CREET

O Fortuna^SE

Alek „Alnag“ Lačev

Ustavičné přecházení strážných pod oknem mu nedávalo spát. Chvíli se neklidně převaloval na lůžku, pak zkoušel bez pohnutí zírat do stropu a odříkávat modlitby Pětici. Nic z toho však nepomáhalo. Pomalu vstal a došoural se k vysoko položenému palácovému oknu. Jen s pomocí stoličky se mu podařilo vykouknout ven, kde zahlédl v tlumeném svitu pochodní a olejových lamp oddíly Zlaté grady. Jeden z vojáků právě šeptal cosi svým druhům, kteří se tomu tlumeně zachechtali.

Po chvíli zírání do černočerné tmy sklouznul ze stoličky a rozhlédl se po tlumeně osvětleném pokoji. Ani bohaté zařízení ani drahé malby na stěnách nemohly vyvážit jeho věčnou osamělost. Přál by si, aby s ním byl některý z jeho otroků, ale poslední dny měl zakázáno se s nimi vídat. V posledních dnech měl zakázáno vlastně vůbec cokoliv. Služebnictvo jakoby se obávalo na něj promluvit a nereagovalo, když na ně promluvil on.

Plížil se svými komnatami jako by v nich byl cizincem. Spousta prázdných místností, které mu bývaly nekonečným hřištěm, se teď staly svíravým vězením. Tiše našlapoval a se zatajeným dechem otvíral dveře pro služebnictvo, vedoucí do úzkých chodeb za zdmi jeho komnat. Místa, odkud se přikládalo do kamen, místa kudy chodili nízcí mezi vznešenými. A nyní se jimi on, první mezi rovnými, plížil jako pouhopouhý zloděj.

Zaujaly jej vzrušeně debatující hlasy, které znenadání zaslechl. Přitiskl ucho ke zdi. Většinu z nich nepoznával, ale hlas Claudia Uthera nešlo zaměnit. Krákal jako havran. Malý vyzvědač s uchem sedící se zatajeným dechem v temné chodbě dokázal skrz zeď rozluštit jen jednotlivá slova, která mu dávala jen pramalého smyslu. Přesto, nebo snad právě proto naslouchal s velkým zaujetím.

Třesknutí kalichu o dubovou desku stolu ukončilo debatu. Zvuky mužů ztěžka stávajících z lehátek přehlušila jen jediná, jasně pronesená věta. „Imperátor musí zemřít!“ Dětská očka se rozšířila ve zděšeném údivu…

CREET: O Fortuna[SE]

PŘÍBĚHOVĚ ORIENTOVANÝ RPG SYSTÉM

NAPSAL
Alek „Alnag“ Lačev

Založeno na původním systému O Fortuna k20
Jehož autory jsou
Alek „Alnag“ Lačev & Sebastian „SEB“ Chum

ILUSTRACE OBÁLKY
Anry Nemo

ÚPRAVA
Alek „Alnag“ Lačev

KOREKTURY
N/A

PŮVODNÍ OF PŘIPOMÍNKOVALI
Andtom, Conlai, Dalcor, Markus, Qualdezar, Quasit, Sosáček a další

OF resp. OF[SE] TESTOVALI
Aeris, hRob, Jerson, Nerhinn, Sirien, Vlasák a další

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ PATŘÍ
Aerisovi za nakažlivé a nekompromisní nadšení a Jersonovi za dlouhé hodiny konzultací a připomínek a skutečnou dodání smyslu slovnímu spojení „věcná kritika“.

COPYRIGHT © 2006-7 by Alek Lačev

Ver. 1.4.1; beta 2

OBSAH

Obsah ... 2
Úvod ... 3
Co je to RPG? ... 3
Co je vaší úlohou? ... 3
Co hru tvoří? ... 4
Tak kde začít? ... 5
1. Tvorba hry ... 6
Žánr hry ... 6
Prostředí ... 7
téma hry ... 8
Skupinové vztahy ... 8
Podpůrné prvky ... 9
Organizační problémy ... 9
2. Dotazník ... 10
1. Vzhled ... 10
2. Temperament ... 10
3. Povaha ... 11
4. Víra ... 11
5. Postavení ... 11
6. Potřeby ... 11
7. Zvíře ... 12
8. Nemesis ... 12
9. Soucit ... 12
10. Živobytí ... 12
11. Univerzum ... 13
12. Tajemství ... 13
13. Užitečnost ... 13
14. Překážky ... 13
15. Cílesměrnost ... 14
16. Fakta a fikce ... 14
17. Fantazie ... 14
18. Společenskost ... 14
19. Mistrovství ... 15
20. Talent ... 15
Co s tím ... 15
3. Symboly ... 16
Symbolické předměty ... 16
4. Osvícení ... 17
Volba motivací ... 17
Další stupně Osvícení ... 17
5. Charakteristiky ... 19
Vlastnosti ... 19
Fixní dovednosti ... 20
Volitelné dovednosti ... 21
Zdroje ... 22
Vitalita ... 23
6. Struktura ... 24
Příběh ... 24
Scény ... 24
Schéma příběhu ... 24
Mýtus ... 27
7. Konflikt ... 30
Základní mechanika ... 30
Co je v sázce? ... 30
Určení obtížnosti ... 31
Míra úspěchu ... 32
Konfrontace ... 32
Rezoluce ... 32
Míra úspěchu ... 32
Postava proti postavě ... 33
8. Popis ... 34
Popis scény ... 34
Popis Meziscény ... 34
Rezoluce popisem ... 34
9. Skupina ... 35
10. Vedení hry ... 36
Dejte hráčům, co chtějí ... 36
Nikdy neříkejte ne ... 36
Střih, Střih ... 36
Spravedlnost a uvážlivost ... 37
Kreativita a novost ... 37
Méně je někdy více ... 37
Je to umění ... 37
Jde o zábavu ... 37
Nepanikařte ... 37

ÚVOD

Život je jako hra. Nezáleží na tom, jak dlouho trvalo představení, ale na tom, jak dobře bylo zahráno.

- Lucius Annaeus Seneca

Úvodní pasáže slouží obvykle k tomu, aby nováčkům v oboru her na životní příběhy vysvětlily, v čem hra spočívá. Ačkoliv v případě *CREET: O Fortuna* předpokládám již spíše zkušené hráče a některé pasáže jsou proto záměrně kráceny, určitý úvod do podstaty RPG si přesto neodpustím. Považujete-li se však za dostatečně znalé, směle přeskočte k tvorbě hry.

V ZÁKULISÍ: CO JE TO?

Součástí pravidel jsou mimo jiné i tyto oddíly zvané „V zákulisí". Pro hru není nutné je číst ani znát, jsou to komentáře a rozšířený některých pasáží textu pro ty, které zajímají myšlenkové pochody v hlavách tvůrců.

CO JE TO RPG?

To, co držíte v rukou je tzv. RPG (role-playing game), což bývá do češtiny běžně překládáno jako hry na hrdiny, případně i hry na životní příběhy. Tak či onak podstatou hry je klíčové posezení s přáteli za účelem společného vyprávění příběhu. Ať už u ohně nebo třeba u jídelního stolu, dochází ve hře ke splétání roztodivných dobrodružství, dramat a zážitků. Často se používá přirovnání k filmu, improvizovanému divadlu, deskové hře nebo společnému psaní knihy, ale ani jedno z těchto přirovnání není tak docela přesné.

První otázku, kterou si soudný člověk položí, když se zabývá něčím, čemu příliš nerozumí je, proč by to měl sakra zkoušet? Takže proč byste si měli zkusit nějaké RPG zahrát? Tak třeba proto, že to bývá zábava. Máte jedinečnou možnost popustit řádně uzdu své fantazii. A navíc poznáte lépe své přátele. A to zdaleka není vše, co RPG nabízí. Co to ale vlastně je?

Ve valné většině her na životní příběhy představuje jedna osoba cosi jako hlavního vypravěče příběhu, na nějž je možno svým způsobem nahlížet jako na jakéhosi „rozhodčího". Ten, ve spolupráci s ostatními účastníky, popisuje a promýšlí dění v imaginárním prostředí hry. Zbylí hráči se zhostí rolí hlavních postav příběhu, skrze které budou společně vyprávět příběh z dohromady utvářeného fantazijního světa.

RPG je tak trochu jako film. Film, který sledujete, ale zároveň v něm hrajete hlavní roli. Stejně jako film má celou řadu různých žánrů. Podobně jako film je hra více či méně věrohodná a více či méně povedená. Herci jsou tu více tu méně toporní. Režisér a scénárista v jedné osobně může být skvělý nebo stát za starou bačkoru. Podobně jako film i v RPG se používá střih, kdy se nudné pasáže mezi scénami vynechají, i RPG umožňuje zaostřit na detail nějaké zvláště zajímavé scény nebo se naopak oddálit a nabídnout hráčům a divákům zároveň širší kontext.

Oproti filmu nebo divadlu má ovšem RPG i řadu odlišností, kterými se blíží charakteru deskové hry. Jsou tu pravidla, která ostatně držíte v ruce. Pravidla slouží k určení výsledku určitých situací a konfliktů, které ve hře vyvstanou. Mají i jakéhosi rozhodčího (Vypravěče), který v situacích, které to vyžadují, pravidla interpretuje a prosazuje. RPG nemá ani přesně daný scénář tak obvyklý pro film. Co se stane, záleží do jisté míry na úmyslech hráčů, dílem na náhodě a podstatnou roli hrají i další situační faktory. Ve klasické hře také příliš negestikulujete, natož abyste přecházeli po scéně a něco opravdu prováděli. Obvykle při hře sedíte a jednání postavy, kterou ztvárňujete, popisujete a eventuelně za ni mluvíte.

Tím, že děj není dán předem, ale je spoluurčován až v průběhu hry samotné se pak RPG blíží i kolektivnímu psaní příběhu. A příběh, odehrávající se do značné míry v mysli účastníků, je skutečně ústředním bodem těchto her. Je to společné zkoumání hranic vlastní fantazie, probádávání vytvořeného fiktivního světa a splétání zajímavých nových historek, které vám rozezní hluboko ukrytou touhu vyprávět stále dál. Na rozdíl od psaní knihy se však dialogy či popisy v danou chvíli obvykle nezaznamenenávají. Navíc je vznikající text příběhu prošpikován celou řadou vět, které se ho netýkají – tzv. mimoherními promluvami, které si musíte odmyslet.

A konečně RPG je i záležitostí společenskou. Nabízí jedinečnou příležitost sejít se a na něčem společně spolupracovat, protože jedním z důležitých aspektů hry je i fakt, že v ní oproti řadě jiných her nejde o výhru jednoho hráče nad druhým. RPG je totiž především o výhře nad sebou samým. Je o schopnosti osvobodit se alespoň na krátko od všedního světa kolem nás a vydat se na cestu fantazie a dobrodružství.

CO JE VAŠÍ ÚLOHOU?

Ve hře *CREET: O Fortuna* se můžete zhostit jedné ze dvou úloh. Složitější role Vypravěče, kterou doporučuji někomu, kdo již alespoň pár RPG her absolvoval a role hráče, která sluší i nováčkům. V následujících odstavcích probereme tyto a některé další termíny, které sice není třeba vysvětlovat protřelým hráčům, ale nováčky by mohly překvapit. Jsou to zejména:

Hráč v těsné spolupráci s ostatními tvoří a řídí svoji „hráčskou postavu", skrze níž působí i na svět okolo sebe, ostatní hráčské postavy, postavy Vypravěče, jiné předměty a objekty i obecný charakter světa. Činí tak v prvé řadě popisem chování své postavy, interpretací jejích duševních pochodů a sehrávání jejích promluv. Dále pak pomocí matematického popisu postavy vyhodnocuje ve spolupráci s Vypravěčem úspěchy jejího jednání. Konečně může hráč za pomoci specifických herních mechanik do jisté míry měnit tvář světa jako takového přidáváním či ubíráním jistého množství prvků, které jej tvoří. Cílem hráče je dobře bavit sebe i ostatní a vytvářet poutavý a přitažlivý příběh, v němž on a jeho přátelé hrají hlavní roli.

- účastní se hry
- tvoří postavu, včetně její minulosti, vzhledu, psychiky a dalšího

- interpretuje chování své postavy, popisuje je
- snaží se v rámci svých možností povzbuzovat ostatní ve hře
- ovlivňuje svět pomocí postavy a dalších možností, které má
- usiluje o gradaci děje a kvalitní příběh
- baví sebe a ostatní
- rozhoduje podle uvažování své postavy a ve prospěch příběhu

Vypravěč obvykle netvoří žádného z hlavních hrdinů příběhu, ale pomáhá hráčům koordinovat jejich postavy, je zodpovědný za vytvoření světa, nabízení dramatických momentů k sehrání a celkovou organizaci hry. Pro tuto úlohu je vybaven rozšířenými pravomocemi. Vypravěč popisuje scény a interpretuje pravidla a vytváří pomocné postavy příběhu, spojence nebo protivníky postav hráčů. Jeho cíle jsou stejné jako cíle hráčů, tedy bavit jak sebe tak ostatní a vytvářet poutavý a přitažlivý příběh, ale jeho nástroje jsou jiné. Zatímco hráči se detailně soustředí na propracování hrdiny, Vypravěč sleduje širší záběr hry, navrhuje většinu nových scén a má poslední slovo v interpretaci pravidel. V závislosti na chuti všech zúčastněných může Vypravěč předat část svých pravomocí na hráče.

- připravuje a svolává hru
- tvoří námět dobrodružství
- moderuje příběh
- usnadňuje kooperaci mezi hráči a zohledňuje jejich názor
- interpretuje pravidla
- nabízí dramatické zvraty
- řídí pomocné postavy
- vytváří a popisuje herní svět, scény a události okolo postav
- rozhoduje ve prospěch příběhu
- baví sebe i ostatní

CO HRU TVOŘÍ?

Kromě nezbytné přítomnosti hráčů a Vypravěče je pro dosažení optimální hry dobré klást důraz na příběh, vhodně využívat pravidel a zásobit se i dalšími nezbytnými věcmi, napomáhajícími hladkému průběhu událostí.

Příběh je ústředním pilířem hry. Nejde o pouhý sled událostí hry, ale o záměrně modifikovaný děj odehrávající se v mysli účastníků hry. Všichni účastníci se snaží živě si představovat popisy nabízené ostatními a navazovat na ně vlastním vyprávěním v co možná nejzajímavějším duchu. Představují si v každém momentě odezvu své postavy a okolí na každou nastalou situaci a popisují ji co možná nejpoutavěji ostatním. Ti pak udělají se svými postavami totéž. Vzniklá interaktivní struktura se pak neustále mění s každým dalším dodaným popisem a pádí překotně cestami společných představ hráčů. Při tvorbě příběhu nejde o to v něm vyhrát, ale bavit se. Stejně jako v životě totiž ani v *CREET: O Fortuna* nejde o to, jestli nakonec vyhrajete nebo prohrajete (ostatně umřít musíme všichni), ale jak, proč a s kým tenhle příběh budete vyprávět a tuhle hru hrát.

Vyprávění příběhů je nejspíše nejstarším lidským uměleckým projevem. V dnešní době neinteraktivní, masové zábavy se na prosté vyprávění snových příběhů díváme skrz prsty, dokud si ale neuvědomíme jejich skutečný význam. Vyprávění je přirozené, zábavné a obohacující v jakékoliv formě. Přidejte zábavu ze společné, tvůrčí účasti vašich přátel, kvalitní příběh a prvky ze všech vámi oblíbených forem hry a relaxace, jaké znáte. To je jen jedna z tisíce faset RPG her a je na vás najít další, vhodné pro vaši konkrétní skupinu.

- tvoří kostru hry
- je předmětem zábavy
- je nepředvídatelný a interaktivní
- je dán společnou kooperací účastníků hry
- vzniká vizualizací vyprávění ve fantazii hráčů

Pravidla jsou nutné zlo. Slouží k zamezení spekulacím, co by se stalo „kdyby“ a určením kdo, co a kdy může nebo nemůže ve hře provádět. Pokud jsou použity jako nástroje k plynulému odvíjení děje je vše v pořádku. Jistá pravidla jsou nutná k udržení rovnováhy a k tomu, aby všichni chápali děj podobným způsobem. Ve chvíli, kdy se zamotáte v jejich výkladu, kdy se místo na příběh soustředíte na to, co jestli je podle pravidel lepší to nebo ono, tak se stávají přítěží. Ve snaze minimalizovat jejich rozkladný vliv usiluje *CREET: O Fortuna* o to vám nabídnout jednoduchá a variabilní pravidla sledující nejnovější trendy, která vám, doufejme, nebudou příliš překážet a naopak přinesou mnoho hodin zábavy. Štěstěna je ale jak známo vrtkavá a tak nám nezbývá, než doufat, že se vám bude *CREET: O Fortuna* líbit a užijete s ní spoustu zábavy. Pamatujte hlavně, že pravidla nejsou tesána do kamene, ale psána na papíře. Slouží zejména k tomu, aby sjednotila představu všech zúčastněných o fungování hry. Pokud se vám pletou do cesty, pak neváhejte a změňte je, nebo použijte zcela jiná. Nikdo netvrdí, že právě tato varianta RPG hry je právě pro vás tou nejlepší.

- nabízí možnost vyhodnocovat sporné děje
- jsou vodítkem nikoliv zákonem
- neměly by být v opozici k příběhu
- měly by hráče bavit nikoliv otravovat

Jiné propriety – pro hru potřebujete zejména kopii listiny postavy pro každého hráče, psací náčiní, volné listy papíru na náčrtky a poznámky. Pokud vlastníte figurky určené k jiným hrám na hrdiny nebo válečnému hraní, mohou se i zde hodit ke ztvárnění herní situace, ale nejsou nutné, stejně jako nepotřebujete dvacetistěnnou kostku, ale může posloužit k nastavování odhadů (viz kapitola Konflikt), které pak nebudete muset poznamenávat stranou. Volitelnou výbavou k hraní *CREET: O Fortuna* je záznamový list Vypravěče a *CREET: O Fortuna* odhadové karty.

Pokud se chystáte hrát déle, je dobré se také zásobit jídlem a pitím o pohodlném místě hry ani nemluvě.

- nezapomeňte na listiny postavy a psací náčiní
- zvažte použití figurek či k20 kostek
- popřemýšlejte, co dalšího by vám ještě mohlo chybět (např. nápoje, potraviny, atmosférická hudba…)

V ZÁKULISÍ: INSPIRACE

Vymyslet dnes zcela novou RPG hru, která by tím či oním způsobem nečerpala ze svých předchůdců snad ani není možné. Ani CREET: O Fortuna v tomto není výjimkou. Ba naopak, zcela nestydatě se přiznávám, že jsem čerpal z toho nejlepšího, co může RPG

trh nabídnout, tak aby z těchto částí vznikla v mém tavicím tyglíku zase opět lepší a dokonalejší hra.

Čas pro hrdiny: Je původní česká hra RPG hra, jejímž autorem je Jerson. Ve svých posledních inkarnacích představila úchvatný nápad použít na místo kostek systém odhadů. Tento systém je integrován pouze do varianty *CREET: O Fortuna*, nikoliv do základní verze O Fortuny, která používá stále hody k20 kostkou.

D&D: Prvotním a základním východiskem v podstatě každé RPG je nějaká z verzí Dungeons & Dragons, které již po desítky let udává trendy tohoto herního odvětví. Také O Fortuna kdysi dávno začala jako série úprav D&D 3e pro hru v Creetu. Postupná aplikace postupů z různých jiných variant d20 systémů a docela jiných her se nakonec dostala až do stádia, které máte v ruce. Přesto je v základu této hry d20 systém i když dnes byste museli hledat opravdu detailně, abyste našli jeho stopy.

Exalted: Ze hry Exalted a jiných her užívajících storytelling systém jsme si vypůjčili některé nápady a prvky, mimo jiné i vliv kvality dovyprávění na úspěšnost ve hře.

Fate: Hra Fate nám byla inspirací jednak pro nakládání se zdroji a také k verbalizaci některých číselných žebříčků. Používáme též variantu systému zdraví, který vychází z Fate.

The Window: Jestliže doposud zmíněné hry lze považovat za inspiraci mechanické stránky hry, pak The Window je inspirací myšlenkovou. Hlásíme se k jeho důrazu na příběh, jednoduchým nepřekážejícím pravidlům a dalším ideálům, které hlásá.

A konečně hlavní inspirací hry *CREET: O Fortuna* je univerzální herní systém **O Fortuna**, který jsem vytvořil ve spolupráci se Sebastianem Chumem. Důvod k vydělení této speciální verze je prostý. Zatímco O Fortuna jako taková se zaměřuje zejména na nováčky, tato variace zavádí některé pokročilé koncepty, které by mohly být pro nováčky těžko stravitelné. Nepochybuji dokonce o tom, že budou těžko stravitelné i pro některé pokročilé hráče, ale tak už to chodí. V každém případě jsem vděčný všem, kteří se jakkoliv přičinili o současnou podobu hry, ať už o tom vědí, či nikoliv.

TAK KDE ZAČÍT?

Sáhodlouhé úvody jsou pěkná věc, ale někdy je lepší skočit rovnýma nohama do hry. Následující řádky vás alespoň zběžně provedou tím, co vás čeká na následujících stránkách a načrtnout způsob jak co nejrychleji přejít od seznámení s pravidly ke hře samotné.

Coby Vypravěč byste se měl seznámit nejprve s kapitolou **Tvorba hry,** která vás provede zásadami něčeho, co sice absolvujete jen jednou za čas v úvodu nového Mýtu, ale má to nesporný význam pro děj. Dozvíte se jak uspořádat tzv. nulté sezení, na němž hráči a Vypravěč společně a nerozdílně položí základy svým postavám a dohodnou se na podobě Příběhů, které chtějí vyprávět. V tuto chvíli je na místě se domluvit na nultém sezení a postupovat dle dané kapitoly.

V rámci nultého sezení by hráči měli absolvovat i **Dotazník**, který jim umožní dodat již vytvořenému popisnému „masu“ postavy nějakou tu číselnou „kostru“ a provede je dvacet klíčovými charakteristikami, jejichž výběrem se ve výsledku vyrýsují čísla nutná k vyhodnocování hry.

Kromě dvaceti otázek si na začátku hry hráči pro své postavy volí tři věcné **Symboly** a jim zasvěcená kapitola popisuje smysl a princip symbolických předmětů, které postavu dotvářejí a dodávají jí svým způsobem unikátní charakter. Protože v průběhu hry postava může nové symbolické předměty získat nebo ztratit je jisté, že se k těmto pasážím ještě občas vrátíte.

Na začátku hry je také důležité zvolit pro postavu formu **Osvícení,** o nějž usiluje. Kapitola mimo jiné seznamuje i možnostmi pozdějšího rozvoje postav, dává smysl jejich motivaci, jejich vývoji a zdokonalování.

K porozumění získaným číslům slouží pátá kapitola **Charakteristiky**, která seznamuje s tím, jaká čísla zapsat do Listiny postavy a co znamenají. Od vlastností, přes dovednosti až po zdroje vám načrtne možnosti, které vaše postava má, čemu rozumí a jak je na tom.

V části nazvané **Struktura** se zejména Vypravěč dozví informace o tom jak se ze scén a meziscén skládá jedno herní sezení, jeden Příběh a z Příběhu zase Mýtus, nazývaný v jiných RPG také Kampaň, Kronika nebo Tažení. Měl by se naučit nutné minimum pro to jak takovou strukturu vytvořit a udržet.

Kapitola **Konflikt** je jednou z těch, ke kterým se budete zřejmě častěji vracet, neboť jsou zde nastíněny základní principy vyhodnocování úspěchu či neúspěchu postavy ve Scéně.

Osmá kapitola **Popis** je věnována tomuto významnému prvku hry.

Devátá kapitola **Skupina** přijde ke slovu až v pozdějích fázích hry a umožní další zajímavé formy ztmelování herní skupiny.

A konečně závěrečná část **Vedení hry** seznamuje Vypravěče a případně i hráče s dalšími zásadami vytvoření dobré hry a herního sezení. Tato část však nemá suplovat další doplňující příručky o vedení příběhů v CREETu, pouze nastínit nezbytné základy.

V ZÁKULISÍ: CO JE NOVÉHO?

Pokud máte zkušenosti s původními vývojovými verzemi *CREET: O Fortuna*, možná vás překvapí množství novinek v této variantě. Tato verze v sobě obsahuje kombinaci několik nadstavbových modulů i odvážné škrty v základech a je zřejmě nejprogresivnější variantou OF systému. Pro přehled zde výčet změn uvádím:

- Kolektivní tvorba hry a postav (nulté sezení)
- Získání hodnot postavy metodou dotazníku
- Vyhodnocování úspěchu hádáním
- Tři vlastnosti, dvanáct, dovedností, tři zdroje
- Koncept symbolických předmětů
- Náměty na tvorbu příběhu
- Skupinové mechaniky
- Redukce řady nadbytečných prvků systému
- A mnoho dalšího

1. TVORBA HRY

V mládí každý věří, že svět začal teprve jím, že je tu vlastně všechno kvůli němu.

- Johan Wolfgang von Goethe

Spolupráce při přípravě hry patří k nejčastěji opomíjeným prvkům hry. Mnohdy se stává, že Vypravěč vstupuje do neznámých herních vod se zcela jinou představou než hráči a i přes nejlepší snahu o vzájemnou zábavu hra končí rozčarováním. Cílem počáteční přípravy je maximálně zvýšit vaše šance na dobrou hru.

Protože je počáteční příprava hry často časově náročná, realizujte ji v plném rozsahu zejména tehdy, chystáte-li se hrát sérii Příběhů, ale pokud si to můžete dovolit, nic nebrání tomu uspořádat ji (alespoň v krátké variantě) i pokud plánujete jen jeden uzavřený Příběh.

Otázky, které byste si jako hráči a Vypravěči před přípravou na hru položit jsou zejména dvě. Je to jednak otázka – co od hry očekáváte, co byste tam rádi našli, co by vás pobavilo a potěšilo. A také, a to je neméně důležité, co můžete hře nabídnout, jaké jsou vaše silné stránky, co dovedete.

Proto je pro přípravu hry velmi vhodné až nutné připravit tzv. nulté sezení, při němž se všichni budoucí hráči a Vypravěč sejdou, aby se pobavili o chystané hře. Produktem nultého sezení by mělo být jasné skupinové rozhodnutí o co, kde a jak se bude hrát. Mělo by dát alespoň hrubou představu o motivacích a cílech postav a jejich vzájemných vazbách. Mohlo by také umožnit vytvoření některých později využitelných prvků hry (postav, událostí nebo věcí).

V zájmu dosažení skupinové shody na vyhovující podobě hry není vhodné přicházet na něj s již hotovo představou co jak. Spíš jde o to připravit si pár nápadů, postřehů a přání. Zvláště Vypravěč by se měl vzdát jasné a neměnné představy o tom, co chce hrát a brát nulté sezení jako příležitost nasbírat spoustu nápadů od hráčů a dále je dopracovat, propojit a patřičně zkomplikovat.

Protože spousta hráčů má potíže jasně formulovat, co by vlastně chtěli, budete se k tomu muset občas dostat trochu oklikou. A i když si myslí, že je ve hře něco baví, ve skutečnosti je často baví něco docela jiného. Poměrně dobrým ukazatelem jsou ale zájmy a nebo odehrané hry. Proto se spoluhráči diskutujte třeba to, jaké filmové nebo románové postavy se jim líbí, jaké dosavadní herní zážitky je nejvíc zaujaly nebo jaké seriálové zápletky považují za dobré. Jako Vypravěč zkoumejte co je příčinou a které prvky jsou jim blízké a pak je zapracujte do finální představy.

Ale nebojte se zabrousit i do zdánlivě nesouvisejících témat jejich zájmů a životů. Jednou z mnoha faset mistrovského Vypravěčství je znalost hráčů, s nimiž hrajete. Diskutujte tak dlouho, dokud se hráči nenaladí na společnou vlnu.

Celou diskusi veďte pokud možno otevřeně a tak, aby se mohl vyjádřit každý i ti hráči, kteří jsou spíše zakřiknutí. Snažte se postupovat nekriticky, nechat nápady volně plynout jeden za druhým. Nejde o to předvést peří a ukázat ostatním, že jejich nápady jsou blbé, ale poznat směr jejich úvah a dále jej rozvíjet. Až v závěru se pokuste společně s ostatními najít nějaký kompromis, který by všem maximálně vyhovoval.

Takový kompromis je odrazovým můstkem pro další vývoj událostí nikoliv ale kotvou, kterou si Vypravěč pověsí na krk. Je na něm, aby sledoval vývoj hráčských i svých představ a dobro příběhu a optimální těžiště preferencí všech zúčastněných tomu v průběhu hry patřičně přizpůsoboval.

V ZÁKULISÍ: PROČ NEVYNECHAT…

Hráči často váhají, zda na nulté sezení chodit, někdy se jim zdá, že to pro své hráčské štěstí nemají zapotřebí, že jsou rádi překvapení atd. Vysvětlete jim, že je to jako jít do restaurace na večeři, kterou vám ale už dopředu vybral někdo jiný. Je to taky dobré, ale o část potěšení a možná i o něco pikantnější krmi jste se připravili.

Za určitých okolností bych dokonce váhal, zda účast hráče na hře, jejíhož přípravného sezení se nezúčastnil, vůbec připustit.

ŽÁNR HRY

Žánr fantasy, který je pro Creet základem má celou řadu variací, z nichž mnohé můžete směle uplatnit. Zde nabízím nikoliv jistě konečný výčet možností, nad nimiž můžete se svými hráči uvažovat. Diskutujte o tom, komu by který žánr vyhovoval, o možnostech jejich kombinace nebo převzetí alespoň některých prvků tak, aby hra byla pro všechny zúčastněné optimální.

Detektivní fantasy

Tento žánr sahá od klasické detektivky ve fantasy prostředí s magickými prvky komplikujícími (nebo usnadňujícími) řešení případu až po více tajuplnou snahu rozluštit nebo získat klíčové informace k rozlomení nějakého strašlivého tajemství.

V Creetu je pro detektivní fantasy místo takřka kdekoliv, byť obvykle jsou vhodnější zalidněné oblasti, jako jsou velká města Spojenectví, Impéria nebo Crussonu. Zcela zvláštní druh kombinace detektivní a dobrodružné fantasy pak může nabídnout neprobádaný kontinent Terra.

Meč a magie

Do fantasy hávu maskovaný akční žánr akcentuje fyzickou akci a násilí. Hráči obvykle představují drsné týpky proplétající se nepřátelským a obvykle i exotickým prostředím násilný konfliktů. Meč a magie (sword & sorcery) nepostrádá obvykle ani prvky lehké byť poněkud oploštělé romance a nadpřirozena. Hlavní důraz je kladen na osobní bitvy, nikoliv na světohrožující záležitost.

V Creetu se žánr meče a magie dobře uplatní např. při hraní skupinky Wrakowských pirátů nebo vysloužilých imperiálních legionářů, kteří se protloukají obtížným životem cizince v nepřátelských městech Crussonu. Jinou formu téhož

může ale nabídnout i hraní šlechtických floutků z měst Spojenectví.

Fantasy thriller

Příběh s rychlým spádem vyvolávající silné pocity napětí a nebezpečí. Často jde o závod s časem. Je nutná akce, neboť postavy čelí obvykle mnohem mocnějším a lépe vybaveným protivníkům. Není nouze o napětí, falešné stopy a střihy v těch nejnapínavějších momentech. Ústředním jmenovatelem je nějaký rozsáhlý zločin nebo série zločinů velkého rozsahu jako je nájemná vražda, spiknutí, snaha o svržení vlády a podobně.

Fantasy thriller obvykle sází na kombinaci zvlášť exotického prostředí, jako jsou v Creetu třeba Crussonská města nebo tamní pouště, subpolární oblasti Hibernie nebo volné moře v okolí Ostrovů pánů moří. Postavy mohou být vykonavateli zákona, špióny, vojáky nebo námořníky.

Romantická fantasy

Romantická fantasy lze považovat za jakýsi průsečík mezi klasickou romancí a fantasy žánrem. Hlavní zápletka se točí okolo vývoje romantických vztahů hlavních protagonistů (tj. hráčských postav) s prvky fantastična a magie, kterou jsou s ním spjaty tak pevně, že po jejich odstranění by žádný příběh nezbyl. Romance obvykle pracuje s prvky fantasy dost jinak, takže například magie zde není temným a nebezpečným rituálem, ale prostou psychickou silou stejně přirozenou jako zrak nebo sluch. Magické síly jsou obvykle vnímány jako pozitivní součást přirozené výbavy postavy a součást světa.

V typickém scénáři romantické fantasy postavy začínají jako osamělí poutníci vyhnaní z domova nebo opouštějící z různých důvodů starý způsob života, ale jejich osamění netrvá dlouho. Probouzejí se u nich magické síly a odhalují svůj výjimečný osud a dávají se dohromady vytvářejíce nové svazky. Hledají nové místo v životě i ve společnosti a usilují o naplnění svého osudu.

Protože romantický žánr se obvykle točí okolo vyšších vrstev, potomků šlechticů a podobně jsou asi nejvhodnějším místem k hraní tohoto žánru města Spojenectví. Slibný zdroj magických sil nabízí i Silvanijské pohraničí ale velmi dramaticky se může vyvinout i hra na imperátorově nebo kalifově dvoře.

Temná fantasy

Žánr kombinující podivuhodné fantasy skutky s prvky hororu a akcentující syrovější, brutálnější svět. Jeho cílem je navodit atmosféru nejistoty, úzkosti a hnusu, ale zároveň i jisté fascinace, která vám nedovolí přestat. Jejich příčinou nemusí být jen působení zla, ale pouhý nadpřirozený prvek, který naruší každodenní lidskou existenci.

V Creetu se pro hraní temné fantasy výborně hodí zejména okrajové a neprobádané oblasti světa jako jsou lesy Silvanie, Auguria, Hibernie nebo Ostrovy pánů moří. Ale i městské uličky například takové Heliory se za nocí mohou proměnit v nečekaně obludné místo.

PROSTŘEDÍ

Kromě žánru je pro nastavené neméně důležité i zvolení určitého prostředí, v němž se má hra odehrávat. Specifické místo dodá hře určité zabarvení a poskytuje také hráčům něco do začátku, od čeho se mohou odpíchnout při tvorbě postav a dalších prvků příběhu. Následující výčet zahrnuje pouze pár nejklasičtějších herních oblastí Creetu. Více najdete v příručce *CREET: Soumrak magie*.

Ascara

Sídlo posledního crussonského kalifa je v neviditelném obležení. Je to jakýsi stát ve státě podle dávné dohody nepodléhající zákonům Nesmrtelného Proroka, vládnoucího Crussonu. Tím spíš je přitažlivé pro všelijaké existence. Pro lidi prchající před zákonem, pro špióny všemožných mocností, snažících se vybojovat na diplomatické půdě ty bitvy, které nelze svést v poli.

Ascara je však přitažlivá i pro učence a potulné studenty svou obrovskou knihovnou a jednou z mála univerzit. A zvídavější jedince může trápit třeba i totožnost Ascarského kalifa, která je obestřena četnými tajemstvím. Ascara se výtečně hodí zejména pro fantasy thriller nebo detektivní fantasy, ale své místo si zde najdou i ostatní žánry.

Crussonská města

Delfer, Meance nebo dokonce Mefr slibují dobrodružství s nádechem Orientu. Přístav plný drogových kartelů, Crussonem okupované město Spojenectví a uzavřené město Nesmrtelného Proroka.

Pronásledování v temných uličkách, nečekané nástrahy a nevídaná nebezpečí. Ať už se chystáte hrát temně laděnou fantasy nebo třeba dobrodružství ve stylu meče a magie určitě si tady přijdete na své, ale i jiné varianty jsou možné.

Hibernie

Zdánlivě nekonečné mrazivé pláně obývané ne vždy přátelskými kmeny. Místo, kde obstojí jen ti nejzdatnější. Místo, kam prchají ti, které by už jiné místo nepřijalo. Místo, kde se krev mlčky vpíjí do sněhových závějí a výkřiky hynou v nekonečném tichu.

V Hibernii stále narazíte na pozůstatky původní magické podstaty světa, můžete zkoumat zbytky latinského osídlení v Nocturně a nebo se snažit proniknout mezi mlčenlivý a sveřepý zdejší národ. Díky tomu je to místo vhodné zejména, ale nikoliv jen pro dobrodružství meče a magie.

Heliora

Sídlo imperátorova dvora, kde se určuje budoucnost národů. Impozantní město skrývající za silnými zdmi svých chrámů a paláců četná tajemství. A chátrající předměstí, skrývající za proutěnými, blátem vymazanými stěnami jenom bolest a utrpení. Dvojaká tvář centra Creetu bude výzvou pro milovníky intrik inklinující k fantasy thrilleru, pro řešitele záhad milující detektivní fantasy, ale konec konců i pro kohokoliv dalšího.

Města Spojenectví

Města Atlantského Spojenectví – Corvan, Ridell, Telon, Lirrei a Atlantea. Pět městských států ležících ve stínu upadajícího Impéria a sevřeny věčnou hrozbou Crussonské invaze. Přesto nebo možná právě expandující v oblasti umění i vědy. Aniž by to tak docela tušilo, udávají města Spojenectví tón doby. Jejich lodi obeplouvají celý svět, jejich obchodníci vidí a slyší vše.

Chcete-li se vžít třeba do role mladých šlechtických hejsků a užít trochy romantické fantasy nebo vyzkoušet i kterýkoliv z jiných žánrů, nabízejí rozmanité oblasti Spojenectví velmi široký a pestrý výběr.

Silvanie

Místo, které si zachovalo původní podobu Creetu. Poloostrov pokrytý les a obývaný roztodivnými a obávanými bytostmi. Několikeré pokusy o jeho osídlení ztroskotaly a zbytky zbudovaných měst dnes pokrývá jen mech a popínavá vegetace. Zbloudilí lidé zde mizí a většinou už je nikdo nikdy nenajde.

Přesto nebo možná právě proto je Silvanie výtečným místem pro romanticky laděná fantasy dobrodružství, ale dobře tu uplatníte i temný fantasy žánr či průzkumnické příběhy a v podstatě i cokoliv jiného vás bude lákat.

Wrakow

Pirátské město formálně přináležející k Impériu, ale ve skutečnosti si udržující již po dlouhá desetiletí naprostou samostatnost. Místo neřesti a utrpení, sídlo temných magických umění. Oblast hemžící se ukořistěnými poklady, obhroublými piráty a odvážnými obchodníky, kteří se nebojí riskovat ve městě, kde platí jen zákon silnějšího.

Wrakow je místem, kde se bude dobře dařit temné fantasy, meči a magii, ale možná i detektivce a divili byste se, čemu všemu ostatnímu.

TÉMA HRY

Znáte-li téma a místo hry, je dobré se domluvit na tom, o co půjde. Jaké otázky si budou postavy klást. Od toho se totiž může odvíjet tvorba postav. Samozřejmě to neznamená, že Vypravěč prozradí to, co si nechává do hry jako překvapení, ale spíš by měl spolu s hráči hledat téma, které by je všechny oslovilo. Témat hry může být i více a měla by se jako červená nit táhnout celou hrou, dodávat jí jednotný tón a zabarvení.

PŘÍKLAD: TAJEMSTVÍ POUŠTĚ

Hráči se už rozhodli pro investigativní (tedy de facto detektivní) hru odehrávající se v Crussonu a jsou zvlášť fascinováni příběhem Crussonské pouště. Zajímá je, jak doopravdy vznikla a co ukrývá a netouží po tom, aby je Vypravěč třeba vláčel Crussonskými městy. Rozhodnou se tedy, že tématem jejich hry budou různé záhady a tajemství poušť obestírající. Co přesně to bude, už nechávají na Vypravěči a jsou spokojeni se svým kompromisním řešením, kde sice jasně vytyčili, co je zajímá, ale zároveň se nepřipravili o budoucí překvapení tím, že by dodali i řešení.

Podle chuti může být téma obecnější nebo konkrétnější a více či méně abstraktní až filosofické. Ideální je asi zvolit si jedno více obecné a abstraktní a dvě až tři konkrétnější.

MOŽNOSTI: TÉMATA

Mimo opravdu hodně obecných témat (ambice, žárlivost, krása, osamělost, zrada, odvaha, povinnost, strach, svoboda, štěstí, láska, věrnost, vytrvalost, předsudky, utrpení, pravda) je možné použít například některé z konkrétnějších následujících, ale opět jsou to jen možnosti, nikoliv úplný výčet:

- Mystérium smrti
- Nemožnost získání jistoty
- Otroctví a nesvoboda
- Pokrytectví latinské civilizace
- Prázdnota Creetské nobility
- Rodinný život
- Soužití dobra a zla
- Vliv nástupu nové víry
- Význam naprostých maličkostí

SKUPINOVÉ VZTAHY

Je-li žánr a místo hry dohodnuto a známo, přichází další na řadu další zajímavý moment a tím je tvorba postav a vztahů mezi nimi. Musíte zjistit, co je spojuje, proč budou budoucími příběhy procházet společně. V rámci této fáze je vhodné, aby si každá postava vytvořila **silný vztah k nejméně dvěma dalším postavám**. Mějte na paměti, že „silný vztah“ neznamená automaticky jen přátelství, ale stejně dobré je třeba soupeření a jiné.

Shrňte pár slovy svou výchozí představu o postavě. Pokud nemáte potuchy co dál, nebo se vám lépe pracuje podle nějakých pokynů, pokračujte podle Dotazníku (následující kapitola), jinak můžete postavu nejprve vytvořit v popisu a až posléze se pomocí Dotazníku dobrat i k mechanickým hodnotám. Nestyďte se při tvorbě své postavy (či vyplňování Dotazníku) hovořit nahlas. Vybídne to ostatní k nabízení nápadů k vaší postavě, které můžete a nemusíte zužitkovat. Nebojte se také vrátit a změnit něco později, když zjistíte, že by to více vyhovovalo vašim záměrům.

Možná při tvorbě a vzájemném komentování zjistíte, že postavy vlastně mají spoustu společného a vztahy k dalším postavám se vyloupnou tak nějak samy. A nebo na tom budete muset zapracovat. Při tvorbě vztahů se také nebojte navrhovat vztahy nejen mezi svou a další postavou, ale i mezi dvěma postavami, z nichž ani jednu vy nepovedete. RPG je kooperativní hra, a tak, pokud máte nějaký nápad, je zbytečné a ochuzující schovávat si jej pro sebe.

Stejně postupujte i při volbě Symbolických předmětů (viz 3. kapitola Symboly) a rozvoje postavy (viz 4. kapitola Osvícení). I tyto části je dobré začlenit do tvorby hry.

MOŽNOSTI: VZTAHY

Zde vám nabízíme rychlý přehled nejčastějších možných vztahů, které mezi sebou postavy mohou vytvořit. Pokud přijdete na nějaké další méně obvyklé, tím lépe pro vás.

Dvojčata

Jde o velmi speciální případ rodinného vztahu, zvláště jsou-li to dvojčata jednovaječná. Znamená to, že jsou si fyzicky i psychicky velmi podobní, ale mohou být takoví být jen na první pohled, uvnitř mohou dřímat protiklady. Pokud se hráči rozhodnou pro tuto nepochybně velmi zajímavou vztahovou kombinaci, měli by zřejmě vytvářet postavy synchronně a opravdu důkladně je propracovat. O tom jaký potenciál hra dvojčat skýtá se snad ani není třeba rozepisovat.

Milenci

Svůdný, ale herně velmi náročný vztah. Velká intimita emocí obvykle neumožňuje skutečně herně projevit emoce, které by vztah měl zahrnovat, a tak často působí ploše a jaksi nepatřičně. Proto, pokud se na hraní mileneckého vztahu přímo necítíte zkusit nejprve vztah lidí, kteří se milovali kdysi, ale rozešli se.

Organizace

Posádka lodi, vojenský oddíl, členové cechu nebo jakákoliv jiná forma profesního vztahu. Ať už jsou mezi nimi emoční vztahy jakékoliv, mají společný cíl, kterého se snaží držet. Jeden z těch herně jednodušších vztahů, které je snadné naplnit.

Přátelé

Postavy jsou přátelé. Dost možná spolu prožili podstatnou část života, dobře se znají a pomáhají si v nouzi. I přátelský vztah nemusí být však nutně krystalicky čistý, může obsahovat i skrytý osten hořkosti, zklamání a dalších emocí. Tato rada ostatně platí pro všechny vytvářené vztahy – lze-li to, tvořte je emočně bohaté, nikoliv prvoplánově ploché.

Podřízenost

Vztah, který má nespornou jiskru a nabízí možnost vyzkoušet si hranice poslušnosti a oddanosti. Pán a jeho sluha nebo jakákoliv variace na toto téma je hojné literární téma. Pamatujte ale na to, že hra má být pro všechny zúčastněné zábava a zvažte, zda se vám bude podřízená pozice líbit eventuelně za jakých okolností postava tento svazek zpřetrhá.

Rivalita

Dvojice, která spolu ustavičně soupeří, popichuje se a nebo si dokonce provádí naschvály. Rivalita se může týkat jen určité oblasti (např. profese) nebo může zasahovat všechny úrovně vztahu. Tak či tak je to zajímavá a ne zase tak běžná vztahová volba.

Rodina

Postavy jsou příbuzní, sourozenci případně rodič a dítě. Nepředpokládejte automaticky, že vztahy v rodině musí být kladné. Opak je obvykle pravdou. Rodina se má tendenci semknout proti nebezpečí z vnějšku, ale má-li chvíli volnou existuje zde silná rivalita mezi sourozenci, forma podřízenosti mezi rodiči a dětmi a spousta dalších pestrých vztahů.

Známost

Postavy mají společný zážitek, byly na stejném místě, mají společné známé a podobně. Povrchní vztah bez nutnosti hlubšího propracování, ale lepší než nic.

PODPŮRNÉ PRVKY

Hráči by také měly do hry připravit a **zavést zhruba 3-5 vlastních podpůrných prvků**, na kterých se společně dohodnou. Za podpůrné prvky se považuje postava, věc nebo událost, k níž mají postavy (nikoliv nutně všechny) nějaký vztah.

Může jít o spřátelenou **cizí postavu**, která je tahá z různých šlamastik i zavilého protivníka, který jim už odedávna jde po krku. Možná budou chtít vytvořit **předmět**, který usilují získat do svého držení nebo který se naopak snaží zničit. Možná že by rádi zavedli do světa **událost**, která je dala dohromady nebo událost, která se teprve stane a která skupinu naopak rozdělí.

PŘÍKLAD: FAKTOR MERCANTY

Hráči připravující hru ve přístavním městě Telonu se rozhodnou vytvořit si postavu, kterou všichni z nich znají (je to jakýsi další spojující prvek). Dlouho vášnivě debatují nad tím, co by to mělo být zač, až se rozhodnout, že to bude kupec. A ne ledajaký. Je to významný představitel velkého kupeckého sdružení – Mercanty.

Jednotlivé postavy k němu mají různý vztah. Jedna dluží něco jemu, jiné dluží zase něco on, další zprostředkovává dodávky zboží a od ještě jiné zase naopak nakupuje. Se všemi z nich však občas najde čas na kus řeči, vyslechne jejich stezky a občas vypomůže nějakou tou radou.

Konečně by hráči měli své postavě stanovit alespoň **jedno slabé místo**, které by mohl Vypravěč eventuelně využít. Slabým místem se rozumí například strach z něčeho, nebo něco, na co postava vždy slyší – ješitnost, pomoc dámám v nouzi a podobně.

ORGANIZAČNÍ PROBLÉMY

V rámci organizace hry samotné je pak nulté sezení pro Vypravěče cennou příležitostí se dohodnout na tom kde, kdy a jak pravidelně se bude hrát, pomoct hráčům s mechanickou stránkou tvorby postav a konzultovat eventuelní další nastalé potíže.

Z organizačního hlediska je ideální, aby:

- termíny herních sezení vyhovovaly účastníkům (jestliže nějaký hráč stíhá méně jak 2/3 konaných herních sezení, je to závažný problém
- preferujte spíše kratší hry, ideální čas je asi tak 5 hodin. Delší hry jsou vyčerpávající jak pro hráče tak zejména pro Vypravěče. V každém případě dělejte pauzy max. po 1,5 hry.
- Hrajte raději častěji. Ideální je hrát stejnou hru alespoň 1x za 14 dní. Čím delší časový úsek mezi hrami, tím méně si hráči ze hry pamatují a tím mělčí je herní zážitek.
- Zvolte takové místo na hraní, které budete mít vždy k dispozici. Buď byt Vypravěče, nebo veřejné místo. Dá se hrát i u jednoho z hráčů, ale v případě jeho nenadálého výpadku je to problém.
- Snažte se hrát pravidelně ve stejný den. Nesmírně to usnadňuje organizaci.

2. DOTAZNÍK

Každý člověk má tři charaktery: ten, který mu připisují, ten, který si připisuje on sám, a konečně ten, který fakticky má.
- Victor Hugo

Dotazník o dvaceti otázkách slouží k rychlému a bezbolestnému převodu vaší postavy do číselných statistik, nutných pro vyhodnocování některých herních situací. U každé otázky dotazníku vybíráte tu volbu, která se vaší postavě nejvíce blíží, nikoliv nutně takovou, která na ni přesně sedne.

Výsledkem dotazníku by mělo být dvacet Rysů vaší postavy (za každou otázku jeden) a série čísel, která si vyplníte do Listiny postavy.

To ale není jediným smyslem dotazníku. Dotazník by vás měl donutit o vaší postavě přemýšlet a snad i, s trochou štěstí, najít pár úhlů pohledu, na které byste jinak nepřipadli. Zkuste proto neskákat z jedné odpovědi na druhou jako kamzík, ale nad každou z nich se zamyslet a projít si i doplňující otázky. Uvidíte, že ve výsledku budete o postavě, kterou se chystáte hrát, vědět zase o něco víc.

V ZÁKULISÍ: O DOTAZNÍKU

Původní představa tvorby postavy zahrnovala možnost skutečně detailního dotazníku postavy, ne nepodobného psychologickému testu s velmi pestrým záběrem. Měl obsahovat široké spektrem otázek o vaší postavě, který by i začínajícím hráčům umožňoval promyslet její všemožné aspekty, Jelikož se ale ukázalo, že udržet za takové situace všechny herní statistiky v rovnováze je značně náročné a vynaložené úsilí nevyrovná prostotu výsledku, předkládáme vám jen zjednodušenou, více prvoplánovou verzi.

Na podrobný dotazník si budete muset počkat do „komerční“ verze O Fortuny, bude-li někdy něco takového existovat.

1. VZHLED

Jakou máte figuru? V rámci této otázky zvažte i to, jakého je vaše postava pohlaví, etnické příslušnosti (Crussoňan, Latin, Seveřan…), barvu svých očí, a vlasů, jizvy, tetování a jiná zvláštní znamení apod.

Nezařaditelný

Vaše postava nezapadá do žádné z běžných kategorií. Máte poměrně nerovnoměrnou stavbu těla, která vypadá tak trochu nepatřičně.

- +1 Kondice/+1 Reakce/+1 Charakter

Podsaditý

Zaoblená postava nejspíše střední výšky se sklonem k hromadění tuku. Typické jsou kratší končetiny. Nevyniká velkou hbitostí, ale dost toho vydrží a je pověstná svou požitkářskou povahou.

- +2 Kondice/+0 Reakce/+1 Charakter

Vytáhlý

Útlá postava obvykle relativně vysokého vzrůstu. Obvykle překvapivě malé váhy vzhledem ke své výšce. Mnozí vás pro váš „čapí“ vzhled považují za zádumčivého mrzouta a dost možná i právem.

- +2 Kondice/+1 Reakce/+0 Charakter

Atletický

Svalnatá postava na robustní kostře bez zbytečného tuku. Nemáte nač si stěžovat, bohové k vám byli v tomto ohledu opravdu štědří. V otázce síly a zdraví jste na vrcholu.

- +3 Kondice/+0 Reakce/+0 Charakter

2. TEMPERAMENT

Jakou máte letoru? V rámci této otázky zvažte i to, jak vaše postava reaguje na náhlé a nečekané změny? Je spíše plachá a uzavřená, nebo má ráda společnost? Vkládá snadno do druhých důvěru? Dělá si snadno přátele? A nepřátele?

Flegmatik

Vaše postava má klidné, možná poněkud rozvláčné a klidné chování. Je velmi obtížné až nemožné ji vyvést z míry, neboť zachovává stoický, poněkud přezíravý pohled na svět. Má stálé, dlouhotrvající nálady, které se však navenek příliš neprojevují. Náhlým změnám se přizpůsobuje jen těžko.

- +1 Kondice/+1 Reakce/+1 Charakter

Cholerik

Vaše postava se vyznačuje rychlými, až výbušnými reakcemi na změny okolí. Její tendence k prudkým a nečekaným citovým vzplanutím a obdobným ochladnutím může být pro mnohé poněkud šokující. Vyznačuje se jistou nevyrovnaností a zároveň schopností se náruživě věnovat aktivitám, které ji baví, nebo na nichž jí záleží.

- +1 Kondice/+2 Reakce/+0 Charakter

Melancholik

Vaše postava silně prožívá i maličkosti a snadno se jimi cítí být zraněna. Na okolí a náhlé změny reaguje spíš vyhýbavě, stáhne se do své ulity, kde tiše trpí.

- +0 Kondice/+2 Reakce/+1 Charakter

Sangvinik

Vaše postava je živý, neposedný typ, snažící se o časté střídání dojmů, velké množství povrchních zážitků. Dokáže rychle a přiměřeně reagovat na situaci a snadno se vyrovnat i s případnými nepříjemnostmi a nezdary.

- +0 Kondice/+3 Reakce/+0 Charakter

3. POVAHA

Jaký je váš postoj ke světu? V rámci této otázky zvažte i to, jak by vaše postava chtěla, aby si ji lidé pamatovali.

Nevyhraněný

Vaše postava nemá jasný cíl, kolísá mezi touhou měnit svět okolo sebe, přizpůsobit se a rezignovat na vše a oddat se smyslové slasti.

- +1 Kondice/+1 Reakce/+1 Charakter

Požitkářský

Vaše postava chce v prvé řadě realizovat svoje aktuální přání, oddávat se smyslové radosti ze života. Drží se hesla „Carpe Diem".

- +1 Kondice/+0 Reakce/+2 Charakter

Sebeovládající

Vaše postava se snaží účinně ovládat sebe sama a řešit utrpení mravním osvícením: překonáním smyslových žádostí a touhy po úspěchu.

- +0 Kondice/+1 Reakce/+2 Charakter

Proměňující

Vaše postava usilujte o to účinně zacházet se svým okolím, se světem. Chce jej přetvářet podle svých představ. Chce ovlivňovat a měnit.

- +0 Kondice/+0 Reakce/+3 Charakter

4. VÍRA

Jaký je váš vztah k víře? V rámci této otázky uvažte i to, jestli vaše postava vyznává Pětici (božský pantheon Latinů) nebo Jediného boha. Případně, zda se přidala k nové víře v Milosrdnou bohyně. Může být také členem heretických uctívačů Chaosu nebo mrtvé bohyně Gaiy.

Zaníceně věřící

Vaše postava je velmi silně věřící. Ať už ji v životě potká událost šťastná, nebo naopak nešťastná, všechny tyto události přičítá na vrbu zásahu shůry. Štědře a bohatě dotuje chrám a církev. Díky své proslulé zbožnosti je zřejmě dobře zapsána u místního lidu.

- +1 Aura/+1 Bohatství/+1 Reputace

Štědrý k církvi

Vaše postava věří v bohy asi stejně jako většina ostatních lidí. Na druhou stranu nevidí za každou třískou zaraženou do palce boží úradek. Na rozdíl od většiny ostatních si však díky svému bohatství může dovolit přinášet větší obětiny. Snad i proto se na ni usmívá i více štěstí.

- +2 Aura/+1 Bohatství/+0 Reputace

Prostě zbožný

Vaše postava není z nejbohatších, ale přesto i ze svých nuzných prostředků vydává na božské obětiny značnou část. Díky tomu je i ostatními věřícími vnímána v lepším světle.

- +2 Aura/+0 Bohatství/+1 Reputace

Plný sebedůvěry

Postava v bohy nevěří, a pokud tak jen velmi vlažně. Spoléhá zejména sama na sebe, na svůj um a schopnosti. Svojí nedostatečnou zbožností se však částečně vyčleňuje z jinak poměrně zbožné společnosti.

- +3 Aura/+0 Bohatství/+0 Reputace

5. POSTAVENÍ

Jaké požíváte ve společnosti postavení? V rámci této otázky zvažte i to, jaký má vaše postava vztah k vrstvě ke své vlastní a k jiným společenským vrstvám. Co si myslí o otroctví? Má úctu k církevním hodnostářům nebo členům nobility? Jak vnímá měšťanstvo, bez urozené krve, ale zejména ve Spojenectví s nezanedbatelným vlivem. Je její přísaha věrnosti vládci jenom tradicí, nebo vážně míněným skutkem.

Vyvrženec

Vaše postava stojí na samém okraji společnosti. Dost možná je považována za nečistou nebo nízkou, třeba je dokonce otrokem nebo trestancem. A nebo si svůj osud vyvržence sama zvolila. Tak či onak její společenské postavení tím značně utrpělo.

- +1 Aura/+1 Bohatství/+1 Reputace

Člen společnosti

Vaše postava je běžnou součástí společnosti. Nijak zvláštní z ní nevyčuhuje, což je do jisté míry pozitivum. Tím, že je šedou součástí davu, jí nejspíš nehrozí, že by se právě na ni někdo zaměřil, kvůli jejímu společenskému významu. Na druhou stranu váš její na veřejné dění je spíše jen symbolický, pokud vůbec nějaký.

- +1 Aura/+2 Bohatství/+0 Reputace

Významný

Vaše postava je osobou zvláštního významu. Má ruku na tepu společenského dění a oficiálně či neoficiálně dokáže do jisté míry ovlivnit události okolo vás. Možná, že je úředník, možná nějaký drobný či větší vládce, možná je vůdcem nějaké zájmové skupiny. Tak či onak, někdy stačí jen její slovo a věci se dají do pohybu.

- +0 Aura/+2 Bohatství/+1 Reputace

Majetný

Vaše postava nestojí ani tak o pozornost druhých, ale spíš o jejich peníze. A daří se jí. Nashromáždila si už menší jmění. Co s ním ale podnikne, to se ještě uvidí.

- +0 Aura/+3 Bohatství/+0 Reputace

6. POTŘEBY

O naplnění které potřeby nejvíce usilujete? V rámci této otázky popřemýšlejte o tom, zda jaké má postava blízké přátele? Kdo ji miluje a koho miluje ona? Má nějaké stoupence? Je sama něčím stoupencem? Kdo podléhá jejímu vlivu? A pod čím vlivem je ona? Jsou její vztahy jednoduché, nebo naopak komplikované?

Uznávaný

Vaše postava touží ze všeho nejvíc po uznání a společenském postavení. Snaží se působit kompetentně a ceněným dojmem. Pravděpodobně často pořádá různé společenské akce.

- +0 Aura/+0 Bohatství/+3 Reputace

Ovládající

Vaše postava touží ze všeho nejvíc po autoritě a moci, po možnosti ovlivňovat činnost jiných, rozhodovat o závažných věcech. Pravděpodobně usiluje proniknout do struktur vlády nebo do oficiálně neexistujících organizací, které tahají za nitky.

- +0 Aura/+1 Bohatství/+2 Reputace

Nezávislý

Vaše postava ráda jedná podle vlastního rozhodnutí a uvážení, samostatně se rozhoduje a dosahujete svých cílů bez závislosti na pomoci či tlaku druhých. Touha po svobodě je pro ni tím nejdůležitějším v jejím životě. I kladné vztahy, které se jí zdají příliš svazující, zpřetrhá.

- +1 Aura/+1 Bohatství/+1 Reputace

Milovaný

Vaše postava usiluje o to, vyvolat u druhých pozitivní citový vztah k sobě, být druhými nepodmíněně přijímána taková, jaká je. Na prvním místě je pro ni láska a přátelství. Vše ostatní je až druhotné.

- +1 Aura/+0 Bohatství/+2 Reputace

7. ZVÍŘE

Které zvíře nejvíc vystihuje váš poměr hbitosti a síly vaší postavy? V rámci této otázky se můžete zamyslet i nad tím, jaký má vaše postava vztah ke zvířatům. Má nějakého zvířecího společníka? Bojí se nějakého zvířete? Umí jezdit na koni?

Lasička

Vaše postava je hbitá, mrskne sebou a je ta tam. Před nebezpečím raději prchne, než aby se s ním střetla. Možná je jí vlastní i jistá lasičí úlisnost.

- +1 Atletika/+5 Akrobacie

Vlk

Vaše postava v sobě snoubí eleganci mrštného pohybu i značnou sílu. Možná je jí vlastní i jistá vlčí dravost a nevyzpytatelnost.

- +3 Atletika/+3 Akrobacie

Medvěd

Vaše postava je obávaná pro svoji mohutnou a silnou postavu. Možná je jí vlastní i jisté dobrácké, medvědí chování.

- +5 Atletika/+1 Akrobacie

8. NEMESIS

Obáváte se, že vaše nemesis na vás ve svém sídle cosi chystá, ale nevíte co. Pokusíte se to vydedukovat z nezamaskovatelných znaků, které jsou snadno a bez rizika odhalitelné nebo nebudete riskovat blamáž, proniknete do jejího sídla a prostě se podíváte, co to je? V rámci této otázky se zamyslete nad tím, zda a jaké má vaše postava nepřátele. Kdo a proč ji nenávidí nebo by jí chtěl ublížit? A koho nenávidí nebo komu by chtěla uškodit ona? Co nějaké rodové animozity, táhnoucí se přes generace? Vendetta nebo crussonská krevní msta?

Analytik

Vaše postava nemá zapotřebí hloupě riskovat odhalení uvnitř komplexu nepřítele. Stačí se jí poptat po okolí, zjistit, co její nemesis dělá, co kupuje a jak se tváří a má ihned jasno. Váš jasnozřivý rozum vyrovnává nedostatky v jiných oblastech.

- +1 Kradmost/+5 Důvtip

Opatrný zvěd

Vaše postava by se ráda podívala na to, co její protivník chystá. Ale hned zbytečně riskovat přímou konfrontaci se jí nechce. Pokusí se nejprve zjistit něco málo okolo, na celou věc se důkladně připravit a nebude-li zbytí, vydá se do jámy lvové.

- +3 Kradmost/+3 Důvtip

Energický zvěd

Vaše postava je toho přesvědčení, že zjistit, co se chystá je nejlépe přímo na místě. V případě potřeby, je tak možno celou situaci i okamžitě ověřit. Místo velkého přemýšlení dává přednost okamžité akci. Využívá přitom svou schopnost splynout s okolím a nenápadně se dostat kam potřebuje.

- +5 Kradmost/+1 Důvtip

9. SOUCIT

Jak jste milosrdní a soucitní s druhými? V rámci této otázky otázky zvažte i to, co si vaše postava myslí o špitálech či sirotčincích a zda je podporuje? Ujmula by se dítěte, které by jí někdo zanechal na prahu domu? Přispívá žebrákům na ulicích? Jak se dívá na tradici nabízet pohostinství poutníkům, jež o něj požádají? Dokázali byste žít z milodarů?

Soucitná

Vaše postava to se soucitem snad až přehání. Všechno co má už dávno rozdala a svůj život dost možná zasvětila péči o nebohé lidi, kteří jsou na tom hůř než ona. Je známa svým milosrdenstvím a úsilím najít další, kterým je třeba pomoci.

- +1 Přežití/+5 Vnímání

Vyrovnaná

Vaše postava nemá problém v rozumné míře podpořit ty, na něž se štěstěna usmála méně, ale jen tak, aby to nenarušilo její vlastní spokojený život.

- +3 Přežití/+3 Vnímání

Otrlá

Vaše postava vidí sebe na prvním místě. Jde-li do tuhého, udělá všechno pro svou záchranu a nebude se na nikoho ohlížet. Almužna je pro ni neznámý pojem, žebráky nevšímavě překračuje a siroty zanechané na prahu jejích dveří ostentativně překračuje.

- +5 Přežití/+1 Vnímání

10. ŽIVOBYTÍ

Jste spíše teoretik nebo praktik? V rámci této otázky popřemýšlejte o tom, čím se vaše postava vlastně živí? Pracuje rukama nebo hlavou? Jaké má vzdělání? Je vyučena v nějakém skutečném řemesle? Studovala na některé z Creetských univerzit?

Teoretik

Vaší postavě práce rukama vám nic moc neříká. Možná, že by i něco prakticky vyrobit zvládla, ale ji baví o tom hlavně

uvažovat. Doslova hltá nové poznatky ze všemožných oborů, nové úvahy a teorie.

- +1 Řemeslo/+5 Znalost

Soulad nadání

Vaše posta má vzácně vyrovnanou úroveň poznatků z oblasti teorie i schopnosti je v praxi realizovat. Určitě nestrávila celý život studiem a musela prokázat i jistou míru reálných schopností.

- +3 Řemeslo /+3 Znalost

Praktik

Vaše postava se drží zaběhnutých a ozkoušených postupů rukodělné činnosti, které vybrušuje až k samotnému mistrovství. Snad má trochu skeptický vztah k různým novinkám, ale řemeslo svých praotců zvládá dokonale.

- +5 Řemeslo/+1 Znalost

11. UNIVERZUM

Pohlížíte vaše postava na svět jako na místo, v němž silnější požírají slabší, nebo se přiklání k přesvědčení, že univerzum je velká symfonie, v níž hledá ten svůj, správný tón? V rámci této otázky se můžete zamyslet také nad tím, jak vaše postava vlastně vnímá podstatu univerza. Hlásí se k nějaké filosofické škole? Má vůbec čas a chuť zabývat se takovými otázkami? Co si myslí o lidech, kteří se jimi zabývají?

Džungle

Vaše postava vnímá svět jako místo věčného zápasu. Místo, kde pro slabší není místo, kde vítězí ti silnější, s většími zuby a méně zásadami, schopní první bezdůvodně udeřit.

- +1 Intuice/+5 Přežití

Pokřivený obraz

Vaše postava věří, že náš svět je zlý, ale je tomu tak proto, že je pokřiveným obrazem ideálního a harmonického světa tam venku. Způsob jak s tím žít, je vnímat ideály, ale přizpůsobit se i realitě toho, že v našem světě nejsou.

- +3 Intuice/+3 Přežití

Harmonie

Vaše postava věří v kosmickou harmonii a usiluje být za jedno s melodií univerza. Tato poněkud idealistická víra se jí občas v reálném životě může vymstít, ale občas jakoby skutečně zaslechla hudbu sfér.

- +5 Intuice/+1 Přežití

12. TAJEMSTVÍ

Potřebujete se dostat do tajné a střežené oblasti, kde nemáte co dělat. Vsadíte na svou schopnost umluvit stráž nebo se tam proplížíte? V rámci této otázky se můžete zamyslet nad vztahem své postavy k tajemství. Když jí přítel svěří tajemství, uchová jej? A svěřuje ona svoje tajemství snadno? Vkládá snadno do druhých důvěru? Jaké je její největší tajemství? Co by se stalo, kdyby vyšlo najevo? Co ji může kompromitovat? Má ona na někoho nějaké kompromitující informace?

Nenápadný

Vaše postava takřka vždy volí opatrnou, nekonfrontační cestu. Když dojde na lámání chleba, spoléhá na svoje schopnosti se ukrýt, rychle zmizet, nebýt odhalena.

- +1 Klamání/+5 Kradmost

Všestranný

Vaše postava není v této otázce vyhraněná. Pravděpodobně by to nejprve zkusila nenápadně, a pokud by to nešlo, nebo by byla přistižena, nasadila by jako druhou páku svou výřečnost. Taková všestrannost není k zahození, ale má i svoje negativa. Například neschopnost dosáhnout v jednom či druhém mistrovství.

- +3 Klamání/+3 Kradmost

Výřečný

Vaší postavě se zřejmě pusa přes den nezastaví a zřejmě by dokázala umluvit i mrtvého. Pokud však narazí na tuhý odpor, který se jí nepodaří překonat pomocí své výmluvnosti, nebude zřejmě mít jinou možnost, než na svůj cíl rezignovat.

- +5 Klamání/+1 Kradmost

13. UŽITEČNOST

Chcete, aby byla vaše práce zejména užitečná lidem teď a tady, nebo působila dojem a zanechala stopu v dějinách? V rámci této otázky se zamyslete i nad tím, jaký má postava vztah k vlastnictví uměleckých předmětů a majetku obecně? Sbírá něco? Je pro ni vlastnění věcí prostředek k dosahování něčeho, nebo je smyslem jejího života vlastnit.

Užitečný

Na to, jaký dělá dojem, vaše postava moc nedá. To, co ji zejména zajímá je, jestli věci, které dělá, fungují, jestli slouží a jestli jsou s nimi lidé spokojeni.

- +1 Umění/+5 Řemeslo

Funkční krása

Vaší postavě záleží na tom, aby to, co dělá, k něčemu bylo, zároveň však nezapře smysl pro estetiku. Její výtvory nejsou hotové, pokud nejsou zcela dotažené jak po stránce umělecké tak i praktické.

- +3 Umění/+3 Řemeslo

Stopa v dějinách

Vaše postava má vizi, kterou je třeba naplnit. Slyší volání múz, které je třeba vyslyšet. Není čas se zabývat přízemními starostmi, jako je třeba to, jestli to někomu k něčemu bude. Důležitá je invence, krása, věčnost jejího nápadu.

- +5 Umění /+1 Řemeslo

14. PŘEKÁŽKY

Stojíte před těžkými okovanými dveřmi, které bezpodmínečně potřebujete otevřít. Použijete výbušnou směs, která vás dostane dovnitř hned nebo dáte přednost trpělivému ale časově náročnému přístupu? V rámci této otázky se můžete zamyslet nad tím, jak vaše postava vnímá čas. Váží si každého okamžiku nebo s ním rozmařile plýtvá? Používá ve své profesi nebo jen tak sluneční, svíčkové či přesýpací hodiny? Co to pro ni přesně znamená? Vede si nějaký kalendář nebo diář? A co deník?

Výbuch

Vaše postava nemá trpělivosti, ani co by se za nehet vešlo. Všechno chce vyřešit okamžitě, a když to nejde jinak, tak silou. Dveře by vykopla nebo vyrazila z pomocí trhaviny a ani by nezkoušela brát za kliku.

- +1 Vůle/+5 Atletika

Krátká výdrž

Vaše postava by možná ráda byla trpělivější, ale obvykle ji to po krátké době zkoušení přestává bavit. Dokáže se chvíli soustředit na titěrnou práci nebo odolávat stresu, ale poté už to „svědění" začíná být prostě nesnesitelné.

- +3 Vůle/+3 Atletika

Nekonečná trpělivost

Vaše postava je jako skála. Její schopnost odolávat pokušení rychlého řešení je příslovečná. Leckomu se to může jevit až jako charakterová vada, že i za těch nejvypjatějších situací jedná pomalu, rozvážně a bez zbytečných emocí.

- +5 Vůle/+1 Atletika

15. CÍLESMĚRNOST

Dokážete jít vytrvale za svým, nebo jste schopni se vzdát nedosažitelného cíle a hledat nějakou cestu okolo nebo jinou formu kompenzace? V rámci této otázky zvažte, jaké má a měla vaše postava cíle, zda se jí dařilo jich dosáhnout a jakým způsobem. Jsou nějaké cíle, na něž rezignovala. Jsou cíle, kterých dosáhla?

Přímo k cíli

Vaše postava je jako beran, jakmile si to jednou namíří, nenechá se nikým a ničím zastavit a pokračuje přímo vpřed. Tento přístup je až téměř ničivý, ale překvapivě často skutečně vede k úspěchu.

- +1 Akrobacie/+5 Vůle

Hledání možností

Vaše postava dává přednost kompromisu. Svoje cíle neztrácí ze zřetele, ale když vidí, že by přímá cesta nebyla nejlepší, snaží se hledat skuliny nebo různé cesty okolo, které by usnadnily situaci.

- +3 Akrobacie/+3 Vůle

Změna směru

Vaše postava na svých cílech příliš nelpí. Je-li jejich dosažení náročné, dává přednost tomu zaměřit se na jiný, snazší cíl a nechat ten náročný někomu jinému.

- +5 Akrobacie/+1 Vůle

16. FAKTA A FIKCE

Snažíte se druhé spíše přesvědčit pomocí logiky, nebo rozptýlit jejich pozornost a překroutit fakta? V rámci této otázky se zamyslete i nad tím, zda i vaše postava není klamána a případně i jak to pozná. Odkud čerpá svoje informace, jaké má zdroje. Má nějaké zvláštní manýry nebo chování, které by ji prozradily třeba při lži? Lže vaše postava často?

Manipulátor

Pro vaši postavu je lež, klamání a tlačení druhých tam, kde je chce mít takřka denním chlebem. Je jí to už tak přirozené, že vlastně ani nepozná, že tak činí. Dosahuje v tomto směru pozoruhodného mistrovství.

- +1 Důvtip/+5 Klamání

Oportunista

Vaše postava používá tu strategie, která je v danou chvíli dle jejího soudu nejlepší. Pokud lze věc vyargumentovat věcně a logicky fajn, pokud není jiné cesty jak dosáhnout úspěchu než skrze trochu manipulace a hrátek z fakty, taky dobře. Ať už je to jakkoliv, dokáže se zařídit podle toho.

- +3 Důvtip/+3 Klamání

Logik

Vaše postata je přísným zastáncem práce s jasnými a zjevnými fakty, z nichž dokáže dovodit spoustu zajímavých skutečností, které by druhé třeba ani nenapadly. Díky své oddanosti věcné pravdě má dobře rozvinutý sklon se podívat na věc i z úhlů, které by běžnému člověku nepřišly na mysl.

- +5 Důvtip/+1 Klamání

17. FANTAZIE

Jak bohatou máte fantazii? V rámci této otázky můžete pouvažovat i nad tím, jaké má vaše postava sny? Zdá se jí nějaký sen opakovaně? Co může znamenat? Co její noční můry? Čeho se bojí? V co doufá? Stalo se jí už někdy, že se události předpovězené snem naplnily? Má postava nějaké ideály? Nějaké hrdiny, ke kterým vzhlíží.

Snílek

Vaše postava chodí s hlavou v oblacích. Svět okolo sebe téměř nevnímá, tak je zabrána do svého vnitřního světa, do fantaskních představ, které snadno zaměňuje za skutečný svět. Díky tomu však často vnímá zvláštní signály, které ji dokážou varovat dřív, než by to stihly lidské smysly.

- +1 Vnímání/+5 Intuice

Realista

Vaše postava je realista. Ví, které sny jsou dosažitelné a které nikoliv. Občas se nakrátko dovede také zasnít, ale většinu času dovede stát nohama pevně na zemi. Připouští, že mohou existovat věci, o kterých neví, ale dokud ji to nějak neohrožuje, neřeší to.

- +3 Vnímání/+3 Intuice

Materialista

Vaše postava nedá na žádnou šalbu a klam. To, co nemá pevně v ruce, to co jasně a zřetelně nevidí, nepovažuje za výmysl. Bohové, magie a podobné výstřelky lidí, kteří mají přemíru času, nepovažuje za reálné a ani nijak zvlášť zajimavé. Ona musí řešit to, co bude zítra jíst.

- +5 Vnímání/+1 Intuice

18. SPOLEČENSKOST

Dáváte raději přednost samotě a studiu knih nebo ženám, vínu, zpěvu a rozverné společnosti? V rámci této otázky se zamyslete i nad tím, co vaše postava ráda jí a pije? Jak se ráda obléká a jak to vypovídá o jejích zájmech? Jaké má ráda barvy? Jaké písně ráda pěje? Jaké knihy ráda čte?

Knihomol

Vaše postava po společnosti nijak zvlášť netouží. Za nejlepšího společníka považuje sbírku logických traktátů Ridellského filosofa Lucrecia Vittensia nebo revidované vydání Historie Aria Littea.

- +5 Znalost/+1 Umění

Komorní zábava

Vaše postava má ráda společnost, pokud jsou to lidé, které zná, není jich mnoho a jde o zábavu spíše skromnou a jaksi oduševnělou. Stejně dobře ji však dokáže zabavit i zajímavá kniha nebo dobře namalovaný obraz.

- +3 Znalost/+3 Umění

Bavič

Vaše postava se pro život ve společnosti narodila. Znalosti jí nic neříkají. To po čem touží je společnost druhých lidí. Je dokonalým bavičem a pro její nesporný talent je běžně zvána na všelijaké oslavy dokonce i na takové, kde prakticky nikoho nezná. To jí ale nevadí, seznamuje se rychle a bezproblémově.

- +1 Znalost/+5 Umění

19. MISTROVSTVÍ

V čem skutečně vynikáte? V čem jste mistrem? V rámci této otázky se můžete zamyslet nad tím, jaká je vaše největší slabina. Co vám opravdu nejde?

Mistrovství…

Zvolte si jednu konkrétní dovednost, ve které opravdu vynikáte. Může jít o specifickou oblast znalosti, řemesla nebo umění, může jít o jednu z forem magie, alchymii, léčitelství nebo třeba boj s konkrétní zbraní apod.

+10 Zvolená dovednost (Určete klíčovou vlastnost a Zdroj viz Charakteristiky)

20. TALENT

V čem jste také dobří? Na co máte talent? V rámci této otázky se můžete zamyslet nad tím, jaké další slabiny a nedostatky vaše postava má. Jaké má slabé místo? Co by ji dokázalo dostat na kolena? Jak se dá porazit?

Talent na…

Zvolte si jednu konkrétní dovednost, ve které opravdu vynikáte. Může jít o specifickou oblast znalosti, řemesla nebo umění, může jít o jednu z forem magie, alchymii, léčitelství nebo třeba boj s konkrétní zbraní apod.

+8 Zvolená dovednost (Určete klíčovou vlastnost a Zdroj viz Charakteristiky)

CO S TÍM

Získané rysy si zapište na zadní stranu listiny postavy. Získaná čísla vepište do příslušného sloupečku Vlastností, Zdrojů a Dovedností. Nezapomeňte, že Zdroje a Dovednosti získávají bonus z Vlastností, jak bude vysvětleno v kapitole Charakteristky. Projděte se finální hodnoty a jejich verbální význam a přesvědčte se, že postava vyšla podle vašich představ. Pokud ne, upravte po poradě s Vypravěčem ta místa, kde postava výrazně neodpovídá.

Nezapomeňte, že součástí tvorby hry a postavy je ještě volba symbolických předmětů (Viz 3. kapitola Symboly) a rozvoje postavy (viz 4. kapitola Osvícení).

3. SYMBOLY

Činy moudrých lidí diktuje rozum, méně moudrých zkušenost, nevědoucích nutnost, činy zvířat příroda.

- Marcus Tullius Cicero

Jednou z výrazných prvků postavy jsou i předměty, které vlastní, na kterých jí záleží a které užívá. Ačkoliv má postava nesporně celou řadu předmětů, jenom některé jsou pro ni tak významné, že by se jich vzdávala jen s obtížemi. A právě to jsou symbolické předměty…

SYMBOLICKÉ PŘEDMĚTY

Na začátku hry si postava zvolí tři „symbolické předměty“, které jí nějak pomáhají v použití určitých dovedností (viz 5. kapitola charakteristiky). Ve hře O Fortuna se neřeší, co přesně má postava při sobě, protože v případě potřeby může použít Bohatství, aby nezbytný systém získala, ale na vlastnictví symbolických předmětů velmi záleží.

PŘÍKLAD: RODOVÝ MEČ

Zvláštní meč, předávaný v rodině postavy z otce na syna. Podle všeho je vykován z meteorického železa a to za studena. Traduje se, že dokáže proseknout jakoukoliv zbroj a chrání svého majitele před náhlým nebezpečím. Co je na tom pravdy není jisté, leč coby poslední památka na zesnulého otce je meč pro postavu tak jako tak nesmírně důležitý a dodává jí v boji i mimo něj zvláštní sílu vzdorovat překážkám.

- +3 Atletika

Záleží na nich, protože jsou možná připomínkou domova, možná jsou symbolem víry, spojením s někým milovaným, znakem postavení nebo známkou osobních zálib. Manipulace se symbolickým předmětem nabízí jak možnost pro hraní role, tak i herní možnosti.

- Symbolický předmět dává +3 k rozsahu jedné související dovednosti (k jedné dovednosti nelze v jednu chvíli používat víc jak jeden symbolický předmět)
- Získání symbolického předmětu probíhá permanentní ztrátou bodu Bohatství.
- Ztráta symbolického předmětu je jednou z možností jak zvrátit výsledek scény z neúspěchu v úspěch

K navrácení ztraceného symbolického předmětu lze dospět v případě zázračného (4 efektového) úspěchu. Vyžaduje to tedy značné, téměř smrtící riziko (viz 7. kapitola Konflikt).

- Znovuzískání ztraceného předmětu vyžaduje „zázračný úspěch“

Symbolickými „předměty“ ale nemusí být jen hmotné věci, ale může jít i o určité přesvědčení nebo víru. Toto je komplikovanější varianta „symbolického předmětu“, doporučená pouze pokročilým hráčům. Představte si jej jako jednu konkrétní myšlenku, k níž je postava upnuta. Například představa, že je „vyvolena Pěticí“ nebo „víra v to, že všechny věci mají logické vysvětlení“. Z mechanického hlediska fungují duševní symbolické předměty stejně jako ty „hmotné“.

PŘÍKLAD: PERIKLITSKÁ FILOSOFIE

Postava vystudovala kdysi dávno sedmero svobodných umění na Ridellské univerzitě. Odnesla si odsud i přesvědčení o nepochopitelnosti věcí rozvinuté v tzv. Periklitskou filosofii, které jí umožňuje uvažovat ostře a směřovat bez okolků k cíli.

- +3 Důvtip

Ztráta duševního symbolu je obvykle o něco komplikovanější než ztráta věci, zejména co se týče zakomponování do scény, ale je možná. Znamená to obvykle určitý duševní zlom, schopnost odpoutat se od doposud utkvělé představy a postavit se proti ní.

Také znovuzískání duševního symbolu je složitější (proto se domnívám, že je to vhodnější pro zkušenější hráče) a to zázračným úspěchem. I toto je životu nebezpečná činnost.

V ZÁKULISÍ: PROČ SYMBOLY

Smysl symbolických předmětů je několikerý. Jednak je dobře známá věc, že hráči rádi nakupují a vlastní různé majetky. Symbolické předměty jsou příkladem takovéhoto konkrétního a velmi významného vlastnictví.

Zároveň však sledování rozsáhlého inventáře, naložení a podobných záležitostí hru zbytečně komplikuje. Redukce vybavení do několika předmětů je elegantním způsobem řešení situace. Počítá se s tím, že v průběhu hry se majetek postavy rozroste na cca sedm symbolických předmětů.

Symbolické předměty plní zároveň i formu pojistky, protože v případě, že postavě hrozí, se může „vykoupit“ tím, že se svého symbolického předmětu vzdá.

A konečně ztráta symbolického předmětu je i stimulací k většímu riziku. Snaha dosáhnout zázračného úspěchu, aby člověk svůj symbolický předmět znovu získal, znamená sázet opravdu hodně vysoko a hodně nebezpečně. Eventuelně předvést opravdu dobrý popis. Obojí se cení a obojí je ve hře žádoucí, neboť to výtečně posiluje vyprávěný příběh.

4. OSVÍCENÍ

To, co lidé nazývají osudem, jsou většinou jen jejich vlastní hloupé činy.

- Arthur Schopenhauer

Na začátku hry stojí postava na tzv. 1. stupni Osvícení. Co to ale znamená? Stupeň Osvícení je míra naplnění svých individuálních cílů a v přeneseném smyslu jakéhosi osobního hrdinství a prozření v osobním i objektivním smyslu. Je to poznání vlastních hranic a snaha o jejich úspěšné překonání. Stupeň Osvícení neznamená obyčejnou lidskou zkušenost a její získání není až tak automatické, tak jak jste na to možná zvyklí z jiných her.

Také proto se tzv. obyčejní lidé se nacházejí na 1., max. 3. stupni Osvícení. Jsou obyčejní nikoli tím, co umí, ale tím, že nikdy nepřekročili vlastní stín. Vyšší úrovně jsou doménou hrdinů, legend, státníků, světců nebo jiných osobností vyčnívajících nad zbytek lidstva.

VOLBA MOTIVACÍ

Na začátku hry (v průběhu tvorby postavy) si hráč pro svou postavu volí tři cíle, kterých se jeho postava snaží dosáhnout.

Klasickou trojicí motivací běžného člověka (nikoliv ale běžné hráčské postavy, která zdaleka není běžným člověkem) může být něco jako zasadit strom, postavit dům, zplodit syna.

Když hráč dosáhne alespoň dvou z těchto tří cílů, dostává se na další úroveň Osvícení, ale o tom až dále. Na každé další úrovni si hráč přidává nové dva cíle. Cíle volené na vyšších úrovních by však měly být kvalitativně na jiné úrovni, aby skutečně odrážely růst postavy. Volbu cílů vždy konzultujte s Vypravěčem, a pokud je to jen trochu možné také se spoluhráči.

Na vyšších než běžných úrovních (cca od 4. úrovně výš) by měli hráči volit takové cíle, pro který jejich postavám stojí za to obětovat život svůj, život svých blízkých, cokoliv je jim drahé. Měl by to tedy být cíl významný a obtížně dosažitelný. Běžné cíle už prostě přestávají stačit.

- **1. stupeň:** Volba tří zcela prostých cílů.
- **2. stupeň:** Volba dvou relativně obyčejných cílů, třeba takových, které vyžadují jistou sebekázeň nebo práci s vlastní povahou.
- **3. stupeň:** Volba dvou běžných cílů, které vyžadují určité mistrovství, zvládnutí nějaké schopnosti velmi dobře.
- **4. stupeň:** Volba dvou náročnějších cílů, které například vyžadují porozumění nejen sobě samému ale i svému okolí.
- **5. stupeň:** Volba dvou dost náročných cílů, které třeba vyžadují dokonalé pochopení psychiky jiného člověka.
- **6. stupeň:** Volba dvou velmi náročných cílů, které například vyžadují vhled do nějaké zákonitosti světa.
- **7. stupeň:** Volba dvou obtížných cílů, které se blíží třeba rozkrytí nějakého zásadního principu.
- **8. stupeň:** Volba dvou cílů na hranici lidských možností.
- **9. stupeň:** Volba dvou cílů, které jsou už za hranicí lidských možností, vyžadujících snad něco jako polobožské cítění.
- **10. stupeň:** Žádná další úroveň už není. Dosahování a udržování cílů.

Je vhodné (byť nikoliv zcela nutné), aby jednotlivé cíle spadaly do určité širší motivace, cosi jako šňůra perel tvořící náhrdelník.

V ZÁKULISÍ: PROČ OSVÍCENÍ

Osvícení je jistou paralelou úrovním v jiných hrách, např. v Dungeons & Dragons. Skokový posun schopností je u hráčů stále velmi populární. Osvícení v sobě tak spojuje lákavou nabídku a zároveň zájem, aby si hráč zvolil a dodržoval motivaci a cíle své postavy.

DALŠÍ STUPNĚ OSVÍCENÍ

Udělení dalšího stupně Osvícení je plně v kompetenci Vypravěče a je jen na něm posoudit, zda postava skutečně sáhla na dno svých schopností a dosáhla zvoleného cíle.

Vypravěč se musí rozhodnout, kdy skutky postav naplní jeho představu o jejich vnitřní proměně a rozvoji a také skutečném (a nikoliv pouze zdánlivém) naplnění jejich cílů. Občas to není moc jednoduché posouzení.

Jen a pouze úspěšné přibližování se tomuto konečnému životnímu cíli může vést ke zvýšení stupně Osvícení. Pokud zvolíte tuto cestu, měl by si Vypravěč předem změny postavy směrem ke konečnému cíli rozfázovat tak, aby to odpovídalo stupňům dovedností a podle toho je udělovat.

Úroveň	Db/Zb	Speciální
2. úroveň	2/0	Člen týmu/Skupinový bank
3. úroveň	2/0	Nová dovednost/Stín
4. úroveň	2/1	Dítě štěstěny I/Spolupráce
5. úroveň	2/1	Hrdinské charisma I/Štít
6. úroveň	3/1	Nová dovednost/???
7. úroveň	3/1	Hrdinské léčení/???
8. úroveň	4/1	Dítě štěstěny II/???
9. úroveň	4/1	Nová dovednost/???
10. úroveň	4/2	Hrdinské charisma II/Hádej dva

Na každé úrovni Osvícení dostává postava určité množství bodů dovedností (Db), kterými si může zvýšit rozsah určitého počtu svých dovedností o 1 – v nichž se zlepšila (do maxima 17).

Na vyšších úrovních Osvícení dostává postava určité množství zdrojových bodů (Zb), kterými si může zvýšit rozsah svých zdrojů – Aury, Bohatství nebo Reputace.

Na každé úrovni pak postava získává i určitou speciální schopnost.

Člen týmu (blíže viz Kapitola 9. - Skupina) – postavy doposud jednající samostatně se nyní lépe poznali a mohou díky tomu těžit ze společné strategie.

Skupinový bank (blíže viz Kapitola 9. – Skupina) – hráči se nyní mohou vzdát permanentně části svých zdrojů pro dobro skupiny, která s nimi pak může hospodařit.

Nová dovednost – na 3., 6. a 9. úrovni Osvícení získává postava novou volitelnou dovednost s počáteční hodnotou 5.

Stín (blíže viz Kapitola 9. – Skupina) – hráči si vzájemně dělají Stíny, temnou stránku svých postav, která je občas láká na scestí.

Dítě Štěstěny (viz též Kapitola 5. – Charakteristiky) – umožňuje hráči snížit neúspěch i o více než jeden stupeň utracením odpovídajícího množství bodů Aury (ve verzi I) a dokonce zvýšit neúspěch o víc než jeden stupeň utracením odpovídajícího množství bodů Aury (ve verzi II).

Spolupráce (blíže viz Kapitola 9. – Skupina) – postavy spolupracují tak dovedně, že mohou zvýšit šance na úspěch.

Hrdinské charisma (viz též Kapitola 5. – Charakteristiky) - Postava se schopností Hrdinské charisma I může hovořit až 20 vteřin a udělat bez přerušení i drobnou akci a mocná postava s Hrdinským charismatem II může hovořit až 20 vteřin a vykonat dokonce i jednu výraznější akci.

Štít (blíže viz Kapitola 9. – Skupina) – postava se schopností Štít může za 1 bod reputace převzít zranění utržené jiným členem skupiny.

Hrdinské léčení (blíže viz Kapitola 5. – Charakteristiky) zkracuje velmi výrazně dobu hojení zranění postavy.

Hádej dva – hráč si při mechanice hádání může vybrat ne jednu, ale dvě karty. Pokud Vypravěč neuhodne žádnou, uspěje postava dle rizika vyšší nastavené karty. Pokud Vypravěč uhodne jen jednu, uspěje postava prostým úspěchem. Pokud Vypravěč uhodne obě, dostihne Postavu riziko vyšší nastavené karty.

Skupinový symbol

5. CHARAKTERISTIKY

Nesnaž se převyšovat ostatní, ale sám sebe.

- Marcus Tullius Cicero

Charakteristiky představují číselný popis vaší postavy, používaný při vyhodnocování dramatický a nesnadno hodnotitelných událostí ve hře (viz. 7. kapitola Konflikt). Existuje pět typů číselných charakteristiky vaší postavy, které popisují fyzické, psychické i sociální stránky vaší postavy.

VLASTNOSTI

Každá postava má tři Vlastnosti – Kondici, Reakci a Charakter. Tyto Vlastnosti představují vrozené předpoklady postavy a ovlivňují další hodnoty. Vlastnosti nabývají hodnot 1 až +5. Průměrem je hodnota +3. Krajní hodnoty tj. +1 a +5 lze považovat za extrém.

- Hodnota vlastností je dána Rysy z otázek Dotazníku 1-3.
- Bonus Vlastnosti přispívá k rozsahu příslušných Dovedností
- Bonus Vlastnosti přispívá k velikosti příslušného Zdroje

Kondice

Kondice udává svalovou výkonnost a fyzické rezervy postavy. Je důležitá pro kohokoliv, kdo se často dostává do konfliktů, v nichž rozhoduje tělesná zdatnost. Kondice je doménou tvrdě pracujících, ať už s rýčem nebo mečem v ruce. Svědčí o houževnatosti, schopnosti odolávat nemocem a zvládat zranění a také vnitřnímu vyladění se světem magie.

Postava s nízkou Kondicí je zřejmě vyzáblá, spíše šlachovitá postava pavoučích proporcí, která nedokáže vzít pořádně za práci. Nízká Kondice může znamenat i to, že postava chytí kdejakou chorobu, jen z pomyšlení na žejdlík něčeho silnějšího se jí dělá mdlo, často má nezdravou, bledou barvu.

Postava s vysokou Kondicí může být předmětem obav. Lidé si šuškají za jejími zády a zmlknou, jakmile se objeví. Může být neprávem považována za násilnickou a hrubou. Možná, že u postavy s vysokou Kondicí si sousedé šeptají něco o spojení s temnými silami, a že by postava snad i dokázala nezraněna projít stěnou z plamenů. Na druhou stranu mívá ploché čelo a sedřená ramena – ne každá hospoda má dost velké dveře pro takové obry.

- Bonus Kondice přispívá k Atletice
- Bonus Kondice přispívá ke Kradmosti
- Bonus Kondice přispívá k Přežití
- Bonus Kondice přispívá k Řemeslu
- Bonus Kondice přispívá k Auře
- Bonus Kondice přispívá k Dračí magii či jiné volitelné Dovednosti

Reakce

Reakce vyjadřuje koordinaci oka a ruky, hbitost a rychlost reakcí, schopnost rychle a inteligentně se rozhodovat, kvalitně vnímat a pomocí těchto schopností se vyvarování nebezpečí či zvládnout řadu precizních dovedností.

Postava s nízkou reakcí bude všeobecně známý nemotora nebo postavička s dlouhým vedením. Nekoordinované pohyby, dobromyslné chování, špatné porozumění a jistá dobrácká natvrdlost jsou běžnými průvodními znaky.

Postava s vysokou reakcí může být považována až za přehnaně pompézní. Může být také arogantní a třeba i přeceňovat svoje schopnosti a spoléhat, že se dokáže vyřešit jakoukoliv situaci. Bývá zvídavá a vzdělaná, a s tendencí ohánět se cizími a odbornými termíny.

- Bonus Reakce přispívá k Akrobacii
- Bonus Reakce přispívá k Důvtipu
- Bonus Reakce přispívá k Vnímání
- Bonus Reakce přispívá ke Znalosti
- Bunus Reakce přispívá k Bohatství
- Bonus Kondice přispívá ke Skřítčí magii či jiné volitelné Dovednosti

Charakter

Charakter shrnuje vše od síly osobnosti, přesvědčivosti jednání, osobního magnetismu, schopnosti vést a prosadit vlastní vůli stejně tak jako velkou část atraktivity postavy, ale i přirozenou intuici a jakýsi selský rozum. Nejde přímo o míru krásy nebo schopností, spíše o váhu jejích slov a význam její přítomnosti pro ostatní. Hodnotí soulad s prostředím, jak společenským, tak celým světem.

Nízká hodnota Charakteru značí, že postava se buď nedokáže pořádně vyjádřit a jednoslabičný pazvuk je nejdelší souvislá odpověď, kterou z ní kdy dostanete, nebo má drsné, nevybíravé jednání. Nemívá mnoho opravdových přátel a lidé ji většinou jen využívají. Bývá také roztěkaná, netrpělivá, vášnivá, nezodpovědná a tak trochu „mimo“.

Vysoká hodnota Charakteru znamená, že by lidé postavu následovali až na kraj světa. Mnozí do ní vkládají veškeré naděje a spojují s ní naplnění svých životních snů. Vysoké charisma zaručuje postavě impozantní nebo zajímavý vzhled, inspirující povahu a poutavé chování. Na druhou stranu příliš vysoká hodnota Charakteru může znamenat až jistou přecitlivělost. Její pohled se zdá propalovat přímo do duše každého, na kom spočine. Lháři a nepoctivci, stejně jako ti, kdo neznají význam hygieny, se jí zdaleka vyhýbají. Může být kritická a přespříliš všímavá k chybám ostatních, ale také zodpovědná, chápavá, všímavá a klidná, pohotová a soustředěná.

- Bonus Charakteru přispívá k Intuici
- Bonus Charakteru přispívá ke Klamání
- Bonus Charakteru přispívá k Umění
- Bonus Charakteru přispívá k Síle vůle
- Bunus Reakce přispívá k Reputaci
- Bonus Kondice přispívá k Vílí magii či jiné volitelné Dovednosti

FIXNÍ DOVEDNOSTI

Dovednosti představují základní charakteristiky vaší postavy, určují, co vaše postava ovládá a jak dobře to ovládá. Každá postava je charakterizována určitou mírou zvládnutí dvanácti fixních, tj. pro všechny postavy společných Dovedností. Dovednosti nabývají hodnot 3-15 (ve výjimečných případech, symbolický předmět apod i více). Pro představu toho, co znamená určitá hodnota Dovednosti ve smyslu jejího zvládnutí:

- **3:** neznalý
- **4:** mizerný
- **5:** bídný
- **6:** špatný
- **7:** průměrný
- **8:** slušný
- **9:** dobrý
- **10:** výborný
- **11:** vynikající
- **12:** fantastický
- **13:** nedostižný
- **14:** legendární
- **15:** neuvěřitelný
- **16+:** zázračný

Akrobacie

Akrobacie zahrnuje schopnost metat kotouly, převalovat se, padat a také balancovat na nerovných, úzkých a jinak zrádných površích. Jde o ovládnutí vlastního těla a smyslu pro rovnováhu. Akrobatické Dovednosti umožňují měkce dopadnout při pádu z výšky, prosmýknout se kolem nepřátel, nebo se jim postavit na nejistém povrchu. Kromě uvedených příkladů sem spadají všechny fyzické aktivity, kterým dominuje hbitost a ohebnost a míření, nikoliv hrubá síla svalů a vytrvalosti, tedy například šerm nebo lukostřelba. Akrobacie může mít i obranný charakter, coby schopnost uniknout zranění.

- Hodnota Akrobacie je dána Rysy z otázek Dotazníku 7 a 15 a hodnotou Reakce.

Atletika

Atletika měří celkovou schopnost postavy napřít svou sílu k vykonávání nějaké fyzicky náročné aktivity a vydávat tuto energii i po relativně dlouhou dobu. Atletika tak může být schopností vytrvale a rychle běžet, plavat či skákat, ale také bojovat s těžkou zbraní nebo uštvat zvěř až k vyčerpání. Atletika může mít i obranný charakter, coby schopnost přestát drobnější zranění bez úhony a snížit dramatický rozsah zranění větších.

- Hodnota Atletiky je dána Rysy z otázek Dotazníku 7 a 14 a hodnotou Kondice.

Důvtip

Důvtip představuje odhodlanost a schopnost střetnout se jiným člověkem na psychické úrovni, argumentovat, přesvědčovat, vyhrožovat, hledat slabá místa, logicky destruovat jeho psychickou obranu, manipulovat, ovlivňovat a svádět.

- Hodnota Atletiky je dána Rysy z otázek Dotazníku 8 a 16 a hodnotou Reakce.

Intuice

Intuice je cosi jako jakýsi šestý smysl, varovný hlásek v hlavě, který bije na poplach ještě dřív, než se něco doopravdy stane. Je to schopnost prohlédnout lest a klam, přestože je tento naprosto dokonalý. Je to možnost najít něco, co je dokonale ukryté prostě proto, že víte, že to tam je. Je to schopnost vědět a znát něco, co se nelze dozvědět a poznat.

- Hodnota Intuice je dána Rysy z otázek Dotazníku 11 a 17 a hodnotou Charakteru.

Klamání

Schopnost odhalit vzbuzovat v jiných lidech mylný dojem, odvést pozornost, změnit význam slov, ale i zmátnout lidi napři hře skořápky nebo provádět drobné pouťové triky. Je to rozhodující dovednost pro různé pobudy, šarlatány a podvodníky. Pomocí Klamání se ověřuje i schopnost něco někomu něco sebrat či naopak podstrčit, otrávit pohár bez toho, aby si toho dotyčný všiml a podobně. Klamání tak může najít uplatnění i u leckterého nájemného zabijáka.

- Hodnota Klamání je dána Rysy z otázek Dotazníku 12 a 16 a hodnotou Charakteru.

Kradmost

Kradmost je schopnost vyhnout se odhalení. Mimo jiné možnosti využití je často aplikována v situacích průzkumu nepřátelského teritoria, když někoho sledujete nebo když se snažíte něco dobře ukrýt. Není to jen schopnost spojená se zrakem – nebýt zahlédnut, ale také sluchem – nebýt slyšet a dalšími smysly.

- Hodnota Kradmosti je dána Rysy z otázek Dotazníku 8 a 12 a hodnotou Kondice.

Přežití

Dovednost Přežití shrnuje základní schopnost poradit si v životně náročných situací jako je obstarávání potravy a vody a přežití v obtížných podmínkách nehostinných a nepřátelských krajů. Znamená schopnost nalézt dobré prostředí pro přenocování, získávat potravu, rozumět prostředí a tomu co nám sděluje a podobně.

- Hodnota Přežití je dána Rysy z otázek Dotazníku 9 a 11 a hodnotou Kondice.

Řemeslo

Řemeslo značí znalost určité dovednost, která postavu uživí, ať už jde o výrobu z kovu, dřeva nebo kůží, zpracování látek či kůží nebo výrobu potravin. Postava je určitým způsobem specializovaná, nicméně dovednost popisuje její širší řemeslné schopnosti.

- Hodnota Řemesla je dána Rysy z otázek Dotazníku 10 a 13 a hodnotou Kondice.

Síla vůle

Síla vůle dovoluje postavám odolávat útokům vedeným na jejich psychiku, tedy kupříkladu vysmívání, ponižování, magickému ovládnutí, šoku nebo propadnutí hrůze a šílenství. Síla vůle přijde ke slovu i v případě snahy odolat mučení nebo překročit vlastní fyzické hranice, podávat zvýšený výkon. Síla vůle značí i lpění na životě a tak může hrát roli i ve snaze přestát účinky jedu nebo nemoci, hladovět, nepodlehnout únavě a nezavřít oči a podobně.

- Hodnota Síly vůle je dána Rysy z otázek Dotazníku 14 a 15 a hodnotou Charakteru.

Umění

Umění značí znalosti, které sice mohou postavu do jisté míry živit, ale co je důležitější, umožňuje jí dát průchod její potřebě tvořit a měnit svět okolo sebe. Umění je často záležitostí spíše bohatších vrstev, byť někteří jej pěstují ne jako svůj koníček, ale jako solidní a obvykle dobře honorované zaměstnání. Postava je určitým způsobem specializovaná, nicméně dovednost popisuje její širší řemeslné schopnosti, ať už v oblasti divadla, hudby, výtvarného umění, umění obchodu či dokonce umění války.

- Hodnota Umění je dána Rysy z otázek Dotazníku 13 a 18 a hodnotou Charakteru.

Vnímání

Vnímání hodnotí celkové smyslové schopnosti postavy a užívá se jak pasivně (schopnost všimnout s něčeho) tak aktivně (při prohledávání, pokusu určit vzdálenost apod.). Nejde tedy v žádném případě jen o zrak, ale i o sluch, čich, chuť a hmat. Všechny tyto základní smysly může postava prostřednictvím dovednosti Vnímání využít.

- Hodnota Vnímání je dána Rysy z otázek Dotazníku 9 a 17 a hodnotou Reakce.

Znalost

Znalost se užívá k ohodnocení toho, jaké vzdělání a vědění vaše postava má. Postava je určitým způsobem specializovaná, nicméně dovednost popisuje její širší přehled o oblastech od stavebních principů a architektury, přes znalost místních i vzdálených kultur, diplomacie a etikety, historie, heraldiky a rodové spřízněnosti, tajemných a mystických aspektů světa, přírody, náboženství, filosofie až po orientaci v oblasti podsvětí, nekalých živlů, šuškandy a černého trhu.

- Hodnota Znalosti je dána Rysy z otázek Dotazníku 10 a 18 a hodnotou Reakce.

VOLITELNÉ DOVEDNOSTI

Volitelné dovednosti jsou ve většině ohledů podobné dovednostem fixní, liší se pouze v tom, že je má každá postava jiné. Každá postava si na začátku hry volí dvě schopnosti, v nichž obzvláště vyniká.

Dodatečné volitelné dovednosti si postava může vybrat na nové úrovni Osvícení (viz 4. kapitola Osvícení).

Další odlišnosti volitelných dovedností je, že jejich použití je vázané na použití zdrojů. Použití volitelné dovednosti stojí podle míry úspěchu a dosažení počtu efektů (1 bod příslušného Zdroje za efektní úspěch, 2 body za výjimečný úspěch, 3 body za famózní úspěch resp. v případě zázraku pak 1 bod permanentní ztráty bodu příslušného Zdroje). Ztráta bodů nezávisí na tom, zda postava uspěje či nikoliv, postava ztrácí riskované body i tehdy, pokud ve scéně neuspěje.

Následuje několik hotových volitelných dovedností.

Alchymie

Název pocházející z Crussonského al-Chymia. Postupy přípravy černého prachu, na vodě hořícího ohně, jedů, a různých jiných substancí.

- Alchymie je dána rysem z otázky 19 nebo 20 a Charakterem
- Léčitelství používá Bohatství

Léčitelství

Znalost léčivých a jedovatých bylin. Schopnost rozpoznávat nemoci. Umění chirurgie a ošetřování ran. Umožňuje rozpoznat a léčit zranění a nemoci. Znalost zranitelných míst lidského těla. Schopnost vést ozdravný rozhovor, proniknout k podstatě lidského myšlení a ozdravovat psychiku.

- Léčitelství je dáno rysem z otázky 19 nebo 20 a Charakterem
- Léčitelství používá Reputaci

Magie dračí krve

Je bouřlivá a zabijácká, útočná a živelná. Dává jim vládu nad všemi živly, nezměrnou moc nad přírodním světem. Od schopnosti takticky zvažovat situaci střetu a vidět nebo získat výhody i tam, kde by je běžný smrtelník nespatřil přes použití magie k ovládnutí síly větru a podstaty vzduchu od jednoduchých triků se závany větru, po dýchání pod vodou, plachtění ve vzduchu až po vládu nad počasím. Stejně tak vládne nad teplem či chladem, dokáže zapálit svíci, procházet plameny až po rozpoutání běsnícího ohnivého pekla.

- Magie dračí krve je dána rysem z otázky 19 nebo 20 a Kondicí
- Magie dračí krve používá Auru

Magie skřítčí krve

Je ve znamení subtilnosti, ukrytí, jemných machinací, drobných proměn a prchavých iluzí. Mají vládu nad říší snů, zdání a klamu a také nad běžným snažením a počínáním. Iluzorní magie umožňuje zakrýt věci, jež jsou a zjevit věci, které nejsou. Umožní změnit dočasně i trvale podobu svojí nebo věcí či lidí ve vašem okolí, mocná forma této magie dokáže dokonce vytvářet nové věci z ničeho. Skřítčí magie dokáží vstoupit do duší lidí i zvířat pomocí jejich snů a toužení. Umožní někoho uspat nebo naopak občerstvit jeho síly.

- Magie skřítčí krve je dána rysem z otázky 19 nebo 20 a Reakce
- Magie dračí krve používá Auru

Magie vílí krve

Balancuje na hraně života a smrti, pomoci a odporu, smyslovosti i smyslnosti. Umožňuje porozumění osudu a vláda nad ní. Nahlédnutí do minulosti, jiných míst i budoucích událostí. Ovládá ochrannou magie lesa, niterný vztah k přírodnímu živlu, půdě, vodám… Může mít však i dramatickou podobu v různých nemocech a prokletích. Vláda nad životem a smrtí ve všech jeho podobách.

- Magie vílí krve je dána rysem z otázky 19 nebo 20 a Charakterem
- Magie dračí krve používá Auru

V ZÁKULISÍ: KTERÝ ZDROJ

Při tvorbě vlastní volitelných dovedností budete stát před otázkou, jakou Vlastnosti a jaký Zdroj jim přiřadit. Odpověď na to, kterou vlastnost je obvykle poměrně jasná. U Zdroje je to složitější. Obecně se dá ale říct toto.

Pokud dovednost vychází z vnitřních sil člověka, čerpá z jeho prchavého štěstí, pokud se používá v řádu vteřin, pak je zdrojem Aura.

Pokud se dovednost týká vztahu s jinými lidmi, jde o interakci s nimi, pokud čerpá z toho, jak je postava proslulá, pokud se používá v řádu minut, pak je zdrojem Reputace.

Pokud se dovednost týká vztahu k věcem, pokud jde o jejich spotřebu nebo přeměnu, pokud se používá v řádu hodin, pak je zdrojem Bohatství.

ZDROJE

Každá postava má k dispozici tři Zdroje – Auru, Bohatství a Reputaci. Tyto zdroje mají řadu různých využití. Většina použití vyčerpává Zdroje dočasně a tyto se doplňují na maximum v určitém okamžiku hry. Ve výjimečných případech se hodnota Zdroje snižuje permanentně.

Aura

Aura je ukazatelem životní energie postavy, každého tvora. Jenom předměty nemají auru nebo mají dokonce Negativní auru. Aura je základem a podstatou magie v zemích Creetu. Mnozí ji považují za prachobyčejné štěstí. Ale ti zasvěcení vědí, že Aura skrývá víc, než se zdá.

- Aura je dána Kondicí a rysy z otázek dotazníku 4-6.
- Hodnota Aury se na maximum doplňuje na začátku každého herní sezení nebo dle uvážení Vypravěče.
- Za jeden bod Aury dorazí postava na místo v pravý čas.
- Dočasná ztráta bodu Aury zvýší úspěch o jeden stupeň výš *(Schopnost Dítě Štěstěny II umožňuje zvýšit úspěch i o více než jeden stupeň utracením odpovídajícího množství bodů Aury).*
- Dočasná ztráta bodu Aury sníží neúspěch o jeden stupeň. *(Schopnost Dítě Štěstěny I umožňuje snížit neúspěch i o více než jeden stupeň utracením odpovídajícího množství bodů Aury)*
- Permanentní ztráta bodu Aury změní neúspěch v dovednosti v úspěch.
- Použití Magie dračí, skřítčí nebo vílí krve stojí dočasnou ztrátu jednoho až tří bodů Aury podle množství Efektů, v extrémním případě i jeden bod permanentně (*závisí na úsudku Vypravěče*).

Určitá hodnota Aury vypovídá také dost o tom, jak je postava viditelná a přitažlivá pro magické bytosti. Jak silně magicky vyzařuje.

- **0:** v magickém stínu
- **1-2:** na hranici stínu; aura prokletého člověka, magické bytosti může odpuzovat, ale také provokovat k pokusu postavu zlikvidovat
- **3-4:** slabá aura; aura běžného člověka v zásadě nezajímavá.
- **5-6:** mírná aura: aura výjimečného člověka, pokud dojde ke střetu skupiny lidí s magií, je dost pravděpodobné, že lidé s mírnou aurou přijdou na řadu až jako poslední
- **7-8:** střední aura: aura lidí, který v krvi putuje v krvi špetka krve magických bytostí.
- **9-10:** výrazná aura: aura magických kříženců.
- **11-12:** silná aura: aura magických bytostí
- **13+:** legendární aura: aura vyvolených jedinců…

Bohatství

Hodnocení Bohatství reprezentuje kupní sílu postavy, její majetek a statky. Rozumí se samo sebou, že ne vždy má u sebe veškerou svoji hotovost, ale předpokládá se, že majetnější postava je schopna si nový majetek snáze obstarat, ať už je kdekoliv.

- Bohatství je dáno Reakcí a rysy z otázek dotazníku 4-6.
- Hodnota Bohatství se na maximum doplňuje na začátku každého herní sezení nebo dle uvážení Vypravěče.
- Za jeden bod Bohatství má postava právě ten předmět, který v danou chvíli potřebuje. Hráč by měl být schopen jeho objevení zdůvodnit, například dřívějším nákupem, nejde tu o detaily, ale o konzistenci příběhu. (*Utracením dalšího bodu Bohatství si postava podrží daný předmět až do konce herního sezení.*)
- Za permanentní ztrátu jednoho bodu Bohatství může postava učinit předmět „symbolickým“ a ponechat si jej trvale.
- Použití některých volitelných dovedností stojí dočasnou ztrátu jednoho až tří bodů Bohatství podle množství Efektů, v případě zázraku jeden bod permanentně (*závisí na úsudku Vypravěče*).

Určitá hodnota Bohatství vypovídá také dost o tom, jak je postava bohatá, jaké má majetky. Co si může dovolit.

- **0:** živořící, zkrachovalá existence
- **1-3:** prostý: chudý život na hranici bídy, typické pro zemědělce
- **4-6:** střední třída; spokojená existence v běžném průměru, typické pro měšťany
- **7-8:** bohatý: člen kupeckého cechu, zchudlý člen nobility, bohatý měšťan
- **9-10:** majetný: člen nižší nobility
- **11-12:** zámožný: člen vysoké nobility
- **13+:** velmi zámožný: panovník nebo nějaký menší vládce

Reputace

Hodnocení Reputace znační slávu nebo nechvalnou proslulost postavy. Její ztráta je citelná a jen obtížně a pomalu nahraditelná.

- Reputace je dána Charakterem a rysy z otázek dotazníku 4-6.
- Hodnota Reputace se na maximum doplňuje na začátku každého herní sezení nebo dle uvážení Vypravěče.
- Za jeden bod Reputace se postava může dát „poznat“, strhnout tak na sebe pozornost a získat tak 10 vteřin, po něž může volně a bez přerušení hovořit (*Postava se schopností Hrdinské charisma I může hovořit až 20 vteřin a udělat bez přerušení i drobnou akci a mocná postava s Hrdinským charismatem II může hovořit až 20 vteřin a vykonat dokonce i jednu výraznější akci.*)
- Za jeden bod Reputace se objeví na scéně právě ta postava, která je potřeba. Hráč by měl být schopen objevení postavy zdůvodnit, neměla by se vynořit ze vzduchoprázdna. Nejde o detaily, ale o konzistenci příběhu.
- Za permanentní ztrátu jednoho bodu Reputace může být objevivší se postava přesvědčena k tomu, aby učinila něco, k čemu by se jinak zdráhala. (Ale nikoliv sebevražednou akci!)

- Použití Léčitelství nebo podobné volitelné dovednosti stojí dočasnou ztrátu jednoho až tří bodů Reputace podle množství Efektů, v případě zázraku jeden bod permanentně.

Určitá hodnota Reputace vypovídá také dost o tom, jak je postava známá.

- **0:** nikdo: postava, kterou nezná naprosto nikdo, nemá žádné příbuzné, známé, nic
- **1-3:** bezvýznamný
- **4-5:** známý bezprostřednímu okolí (místní strážný, zlodějíček)
- **6-7:** osobnost lokálního významu (kněz, velitel stráží)
- **8-10:** místní hrdina (člen nižší nobility, známý zabiják)
- **11-12:** společensky významná figura (člen vyšší nobility, vůdce cechu)
- **13+:** legendární hrdina (nebo panovník, atd.)

VITALITA

Vitalita je kombinací fyzického zdraví ale také psychické vyrovnanosti a sociálního zakotvení a značí celkovou kvalitu vašeho fyzického i psychického, sociálního i duchovního stavu. Podlomené zdraví stejně jako rozháraná psychika může výrazně ovlivnit snížit šance na úspěch v dalších konáních.

Snížení vitality znamená příslušný postih k rozsahu Dovedností. Ačkoliv zranění Vitality mohou přibývat z různých fyzických, psychických a jiných zdrojů, počítá se pouze postih na nejvyšší úrovni. Tj. má li hráč jeden šrám a jedno poranění, počítá se pouze postih za poranění. Také ale platí, že kumulují-li se drobná zranění, po proškrtnutí všech jim odpovídajících políček se proškrtne nejbližší další. Tedy tři šrámy už jsou vlastně dvěma šrámy a jedním poraněním (s celkovým postihem -2).

- **-1 Šrám**: Drobné škrábnutí, nebo lehký psychický otřes, drobné zakolísání společenského postavení nebo pochyby ve víře. Způsobuje toliko letmou nevýhodu. (*bez léčení mizí 1 šrám na konci každé další scény, kdy nedošlo k dalšímu zranění postavy.*)
- **-2 Poranění:** Zranění nebo rozrušení psychiky, poškození sociálního postavení, nebo pochybnosti ve vlastních přesvědčeních. Neohrožuje na životě ani psychické stabilitě. (*bez léčení mizí jedno poranění na konci sezení. Schopnost Hrdinské zdraví zkracuje dobu uzdravení na tři celé scény po něž nedošlo k dalším zraněním.*)
- **-5 Vážné zranění:** Zranění nebo poškození psychiky, propad v sociálním systému nebo rozkol ve víře, které nebude-li urychleně řešeno povede ke smrti nebo šílenství. (*bez léčení mizí jedno vážné zranění každé tři sezení. Schopnost Hrdinské zdraví zkracuje dobu uzdravení na dvě sezení.*)
- **Vyřazení:** Stav, kdy je postava neschopna v důsledku nepřízně osudových událostí již vůbec jednat. (*bez léčení samovolně nemizí spíše naopak… situace hrozí záhubou. Schopnost Hrdinské zdraví udrží vyřazeného dlouhodobě při životě, ale nevyléčí jej.*)

Léčení zranění vitality je možné třemi způsoby. Samovolně časem. V tomto případě však mějte na paměti, že čím závažnější zranění, tím delší doba je vyžadována k vyléčení. Zatímco šrámy snadno zmizí po jednom vyspání, z vážného zranění se postava může lízat týden i déle.

Totéž platí i pro zranění psychického, sociálního či duchovního charakteru. Drobná rozlada odezní stejně rychle, jako začala. Těžké psychické trauma může být snad dokonce ještě obtížněji samovolně léčitelné než vážné zranění fyzické.

Magie víl je ošidná, ale obvykle značně urychluje hojení, stejně jako dokáží dát nejrůznější lektvary zapomenout na duševní soužení. Šrámy mizí ihned a i odstranění vážných zranění je otázkou maximálně hodin.

Jakousi střední cestou je použití různých volitelných schopností jako je Léčitelství. To obvykle nedokáže totéž co magie, ale obvykle se daří rozsah zranění alespoň snížit (o jeden stupeň) a pak už nezbývá než čekat, než se toto zahojí přirozeně. Zkušení léčitelé pak vědí, že léčit toliko fyzickou schránku nestačí a jsou schopni a připraveni pomoci i rozrušené psychice postavy.

6. STRUKTURA

Osud nesmíme dráždit žádnými návrhy, neboť si velmi zakládá na tom, že má vlastní nápady.

- Karl Heinrich Waggerl

Čas hry je určitým způsobem strukturován podobně, jako je například film rozdělen na záběry. Tato struktura, její pochopení a užívání umožňuje konstruovat Příběh.

PŘÍBĚH

Příběh (v některých jiných RPG hrách zvaný dobrodružství nebo kapitola) je uzavřená sekvence herních událostí od nějaké zápletky, která vtáhne postavy do děje až po závěr, který komplikace vyřeší. Vytvořit Příběh, který je opravdu hodný velkého P je nejzásadnější úkol, který před Vypravěčem stojí.

Aby to bylo ještě trochu složitější, neexistuje žádný jediný zaručený postup, jak na to. Naštěstí pro vás na to nejste sami. Budete příběh vytvářet spolu s hráči. Přesto je potřeba provést určitou přípravu již dopředu. Jak velká příprava je potřebná, záleží hodně na tom, jak dobře umíte improvizovat a také na způsobu, jakým hru povedete.

Jedním z extrémů je přístup za ručičku „tzv. railroad“, kdy máte nachystáno vše a hráčům jednoduše předkládáte jednotlivé scény, do nichž je tak či onak vmanévrujete. Dobře vystavěná hra v níž hráče vedete takříkajíc za ručičku, může být velmi úspěšná. Protože přesně víte, co se stane, nezabere příprava příliš mnoho času. Negativním aspektem tohoto přístupu je, že hráči se budou cítit do příběhu manipulováni.

Druhý extrém je dát hráčům prostě svět na hraní. Nechat je dělat naprosto cokoliv a volně se tomu přizpůsobovat. Taková hra obvykle postrádá hlubší příběh a je nesmírně náročná na Vypravěčovy improvizační schopnosti. Snažte se nalézt rovnováhu mezi improvizací a plánováním. Udržujte si plány pro vedení hry a vyprávění příběhu v širším záběru, a dovolte hráčům aktivně měnit situaci a nacházet svou vlastní cestu příběhem.

Hráči by se neměli stát pasivními diváky toho, co si na ně Vypravěč přichystal. Měli by mít reálnou možnost se významně rozhodnout o dalším směřování příběhu. V záležitostech skutečně osudových a pro celkový příběh významných však neváhejte tlačit na pilu a příběh směřujte vlastním směrem. V detailních a konkrétních scénách naopak můžete hráče nechat být dokonce vlastními Vypravěči, protože mívají v celkovém pohledu jen málokdy větší význam. Která situace je která by ale hráč nikdy neměl poznat. Vždy by měl mít pocit, že se rozhoduje volně a že svět reaguje na něj. Hráčům by nemělo být nikdy zřejmé, že jejich kroky občas vedete.

K úspěšnému vyprávění Příběhu jej musíte znát zpaměti. Nemůžete si například házet na to, co cizí postavy (které představujete) udělají nebo řeknou. Musí to jasně vyplývat z jejich motivace, osobnosti a konkrétní situace. Musíte sledovat jejich povahu, cíle a touhy. To je jeden z Vypravěčových největších a nejtěžších úkolů. Připravit si klíčové postavy, situace a scenérie dopředu, tak aby byl připraven alespoň na ty nejpravděpodobnější momenty hry. Tím váš úkol ale zdaleka nekončí. Tyto prvky musíte ještě přetvořit v jednoduchý a přitom zábavný příběh. Existuje samozřejmě celá řada různorodých přístupů. Ten, který zde nabízíme, vychází z osvědčených přístupů k tvorbě divadelních nebo filmových scénářů.

Nejdříve byste si měli naplánovat rytmus vaší hry. To neznamená, že si události načasujete podle hodin (ať už těch ve hře nebo v reálném životě), ale to, že hra bude mít určitou sekvenci událostí a příběh rozdělení do jednotlivých scén – aktů.

SCÉNY

Strukturování příběhu pomáhá dodat hráčům pocit pohodlí a obeznámenosti. Vědí tak trochu, co očekávat. Důvod, proč jsou filmy nebo divadelní představení obvykle strukturovány a sekvencovány podobně, není jen kvůli reklamám nebo výměně kulis. Slouží k vystupňování děje, zdůraznění určitých scén a skutečností, nebo slouží jako pověstné „ticho před bouří“ nebo zasloužený odpočinek po ní. Hra se skládá ze scén, které mohou být extrémně krátké (rychlý střih) i poměrně dlouhé. V každé scéně by měla jedna či více postav čelit nějakému konfliktu. Něco je v sázce, na něčem záleží. A každá scéna je pak řešena jedním hodem (viz. 7. kapitola Konflikt). Na Vypravěči je scénu uvést a pak nechat hráčům prostor, aby se s ní vypořádali. Bezvýznamný boj může mít podobu jedné scény, zatímco finální souboj se může skládat z řady dílčích scén. Také pamatujte, že pokud postavy selžou v hodu na to, co je v sázce, měli byste způsobem tomu odpovídajícím změnit scénu a sázky ještě zvýšit.

Kromě scén rozpoznáváme ještě přechody. V těchto mezi-scénách není nic v sázce. Mohou být ale zajímavým momentem rozvoje příběhu na základě konverzace nebo prožívání postav. Podstatné je najít rovnováhu mezi prostorem pro postavy a plynutím příběhu.

SCHÉMA PŘÍBĚHU

Moderní způsob vyprávění příběhu staví na jednotných principech. Pokud se je rozhodnete porušit, v pořádku – ale nejdřív se s nimi alespoň seznamte, abyste věděli, co děláte.

Drama má ústřední postavy (hráčské postavy), které představují herci a herečky (hráči). Má také téma a kulisy (námět hry a prostředí, v níž se odehrává) a vedlejší role (cizí postavy), které dodávají představení zdání okolního světa a kontinuity příběhu.

Pokud vycházíte ze struktury filmu, televizního seriálu či divadelní hry, pak se každé herní sezení stává buď jednou epizodou, nebo jedním aktem. Zaměřme se na televizní seriál, který dotáhnul jemnou práci s časováním scén nejdále.

Každá epizoda začíná úvodní sekvencí, krátkým dramatickým dějem ještě před samotnými titulky. Tento úvod by měl diváky navést do té správné nálady a pohnout kupředu děj. Hráči by měli přijmout žánr hry a získat základní představu o tom, co se bude dít.

Po úvodu a titulcích obvykle probíhá určité budování scény a představení klíčových osob („Situace“). Cílem je připravit scénu a vypíchnout podstatné momenty a skutečnosti. Tato část obvykle zahrnuje hodně mluvení a málo akce, ačkoliv nic nebrání tomu, vrhnout hlavní hrdiny rovnou do víru zuřivé bitvy… Zde už by mělo být jasné, jaký cíl po-stavy sledují, o co se pokouší.

Následuje budování napětí tím, jak se odkládá konečné rozuzlení příběhu (různorodé „Komplikace“). A nakonec je scéna dovedena k vrcholu nebo v některých případech k napínáku, kde se střetnout ty největší výzvy, je testována důvěra v sebe i druhé a nebo musí divák čekat až na pokračování („Rezoluce“). Vše, co bylo představením doposud vybudováno, by mělo být buď rozřešeno, nebo přivést obloukem „diváka“ zpět na začátek.

Mnohokrát jsme viděli herní sezení zakončená v půli tohoto schématu nebo naopak bolestivě natahovaná k neúnosnosti. Kdykoliv pocítíte, že v příběhu přišel čas na titulky, tak jej uzavřete. Časem se toho bude hodně měnit. Některé postavy budou vyřazeny a nahrazeny jinými. Některým se bude dařit, jiným méně. A stejně jako televizní seriál, tak i série herních sezení časem dojde konce. Skončit včas a začít nový příběh. To je také umění.

Kromě výše uvedených forem vyprávění existují ještě další. Je to jednak **obrácená chronologie**, v RPG využitelná jen velmi obtížně, ale o to zajímavější mohou být případné výsledky. Jde o to, že se události odvíjejí od konce k začátku, což je krajně obtížné a náročné na přípravu Vypravěče i zapojení hráčů. Příkladem obrácené chronologie může být např. film Memento. Postavy v takovém příběhu rozkrývají co vedlo k situaci v níž jsou.

Jaksi mezi výše zmíněnými je technika **in medias res**, kdy příběh začne zprostředka a nikoliv od začátku. Řada důležitých informací je dodávána pomocí retrospektivy. Tato technika vytváří napětí tím, že některé příčiny událostí nejsou hráčům odhaleny až do samého závěru.

V ZÁKULISÍ: ČECHOVOVA ZBRAŇ

Je poměrně univerzální technika, založená na přesvědčení, že ve hře líčené detaily by se měly nějak k příběhu vázat a nebo nemá smysl je vůbec zmiňovat.

Samotný termín se odkazuje k jedné z Čechovových poznámek, že „Na pódium je třeba položit nabitou pušku ve chvíli, kdy nikdo ani nepomyslí na to, z ní vystřelit.“

V literárním či herním smyslu jde o to, zavést důležitou postavu, věc nebo prvek do příběhu hodně z kraje, dále jej dlouho nezmiňovat, nechat jej spát, dokud je nepoužijete. Toto je hojně využívaná technika, kdy se zdánlivě triviální události ukáží být nakonec pro výsledek zcela klíčové. Staví hodně na nenadálém překvapení a prohlédnutí, na „zapadnutí všech koleček do sebe“.

Pokud se vám podaří úspěšně implantovat takovouto „Čechovovu zbraň“ a později z ní nečekaně vystřelit, je dramatický efekt zaručen. Pamatujte, že tuto techniku mohou použít relativně snadno i hráči.

Situace

Úvod hry (zvaný též někdy Zahájení nebo Zápletka) je zcela klíčový, neboť pokud se nevyvede, nemusí na zbytek příběhu vlastně ani dojít. Cílem je zaujmout hráče a motivovat hráče k účasti na ději. Existuje řada způsobů zahájení od klasického šíření zvěstí, které mají vzbudit zvědavost, přes splétání komplikované pavučiny souvislostí až po prostou intenzivní akci, v níž se postavy do děje prostě namočí, ať už chtějí či ne. Při zahájení příběhu by také mělo být jasné, co je cílem postav. Jak poznají, že uspěly.

V ZÁKULISÍ: TYPICKÉ ZÁPLETKY

Existuje zhruba patnáct (někdo uvádí až šestatřicet) základních situací, které se v literárních příbězích a také v RPG soustavně opakují buď ve své čisté formě, nebo v různých vzájemných kombinacích. Pro případ, že byste potřebovali rychle nějakou inspiraci, je zde uvádím.

Ambice

Postavy usilují o lepší postavení, nadějnější vyhlídky a podobně. Pro svoje ambice ale musí něco udělat. Tradičně je to něco morálně závadného, což je staví před nelehkou volbu.

Cizí kultura

Postavy se pohybují v neznámé cizí kultuře a mají za úkol nenarušit s ní vztahy. Musejí určitou dobu přežít obklopeni zvláštními zvyky, bez toho, aby někoho urazily. Tradiční variací je, že někdo usiluje o to, aby hru pokazili, ale nebo se naopak snaží rozpoutat fatální sérii událostí, zatímco někdo jiný se jim v tom snaží zabránit.

Láska

Postavy upadnou do osidel lásky. Někdo se do nich zamiluje. Musí pomoci někomu zamilovanému nebo mu naopak bránit. Jsou přistiženy při cizoložství nebo naopak jim blízkého při něčem přistihnou. Milostný trojúhelník či jiný obrazec.

Msta

Postavy se za něco mstí (za lásku, příbuzné, ztrátu, prohru). A nebo naopak postavy jsou předmětem více či méně rafinované msty někoho druhého.

Nerozvážnost

Postavy (nebo někdo jiný) provedly něco nerozvážného a zbrklého. Teď je z toho pořádná polízanice. Je potřeba dát věci zase do pořádku.

Obětování

Postavy musí pro to, aby něco získali nebo něco přestály taky něco obětovat. Někdy musí dokonce obětovat sebe sama nebo svoje blízké.

Pokušení

Postavy jsou v nutkání něco udělat nebo naopak nic nedělat. Jde o to, jestli odolají evidentnímu vnadidlu nebo podlehnout, a jaké důsledky to bude mít. Situace může být komplikovaná dvěma různorodými a vzájemně se vylučujícími lákadly.

Revolta

Ve vztahu nadřízenosti a podřízenosti se věci zadrhnou. Postavy vedou vzpouru proti špatnému vládci nebo naopak musí přestát vzpouru svých podřízených.

Rivalita

Postavy se účastní nějakého závodu, soutěže, turnaje, soupeří o ruku krásné dámy nebo nějak jinak. Tradiční variací je nepoctivé chování, soutěžení z jiného důvodu než pro odměnu samotnou apod.

Šílenství

Postavy nebo někdo jim blízký propadl šílenství. Nebo naopak jsou předmětem zájmu nějakého šílence. Možná je jimi posedlý a sleduje je, napodobuje, sbírá o nich informace.

Únos

Postavy nebo někdo jim blízký je unesen. Nyní musí jednat, aby zvrátily situaci. Obtížnější varianta zahrnuje situaci, v níž není jasné, kdo je zlý a zda únos není vlastně záchranou nebo pokud se naopak postavy snaží někoho unést. Další možností je druhotné hrozící nebezpečí, komplikující situaci.

Útěk a pronásledování

Postavy někoho pronásledují nebo někdo pronásleduje postavy. Mezi běžné variace patří, že postavy musí nejprve odněkud uniknout (z vězení) nebo někomu zabránit v útěku. Mohou také chtít někomu napomoci v útěku a odněkud jej zachránit.

Výčitky

Dobře míněné skutky měly nečekané důsledky. Postavy teď trpí výčitkami svědomí, které se snaží nějakým způsobem zaplašit.

Výprava

Postavy se musí vydat s něčím někam nebo pro něco někam. Další variace zahrnují dostat se někam a něco zničit, něčemu zabránit. Cíl se ale může přemístit nebo to všechno může být jen bouda.

Záhada

Postavy musí něco zjistit, prozkoumat, rozluštit. Situace může být komplikovaná tím, že musí pracovat v utajení, nesmějí provést kontakt nebo se odhalit. Tradiční variací je, že se cíl sledování dostane do potíží a postavy se musí rozhodnout, zda se odhalit a zasáhnout. Další variací je, že postavy mohou naopak být špehovanými či mohou se pokoušet záhadu utajit.

Komplikace

Tato střední část příběhu hodně závisí na tom, jak se hráči zachovají. Jedná se zejména o stupňování napětí tím, že oddalujete řešení a přidáváte další a další komplikace. Ty mohou mít několikero podob. Jednou z nejběžnějších jsou **samozřejmě protivníci**. Ať už jde o boj nebo potřebu přechytračit je postavit proti postavě jinou postavu je klasické a tradiční řešení. Protivníky vytvářejte stejně, jako si hráči vytvářejí svoje postavy. Zvláštní formou příběhu s více protivníky je vést postavy k přesvědčení, že protivník je pouze jeden, když ve skutečnosti je jich dva či víc. To se obvykle ukáže až v závěru.

Velmi speciálním příkladem protivníka může být například **podvodník**. Ten záměrně mate postavy obvykle za účelem obohacení na jejich úkor. Klasický vývoj spočívá v tom, že je přesvědčí, že budou společně spolupracovat na podvedení třetí strany. Ve skutečnosti (což bude odhaleno v závěru) budou podvedeny ony samy.

Druhou formou překážek jsou různé **překážky prostředí** nebo působení živlů – vichr, oheň, mráz, povodeň, zemětřesení, propast atd. Může jít ale i o střet s technologií, řešení různých technických a jiných hádanek, vymotání se z bludiště apod.

Speciálním případem překážky prostředí je **simulovaná realita**. Jde o situaci, kdy se postavy pohybují v hypotetickém prostředí, které prožívají jako reálné, ale jde ve skutečnosti jen o sen nebo detailní napodobení reality. Ani hráči si ani nemusí být vědomi faktu, že to co prožívají, není reálné.

Spíše výjimečným, ale zato velmi příběhově vděčným konfliktem je **zápas postavy se sebou sama**. Může být například zmítána dvěma různými zly a volit to menší a nebo (a to občas bývá někdy ještě horší) volit mezi dvěma dobry. Stává se také, že se musí rozhodnout, zda podstoupí či nikoliv skutek, který bude mít jak pozitivní tak i negativní důsledky. Navíc se musí vypořádat i se svými potřebami jako je nutnost jíst a pít.

Drastickou formou zápasu se sebou samým je **porucha identity**, která se maskuje jako konflikt s protivníkem. Obvykle se v závěru ukáže, že pachateli, které postavy hledají, jsou ony samy, nevědouce o své vlastní vině, protože jsou pod vlivem kouzla nebo trpí duševní poruchou apod.

Posledním typem překážek, které můžete před postavy postavit je **neznámo**. Cílem obvykle není někoho porazit, nebo něco překonat, ale spíše odpovědět na otázku, kterou nám neznámo klade. Postavy musejí použít svoje dovednosti a ostrovtip, aby odkryly základní pilíře, držící tajemství pohromadě. Typickým příkladem je falešná stopa, obvyklá zejména v investigativních příbězích, která má svést postavy na falešnou stopu.

Velmi hojně užívanou formou konfliktu s neznámem je **konspirace**, která obvykle souvisí i s protivníky. Jde o soustavu zvěstí, lží, propagandy a kontra-propagandy, která má postavy frustrovat a ztížit jim zjistit, co je a co není reálné či pravdivé. Konspirace je zvlášť typická pro hry typu thriller.

Speciální formou neznáma, která se v RPG používá pohříchu málo je **retrospektiva**. Jde o nenadálý střih do minulých událostí. Má překvapit hráče doposud neznámou informací, která poskytne odpověď na tajemství, postaví postavu do jiného světla nebo odhalí příčiny doposud nevysvětlitelného jednání.

Podobnou variantou je tzv. **Rašomon efekt** – (dle klasického Kurosawova filmu) značí odkaz k subjektivnosti vnímání, v němž každý z účastníků události zažívá nebo líčí odlišný leč předsvědčivý popis stejné události, neboť ji vnímal z jiného úhlu pohledu. Neznámým momentem je zde to, co se stalo skutečně.

Rezoluce

Příběh končí tehdy, když postavy uspějí nebo nezvratně selžou v tom, co bylo při formování situace ustanoveno jako jejich cíl. Kromě vyřešení hlavní zápletky stanovené v počátku je cílem této fáze uzavřít i vedlejší vzniklé příběhy.

Typickým příkladem dobrého konce je **poetická spravedlnost**, tedy závěr, v němž je ctnost konečně odměněna nebo neřest potrestána tak, že odměna či trest má logické vyústění z daného skutku. Tradičně například v momentě, kdy se zlosyn chytí do vlastní pasti.

Druhou z variant jasného konce je **nevyhnutelný sled událostí**. Ať už se situace nakonec vyvinula jakkoliv (šťastně nebo nešťastně), při pohledu zpět zjistíme, že příběh nestál na učiněných rozhodnutích, neboť skutečně kritické události se nakumulovaly na počátku a nikoliv na konci. Taková konstrukce je typická pro klasické řecké tragédie. Postavy jsou tak spíše vykonavateli osudu, než čímkoliv jiným.

Nepříliš populární, leč ve výčtu nutný je konec stylem **deus ex machina**. Jde o zavedení neočekávané, umělé nebo jinak nepravděpodobné postavy, zařízení nebo události, která náhle změní směřování příběhu tím, že nějakou situaci rozřeší nebo rozmotá. Lze ji použít i v průběhu hry, ale dobře zužit-

kována může vytvořit relativně dramatický konec, pokud neočekávaně vyřeší něco, co se zdá neřešitelné.

Pokud však hrajete seriál (více her se stejnými postavami) je dobré si některé konce nechat otevřené a navázat na ně zase příště. Můžete tak rozvíjet něco většího v pozadí a dodat ději dojem složitější struktury. V takovém případě je zvláště vhodné nahradit občas tradiční úspěch (či neúspěch) koncem nejasným.

Například **nervák** je náhlý a nečekaný konec, který nechá postavy v prekérní nebo obtížné situaci a vytváří silný pocit napětí, který provokuje k otázce "a co bude dál?". Napínáky jsou dost frustrující, neboť nenabízejí žádné rozřešení, ale zase mají výhodu toho, že si je hráči lépe zapamatují do příště.

Velmi speciálním druhem závěru je **deziluze** v níž postavy zjišťují, že všechno, co udělali, bylo k ničemu. Ač je to velmi efektní, šetře s tím, neboť to nikdo nechce zažívat pořád. Pokud se rozhodnete pro tento typ konce, nebo pokud k němu dojde „samovolně", ujistěte se, že se hráčům dostane alespoň skromné náplasti v podobě dílčích úspěchu ve vedlejších liniích příběhu.

MÝTUS

Dovyprávěním jednoho Příběhu hra alespoň obvykle nekončí, právě naopak. První příběh je jen krůčkem k celé jejich sbírce – k Mýtu. Jiné hry nazývají totéž Tažením, Kronikou, Kampaní a podobně. Mýtus není prostá seřazení příběhů se stejnými postavami za sebou. Je to něco většího, něco, co prostý příběh přesahuje. Mýtus obsahuje zápletku navíc, která se táhne do začátku prvního příběhu až do konce toho posledního. Tedy alespoň v teorii.

Hraní série Příběhů má řadu nesporných výhod – hráči se víc sžívají se svými postavami, lépe rozumí jejich motivům a lépe si rozumí i mezi sebou. Vypravěč se lépe orientuje v situaci, ví přesněji co očekávat a hra obvykle nabírá na kvalitě. Jeden Příběh se tak stává jen kamínkem pestré mozaiky spletitější příběhové série.

Jenom série Příběhů se stejnými postavami umožňuje sledovat a prožívat jak se postavy vyvíjejí, jak nabírají zkušenosti, jak se vyrovnávají s tím, když je život skřípne i když slaví úspěch. Je to jako rozdíl mezi povídkou a románem. Je to rozdíl mezi prchavou impresí a hlubokým dojmem, proto se přimlouvám za to, abyste v zájmu dobré hry zkusili rozšířit Příběh v Mýtus.

Vytvořit dobrý Mýtus však není nic jednoduchého. Je to ještě složitější, než vytvořit dobrý Příběh. Proto nabízím následující návod, který opět neberte jako dogma, ale jako inspiraci. Je to klasické a osvědčené schéma mnoha klasických i moderních mýtů. Je možné jej považovat tak trochu za klišé, ale pamatujte, že klišé se jimi stávají právě proto, že fungují.

V mýtu hrdina začíná v běžném světě, kde zaslechne volání do nezvyklého světa podivných sil a událostí. Pokud se vydá na cestu, musí čelit zkouškám a obtížím, aby v ten nejnapjatější moment přestál největší zkoušku a dosáhl daru nebo osvícení. Hrdina se pak musí rozhodnout, zda se vrátí do běžného světa a při svém návratu čelí dalším obtížím. Uspěje-li, může svůj dar použít ke změnění světa.

Pamatujte, že zdaleka ne všechny mýty musí obsahovat všechna stádia, spíše naopak. Vyberte si to schéma, které vám nejlépe sedne. Nedržte se tohoto schématu zuby nehty, naopak, měňte jej podle situace. Ale seznamte se s ním a vždy zvažte, co přesně to s hrou udělá, když takovým a takovým způsobem zažitou strukturu změníte. Pro ilustraci uvádím nejčastější otázky, které se nabízejí a příklady z tradičních a populárních uplatnění tohoto schématu v praxi.

Úvod

Dezorientace ve světě vedoucí k větší sugestibilitě. Obyčejný svět ostře kontrastuje s dosud jen tušeným zvláštním světem. Postavy představují svoje vnitřní i vnější problémy a vstupují na scénu. Hrdinové cosi postrádají, mají tragickou vadu nebo hluboké zranění (v přeneseném smyslu slova), což značí jejich neschopnost něco kloudně dělat. Vytváří se tušení toho, co je v sázce (pro celý mýtus). Je nastaveno téma…

- Proč začít bez úvodu? Co to udělá?

Volání dobrodružství

Skutečný příběh začíná tehdy, když hrdina (hrdinové) takříkajíc zaslechnou volání po dobrodružství, obvykle ve formě nenadálého incidentu, který pohne dějem. Hrdinové tuší, že musí jít, protože rovnováha jejich světa byla nějak narušena. Variací je celá řada od narušení rodinné rovnováhy tím, že hrdinové dospěli, až po narušení světového míru invazí temnoty. Volání je často pro hrdiny nepříjemné. Tradičně se objevuje cosi jako posel, který hrdinovi toto „volání do akce" ohlásí.

> Vzpomeňte na droidy nesoucí poselství princezny Leiy ve Star Wars, na Morphea a spol. v Matrixu. Vzpomeňte na Gandalfa v Pánovi prstenů.

Může se ale také stát, že se hrdina do dobrodružství prostě nechtě zaplete, nebo do něj rovnýma nohama spadne. I tak se na scéně obvykle nějaký ten „posel" objeví, často líčený jako temná nebo hrozivá postava, často vnímaná okolím jako zlý nebo záludný.

- Jaké forma „volání po dobrodružství" vaše hráče nejspíše osloví? Čeho se naopak vyvarovat?
- Co když posel bude zároveň i padouch?

Odmítnutí volání

Stává se, že hrdina zpočátku volání odmítá. Hledá výmluvy jak se mu vyhnout. V takovém případě bývá často osudem potrestán a velmi tím utrpí. Strážce hranice (viz dále) může testovat odhodlání hrdinů.

- Jak se vyhnout pocitu, že hráči manipulujete?
- A jak je skutečně do příběhu nemanipulovat?

Setkání s mentorem

Naštěstí poté, co se hrdina (v RPG hrdinové) přijmou svoje poslání, se obvykle objevuje „nadpřirozená" pomoc. Hrdinovi se uvolí pomáhat ochránce (často postarší), který mu poskytne nástroje a radu jak jednat dál.

> Vzpomeňte na pomoc, které se hobitům dostane od Aragorna. Vzpomeňte na Obi-Wana Kenobiho ve Star Wars a máte jasno.

- Co takhle to zkusit bez patrona?
- Co když mentor není tím, čím se zdá?
- Proč to vlastně dělá? Co má za lubem?

Přechod hranice

Aby hrdina prokázal, že to myslí vážně, musí překonat práh mezi svým dosavadním světem a světem dobrodružství, který je pro něj nový. Tady nastává první velký zvrat ve vývoji mýtu (hry). To obvykle znamená, střetnout se strážcem „hranice“ mezi světy.

Ve Star Wars je hranicí mezi světy vesmírný přístav Mos Eisley, fungující doslova jako brána mezi Lukeovým domovským světem a širým vesmírem. Musí se přitom vyhnout strážcům, kterými jsou imperiální Stormtroopeři.

Hrozba může být také jen iluzorní a stačí jít prostě jen stále dál. Každopádně odpor umožňuje hrdinům dále růst. Poté co hrdinové překonají nástrahy prvního prahu a překonají jeho strážce, dostávají se do nové zóny zkušenosti. Mnohdy však strážce nepřekonají a místo, aby „prošli“ jsou pohlceni a do nové zóny se dostávají znovuzrozením. Přechod je testem víry v němž není cesty zpět.

V Matrixu si Neo musí zvolit červenou pilulku, aby opustil Matrix a dostal se do reálného světa. Jeho probuzení v reálném světě je typickým příkladem znovuzrození hrdiny.

- Co když protivníci usilují o to, aby ji hrdinové překročili? Co když jim v tom aktivně pomáhají? Co když ji nechají nechráněnou?
- Co když svět dobrodružství známý svět zaplaví, hranice nehranice.

Cesta zkoušek

Jakmile jsou hrdinové bezpečně za přechodem, ocitají se ve snové krajině víceznačných a proměnlivých forem, která ostře kontrastuje s tím, co doposud znali. Zde čelí celé řadě překážek. Jak hrdinovi pomáhají jeho společníci nebo jak v sobě objevuje doposud nerozvinutou vnitřní sílu, rozšiřuje svoje schopnosti a znalosti a posouvá se dál na cestě vstříc cíli. Objevují se noví spojenci a noví nepřátelé. Hrdina musí poznat a pochopit pravidla „nového“ světa.

- Tomuhle jedinému se asi nevyhnete. Nějaké nástrahy a překážky jsou v příběhu vždycky.

Přiblížení ke svatyni

Hrdinové se připravují na vstup k ústřední zkoušce dobrodružství. Hrdinové překračují další hranice. Mohou být sváděni na scestí falešnými obrazy dosaženého mistrovství (často v podobě ženy pokušitelky). Strážce dalšího přechodu lze často překonat prokázáním dostatečného respektu.

Hrdinu často čeká jakýsi „sňatek“ hrdiny s ženskou figurou v podobě „matky“ nebo „královny“. To představuje hrdinovo dosažení mistrovství tím, že spojil obě stránky člověka (mužskou a ženskou). Proto také, jde-li o hrdinku je předmětem sňatku mužská figura.

V Matrixu se Neo setkává s Vědmou. Neo a Trinity. Oproti pokušitelkám jako je Persefona snažící se svést Nea.

Za pokušení lze považovat i Lukova náklonnost k princezne Leie, než se ukáže, že je to jeho sestra.

Často se objevují odkazy k překážkám z minulosti. Další překonaná hranice, snad emočním apelem na strážce, který na sebe může brát podobu otcovské figury. Hrdina v sobě musí sloučit tyranské i milosrdné aspekty této figury, aby lépe porozuměl jak sobě tak jemu.

Luke se setkává s Darth Vaderem a zjišťuje, že je to jeho otec a bývalý rytíř Jedi.

Následuje vstup do šamanského teritoria na hranice života a smrti. Sázky jsou vysoko, čas běží. Dochází k proměně uvnitř hrdinské skupiny.

- Co takhle z toho figury úplně vynechat?
- Co takhle ty fáze trochu zamíchat?

Ultimátní zkouška

V rámci ústřední krize hrdina „umírá“, aby mohl být znovuzrozen, případně neumírá hrdina, ale je svědkem smrti svých společníků. Čelí démonizovanému stínu, své vlastní temné stránce. Hlavní protivník buď umírá (po extrémně těžkém boji) nebo uniká, aby došlo ke střetnutí s ním v závěru. V případě romance může jít o „smrt vztahu“, zradu a podobně.

Když je hrdinovo já sňatkem s protikladnou energií (přijetí ženské figury), smrtí nebo jinak, mění se zcela podstat hrdiny, probouzí se nové schopnosti, širší úhel pohledu na věc a hrdina je nyní připraven získat to, oč usiloval od počátku.

- Tomuhle se taky vyhnete jen obtížně. Nějaká finální zkouška v příběhu bývá téměř vždy. Ale víte co, zkuste to.

Dosažení odměny

Nastává čas oslav, nostalgie a milostný scén, neboť hrdina získává vlastnictví pokladu. Pokladem může být věcný dar nebo i nové vnímání věcí získané přežitím zkoušky.

- Co když místo odměny se hrdinům jen vysmějí? Co když místo pamlsku přijde trest?

Cesta zpět

Nyní je třeba najít cestu zpět do původního světa, z něhož hrdinové vzešli. Jenže po nalezení blaženosti a osvícení jiného světa se hrdinové nemusí chtít vrátit. Může se setkat s četnými protivenstvími, může dokonce dojít k pronásledování, při němž zahyne řada vedlejších postav. K setřesení pronásledovatelů je třeba obětí.

- Co když hrdiny zpátky nikdo nechce? Co když o ně nestojí?

Vzkříšení

Vrchol, kdy hrdina čelí smrti. Pro hrdinu vracejícího se do původního světa je třeba nová osobnost, která by spojovala nejlepší části starého já s lekcemi, které se naučil. Sázky jsou maximální, už nejde jen o hrdinu, v sázce je i svět. Vrchol by měl zahrnovat volbu, která jasně ukáže, že hrdina skutečně vyspěl.

Luke se raději obětuje, než by se přidal k temné straně.

- Co když hrdina svou vyspělost neprokáže? Co když vyspívat nechce?

Návrat s elixírem

Rozuzlení a zakončení kruhu. Časté je opakování scény/metafory ze začátku mýtu, ale v novém významu a souvislostech. Dosažení dokonalosti, potrestání nespravedlnosti. Hrdina je nyní díky vlastnictví „pokladu“ pánem obou světů a může pomocí něj proměnit svět, z něhož vzešel.

Luke zdolá Impérium. Neo zjišťuje, že život lidí i strojů je stejně hodnotný a sladí tak jejich soužití svým vlastním životem.

- Co když se svět za dobu hrdinova pobytu mimo už změnil?
- Co když se původní a dobrodružný svět sloučí v jeden jediný?

Měňte, zkoušejte nová schémata a experimentujte. To je jen dobře. Hlavně nerezignujte na hledání toho, co vám a vaší skupině bude nejlépe vyhovovat.

7. KONFLIKT

Nedostatek odvahy se vyvažuje nadmírou prohnanosti.

- William Blake

Jak již bylo řečeno v předcházející kapitole, herní Příběh se skládá ze Scén, přičemž každá Scéna obsahuje Konflikt. O tom, jakým způsobem bude takový Konflikt rozřešen, zda Scéna dopadne pro postavu úspěšně či nikoliv, o tom rozhoduje tzv. Základní mechanika.

ZÁKLADNÍ MECHANIKA

Tato tzv. Základní mechanika slouží k vyhodnocení v podstatě všech nějakým způsobem sporných herních situací. Situací, kdy „o něco jde“, kdy má smysl to řešit pomocí herního systému. Pokud o nic nejde (hrajete meziscénu), rozhodněte podle chuti a zajímavosti příběhu a mechaniku nechte na pokoji. Řada situací se dá vyhodnotit i bez mechaniky, ale někdy to znamená sáhodlouze vysvětlovat a odůvodňovat, hádat se či vyjednávat. Někdy je použít Základní mechaniky prostě jednodušším, čistší a nekonfliktním řešením, které ve srovnání s rizikem možné hádky, nekazí plynulý průběh vyprávění Příběhu. Prchavé štěstí a krátké napětí mezi hráčem a Vypravěčem navíc příběhu dodává onu napínavou jiskru.

Před každým použitím mechaniky se však zamyslete, zda je to pro příběh opravdu přínosné a zda jej to neomezuje – mnohdy bohatě postačí vypravěčská nadsázka, příběhová licence a přirozená logika.

Předpokládejme tedy, že ve hře nastala nová scéna, kterou je nutno rozhodnout pomocí Základní mechaniky a toto její použít je bezpodmínečně nutné nebo žádoucí. Tedy, že chcete rozhodnout o dalším směřování příběhu pomocí náhody. Postup je následující:

- Hráč (případně vypravěč) určí, oč se pokouší („co je v sázce“), o čem hod vlastně rozhoduje a jakou dovednost tedy použije.
- Vypravěč (v případě sehranějších skupin klidně i jiný spoluhráč) určí obtížnost úspěchu (v rozsahu od velmi snadného až po absurdně šílené), která v praxi znamená, kolik odhadů Vypravěč proti hráči má.
- Hráč si poté zvolí, o jak velkou míru úspěchu (v rámci dané dovednosti) se bude pokoušet a nastaví si ji na k20 kostce nebo napíše na papír.
- Poté dochází ke konfrontaci, kdy se Vypravěč snaží uhodnout číslo, které si hráč nastavil. Počet jeho pokusů odpovídá obtížnosti situace. Uhodnutí čísla Vypravěčem, že postava neuspěla a naopak neuhodnutí znamená úspěch hráčovy postavy.
- Rezoluce popisem pak umožňuje hráči (a event. spoluhráčům) umenšit svůj neúspěch nebo naopak zdramatizovat svůj úspěch.

CO JE V SÁZCE?

Jak už bylo řečeno, používejte Základní mechaniku jen tehdy, je-li „něco v sázce“, tedy pokud postava riskuje něco nebo pro něco. Vaším prvním úkolem je určit, o co jde. Mějte na paměti, že v této hře (na rozdíl od některých jiných) nerozhoduje hod ani tak o výsledku aktuálně prováděné činnosti, ale o celkovém úspěchu aktuálního úsilí postavy jako celku. Je možné uspět v činnosti, kterou si postava plánuje, a přesto nedosáhnout cíle, pro který činnost vykonávala. Jelikož to takto asi zní komplikovaně a protože příklad inspirovaný jedním klasickým fantasy dílem osvětlí víc, než tisíc slov…

PŘÍKLAD: CO JE V SÁZCE

Nejmenovaný hrdina má ve svém držení prsten, který chce zničit svržením do jícnu sopky. Na druhou stranu je zmítán tendencí si jej ponechat. V sázce je tedy zjevně, zda se podaří prsten zničit. Jsou v zásadě čtyři možnosti. 1. Hrdina překoná svou touhu, hodí prsten do sopky a zničí jej. 2. Hrdina svou touhu překoná, ale v poslední chvíli přijde zloduch a prsten mu sebere a ten tudíž nebude zničen. 3. Hrdina svou touhu nepřekoná, prsten si nechá a ten tudíž nebude zničen. 4. Hrdina svou touhu nepřekoná, přijde zloduch, ukousne mu prsten i s prstem a v zápase o něj spadne zloduch s prstenem do sopky, čímž je prsten zničen.

Pokud bychom rozhodovali o jednotlivých činnostech – na to, zda hrdina překoná nebo nepřekoná svou touhu ponechat si prsten, pak na to, zda se objeví zloduch, pak na to, jestli budou zápasit, pak na to, jak zápas dopadne, bylo by to z hlediska Vypravěče v podstatě zbytečné. V praxi by to znamenalo řetězení dalších a dalších rozhodování a reálný výsledek by byl v nedohlednu tak dlouho, dokud by se Vypravěč nerozhodl, že už ho to nebaví. Jasným stanovením toho oč jde a jedním rozhodnutím, které vyřeší celou scénu, se můžete přestat zabývat přepočítávání čísel a plně se věnovat příběhu. Tím, že hráč jasně stanovuje, co riskuje a oč usiluje, se celá situace patřičně zpřehlední.

Ve chvíli, kdy je finální výsledek znám, je už na hráči (a jemu sekundujícím Vypravěči), aby se dobral toho, jak konkrétně k události došlo. Zde už mechaniku nechávají na pokoji a rozvíjejí příběh. Vypravěč neváhá hráči celou scénu komplikovat – popisuje pokušení, padouchy i nástrahy prostředí, aby nakonec dospěli k již stanovenému výsledku.

Jelikož je těžké si na hraní stylem „co je v sázce“ ze začátku zvyknout, doporučuje si to připomínat třeba tím, že před započetím jakékoliv mechanicky řešení situace pronese hráč (nebo Vypravěč, jenž ho k hraní tímto stylem pobízí) klíčová slova jako: „Nebezpečí spočívá v…, V sázce je…; „Riskuji…; Doufám, že se mi podaří…“ apod.

Samotné určení toho, „Co je v sázce“, by se mělo v ideálním případě omezit na danou scénu, ve které se postava pohybuje. Omezte proto určení toho, „co je v sázce“ na

aktuální situaci, prostředí, čas a místo. Také platí, že pokud se postavě nepodaří uspět, Vypravěč (v ideálním případě samotný hráč) by měl „sázku“ (tedy o co vlastně jde) posunout ještě dál. Gradovat riziko a tím i příběh v další scéně.

V rámci určování toho, co je v sázce to tedy znamená říct si, co postava získá v případě úspěchu a také, co postava ztratí v případě neúspěchu.

PŘÍKLAD: ZAMČENÉ DVEŘE

Při vyhodnocování způsobem „Co je v sázce“ vzniká v hráčích často klamný dojem, že se jedná o globální pohled na situaci. To může, ale také nemusí být pravda. Ukažme si to na příkladu zamčených dveří.

V první situaci se postavy nacházejí ve strašidelném domě, kde je někdo zamkl. Možná doufá, že se jim nepodaří uniknout vražednému monstru, které se tam skrývá.

Ze situace je zřetelné, že ačkoliv příčinou jejich uvěznění jsou zamčené dveře, existuje řada dalších způsobů úniku. Proto i Vypravěč při črtání scény by se měl soustředit na dům jako celek a hráči zřejmě vsadí na to, nalézt „včas únikovou cestu“, než aby řešili zamčené dveře.

Jiná situace nastává, jestliže zamčené dveře jsou hlavním předmětem zájmu nebo pokud je předmětem zájmu něco, co je dosažitelné jen skrze tyto dveře. Představte si třeba dveře od královské pokladnice, jediné přístupové místo, které do ní vede a jediná možnost získat korunovační klenoty v ní uložené.

Jestliže se zdá, že situace nabízí jenom úzký manévrovací prostor řešení, může Vypravěč zúžit popis scény a přidat na detailech. Co je v sázce pak může znít „dostat se dovnitř a zmocnit se klenotů“. Na způsobu jako obvykle nezáleží. Pokud hráči nedokáží zámek vyhmatat nebo dveře rozbít mohou třeba zkusit z někoho klíč vylákat.

Třetím, specifickým případem je situace, v níž hráče zajímá právě a jen zámek. Představte si třeba situaci, v níž je do královského paláce povolán zámečník, aby pro novou královskou pokladnici vyrobil kopii zámku pokladnice staré, dílo dávného a geniálního mistra. Starý zámek a samozřejmě i vše ostatní musí přitom zůstat nepoškozeno. A je tu drobný problém, pokladnice je zamčená a klíč od ní se ztratil.

V této extrémní situaci je to, „Co je v sázce“ poměrně specifické „podaří se nějak duplikovat těžko přístupný zámek“ a fakticky to téměř jistě znamená, že je třeba jej otevřít (i když samozřejmě chytré hráče napadne, že dávný mistr mohl zanechat plány, chytrého vypravěče zase, že plány jsou v pokladnici). Každopádně jde-li skutečně o zámek, soustředí vypravěč svou pozornost a tím i pozornost hráčů zejména na něj a věnuje se mu do detailu.

Zdánlivě stejná situace – zamčený zámek tak může mít mnoho různých podob, různé měřítko i různé „co je v sázce“. To je důležité si uvědomit, abyste s tím mohli pracovat.

URČENÍ OBTÍŽNOSTI

Určení obtížnosti je kompetencí Vypravěče. Je určeno zvážením nástrah daných prostředím, situací, významem scény pro osud postav a děj příběhu apod. Vzdálenost, osvětlení, počasí, strach, zranění, ohrožení blízké osoby a jiné podmínky mohou s jinak zřejmou obtížností také pěkně zamávat. Vypravěč by měl v optimálním případě tyto obtíže i barvitě popsat a tak osvětlit a přiblížit hráči proti čemu jeho postava stojí. Tento popis je základem prožívání hry a měl by být co nejpoutavější a nejzajímavější (proto jsou ostatní účastníci vítáni pomoci vypravěči ve snaze jej takovým učinit).

V rámci vyhodnocení znamená určení obtížnosti počet odhadů, které bude Vypravěč vůči hráči mít.

- **nicotné:** 1 odhad (v odůvodněných případech)
- **velmi snadné:** 2 odhady
- **běžné:** 3 odhady
- **náročné:** 4 odhady
- **vysoce obtížné:** 5 odhady
- **téměř nemožné:** 6 odhadů
- **zhola nemožné:** 7 odhadů
- **absurdně šílené:** pokud nehrajete komickou hru, nemělo by se sázet na absurdně šílené nápady. Zkuste hráče přesvědčit, aby svou sázku zmírnil.

Nicotné

Tyto úkoly za normálních okolností téměř ani nevyžadují mechanické řešení. Jsou snadno zvládnutelné kýmkoliv, kdo problému rozumí a je fyzicky schopen jej vykonat. Ve zvláštních případech ale i takové akce mohou být problematické (postižení, bolest...). V tom případě se obtížnost hodu může použít hádání a event. i obtížnost odpovídajícím způsobem navýšit obtížnost.

Například šplhání na žebřík, skok do rybníka, zapamatování si obsahu zprávy, sběr lesních plodů.

Velmi snadné a běžné

Toto je obtížnost úkolů, se kterými se prostý smrtelník běžně setkává a obvykle i úspěšně vyrovnává. Jde o druh výzvy, jejíž překonání nepředstavuje žádné výrazné drama či napětí, za předpokladu, že je postava alespoň mírně schopná.

Například šplh po provaze s uzly, ošetření spáleniny prvního stupně (např. od slunce), žonglování se třemi jablky, hra na hudební nástroj tak umně, že nevyděsíte domácí mazlíčky, sepsání úřední listiny, vaření podle receptu, rozdělání ohně.

Náročné a vysoce obtížné

Tyto úkoly jsou hodné zřetele, neboť leží na hranici běžných lidských schopností. Bez vhodné přípravy či zkušeností je velmi obtížné jejich dobré zvládnutí.

Například jednoduchá chirurgie, oprava zámku, šplhání po útesu, stavba domu.

Téměř až zhola nemožné

Dokonce i ostřílení profesionálové zde sahají na hranice svých schopností a je docela možná, že někdo prostý prožije svůj život bez toho, že by kdy byl konfrontován s takto náročným druhem úkolu.

Například složitá lékařská operace, příprava jídel pro imperátora, navrhování paláců a chrámů.

Zhola nemožné

Sem dosahují jen ti nejlepší z nejlepších. Jenom hrstka lidí na světě dokáže úspěšně takovéto skutky konat.

Příklady: vyšplhání na nejvyšší vrchol světa, rozlomení prastarého magického tajemství.

Absurdně šílené

Na této úrovni se pohybují úkoly, které ovlivňují samotnou povahu či podstatu světa. Sázky pohybující se na úrovni absurdní šílenosti obvykle vedou příběh do komična, proto není-li to vaším cílem, zkuste sázku nějakým způsobem zmírnit.

Příklady: Změna charakteru magie, porážka mocné armády za pomoci hrstky nomádů.

MÍRA ÚSPĚCHU

Ve třetím kroku se hráč tajně rozhoduje, o jak velkou míru úspěchu se pokouší, neboť jedna věc je, že uspěje a druhá jak moc. Součástí této fáze je i psychologický odhad Vypravěče a toho, co by se mohl pokoušet tipovat, což velmi dobře a efektně zhušťuje atmosféru. Hráč si může zvolit číslo 1-X, kde X je hodnota použité dovednosti (tento rozsah oznámí Vypravěči). Vzhledem k tomu, že hodnoty dovedností jen zcela výjimečně přesahují hodnotu 20, lze velmi dobře k nastavení čísla použít dvacetistěnnou eventuelně dvě desetistěnné kostky. Pokud ani jedno z toho nemáte nebo nechcete používat, stačí číslo jednoduše napsat na kousek papíru.

- **prostý úspěch:** nastavení 1-4
- **efektní úspěch:** nastavení 5-9
- **výjimečný úspěch:** nastavení 10-14
- **famózní úspěch:** nastavení 15-19
- **zázrak:** nastavení 20+

Čím vyšší číslo si hráč vybere tím větší a parádnější může jeho úspěch být. Tím větší riziko na sebe ale také bere, neboť tím hlubší může být i jeho eventuelní neúspěch, který je ekvivalentní úspěchu o nějž postava usiluje. A také Vypravěči mají tendenci tipovat spíše vyšší čísla.

KONFRONTACE

Nyní je na Vypravěči, aby se pokusil uhodnout číslo, které si hráč nastavil. Tato část hry patří k velmi napínavým momentům, při němž nemají obě strany daleko k jadrným výrazům. Jejímu autorovi – Jersonovi tak patří právoplatný obdiv.

Princip konfrontace je velmi jednoduchý – Vypravěč tipuje určitý počet čísel odpovídající dříve stanovené obtížnosti úkolu z rozsahu, který hráč oznámil a z nějž si sám vybral jedno šťastné číslo. Pokud se Vypravěč ve svém tipu netrefí, akce hráčovy postavy uspěla v opačném případě nikoliv. Míra eventuelního neúspěchu je rovná míře nastaveného úspěchu. Usiluje-li tedy hráč o prostý úspěch a vypravěč uhodne jím nastavené číslo, půjde o prostý neúspěch. Usiluje-li o výjimečný úspěch dostaví se v případě uhodnutí čísla naopak nevýjimečný neúspěch.

REZOLUCE

V této závěrečné fázi je na hráčích a Vypravěči, aby společně a nerozdílně celou scénu dramaticky popsali a ztvárnili. Je to také poslední šance hráče nějakým způsobem smazat nebo umenšit případný neúspěch, zvrátit jej v úspěch nebo úspěch ještě zvýšit. Dobře popsaný úspěch může snížit neúspěch a v extrémních případech výkonu mísícího poetičnost a schopnost zanechat spoluhráče a Vypravěče v němém úžasu lze dokonce zvrátit neúspěch v úspěch.

Druhou možností jak si navýšit úspěch nebo naopak snížit neúspěch je dočasná ztráta bodu Aury (takto lze například snížit efektní neúspěch na neúspěch prostý). Pokud se ale snažíte změnit neúspěch v úspěch (tedy například z prostého neúspěchu udělat prostý úspěch) jde o permanentní a neobnovitelnou ztrátu bodu Aury. Znamená to, že tentokrát stála ještě Štěstěna při vás, ale stálo vás to část životní síly, která je nenávratně pryč.

Poslední možností jak zvrátit neúspěch v úspěch (tedy například proměnit výjimečný neúspěch ve výjimečný úspěch) je obětování (trvalá ztráta) některého ze symbolického předmětů.

MÍRA ÚSPĚCHU

Míra úspěchu či neúspěchu vypovídá o tom, zda se kromě toho „co je v sázce“ nepodařilo situaci zvládnout ještě o něco lépe, respektive hůře. Dosažení většího než „prostého úspěchu“, umožňuje zavést do hry drobnou či větší úpravu, která celou situaci ještě zdramatizuje.

Tyto úpravy mají výrazně příběhový charakter – tj. jejich podstatou je zajímavý a napínavý popis odehrávající se akce, který nemá v dané chvíli žádný vliv na samotné mechaniky (byť v budoucnu může hrát roli třeba v nastavení obtížnosti). Jde o vyprávěcí techniku, která hráčům umožňuje více ovlivňovat hru a prohlubuje spolupráci na společné tvorbě příběhu.

Prostý úspěch/neúspěch

Postava dosáhla právě toho, oč usilovala a co bylo v sázce, případně nastal opak této situace – postava prohrála sázku, do níž šla.

Popis průběhu a důsledků dodává zejména hráč dané postavy.

Efektní úspěch/neúspěch

Postava dosáhla toho, oč usilovala a co bylo v sázce, případně nastal opak této situace – postava prohrála sázku, do níž šla. Ale navíc k tomu se jí podařilo dosáhnout nějaké drobné pro ni výhodné (v případě neúspěchu nevýhodné) změny v jejím okolí či jí samé.

Popis průběhu a důsledků stejně jako drobné změny dodává zejména hráč dané postavy.

V souboji například poznamenání soupeře trvalou jizvou ve tváři nebo rozseknutím oděvu ve tvaru počátečního písmene hrdiny. Může jít také o možnost pronést nepřerušovaný až třicetivteřinový monolog.

Efektní úspěch pak znamená navíc způsobení (v případě neúspěchu utržení) jednoho šrámu (různého charakteru – dle situace).

Výjimečný úspěch/neúspěch

Postava dosáhla toho, oč usilovala a co bylo v sázce, případně nastal opak této situace – postava prohrála sázku, do níž šla. Ale navíc k tomu se jí podařilo dosáhnout nějaké mírné pro ni výhodné (v případě neúspěchu nevýhodné) změny v jejím okolí či jí samé.

Popis průběhu a důsledků stejně jako mírné změny dodává zejména hráč dané postavy. Vypravěč dodá navíc minimálně jednu další drobnou změnu odpovídající situaci.

Výjimečný úspěch pak navíc znamená způsobení (v případě neúspěchu utržení) jednoho poranění (různého charakteru – dle situace).

Famózní úspěch/neúspěch

Postava dosáhla toho, oč usilovala a co bylo v sázce, případně nastal opak této situace – postava prohrála sázku, do níž šla. Ale navíc k tomu se jí podařilo dosáhnout nějaké výraznější pro ni výhodné (v případě neúspěchu nevýhodné) změny v jejím okolí či jí samé.

Popis průběhu a důsledků stejně jako výraznější změny dodává zejména hráč dané postavy. Vypravěč dodá navíc minimálně jednu další mírnou změnu odpovídající situaci. A konečně spoluhráči dodají ještě další drobnou změnu, kterou situace způsobila.

Výjimečný úspěch pak navíc znamená způsobení (v případě neúspěchu utržení) jednoho vážného zranění (různého charakteru – dle situace).

Zázrak/katastrofa

Postava dosáhla toho, oč usilovala a co bylo v sázce, případně nastal opak této situace – postava prohrála sázku, do níž šla. Ale navíc k tomu se jí podařilo dosáhnout nějaké drastické pro ni výhodné (v případě neúspěchu nevýhodné) změny v jejím okolí či jí samé.

Popis průběhu a důsledků stejně jako drastické změny dodává zejména hráč dané postavy. Vypravěč dodá navíc minimálně jednu další výraznou změnu odpovídající situaci. A konečně spoluhráči dodají ještě další dvě výrazné změny, kterou situace způsobila.

Výjimečný úspěch pak navíc znamená způsobení (v případě neúspěchu utržení) jednoho vyřazení.

Doporučuji, aby se hráči o použitých změnách a popisu výsledku radili. Zvláště v případě kdy ten, kdo zrovna nastavoval svou míru úspěchu, nemá invenci nebo síly k tomu, aby svého práva vylíčit dramatický úspěch využil.

POSTAVA PROTI POSTAVĚ

V určitých speciálních situacích může dojít k tomu, že stojí jedna hráčská postava proti druhé. Mohou spolu například závodit a v sázce je, kdo se do cíle dostane jako první. Mohou spolu i soupeřit, pak je to typická situace kdo z koho. Vyhodnocení takového konfliktu je v zásadě stejné, jako bylo popsáno výše.

Všichni zúčastnění hráči nastavují číslo a u každého z nich Vypravěč hádá. Jednotliví hráči mohou mít nastaveno i mírně odlišně co je v sázce, důležité je, že se vše vyhodnocuje naráz. Ačkoliv se mohou lišit i použitou dovedností, získává to, co je v sázce ten hráč, který riskoval nastavením nejvyššího čísla a jehož číslo nebylo Vypravěčem uhodnuto.

Jestliže mají dva hráči stejné číslo, dosáhli výsledku zároveň a kompromisně. V rámci vyhodnocení popisem by hráči a Vypravěč měli společně pracovat na dramatickém popisu události. Dílčím způsobem by v sázce měli uspět všichni úspěšní (ale například pomaleji, méně výrazně atd.).

Obdobně uhodne-li Vypravěč čísla všech hráčů, nedaří se sice nikomu, ale nejméně si ublíží, nejméně v sázce ztratí ti, kteří nastavili nejnižší čísla.

- (Pro účely porovnávání čísel je bod aury pro zvýšení úspěch počítán jako +5 a permanentní bod aury pro změnu neúspěchu v úspěch počítán jako +25).

PŘÍKLAD: NASTRAŽENÝ MĚŠEC

Postava prvního hráče, si odložil batoh na lavici v hostinci a nyní si zády k batohu pročítá nabídku jídel. Postava hráčky – zlodějka se pokouší mu batoh ukrást. Aby to nebylo tak jednoduché, má hráčova postava na opasku symbolický předmět – naditý měšec (plný železa) speciálně pro účely nalákání zlodějů.

U hráče je v sázce „Zda si všimne a dokáže zabránit krádeži svého batohu“.

U hráčky je v sázce „Zda se jí podaří nenápadně zcizit batoh“.

Hráč i hráčka nastavují číslo. Hráč podle míry s jakou postava dává pozor a hráčka podle míry opatrnosti.

Je několik možný výsledků:

Vypravěč neuhodl číslo ani jednoho z nich, hráč má vyšší číslo. Zlodějky si všiml a chytil ji (je na obou hráčích, aby popsali průběh). Zlodějce se ale možná podaří z batohu něco uzmout.

Vypravěč neuhodl číslo ani jednoho z nich, hráčka má vyšší číslo. Podařilo se jí uniknout i s batohem (opět je na hráčích scénu popsat). Zlodějce ale možná při útěku něco pro důležitého vypadne.

Vypravěč neuhodl číslo ani jednoho z nich, oba mají stejné číslo. Zřejmě to dopadlo dost nerozhodně. Jak konkrétně je na hráčích.

Vypravěč uhodl hráčovo číslo. Zlodějka prchla i s batohem. Hráči se zřejmě stalo něco nepěkného při pronásledování.

Vypravěč uhodl hráččino číslo. Zlodějce se krádež nepodařila. Byla lapena a zřejmě předána do basy.

Vypravěč uhodl čísla obou hráčů. Oběma se stalo při pronásledování něco nepěkného. Ten s nižším číslem je na tom lépe. Například padli do rukou stráží, které je oba zavřely do chládku, ale toho s nižším číslem druhý den propustí, zatímco toho s vyšším si tam nechají…

Pokud hráč z nějakého důvodu neuspěje, může se rozhodnout ztratit svůj symbolický předmět (váček na opasku) a zvrátit situaci v úspěch. Ve hře to pak lze interpretovat třeba tak, že zlodějku nakonec přilákal víc jeho měšec a ten úspěšně ukradla, zatímco batoh nechala být.

8. POPIS

Čím temnější je nebe, tím světleji vyvstanou hvězdy.

- Leonardo da Vinci

Příběhová hra stojí a padá s dobrými dialogy a popisy. Zejména opravdu dobrý popis je pak záležitost krajně obtížná. Obecně se dá říct, že dobrý popis je krátký, intenzivní a výstižný, vzbudí pozornost a udrží napětí. Zaujměte spoluhráče pocitem reálnost a hmatatelnosti, vyvolejte v nich touhu dozvědět se víc a dál příběh rozvíjet.

Popisy přicházejí ve hře ke slovu zejména jednak při představení scény, rezoluci popisem a líčení meziscény. Ve všech těchto případech by měl být popis výsledkem spolupráce mezi hráči a Vypravěčem. Snažte si vzájemně nahrávat a pomáhat, když jeden neví, nastoupí další, který mu pomůže. Všimněte si, že hráč, který zrovna neví, obvykle předává slovo pohledem a pauzou v řeči.

Mějte vždy na paměti, že smyslem popisu není, aby byl rozvláčně dlouhý a nudný, ale aby vystihnul tři, čtyři klíčové, výrazné a pro postavu, situaci či scénu typické rysy, kterými se odlišuje od ostatních.

POPIS SCÉNY

Úvodní popis scény je hlavně (ale nikoliv pouze) na Vypravěči. Měl by hráče dobře zorientovat v situaci, naznačit možnosti toho, co by mohlo být v sázce, jaké prvky prostředí jsou využitelné pro interkaci. Zaměřte se zejména na smyslové podněty nejen zrakové (co postavy vidí), ale i sluchové, čichové a případě hmatové či chuťové nebo vnuknutí šestého smyslu.

V ZÁKULISÍ: CO DĚLÁTE?

Někteří Vypravěči mají zlozvyk končit svůj popis scény slovy „Co děláte?“ čímž dávají hráčům signál, že by měli popsat akce svých postav. Taková otázka je do jisté míry závadná, protože hráčům naznačuje, že by měli něco dělat, což nemusí být vždycky nutně pravda.

Zkuste se místo toho zeptat, „Co je v sázce?“ a spolu s hráči nejprve pracovat na tom, čím je situace riziková dřív, než budete řešit, co s ní.

POPIS MEZISCÉNY

Meziscény tmelí příběh mezi jednotlivými scénami, tak jako postavit dům vyžaduje nejen cihly, ale i maltu. Nabízejí nerizikové situace na jejichž popis však taktéž nerezignujte. Naopak. Náměty vzniklé v meziscénách mohou gradovat v drama v rámci následujících scén.

REZOLUCE POPISEM

Standardní popis výsledku scény je vyžadovanou nutností a nepřináší žádné výhody. Jde o něco jako.

Hrdina ponořil zlosynovi s jemným lupnutím prsty do očí. Zcela stoicky pozoroval, jak se vyzáblé šedé tělo sesouvá k zemi a mozkomíšní mok mu kane z prstů…

Vymazání jednoho neúspěchu respektive přičtení jednoho úspěchu (tj. například přechod z prostého úspěchu na výjimečný úspěch) vyžaduje dramatický popis, v němž postava využívá významným způsobem prostředí, které jí Vypravěč nabídl. Může jít o fyzické prostředí nebo o věci, které postava o světě ví jako třeba protivníkovy fobie nebo oblíbená květina milence. Lze také drobné detaily do prostředí přidávat, pokud zapadají do již popsané scény.

Hrdina před zlosynem ustupuje až do poslední chvíle, balancující na samé hraně propasti, v níž se bouřlivě mísí vroucí láva. V závěrečném zlomku vteřiny se kotoulem vrhne k němu se ženoucímu zlosynovi pod nohy a podmete jej tak, že ten se s kvičením zřítí do jícnu sopky, špatný odhad a trocha smůly však zapříčiní i hrdina se na úzkém výběžku neudržel, přepadl přes okraj a nyní visí na samé hraně, drží se jen jednou rukou a z prstu té druhé mu pomalu klouže prsten...

Zvrácení neúspěchu v úspěch je možné pouze jedinečným výkonem mísícím poetičnost a určeným schopností zanechat spoluhráče a Vypravěče v němém úžasu s ústy pootevřenými. Existuje-li pochybnost o tom, zda jde o jedinečný výkon, pak to jedinečný výkon není a neúspěch zůstává neúspěchem. Takový popis obvykle nastává tak jednou za herní sezení, ale to neznamená, že byste o něj měli usilovat vždy.

Zlosyn mrští proti hrdinovi planoucí dýku, takže ten je nucen zoufale balancovat na samé hraně propasti, aby se vyhnul jejímu zásahu. Snad jsou to slzy zoufalství v jeho očích, snad je to jen štiplavý dým vystupující z jícnu sopky, co mu rozostřuje pohled. Z posledních sil hledá jakoukoliv možnost úniku, jedinečnou šanci podržet si prsten navždy, zatímco se k němu zlosyn blíží pohrávaje si výhružně se svým bičem. V posledním zoufalém pokusu se hrdina rozeběhne proti němu a dříve než stačí švihnout, se jejich těla propletou v posledním, životním zápase. Tu je převaha na jedné, tu na druhé straně. Všechna čest a zápasnické finesy jdou stranou, kousání a škrábání je na pořadu dne. Nebezpečně blízko hraně, téměř bez dechu peroucí se klubko rozhoduje o bytí a nebytí nejen sebe samých, ale i celého světa. Nevnímají svět okolo sebe, neslyší přicházející kroky...

9. SKUPINA

Jeden dobrý přítel má větší cenu než sto příbuzných.

- Marcus Tullius Cicero

I přes veškerou snahu Vypravěče a hráčů se skupina nových hráčů nedá dohromady snadno. Abych ještě více podpořil vzájemnou kooperaci na všech úrovních hry, nabízím k možnému využití následující skupinové mechaniky, které přicházejí do hry postupně s tím, jak hráči získávají úrovně Osvícení.

Pomocí nich hráči vytváření určitou zájmovou skupinu (tým, gang, vojenský oddíl), za jehož členy se vzájemně považují a jako kteří se rozpoznávají.

ZALOŽENÍ TÝMU

První hráč, který dosáhne 2. úrovně Osvícení a dosáhne, tak schopnosti Člen týmu se obvykle stává jeho Zakladatelem (pokud chce), což je na jednu stranu velmi prestižní záležitost na druhou stranu víc práce pro něj.

Člen týmu s nejdelší dobou působnosti je tradičně považován za týmového vůdce (nedohodnou-li se členové týmu jinak), stanovuje jméno týmu a také jeho cíle. Samozřejmě je vhodné, aby tak učinil po poradě s ostatními. Získají-li dva či více členů 2. úroveň Osvícení současně a mají-li všichni zájem o post týmového vůdce, nezbývá než sáhnout po řešení stejném pro jakýkoliv jiný konflikt tedy po kartách.

SKUPINOVÝ BANK

Založený tým dostává do vínku také Zdroje. Každý člen skupiny, jenž do ní vstupuje, musí jako vstupní poplatek týmu věnovat minimálně jeden bod z libovolného svých Zdrojů (Auru, Bohatství nebo Reputaci), které tak on trvale ztrácí. Maximum není omezeno, takže velmi štědrý člen může věnovat třeba jeden bod Aury, jeden bod Bohatství a jeden bod Reputace. Tým dostává dvojnásobek vkladu jeho člena v příslušném Zdroji.

Tým může se Skupinovým bankem hospodařit velmi podobně jako s banky Zdrojů jednotlivých členů (včetně permanentních ztrát apod.) s tím rozdílem, že nad využitím skupinového banku v něčí prospěch se musí shodnout **všichni** členové týmu.

Je zde však jedna významná odlišnost. Nové body do Skupinového banku nelze přilévat a poté, co týmu Zdroje dojdou, se tým rozpadá a všechny týmové výhody se ztrácejí.

SKUPINOVÉ SYMBOLY

Skupina může sdílet společný symbolický předmět (za cenu 2 bodů Bohatství), který přispívá jim všem bonusem +3 do dané dovednosti stejně jako, jako by jim přispíval obyčejný symbol. Bonusy běžného a skupinového symbolu se nesčítají a jako obvykle rozsah dovednosti nemůže za žádných okolností překročit 20.

STÍN

Jednou z dalších mechanik, které stmelují skupinovou hru, ale na úrovni hráčské je tzv. „stínování“. Hráč, jehož postava dosáhne 3. úrovně Stínování se může (ale nemusí) rozhodnout využívat své schopnosti být Stínem jiné postavy. Stává se tak mimo jiné jejím jakýmsi vnitřním hlasem, který ji může komandovat (jako by byl jejím pánem), usměrňovat (jako by byl jejím rodičem) lákat na scestí (jako by byl ďáblem pokušitelem), dobře radit (jako by byl dědem Vševědem) nebo všechno tohle dohromady. Postava samozřejmě nemusí poslouchat a hráč může hrát Stín, jen tehdy, kdy chce. Je prostě tím vnitřním hláskem, který se občas probudí.

Pro volbu stínovaného hráče platí, že hráči se nesmí „stínovat“ navzájem. Jestliže je nějaký hráč vaším stínem, nemůžete si jej též vybrat ke stínování. Vyberte si někoho jiného.

SPOLUPRÁCE

Každý člen týmu se schopností Spolupráce, který vyniká, v určité dovednosti může přispět jinému členovi týmu v úspěchu ve stejné dovednosti. Pokud to situace umožňuje, zvyšuje kooperující společník rozsah odhadů daného hráče o 1 (má-li sám rozsah dané dovednosti 10 a víc) nebo o 2 (má-li sám rozsah 15 a víc). Stále platí, že rozsah odhadů nemůže žádným způsobem a tedy ani takto překročit 20.

ŠTÍT

Postava se schopností Štít může za 1 bod Reputace (ze skupinového Banku) převzít na sebe zranění, které právě utržila jiná postava, jež je členem týmu.

10. VEDENÍ HRY

Představivost je důležitější než znalosti. Znalosti jsou omezené, ale představivost obklopuje celý svět.

- Albert Einstein

Vedení hry je náročná a navíc dost nevděčná úloha. Z tohoto důvodu jsem se rozhodl nepokoušet se vecpat všechny informace a nápady o tom, jak vést hru do příručky pravidel, protože by to znamenalo nutné kompromisy co do rozsahu. Psal jsem proto spíš jen v náznacích, jako náměty na vaše další samostatné úvahy, nebo jako rychlý přehled před samotnou hrou. Cenným průvodcem a zdrojem rad vám ale bude příručka pro Vypravěče a hráče *CREET: Sláva a čest*, a také stránky *d20 v kostce* (www.d20.cz), kde naleznete spoustu nápadů a tipů pro vedení hry. Obojí bude průběžně aktualizováno a doplňováno.

Neváhejte využít ani internetu a poznávat další zajímavé zdroje informací pro hráče a Vypravěče. Vyzkoušejte i jiné hry, abyste zjistili, která vám nejvíce vyhovuje.

Přesto, abych nenechal začínajícího Vypravěče úplně bez pomoci, shrnu navíc k již řečenému alespoň pár dalších rad, jak si počínat. Předem zdůrazňuji, že snaha dosáhnout vypravěčského mistrovství je nikdy nekončící proces. Přesto se domnívám, že osvojení těchto základních bodů vám může být jedině ku prospěchu. Také pamatujte, že jako vždy nejde o dogma, kterého se musíte držet zuby nehty, ale spíše o obecné rady. Je na vás, abyste je přizpůsobili a pozměnili vzhledem k charakteru hry, kterou budete hrát.

DEJTE HRÁČŮM, CO CHTĚJÍ

Poznejte, co hráči chtějí a dejte jim to. Tak by se dala shrnout jedna z nejklíčovějších pouček hry. Hráči jsou různí a každý hledá ve hře něco trochu jiného. Někdo touží po úlevě od každodenních starostí života a chce prostě jen rozbít pár obličejů. A zase další si chce vytvořit nějakou výjimečně mocnou postavu nebo ztvárnit určitý specifický typ hrdiny se speciálními schopnostmi. Opět další hráč doufá v přemítání nad nitrem postavy nebo v poutavý příběh. Vaším úkolem je poznat tyto jejich touhy a nasytit je. Dát každému z nich v průběhu hry prostor, možnost zažít to, co hledá. To vůbec nemusí být snadný úkol. Abyste své hráče lépe poznali, musíte s nimi mluvit, diskutovat o jejich postavách, zjišťovat jaké plány s nimi mají do budoucna a čeho chtějí dosáhnout. Mluvte s nimi o hře a začleňte jejich nápady do svého vyprávění. Snažte se je zaujmout. Seznámení s hráčskými preferencemi je ostatně i smyslem nultého sezení. Tím by však vaše snaha neměla skončit, ale pouze začít.

Pamatujte, že hráčské preference se mění a snažte se mít vždy přehled o tom, na co má kdo chuť. Značná volnost systému je vaší výhrou, protože hráči si mohou svoje preference do hry zavést do značné míry sami. Vaším hlavní starostí tak je, abyste je v tom podpořili.

Méně zkušení Vypravěči se snaží hráčským preferencím vyhovět tak, že ušijí jednu scénu na míru jednomu hráči a další zase jinému. To je záslužná snaha, a pokud teprve začínáte, je to skoro víc, než by bylo možno žádat. S postupem času však přijdete na to, že ještě uspokojivější je, spojit v jedné scéně preferencí několik nebo dokonce všechny, byť se na první pohled jeví dosti nesourodě. Až to je opravdový koktejl, který si všichni vychutnají až do dna. Pokud se vám to ale nedaří, neklesejte na mysli, v tomto případě nejsou zkratky možné, vyžaduje to prostě léta zkušeností a ani tak se to nedaří zdaleka vždy, kdy by si to člověk přál.

NIKDY NEŘÍKEJTE NE

Pokud hráč žádá nebo chce provést něco, s čím tak docela nesouhlasíte, nebo právě zužitkovává účinek dosaženého efektu způsobem, který je vám proti mysli zkuste neříci „ne, tak to není“ nebo „ne, to nejde“. Je to bezesporu vaše právo coby Vypravěče, ale právě díky tomu, že toto právo máte, byste jej neměli používat. Taková věta je jedním z nejspolehlivějších zabiják zábavy a hry.

Pokud hráč něco chce, zřejmě tuší, že to pro něj bude zdrojem zábavy. Vy máte tendenci odmítnout zřejmě proto, že se obáváte o osud příběhu. Obojí jsou legitimní úvahy. Zkuste, ale vytěžit z obojího to dobré. Podpořte hráčovou verzi, ale zároveň jí zkomplikujte. Zkuste místo slůvka „ne“, použít osvědčenou frázi „ano, ale…“. Učiňte situaci méně snadno, více komplikovanou, napínavější. Na tomto principu je ostatně založena i mechanika vyhodnocování konfliktů v O Fortuně, která umožňuje za cenu určitých ztrát zvrátit neúspěch v úspěch.

Narafičte to tak, aby hráč dostal zábavu, o kterou žádá, ale aby se tím zvýšilo drama, zhoustla atmosféra, posunul se příběh. Nebuďte zlými Vypravěči. Buďte záludnými Vypravěči. Je to mnohem zábavnější. Nejen pro hráče, ale i pro vás.

Pokud se hráč pokouší o něco opravdu absurdního, zkuste přijít na kloub tomu, oč mu jde a pak mu naservírujte nějakou schůdnější variantu téhož.

STŘIH, STŘIH

Nebojte se dramatického a intenzivního stříhání scén. Hra nemá simulovat všechno dění, ale podobně jako třeba film sledovat jen ty klíčové události. Zapomeňte na to, že by hráči někoho třeba dlouhé hodiny vyslýchali. Zkraťte dialogy na zahájení rozhovoru a překonání počátečních obav nebo neochoty, získání jednoho či dvou kousků informace a rozloučení. Není důvod, proč by hráči měli důsledně pitvat vše až do naprostých detailů.

A to neplatí jen pro interakce s jinými postavami. Totéž se týká v podstatě všech činností. Mnoho motivů ve hře může a mělo by zůstat zahaleno tajemstvím. Pokud se hráči dozví vše, pokud je čas ve hře rovný času reálnému, přestává být hra zajímavá. Střihem do další scény můžete pracovat i s poskytovanými informacemi a udržovat hráče v napětí.

Střih je vůbec velice mocný nástroj v rukou Vypravěče. Zvažte jen, co to udělá, změníte-li tempo přísunu nových scén z pomalého plynutí v náhlou kulometnou smršť divokého

přívalu nových a nových podnětů. Zkuste gradovat děj pomocí střihu postupně i náhle a uvidíte, co to udělá. Experimentujte. A nezapomeňte se v pravých chvílích potutelně usmívat.

SPRAVEDLNOST A UVÁŽLIVOST

Buďte spravedliví a zacházejte se svou mocí opatrně: Veškerá moc v této hře je soustředěna ve vašich, Vypravěčských rukách. Pravidla jsou vaše nástroje. Užívejte je, ale nenechte se jimi chytit do pasti. Pokud je třeba je pozměnit nebo ohnout, aby to podpořilo příběh, udělejte to bez váhání. Zároveň si ale važte této své výsady. Vy i hráči vytváříte společné dílo, ale jen vy máte tyto rozšířené možnosti. Nenuťte hrát hráče tak, jak si představujte, že mají hrát, nechte je hrát tak, jak oni sami chtějí hrát. Právě proto, že jste nejmocnější postavou ve hře, byste měli své moci užívat co nejméně. A zejména se vyvarujte nadržování některému z hráčů nebo naopak ponižování a srážení některého z nich. Nepřináší to nic dobrého. Pokud hráči dělají chytrá rozhodnutí a směřují k úspěchu, neházejte jim příliš mnoho klacků pod nohy. Odměňte je za jejich úspěšnou hru a dejte jim poznat, že se jim tentokrát jejich hra podařila, jinak se budou cítit podvedeni.

Odměňte hráče dokonce i tehdy, když se jim hra nedařila. I pokud se jim nepodaří dosáhnout toho, oč usilovali, dejte jim pocítit alespoň drobný vedlejší úspěch. Snažte se každé herní sezení uzavřít s tím, že se hráči někam pohnuli a něčeho ve hře dosáhli.

KREATIVITA A NOVOST

Vyvarujte se používání stereotypů a klišé, zejména tehdy, když je nijak nezakamuflujete a neupravíte. Snažte se nalézat stále nové nástrahy a překážky, stále nové a zajímavé situace, kterým musí postavy čelit nebo ty klasické ozvláštněte tak, aby nebyly od nových tak snadno k poznání. A pokud už používáte nezaměnitelné klišé, pak jej využijte maximálně. Dejte hráčům pocit, že situace je díky použití klišé jasná a přehledná a jasná a pak tuto představu rozmetejte. Naučte se pracovat s očekáváními.

Snažte se také příliš neopakovat a nebýt snadno předvídatelní. Stejně tak protivníci by měli být různorodí a pokud možno ne ploší. Měli být mít svoje drobné radosti i strasti, různorodé zájmy a motivaci i vnitřní konflikty.

Nechte se inspirovat aktuálními událostmi, sledujte filmy, čtěte knihy a všímejte si v nich dobrých, využitelných scén. I zdánlivá maličkost z reálného světa může vytvořit obrovskou a napínavou scénu ve hře. Pokud vám úplně došla inspirace a na nic lepšího jste nepřišli, otevřete nějakou dobrodružnou knihu a zapíchněte prst do nějaké řádky. Z věty, kterou si takto vypíchnete, zkuste udělat příběh.

MÉNĚ JE NĚKDY VÍCE

Nekomplikujte si hru zbytečně. Hledejte rovnováhu mezi prostoduchou a dětsky naivní hrou a nepochopitelnou hrou zákrutů a podzákrutů, vrstev a dalších vrstev. Hledání tohoto zlatého středu je velmi náročné, nebojte se ale zavrhnout svoji propracovanou strukturu intrik když vidíte, že hráči vůbec nechápou, která bije. Vyvíjejte a pozměňujte komplikace za pochodu. Nedržte se nutně toho, co jste si doma připravili, pokud je jasné, že hra je příliš jednoduchá nebo náročná. Naučte se přizpůsobovat aktuální situaci a improvizovat dle potřeby.

JE TO UMĚNÍ

Uvažujte o RPG jako o umění: když se rozhodujete jaké je počasí, nechť odráží náladu postav – nebo a to je podobně účinné, nechť je s ní v kontrastu. Dodejte příběhu tempo vzrušujícího filmu, rychlé akční scény střídejte s pomalejšími a jemnějšími, které rozvíjejí postavy. Ukončujte sezení halasnými vyvrcholeními a nebojte se hráčům prozrazovat víc, než vědí jejich postavy.

JDE O ZÁBAVU

Bavte sebe i ostatní: Když se u hry nebavíte vy, jak by se mohli bavit hráči? Vypravěč bez nálady je špatný vypravěč. Najděte si v příběhu nějaký moment, nějakou postavu nebo téma, které vás baví. Ale nezapomínejte ani na to, aby se bavili hráči. Hra má být zábavná pro všechny. Hledejte takový kompromis, který to umožní.

NEPANIKAŘTE

Pokud se hra nedaří, pokud už si zoufalstvím rvete vlasy, vyhlaste přestávku a chvíli popřemýšlejte nad tím co dál. Ačkoliv to může znít legračně, je to míněno zcela vážně. Nejlepší nápady se dostavují na záchodě. Odskočte si. A i když třeba ani tam na nic nepřijdete, pamatujte si, že nejde o nic zvláštního. Občas se to stává každému z nás. Konec konců RPG jsou jednou z nejnáročnějších her vůbec.

SLOVO ZÁVĚREM

Někdy mám vážně pocit, že s postupující zkušeností se člověk jako Vypravěč stále zhoršuje, takže potom si musí psát nové a lepší systémy tak, aby si kompenzoval svoje narůstající nedostatky.

Ale teď zas trochu vážně. Vysledoval jsem, že hlavní překážkou Vypravěče jen on sám a zejména jeho obava z neúspěchu, jeho plachost a podceňování svých vlastních schopností. Pokud si budete věřit, pak uspějete. Je to přesně takhle prosté. Sebedůvěra je klíč k dobrému vyprávění jako nic jiného a ve srovnání s ní i ty sebelepší rady, které jsem se vám snažil alespoň ve zkratce poskytnout na předcházejících stránkách, blednou jako hvězdy na nebi za svítání. Bohužel sebedůvěře vás žádná příručka nenaučí. Tu musíte najít sami.

Ze srdce doufám, že se vám O Fortuna[SE] líbila a že i pokud ji nebudete hrát, se k ní budete občas vracet alespoň jako k inspiraci. Teď už ale hlavu vzhůru a odvážně do dalších napínavých a dobrodružných příběhů, přeji vám mnoho zdaru při jejich vyprávění.

Hodně štěstí!

Alek „Alnag“ Lačev
Praha, 11. března 2007

(Tato stránka je záměrně prázdná)

I Lucius Magnus nespal dvakrát klidně ve svém stanu. Blížící se zima se dobývala dovnitř s nedobytností, kterou nemohla odvrátit ani trojice ohřívadel, rozmístěných okolo jeho lůžka. V jednu chvíli ho probudil šramot, což na věčně neklidných hranicích Hibernie Ferix nebylo možno podceňovat. Naučeně, po paměti, sáhl po meči, ale ten byl pryč.

Skulil se z lůžka tak rychle, že by mu jeho obratnost leckteří mladší vojáci mohli závidět. Ale jen díky své mrštnosti a štěstěně byl zavržený člen imperátorovy rodiny stále na živu. Sice svým způsobem ve vyhnanství jako velitel legií umístěných v Hibernii, ale přesto naživu. Až do teď.

Jeho vlastní meč propíchl slamník lůžka, na kterém doposud ležel. V záři řeřavých uhlíků ohřívadla viděl jen bělma černě podmalovaných očí barbara, který se snad jakýmsi kouzlem dokázal nestřeženě proplížit do zimního tábora legií a pokoušel se jej zabít.

Lucius se nadechl k výkřiku, ale to už se na něj divoch prudce vrhnul. Bránil se vším, co mu přišlo pod ruku, a doufal, že padající mísy s ovocem, překocení stoličky a nakonec i ohřívadla přivedou stráž před stanem k zásahu. Nic se ale nestalo. Když si domyslel, že není jiné naděje, vrhl se do zoufalého protiútoku. Meč se mu zakousl do ramene, ale prudce tepající krev přehlušila veškerou bolest. Jídelní dýku, kterou nahmátl, vrazil protivníkovi do stehna a srazil ho na zem. Veškeré bojové finesy přešly v nefalšovanou rvačku. Až když tělo pod ním zcela zvláčnělo a mrákoty ze ztráty krve se začaly stávat stále víc reálnými, ztěžka vstal, žehnajíc štěstěně, že stála na jeho straně.

Až když rozsvítil olejovou lampičku, aby si ošetřil zranění, pochopil svůj omyl. Ten, kdo ležel na zemi, byl jeho pobočník. Oblečen v barbarských kožkách a s jejich válečným malováním, ale přesto Latin každým coulem…

JE ŠTĚSTĚNA VRTKAVÁ?

Po mnoha letech své existence má Creet konečně i vlastní herní systém, jenž v sobě kombinuje to nejlepší, co současné hry na životní příběhy nabízejí a jde dokonce ještě dál...

Poznejte jaké to je skutečně mít moc nad svých vlastním Osudem. doslova ve svých rukou. Vyprávějte s pomocí O Fortuny vzrušující a napínavé příběhy, plné nečekaných zvratů a unikátních momentů, které si budete dlouho pamatovat.

Hrajte právě tak, jak budete mít chuť, bez nutnosti činit kompromisy. Veďte osudy své postavu od skromných počátků až k ohromujícímu hrdinství nebo ďábelské proradnosti. Poznejte všechny stránky toho, co obnáší být v centru všeho dění.

Neváhejte a vydejte se na cestu velkých příběhů s pomocí tohoto unikátního herního systému, nyní v jeho nové a ještě lepší inkarnaci.

Basilisk's eye publishing & www.d20.cz