, hospodské scénce zase veselé fidlání houslí v nějaké středověké melodii. K boji nebo k útěku z nebezpečného místa se dobře hodí dramatické bubny, k návštěvě chrámu zase chorály. Hudba by měl Vypravěč pouštět nenápadně, aby si toho hráči skoro ani nevšimli. Měla by být vždy tichá, aby jen dokreslila atmosféru. Tu nejdůležitější práci musejí stejně za všech okolností odvést vhodně zvolená slova.

Že hudba může na síle prožitku přidat je nepochybné. Ožehavá otázka je, jak moc ji používat. Pokud je totiž hudba u každé scény, ztrácí svůj účinek na hráče, i kdyby byla sebelépe zvolená. Nejvíce se osvědčuje pustit hudbu jen ke dvěma či třem scénám z příběhu, které si Vypravěč předem vybere. Pokud se navíc jedná o scény, do kterých hráči nemohou moc zasahovat (např. sny, pozorování z úkrytu, veřejné události nebo něco, co jim nějaká cizí postava vypráví), je možné si připravit slovní popis tak, aby se stupňoval nebo jinak vyvíjel společně s vybranou skladbou. To vyvolává dramatický efekt.

Informace

Posledním trikem, který můžeš použít ještě předtím, než hra začne, je rozdání tajných informací hráčům. Nemusejí to být nutně informace klíčové pro děj příběhu. Spíše by to mělo být něco, co souvisí s životním příběhem každé postavy, jejími kontakty v tvém světě, jejími cíli nebo vzděláním. Můžeš například hráči zkušeného zabijáka bestii poskytnout drobné detaily o několika nestvůrách, z nichž pouze jedna se vyskytne v dobrodružství. Nebo můžeš špiónovi v cizích službách svěřit úkol, aby ve městě zjistil nějakou

informaci, která s dobrodružstvím vůbec nesouvisí. Jindy lze pozadí postavy překvapivě zakomponovat do příběhu. Jeden z členů nepřátelské strany může být její známý z nějaké válečné výpravy. Nebo může postava znát pověst, která dala vzniknout bizarní rodné tradici nebo rituálu, jenž hraje důležitou roli v dobrodružství.

Toto jsou jen příklady toho, jak ozvláštnit hru tajnými informacemi. Smyslem je především dodat hraniční pocit tajemství. Když nikdo z hráčů neví, co může všechno čekat od postavy jiného hráče, jaké jsou její cíle či znalosti, je hra rázem plná překvapení a očekávání. Někdy mohou tajné informace svést hráče na falešnou stopu nebo mohou vnést rozpory do družiny, ale pokud Vypravěč dokáže takové situace ukočírovat, dodá to příběhu další rozměr. V neposlední řadě mohou tajné informace dodat každému hráči pocit výjimečnosti a důležitosti jeho postavy. Z toho důvodu je lepší přidělit plachým hráčům spíš významnější vědomosti či znalosti související s dějem a razantnějším hráčům spíše okrajové postřehy či zajímavosti o prostředí. Trochu se tím vyrovná podíl jednotlivých hráčů na utváření příběhu.

Zahájení

Vpředu před řadami kopiníků projížděl náměstím prosedivělý muž v nablýskané zbroji na válečném hřebci. Jel zpríma a zdálo se, že si nevšímá desítek květů, které na vojsko přiší z davu.

„To je hrabě von Klöckner,“ vysvětloval ochotně družiníkům jejich nový známý z města. „To on povede královské vojsko do boje proti trpaslíkům. Říká se ... no, vy se ale vlastně chystáte na sever, ne na jih. Tak to se vás table válka netýká.“

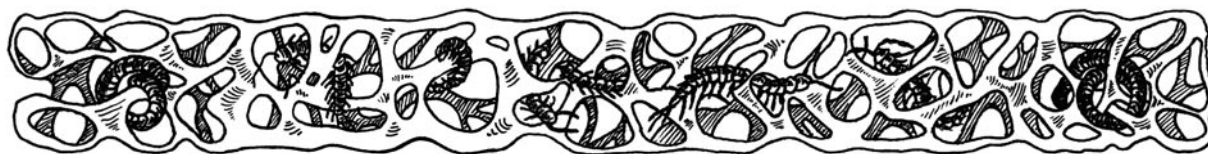
No jen aby, pomyslela si Zoe pro sebe. Jen aby.

A když je příprava u konce, konečně přichází čas, kdy se všichni hráči sejdou u jednoho stolu a začíná se odvíjet příběh jejich postav. Je samozřejmé, že pokud má hra trvat několik hodin, měla by si skupina předem připravit něco k pití, případně k jídlu. Přílišné odbíhání během hry rozptyluje pozornost. Hráči a Vypravěč by se také měli předem dohodnout na základních organizačních věcech. Především kdy se bude končit, jestli se bude při hře kouřit, ať už vodní dýmka či cokoliv jiného, kdo bude topit, pokud je to potřeba, kdo uvaří čaj, když začne na hráče padat únava, a podobně. Pokud si skupina tohle všechno v rychlosti vyřeší předem, bude hra kompaktní a příběh hráče vtáhne jako vír na divoké řece.

Rozvržení prostoru

Tradičně se hry s příběhem hrají u stolu, v jehož čele sedí Vypravěč. Aby hráči neviděli do jeho materiálů, mívá Vypravěč před sebou plentu. Takle tradice má samozřejmě svůj smysl, protože při sezení kolem stolu si všichni vidí navzájem do obličeje, mají před sebou místo na rozkládání deníků postav, map, figurek





a jiného harampádí, mají na čem psát poznámky či tajné vzkazy a házet kostkami. Na stole mohou stát svícný se zapálenými svíčkami a jiné předměty dotvářející atmosféru hry. Vypravěč pak má v čele svůj soukromý oddělený prostor, ve kterém může provádět tajné hody kostkami a připravovat si svá překvapení pro následující část příběhu.

Při tomto klasickém rozvržení je pouze třeba se rozhodnout, který hráč by měl kde sedět. Obvykle se osvědčuje posadit méně průbojné hráče blíž k Vypravěči a ty, kteří se projevují výrazněji či hlasitěji, usadit dál. Podobně jako u rozdělování tajných informací z předchozí kapitoly je cílem spravedlivé rozvržení pozornosti Vypravěče mezi hráče a vyrovnání jejich účasti na příběhu.

Vždycky ovšem stojí za to popřemýšlet, jestli by konkrétnímu příběhu neslušelo jiné uspořádání prostoru nebo nějaké drobné ozvláštnění. Dobrodružství s arabskou náladou jistě hráči lépe vychutnají vsedě na zemi či na polštářích okolo vodní dýmky. Strašidelnému příběhu může dodat na děsivosti, pokud se v místnosti zhasne a jediný zdroj světla se umístí za Vypravěče, takže mu hráči neuvidí do tváře. Pro lesní či venkovské dobrodružství stojí za to v létě vyrazit ven a rozesadit se kolem ohně. Vypravěč může mít připravený i oddělený prostor, kam buďto odvede celou skupinu na nějakou zvláštní scénu anebo kam si bude odvádět jednotlivé hráče, když se jejich postava od družiny oddělí. Tento prostor může být nějak odlišně vyzdoben, aby navodil pocit změny nálady či prostředí, například v něm může být umístěna lebka symbolizující nebezpečí nebo v něm může převládat nějaká barva.

Zahajovací rituál

Začátek hry je vždycky důležitý a často udá směr celému dobrodružství. Dá se samozřejmě začít hrát jen tak uprostřed povídání o jiných věcech, ale to pak většinou hra nenabere takový spád a sklouzává zpátky k nezávaznému klábosení. Není špatné vymyslet si nějaký signál, kterým se zahajuje hraní a kterým končí civilní řeči hráčů a začíná se mluvit za postavy. Může to být třeba zazvonění gongu nebo kousek nějaké hudby a nebo prostě jen hlasité prohlášení Vypravěče, že jeho příběh začíná.

Opravdovou příchutí výjimečnosti dodá hře, pokud má skupina nějaký svůj tradiční rituál, kterým se hráči „přeměňují“ v postavy a začínají se soustředit na hru. Osvědčené je nechat na začátku hry minutu ticha, v níž všichni hráči zavrou oči a každý z nich se vžívá do své postavy, vybavuje si její podobu, její povahu a cíle a vzpomíná, co v poslední době prožila. Pak Vypravěč řekne: „Otevřete oči.“ A hráči už mluví jen jako postavy.

Rituál může mít i jiné podoby, ale měl by se vždy tvořit na tělo konkrétní skupině. Každý hráč může třeba zapálit jednu svíčku a vyslovit při tom jméno své postavy. Nebo může Vypravěč pustit náladovou

hudbu a připomenout hráčům krátce ty nejdůležitější události minulého sezení. Stejně tak jako může kolovat šálek čaje a každý, kdo se z něj napije, připomene nějakou zemřelou postavu nebo nějakou oblíbenou příhodu z minulých dobrodružství, aby navodil chuť na to nové, které právě začíná.

Uvedení do děje

Jakmile jsou hráči připraveni ujmout se svých rolí, závisí vše už jen na Vypravěči. Pokud jde o zbrusu nové dobrodružství, měl by hráčům především vysvětlit, zda se jejich postavy navzájem znají, kde se nacházejí, jak to kolem vypadá, jaké je roční období a denní doba a kam má družina namířeno, případně co je jejím cílem. Pokud družina pokračuje v rozehraném dobrodružství, postačí jen stručně připomenout poslední scénu a navázat scénu novou. Vypravěč by se měl od počátku snažit vtáhnout hráče do děje, takže úvodní popis situace by měl být stručný. Není špatné začít sezení napínavou scénou, aby hráče rychle strhl proud vyprávění.

Čas od času se ovšem sluší hráče překvapit nějakým neobvyklým rozjezdem dobrodružství. Vypravěč může začít tím, že postavám se zdá nějaký sen, který bude mít význam pro příběh. Teprve když ho hráčům popíše, tak se postavy probudí a začíná se hrát. Nebo může rozespálý Vypravěč otevřít hráčům v pyžamu a prohlásit: „Cože? Vy už jste tady?“ Vzápětí se může napřímit a dodat: „... řekl kupec Joachym.“ Teprve z dalšího rozhovoru vyplyne, že Joachym někoho z družiny zná a ukáže se, proč k sobě vlastně postavy pozval. Je možné také nenásilně uvést realie příběhu vyprávěním nějaké legendy, kterou si postavy právě předčítají nahlas v darované knize. Příběh může dramaticky uvést svým výkřikem i jeden z hráčů, se kterým se Vypravěč předem domluví a sdělí mu nějakou šokující informaci, například že jeho postava se uprostřed noci na tábořišti probudila a ze tmy vidí svítit několik párů rudě žhnoucích očí. Vyplatí se být v zahajování příběhu nápaditý a pokaždé znovu své hráče okouzlit něčím nečekaným.

Střední hra

*Bartoloměj klečel na kolenou, ruce sepjaté na čele v gestu nejvyšší pokory. Jeho dlouhý vous se po-
byboval, jak mumlal slova modlitby.*

„... a tak Tě prosím, při veškerém díle, které jsem již pro Tvou slávu na zemi vykonal, vrať prosím onu cívku. Ukaž mi znova ten okamžik, kdy bylo vyřčeno jméno, na něž si nemůžeme vzpomenout. Bez něj se nepobneme dál a ...“

Noc se náhle rozžehla ostrým jasem a Bartoloměj vzblédl. Před ním pulzovalo světlo a v něm bylo možné rozeznat obrysy mýtiny, kterou opustil se svými druhy sotva před hodinou. Zablédl i obě známé postavy sedící vedle sebe na vývratu. Stejně jako tehdy. Jedna z nich odložila píšťalu, otevřela ústa a –





*„Ne!“ zasténal Bartoloměj
jeho božstvo mu ukázalo přesně to, co si přál.
Slyšet však nebylo jediné slovo.*

Okamžikem zahájení samotné hry začíná ta pravá řež, ve které už Vypravěči nikdo a nic nepomůže. Od tohoto okamžiku se odvíjí klubko příběhu, které se bude koulet zcela nečekanými směry a Vypravěč musí reagovat na to, co se právě děje. Když mu hráči usínají, měl by tempo příběhu zrychlit, když jsou bezradní a v koncích, měl by jim nenápadně podsunout drobnou nápovědu. Když se vydají po falešné stopě a vypyřádávají se na desítky předem nepřipravených informací, měl by je Vypravěč sypat z rukávu, ale přitom by tyto vedlejší formace měly tvořit logický celek s těmi, které již hráči znají. Vypravěč by měl také jedním očkem hlídat podíl každého hráče na příběhu, aby jeden hovorný aktivista neodehrál celé dobrodružství sám. A tohle všechno se dá naučit jediné v ohni bitvy.

Rozružení času

Některým dobrodružstvím svědčí, když se odehrají celá na jeden zátah, jiná je lepší rozdělit na několik sezení. Hraní během jednoho sezení je vhodné jednak u atmosférických dobrodružství, kde se při delším přerušení jen těžko znova navozuje dříve vytvořená atmosféra, a potom u složitých detektivek, kde mohou hráči v mezidobí mezi sezeními vytrousit z paměti důležité stopy nebo souvislosti. Na druhou stranu pokud se nepodaří dobrodružství v dohodnutém čase dokončit, je lepší hru přerušit, než sledovat hráče postupně upadající do spánkového komatu.

Při dělení dobrodružství na části je dobré se na konci každého sezení dohodnout, kdy se bude hrát příště. Dokud jsou ještě hráči a Vypravěč pohromadě, bývá dohoda snadná. V opačném případě se může stát, že než se podaří vytelefonovat a vyhádat termín, který by vyhovoval všem, tak hráči zapomenou, o čem dobrodružství bylo.

Ovšem plánovat čas během samotného sezení je velmi těžké. Tempo hry do značné míry závisí na hráčích. Pokud se rozhodnou, že stráví celé hodiny tím, že si postavy objednají v hospodě koupel a budou přemlouvávat děvečku, aby se šla koupat s nimi, pak nemá cenu je nutit k prožívání připravené zápletky, jestliže se u hraní dobře baví. Na druhou stranu Vypravěč nemůže spoléhat na to, že hráče utáhne na dvou či třech připravených scénách, protože ho mohou překvapit tím, jak rychle si s jeho dlouho vymyšlenými překážkami poradí a najednou nebude co hrát. Zkrátka a dobře, je vhodné mít v hlavě jakýsi hrubý časový rozvrh scén, které by chtěl Vypravěč během sezení odehrát, ale není dobré se tohoto předběžného plánu držet jako klíště.

Rozhodně není na škodu vytipovat si v příběhu několik míst, v nichž se dá vyprávění přerušit do příštího sezení. Měla by to být místa napínavá nebo

okamžiky nějakého dějového zlomu, aby hráči napjatě očekávali další pokračování. Když se začne blížit konec sezení a hráči se dostanou k nějakému takovému místu, je lepší sezení třeba i s malým předstihem uzavřít a zbytek času využít ke spekulacím o tom, co se bude dít s postavami příště.

Popisy a atmosféra

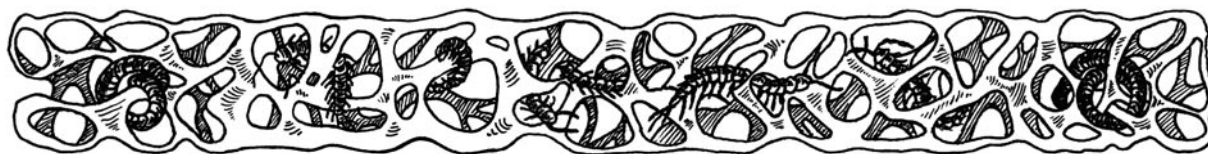
Hlavní zbraní Vypravěče jsou slova. Zkušený Vypravěč i jich dovedou použít v každém okamžiku právě tolik, kolik je třeba. V rychlé a akční scéně se vyjadřují krátce a stručně, šlehají krátkými větami jako bičem a udržují hráče v napětí. Při popisech krajiny, měst či staveb zase pomalu a rozvázně vykreslují hráčům před očima scénu předtím, než jejich postavy nechají vejít. Když charakterizují postavu, dokážou krátce přiblížit celkový dojem, upozornit na nějakou zneklidňující zajímavost nebo významný rys a zbytek dotvoří v dialogu. A když mají popsat nestvůru či bájného tvora, nikdy se neomezí jen na stručné pojmenování jedním slovem, které všichni hráči znají z bestiářů. Místo toho vylíčí podobu tvora tak, jak by ho popsal někdo, kdo o něm nikdy předtím neslyšel.

Kvalitní popisy jsou otázkou vypravěčského talentu a zkušeností. Existuje ale několik tipů, které je dobré si osvojit a postupně se je snažit ve vyprávění příběhů uplatňovat.

Prvním takovým tipem je určitá struktura popisů. Vždycky je vhodné nejprve uvést celkový dojem, který vyvolává určité místo nebo určitá postava, nebo něco výrazného, co postavy okamžitě upoutá. Pak teprve může Vypravěč přejít k detailům. V opačném případě hrozí humorné scénky, kdy Vypravěč začne hráčům složitě a dlouze popisovat, že když vešli do místnosti, tak vpravo od nich vede stěna dva sáhy, pak zahýbá doleva a po dvou sázích je otvor ven, asi tři sáhy vysoký a dva široký, další čtyři sáhy a je tam výklenek a v něm stojí obrovský troll s kyjem pobitým železnými hroty a strašně řve.

Jako příklad podrobnější struktury popisů nám může posloužit popisování postav. Vypravěč si může zvyknout uvést nejprve celkový dojem, který postava vyvolává. Mohli bychom ho charakterizovat jako jakousi „nálepku“, kterou dotyčné postavě na první pohled přisoudí většina lidí. Ti si ji v duchu označí třeba jako lovce, vojáka, tovaryše na cestách, děvečku, kupce, chudého studenta nebo čarodějkou. Tento základní dojem může potom Vypravěč doplnit o nějaké detaily – například jeden detail vzhledu, jeden detail oblečení a jeden detail chování. Tyto detaily mohou ten původní celkový dojem nějakým zneklidňujícím způsobem narušit nebo ho zajímavě dotvořit. Tak může Vypravěč říct, že stará babka, vypadá na první pohled jako městská žebráčka. Má šedivé vlasy spletené v pramíncích kolem obličeje (detail vzhledu) a její halena je špinavá, ale je znát, že je ušitá z jemného plátna a má potrhanou krajku u krku (detail oblečení). Stařena si každou chvíli špičkami prstů ne-





vědomky upravuje rukávy na zápěstích (detail chování). Tyto detaily mohou hráčům naznačit, že stařena nebyla vždy žebračkou.

Vypravěč by měl dále v popisech pamatovat na všechny smysly a nepopisovat jen to, co postavy vidí očima. To je druhý důležitý tip pro popisy. Když například Vypravěč řekne, že vzduch v jeskyni je dusný a prosycený nasládlým pachem hniječím masa, navodí tak atmosféru doupěte obra lidožrouta mnohem rychleji než zrakovým vjemem. A naproti tomu když popíše hráči, jehož postava popadne za límec arogantního obchodníka, jak její prsty sevřely chladný a jemný satén, nemusí už dodávat, že muž je bohatý a potrpí si na blahobyt. Poštěkávání psů a praskot dřeva prozradí tábořiště dřevorubců dřív, než se družina dostane na dohled. A nasládlá chuť skořice smíšené s medem bude ještě dlouho zůstávat na patře postavě, která ochutnala nápoj z číše vílí královny. Čich, sluch, hmat a chuť jsou zkrátka smysly, jejichž podrážděním může Vypravěč přidat scéně na hloubce a přesvědčivosti.

Třetí tip platí, jestliže se postavy pohybují v prostředí, kde je plno lidí. Přidává atmosféře, když Vypravěč vmísí do popisu útržky hovorů nebo různých zvuků. Ty se pak mohou ozývat i později v průběhu scény, když už postavy vedou v tomto prostředí s někým rozhovor. Pokřikování hostů v hospodě na pomalého hostinského, hádka dvou žebraček o drobnou minci v chudinské čtvrti, sténání raněných v polním špitále, společná modlitba věřících v chrámu během bohoslužby, to všechno jsou hlasové projevy, kterými může Vypravěč prokládat svůj popis, případně náhle přerušovat dialog. Pomocí občasných zvuků v pozadí zároveň Vypravěč hraje celou tu anonymní masu lidí, která postavy obklopuje.

Posledním tipem, jak zvýšit dojem z popisů, je pohrávat si s hlasem, s jeho silou i zabarvením. Tajemnou scénu v opuštěném hradě může Vypravěč popisovat téměř šeptem, čímž donutí i hráče, aby ztichli. Když se děje něco dramatického, může naopak stupňovat v průběhu scény hlas až do křiku. Když postavy mluví se zraněným nebo nemocným člověkem, může Vypravěč vložit do rozhovoru sípání, pokašlávání a bolestné sténání. Když popisuje hráčům bloudění v temném lese, kde se pohybuje dravá šelma či nestvůra, nemusí se bát třeba i hrdelně zavrčct. A jestliže se mají postavy leknout nenadálého přepadení ze zálohy, může i Vypravěč uprostřed tichého popisu noční uličky hráčům přímo do obličeje vykřiknout: „Bij, zabij!“ Pak teprve popíše, co se vlastně děje.

Spravedlnost

Abyste měli hráči dobrý zážitek ze hry, musí mít pocit, že se k nim Vypravěč chová férově. Že jim nekrivdí, že s každým zachází stejně, že nespravedlivě netrestá jejich chyby a že mu jde o dobré vyznění příběhu a ne o vzájemné měření sil. Důležité je, že Vypravěč nemusí být dokonale a ve všem spravedlivý. Stačí když z něj mají

hráči dojem, že se o to snaží. K tomu je ovšem potřeba, aby se Vypravěč vyvaroval dvou základních chyb.

První chybou je, pokud Vypravěč soutěží s hráči, snaží se je za každou cenu přechytračit, mást, svést na falešnou stopu. Často pro to může mít dobré důvody. Chce například, aby byli na konci dobrodružství překvapeni jeho pracně vymyšlenou pointou a ne aby ji odhalili už v polovině příběhu. Nebo nechce, aby měli pocit, že jim jde všechno moc snadno, a nudili se. Přesto je to špatný přístup. Jakmile začnou mít hráči pocit, že Vypravěč je jejich nepřítel, že vytváří nové a nové nepřekonatelné překážky nebo že si vymýšlí nejrůznější výhody pro nehráčské postavy, tak je takový přístup znechutí.

Druhou chybou je, když se Vypravěč pasuje do role přísného učitele, jehož hlavním cílem je hodnotit chování hráčů. Za chyby je trestá nepříznivým vývojem příběhu. Tento přístup je špatný proto, že jakékoliv hodnocení toho, co je chyba, je vždycky sporné. Jednak hráči nemají všechny informace, které má k dispozici Vypravěč, a ten se tak jen těžko může vcítit do jejich pohledu na určitý problém. Hráči navíc mohou mít pro určité rozhodnutí důvody, které Vypravěči nesdělí a jeho tyto důvody nenapadnou, proto vnímá jejich rozhodnutí jako chybné. Je třeba si uvědomit, že cílem hry není rozkrýt zápletku a najít nejkratší cestu k cíli. Zdaleka ne všichni hráči jsou luštitelé problémů. Mnozí chtějí prostě jen prožít příběh a zahrát si svou postavu. A právě v zájmu věrného hraní povahových vlastností postavy mohou dělat rozhodnutí nebo úvahy, které by oni sami jako osoby nikdy neudělali. Z toho všeho je vidět, že hrát si na soudce nad konáním hráčů nemůže nikdy vést k pocitu spravedlnosti.

Zřejmě nejvhodnější je, když hráči cítí, že i když jim Vypravěč nedá nic zadarmo, přece jen je v zásadě na straně jejich postav. Tehdy mají k Vypravěči důvěru, která je pro společné vyprávění příběhu nezbytná.

Autorita

Ať se to komukoliv líbí nebo ne, Vypravěč má ve sporech vždy poslední slovo. To slovo by ale měl říct až po tom, co si vyslechne hráče. Jestliže hráči vidí, že jim Vypravěč naslouchá a bere v úvahu to, co mu říkají, jsou schopni od něj přijmout i nepříjemná rozhodnutí. Důvěra hráčů je nezbytná mimo jiné i proto, že Vypravěč musí často udělat autoritativní rozhodnutí, které vychází z okolností, jež zná jen on sám. Pokud hráči vědí z předchozí zkušenosti, že Vypravěč se je nesnaží přechytračit a vyhrát nad nimi, ale že jeho rozhodování mívá skrytý smysl, který vyrůstá z pozadí příběhu, pak se rádi podvolí jeho autoritě.

Nejčastější námitky hráčů směřují proti tomu, že Vypravěč jim nechce umožnit provést s jejich postavou nějakou akci, o které si oni myslí, že by se provést dala. Tady asi nelze poradit nic jiného, než aby se Vypravěč snažil pochopit, jak přesně si hráč svoji akci představuje. Vzájemné vysvětlování ale musí trvat jen





krátce, protože většinou jde o nějakou dramatickou situaci a dlouhým řešením technických podrobností by mohla hra ztratit spád. Pokud se nepodaří hráči Vypravěče v krátké době přesvědčit o svém pohledu na věc, Vypravěč by měl rozhodnout a hra pokračuje.

Časté je také to, že hráči nepochopí přesné popis situace podaný jim Vypravěčem a potom namítají, že by se rozhodovali jinak, kdyby měli přesné informace. Těmto problémům se dá předejít používáním map a plánek a rozestavováním figurek. Když už k nim ale dojde a Vypravěč uzná, že vznikly jeho chybou, měl by rychle zvážit, jestli příběhu víc uškodí, když bude „vracet čas“, anebo když vznikne stav, se kterým hráči nesouhlasí. Obvykle bývá nejlepším řešením nechat příběh pokračovat, ale umožnit hráčům, aby jejich postavy vyklouzly ze situace, do které se dostaly v důsledku nepochopení mezi nimi a Vypravěčem.

Improvizace

Nikdy není možné připravit si dobrodružství tak, aby Vypravěč předem odhadl všechny situace, které mohou nastat. Pokaždé si bude muset přinejmenším zčásti vymýšlet, hrát postavy, se kterými nepočítal, popisovat místa, na která se družina neměla podle všech předpokladů vůbec dostat, zkrátka v každé hře bude muset Vypravěč více nebo méně improvizovat.

Každý Vypravěč se s touto nutností vyrovnává jinak. Někdo má na improvizaci talent a je schopen odehrát celé dobrodružství bez přípravy tak, že nikdo nic nepozná. Jiný zase nastupuje na každou hru vybaven obsáhlou kartotékou všech možných postav a nestvůr, které se mohou v dobrodružství vyskytovat, má nakresleny vývojové grafy děje a zmapovanou v podrobném měřítku veškerou krajinu, která je v pěším, jízdním i leteckém dosahu postav. Ať už se zařadíš do kterékoliv části spektra, je dobré se při improvizování držet několika zásad.

Především by ses neměl improvizaci vyhýbat. Nebraň hráčům v tom, aby uskutečnili nějaký svůj překvapivý nápad, jen proto, že v první chvíli nevíš, jak na něj reagovat.

Když bude improvizace obsahovat hraní nehráčských postav, měl bys vycházet z jejich motivací. Pokud se taková postava dostane do situace, se kterou jsi nepočítal, měla by se snažit nadále sledovat své cíle a zájmy, případně se chovat podle svojí povahy. Například zajatý lapka, pokud se ho bude družina s výhrůžným výrazem vyzpívat na ukrytou kořist, si rád vymyslí truhlici plnou pokladů, jen aby alespoň o chvíli oddálil okamžik, kdy ho předají katovi. Naproti tomu hrdá a prchlivá pouštní náčelnice jim při výhrůžkách spíš naplve do tváře. Dále je potřeba si hlídat, co již hráči vědí, a věst improvizaci tak, aby ses nedostal do rozporu s těmito informacemi. Jestliže už například postavy zaslechly, že ve městě je kostel, pak kupec, jehož manželka umírá, mohl jen těžko odjet do sousedního města, aby k ní přivedl kněze. Pokud ovšem není místní farář nějak zvlášť nevlídný patron.

Konečně je dobré vycházet ze zákonitostí tvého světa, obzvlášť pokud jde o magii a nadpřirozené věci. Jestliže v jednom dobrodružství vyjde najevo, že mrtvého může probudit k životu jedině mocný kouzelník, neměl bys v příštím příběhu operovat se strašidlem, které samo vstává z hrobu. Hodně nápadů pro rychlou improvizaci můžeš načerpat i z charakteristik prostředí. Kupříkladu musíš-li se v rámci děje náhle zbavit nějaké nehráčské postavy, můžeš ji nechat ve skalách spadnout do nějaké průrvy. Ve městě ji naproti tomu spíš přepadnou a zavraždí neznámí lupiči. Jindy můžeš vycházet z krajových zvláštností. Řekněme, že potřebuješ postavy zdržet někde na cestě. Může se tedy uprostřed stezky objevit dvojice místních barbarů, která je vyzve na utkání v tradičním vrhání kládou nebo skákání přes oheň. V jiném kraji, kde bují korupce, ti k témuž účelu mohou posloužit nepoctiví výběřčí mýtného žádající úplatek. Anebo může družinu zdržet její průvodce, který se nutně musí v poledne dvě hodiny modlit, protože místní bohové to tak žádají.

Nezapomínej nikdy, že připravené dobrodružství není dogma, od kterého se nemůžeš odchýlit. Často může být ku prospěchu věci, pokud zahodíš připravený scénář a prostě jen reaguješ na nápady hráčů. Tehdy se ovšem může příběh tak odchýlit od připravené osy, že se ti může hodit, pokud budeš mít připravenou databanku náhodných událostí.

Taková databanka může i z hotového kopyta udělat mistra improvizace. Může sestávat z kartiček, na kterých máš popsány nejrůznější zvířata a nestvůry a máš je rozdělené podle oblastí, ve kterých se vyskytují. Máš u nich také poznámku, jakým způsobem a z jakého důvodu mohou družinu napadnout nebo ohrozit. Když nastane během putování hluché místo, jednu kartičku vylosuješ.

Zajímavější je mít takovouto kartotéku plnou nehráčských postav se stručným popisem a nějakou situací, ve které je družina může potkat. Například můžeš mít kartičku neodbytného dráteníka, který bude družinu obtěžovat a nebude chtít uvěřit, že dobrodruží s sebou nemají nějaký hrnec, který by potřeboval spravit. Na jiné kartičce bude alchymista pronásledovaný démonem a na další třeba skupina dřevorubců hledající jednoho z nich, který se záhadně ztratil. Z takovýchhle kartiček už pak nelosuješ, spíš vybíráš podle okolností. Když potřebuješ příběh oživit nějakou komickou figurkou, vybereš dráteníka, pokud chceš napínavou scénu, sáhneš spíš po alchymistovi s démonem v patách.

Úplně nejlepší je vytvořit si databanku všech možných náhod – od nečekané změny počasí přes setkání s cizí postavou až po kratooučké boční příběhy s vlastní zápletkou. Takovéhle „drobnůstky“ ti pak mohou pomoci oživit příběh, když ti dojdou nápady. Někdy je můžeš včlenit do hlavní zápletky jako zpestření, jindy ti vytvoří malý příběh v příběhu. Když budeš svoji databanku průběžně doplňovat střípky,





kteřé tě napadnou během denního snění, vytvoříš brzy v hráčích dojem, že tě jako Vypravěče nemůže nic překvapit.

Živé hraní

Cílem hry je, aby se hráči pobavili a prožili silný příběh. Čím víc se do příběhu svých postav vcítí, tím větší zážitek z něj budou mít. Proto je dobré, když se hráči nejrůznějšími způsoby ztotožňují se svými postavami nebo se situacemi v příběhu.

Tím nejzákladnějším způsobem je vstát od stolu. Když se v příběhu naskytne dramatická situace, například někdo drží někoho jako rukojmí a postavy jsou rozestaveny kolem, je nejlepší, když se hráči rozestaví přibližně stejně jako postavy a ukazují Vypravěči „naživo“, co přesně jejich postava dělá a jak. Vypravěči i hráčům to jednak lépe umožní pochopit situaci a jednak to všechny vtáhne do příběhu. Obzvláště dobrá je tato metoda při bojových scénách. Hráči ukazují, jak přesně jejich postava útočí, kam uhýbá či couvá, a mezitím odbíhají ke stolu házet kostkami a celá hra získává na dramatickosti. A kdyby nic jiného, tak si všichni alespoň protáhnou nohy.

Naopak tehdy, když družina naslouchá skrytě nějakému cizímu hovoru, skrývá se před pronásledovatelem nebo se chce potichu na něčem dohodnout uprostřed davu, mohou dát hráči hlavy dohromady a šeptat. Snížení hlasu vyvolává samo o sobě napětí. Vzbuzuje také dojem, že to, co se šeptem říká, je nesmírně důležité.

Obě tyto techniky, tedy vstávání od stolu a šeptání, se nejlépe hráči naučí tak, že je začneš nejprve používat ty jako Vypravěč. V dramatické scéně můžeš vstát a začít s výraznými gesty popisovat situaci. Můžeš například chodit kolem stolu a popisovat hráčům, jak se zavrčení šelmy ze tmy, kam nedosáhne záře ohně, ozve jednou za zády jednoho z nich a pak náhle úplně na protější straně. Jindy, když hraješ raněného nepřítele, kterého chtějí postavy vyzpovídat, se můžeš položit na zem s rukou na břiše a vyzvat hráče, aby tě obstoupili a předvedli výsledky. Když se družina blíží k nepřátelskému ležení, můžeš skupinu přivést k šeptání tím, že sám začneš rozestavení hlídek a život v táboře popisovat tichým hlasem.

Často také hráči nebo Vypravěč používají kostýmy. Zatímco pro hráče je to způsob, jak umožnit ostatním i sami sobě, aby je vnímali jako samotnou postavu, Vypravěč kostýmy či rekvizity většinou používá proto, aby rychle odlišil dvě nehráčské postavy navzájem. Může to být tak, že mluví ústy rychtáře, ale když si nasadí brýle, znamená to, že se do hovoru vmísil městský písař. Nebo může mít kápi, kterou si nasazuje vždy, když mluví jako Vypravěč, tedy když říká popisy nebo řeší pravidla, zatímco když kápi sundá, promluví nějaká nehráčská postava.

Další možností, jak uplatnit živé hraní, je zapojení hráčů do herních mechanismů. Například když se čaroděj pokouší telepaticky se spojit se svým učí-

telem, můžeš jeho hráči zavázat oči a náročnou mimosmyslovou komunikaci napodobit tím, že mu dáš do ruky tužku. Tou potom píšeš do vzduchu či na podložku velká písmena, která dají dohromady telepatický vzkaz, a hráč, který se tužky drží, musí jednotlivá slova rozpoznat. Tak si na vlastní kůži vyzkouší náročnost situace své postavy.

Dělení skupiny

Často probíranou otázkou vedení hry je to, zda má Vypravěč rozdělit skupinu hráčů v okamžiku, kdy se v dobrodružství rozdělí družina a některé postavy se ocitnou samy. Jednoznačná odpověď neexistuje.

Pokud hráče oddělíš od skupiny, bude mít o tom, co zatím zbytek družiny prožil, přesně stejné vědomosti, jako má jeho postava. To mu umožní ji snadněji a přesvědčivěji hrát, protože se mu nebudou do rozhodování plést informace, které zná, ale postava ještě ne. Naproti tomu to znamená mnohem víc práce pro tebe jako Vypravěče, protože musíš přebíhat mezi hráčem a zbytkem skupiny a musíš se snažit odehrát s každou částí skupiny jen tolik děje, aby ti v okamžiku opětného setkání postav všechno časově sedělo.

Na druhou stranu pokud necháš skupinu za všech okolností vždy pohromadě, ušetříš si organizační potíže, jako například hledání místnosti, kam bys mohl umístit čekající hráče. Nemusíš taky těm, kteří právě nehrají, vymýšlet nějakou náhradní zábavu. Ovšem můžeš pak strávit spoustu času diskusemi o tom, jestli by se určitá postava opravdu rozhodla tak, jak tvrdí hráč, kdyby na rozdíl od něj ani v nejmenším netušila, co se zatím děje se zbytkem družiny.

Jak už to tak bývá, nejlepší je oba přístupy kombinovat. Když předpokládáš, že se nic významného nebo dramatického během rozdělení družiny nestane, nech hráče pohromadě. Pokud se ale dá očekávat, že to, co se stane jedné části družiny, by mohlo ovlivnit rozhodování té druhé, je lepší skupinu hráčů rozdělit.

Pomocníci Vypravěče

Vypravěč si může u dobrodružství s velkým počtem nehráčských postav vzít k ruce pomocníky. Ti pak mají přidělené role některých aktérů příběhu. Nejlepší jsou hráči, kteří už dobrodružství dříve hráli. Má to hned dvě výhody. Hráči, kteří příběh znají, si ho mohou užít znovu a pobavit se tentokrát rolmi těch postav, které jim minule kladly překážky nebo jim naopak pomáhaly. Vypravěč zase dosáhne pestrosti nehráčských postav a má možnost se víc soustředit na děj. Samozřejmě je potřeba pomocníky před hrou důkladně seznámit s tím, jaké jsou motivace „jejich“ postav, jaká je jejich role v příběhu a co od nich Vypravěč ve hře očekává. Pomocníci musejí také v průběhu hry bezvýhradně poslouchat pokyny Vypravěče, protože je to konec konců jeho příběh, který pomáhají vyprávět.





Koncovka

Tak, a máme ho, pomyslel si Nezastavitelný a nenápadně přivřel jedno křídlo okna vedoucího na náměstí.

„Takže, pane starosto,“ pronesl pomalu Martiel, zadíval se temně zpod okraje svého širokého klobouku a opřel se oběma rukama o rychtářův stůl. Adler se zatím zdánlivě líně vydal zprava kolem stolu k mobutnému muži v prošíváném kabátci, který působil dojmem, že se ve své židli postupně ztrácí.

Jenomže najednou se v ní ztratil úplně a hned nato vyrazil zpod stolu jako liška štvaná smečkou ohařů. Nezastavitelný zaklel a vyrazil za ním. Nutno říci, že dělal čest svému jménu. Nejprve odhodil stranou věšák bránící mu v cestě a poté smetl Martiela, který se mu připlel pod nohy.

Nestačilo to. Starosta byl rychlejší. Ke dveřím vedoucím na chodbu doběhl dřív, než ho kdokoliv mohl zadržet. Prudce do nich narazil ramenem ... a vzápětí se ozval zvuk, při kterém všem třem dobrodruhům ztubla krev v žilách. Byl to zvuk zastrkávané petlice.

Když se starosta otočil, couvali už všichni tři včetně kulbajícího Martiela zpátky k oknu.

Ať se nám to líbí nebo ne, zakončení příběhu rozhoduje o jeho celkovém vyznění. Samozřejmě to neznamená, že by hráči celý příběh prožívali jen proto, aby zjistili, jak „to“ dopadne. Ale rozpačitým nebo křečovitým koncem se dá i dobrý příběh hodně pokazit.

Chvilka slávy

Každý hráč v koutku duše touží, aby jeho postava měla podíl na úspěchu družiny, aby hrála v příběhu důležitou roli. Vypravěč by si měl podíl každé postavy na dobrodružství v průběhu hry trochu hlídat. Není to samozřejmě železné pravidlo, že by si každý člen družiny musel prožít svou chvilku slávy. Ale je pochopitelné, že pokud všechna důležitá vyjednávání vedli jiní, pokud ostatní rozluštili všechny záhady a přispěli k řešení zapeklitých situací svými zvláštními schopnostmi, pak hráč, jehož postavě se nic z toho nepovedlo, bude na konci hry trochu zklamaný. Je tedy dobré mu alespoň těsně před koncem dát příležitost přispět malou drobností ke společnému úspěchu.

Vypravěč mu může přihrát nějakou situaci, která využívá toho, v čem je dobrý jako hráč nebo co ovládá jeho postava. Zajatému nepříteli se může podařit vyprostit se z pout a pokusí se uniknout zrovna během hlídky hráčovy postavy. Nebo je potřeba vyjednat odměnu se správcem dolů, trpaslíkem, a ten dá najevo, že bude jednat pouze s hráčovou postavou, která je stejné rasy.

Konec příběhu

Je spousta způsobů, jak odehrát konec dobrodružství špatně. Vypravěč může například do poslední chvíle

dělat tajemného a teprve když příběh ukončí, zahájí dvouhodinovou přednášku, kde bude hráčům objasňovat, co všechno jejich postavy neodhalily. Nebo může hráče ošidit o vyvrcholení a shrnout jejich triumf do několika stručných slov („no tak jste přijeli do města, tam vás všichni oslavují a jedete dál“). Stejně tak může ovšem přílišným natahováním posledních scén připravit příběh o tempo a zničit veškeré napětí.

Dobry Vypravěč by měl – obrazně řečeno – čenichat ve vzduchu, když se blíží konec dobrodružství, a snažit se vycítit, jaká nálada mezi hráči vládne. Pokud jsou unavení ze všech těch dobrodružství a většinu věcí odhalili, pak nemá cenu konec příliš natahovat. Pokud naopak v místnosti panuje velké očekávání, měl by odměnu za dobrou hru představovat mimo jiné i důkladný popis závěrečných okamžiků a třeba i pozdějších důsledků příběhu, který postavy prožily. Jestliže Vypravěč cítí, že v hráčích zůstává pocit něčeho nedokončeného či nevyjasněného, měl by rychle zapřemýšlet, jestli jim nemůže nabídnout nějaký poslední náznak nebo spojitost, která by jim umožnila „dát si věci dohromady“. Stejně tak může zvážit, jestli by případný pocit nespravedlnosti nemohl narovnat nějakou krátkou dějovou odbočkou, kde by hráčům umožnil dosáhnout zadostiučnění.

Důležité pravidlo je, že konec příběhu by měli hráči poznat. Neměl by vyznít do ztracena, měl by představovat jasnou tečku. Někaké závěrečné slovo nehráčekké postavy, výrazná scéna nebo věta Vypravěče by měly hráčům jasně ale nenásilně naznačit, že příběh skončil.

Rozebírání hry

Každý příběh v hráčích nějakou dobu doznívá. Někdy ho budou rozebírat hned po skončení hry s Vypravěčem, jindy až sami mezi sebou na noční cestě domů. Občas se asi bude prožitek ze hry vracet a ještě po několika dnech může v hráčích dozrát nějaká otázka, na kterou se chtějí Vypravěče zeptat. Často neodhalily jejich postavy všechno, a tak hráčům vrtají některé věci hlavou.

Měl by Vypravěč hráčům po hře říct všechno, co bylo v pozadí příběhu? Měl by jim popsat, co se událo před tím, než se jejich postavy vložily do děje, a po odhalit jim, co řídilo jednání nehráčekkých postav a tvorů? Někdy tím může příběh ztratit své tajemství, své kouzlo. Na druhou stranu jindy zas může hráčům pootevření dveří do zákulisí ukázat, jak hluboký a propracovaný vlastně celý příběh byl, co vše se skrývalo pod povrchem. Vypravěč by měl sám zvážit, jestli odhalí své karty úplně nebo třeba jen částečně. V každém případě by se neměl vyhýbat odpovědím na nepřijemné otázky a měl by poctivě přiznat, pokud sám cítí, že nějaká část příběhu byla nedomyšlená nebo že se dopustil nějaké nespravedlnosti. Taková upřímnost může být sice těžká, ale je základem dobrého vztahu mezi hráči a Vypravěčem v budoucích hrách.

