

RRP G  
CZ SK  
DESIGN



## Obsah

### Téma

- 4 Tvorba hry  
Ecthelion<sup>2</sup>
- 9 Střept snů – post mortem  
Matouš „Erric“ Ježek
- 15 Stories of the Empire  
Ecthelion<sup>2</sup>
- 17 Velké problémy s malými hrami  
Jiří „Markus“ Petrů
- 21 O tvorbě dobrodružství: Aktivní vs. pasivní příběh  
Petr „Ilgir“ Chval
- 28 Hranie podľa starej školy a minimalistické pristupy k hernému dizajnu, časť 1.  
Michal „Bifi“ Sedlačko
- 32 Rozhovor: Martin „Bouchi“ Kučera  
Jozef „Joe“ Kundlák

### Zápis ze hry

- 37 Příběh Impéria, který zazněl na Gameconu  
Ecthelion<sup>2</sup>

### Pravidelné rubriky

- 40 Herní světy pro Dungeons & Dragons 2 – Forgotten Realms a Eberron  
alef0
- 44 Zahrajte sa s nami – Space Alert  
Peter „Peekay“ Kopáč

### Iné

- 46 Recenzia na Střept snů  
Michal „Bifi“ Sedlačko
- 49 Tribe 8  
Goran

## Úvodní slovo

Vážení čtenáři,

můžete číst již patnácté číslo elektronického časopisu DRAKKAR, které vychází již podruhé v novém rozložení a designu, který (jak doufáme) vám usnadní čtení a ještě lépe zpřístupní obsah. Stále však není konečný, a pokud k němu budete mít jakékoli připomínky, budeme velice rádi, pokud nám je napíšete.

Téma tohoto čísla je zvláště znějící termín „RPG CZ+SK Design“. Ptáte se, co můžete od DRAKKARU tentokrát očekávat a zda se redaktoři konečně nezbláznili? Obě otázky jsou na místě, ale nakolik můžeme soudit, zcela při smyslech vám překládáme číslo, které se věnuje našemu (tedy českému a slovenskému) designu RPG a RPG fenoménu u nás jako takovému. Oslovili jsme české a slovenské tvůrce a podařilo se nám získat zajímavé články i rozhovor, které, doufáme, budou pro vás podnětné a přínosné. Pokud budete mít k některému článku otázky, připomínky nebo s ním budete nesouhlasit, pak máte možnost se

k němu vyjádřit na RPG Fóru, kde bude (s určitým technickým zpožděním) ke každému článku založena debata.

Venku se pekelná vedra střídají s intenzivními lijáky, což je ideální doba na to, začít se do tohoto čísla a třeba i – kdo ví – začít pracovat na vlastním RPG? Přes hlasy o tom, že RPG v Čechách, na Moravě a Slovensku je na ústupu a že přichází pro tento druh zábavy soudný den, máme za sebou další ročník RPG Kuchyně, velice úspěšný Gamecon, letos vyšlo několik nových domácích RPG (o dvou z nich zde najdete článek), v plánu jsou další nejméně tři dosud neohlášené (DRAKKAR má dobré zákulisní informace ;- ) a velice zajímavé projekty – a byl ohlášén vývoj DRAČÍHO DOUPĚTE 2 (o něm se více dozvíte v rozhovoru s Bouchim). Zdá se tedy, že nás čeká nikoli soudný den, ale snad nová renesance. A k ní můžete přispět i vy! Nejen tvorbou nových RPG, ale třeba i publikováním článků v Drakkaru. Rádi vaše články a texty zveřejníme – informace, jak můžete své články poslat, najdete zde: <http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=204&t=7073>.

Neradi bychom vás ještě dále zdržovali od DRAKKARU, protože jeho obsah je přece tím, co vás na tyto strany přilákalo, a proto vám přejme příjemné čtení!





TÉMA

napsal Ecthelion<sup>2</sup>

## Tvorba hry

*Snadný a jednoduchý návod, jak napsat konzistentní RPG hru a nezešít z toho. Na základě praktických zkušeností. Nejdříve trocha teorie a později trocha praxe a nakonec spousta práce...*

Česká (a slovenská) internetová komunita kolem RPG her je poměrně malá. Přesto se na jejím poli objevila celá řádka původních herních systémů, stejně tak oba ročníky soutěže **RPG Kuchyně** (<http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=237&t=5550> a <http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=237&t=6569>) prokázaly, že se zde nachází celá řada schopných (a hlavně ochotných) designérů.

Jsouce autory několika **RPG produktů** (<http://sote.rpgforum.cz/projekty.html>), rozhodli jsme se sepsat zkušenosti, získané při práci na těchto (i jiných) projektech. Na dané téma tedy vznikla dvojice článků. V tom prvním a hutnějším (to je ten, který právě čtete), kde jsme se pokusili naše zkušenosti a poznatky zobecnit do uceleného průvodce psaním RPG. Druhý (to je ten kratší) se zabývá přímo psaním Stories of the Empire (naším v mnoha ohledech zásadním produktem).

Pokud se do něčeho podobného jako je psaní RPG ze záliby nebo zvědavosti pouštíte, možná vám pohled těch, kteří tím již prošli, bude užitečný. I ty ostat-

ní, kteří si chtějí přečíst, co designování RPG obnáší, vítáme v zákulisí...

Tento článek se bude snažit spíše zaostřit na tvorbu nekomerčního RPG produktu pro prostředí internetu (v článku to později několikrát nazvu familiérně „indie“ – nezlobte se prosím, jen si tím ulehčuji život). Pro komerční produkt by jistě platila také, ale zde by byly nároky na kvalitu ještě větší. Rozhodně nejde o univerzální řešení – popisujeme zde jednu z mnoha možných cest (i když tato je alespoň trochu prošlapaná). Nejedná se v žádném případě o žádné dogma, jako spíš něco, s čím byste měli vést polemiku a dospět sami k vlastnímu názoru.

Doufám, že si rozumíme, tak vzhůru do čtení!

### Proč další hra?

Čas od času narazíte na názor, že psaní nového systému je k ničemu, že vše co bylo možno napsat, již bylo napsáno, a

že není potřeba psát nové hry a navrhovat herní systémy. Podle něj se všechno dá hrát se stávajícími RPG systémy.

Tento a podobné názory jsou samozřejmě mylné. Každá rolová hra přináší unikátní způsob hraní, unikátní herní rutiny a zvláštní herní zážitky. Je pravda,

že na poli tradičních her jako D&D nebo GURPS již bylo řečeno a napsáno mnoho, existuje ale mnoho dalších herních prin-

cipů a konceptů, které nejsou zdaleka podporovány tolika hrami. Zcela jistě také existuje spousta jiných a neprobádaných přístupů nebo herních konceptů, na které se můžete soustředit. Psát novou hru tedy má smysl.

### Nahrazení rozdělování produktů na systém a setting

Většina tradičních her používá typologii herních produktů na tzv. systémy a settingy. Toto rozdělení je užitečné i zajímavé, ale standardní přemýšlení o těchto

pojmech nevede k úplně ideálním výsledkům.

Robustní a všeřešící systém, bez zaměření na setting, bude obsahovat příliš složitých a nadbytečných prvků, protože vlastně neví, jaké příběhy bude vyprávět. Snaží se připravit na vše a nezaměří se na nic. Navíc je kniha napsaná naprosto suchopárným způsobem, protože text neobsahuje žádné popisy prostředí nebo atmosféry – prostě mu chybí něco, co by příručku odlehčilo.

Mnohem lepší je pracovat s konstruktem „hry“. Tím je příručka obsahující jak popis prostředí, žánru a způsobu vyprávění, tak i mechaniky ušité na míru tomuto způsobu vyprávění a prostředí. Designér si musí vytýčit, jaký druh herního zážitku chce hráčům nabídnout a jakými metodami ho bude dosahovat. Je samozřejmě otázkou, do jaké míry bude setting propracován, ale pokud bude ve hře přímo přítomen, umožní ušít knihu přímo na něj.

Tvorba pouze settingu je také legitimní cestou, jak nabídnout hráčům nové zážitky – důležité je jen zvážit vol-

bu systému, který hra bude využívat. Jako autoři zkrátka nebudete mít takovou kontrolu nad hrou a budete zpracovávat pouze její kulisy. To je absolutně v pořádku, nechcete-li se systémem zatěžovat, je ale třeba, abyste si toho byli dopředu vědomi.

## Koncept

Tvorba konceptu je první a nejdůležitější částí procesu vývoje hry.

Tvorbě počítačové hry předchází tvorba takzvaného „koncept dokumentu“. I v případě vývoje RPG by koncepční dokument měl vzniknout. Tento dokument obsahuje základní pilíře a myšlenky hry. Je to první věc, která na hře vznikne a během vývoje hry se na ni již prakticky navazuje. Obvykle neobsahuje (a ani by neměl obsahovat) detailní mechaniky ani směrnice, jako spíš principy a herní zážitky, které mechanikami a pravidly chcete zabezpečit.

Koncepční dokument je sumář záměrů a cílů, kterých chcete herním de-

signem dosáhnout. V tomto dokumentu byste měli řešit to, jak bude vypadat hraní vaší hry a ne to, kolik vlastností bude mít postava. Už v této chvíli byste měli mít jasno v tom, jaké příběhy chcete vyprávět a na jaký styl hry se budete zaměřovat.

V průběhu dalších fází vývoje je pak vhodné několikrát zhodnotit to, jak váš herní design odpovídá původnímu zá- měru a jestli případný odklon od koncep-

tu je v pořádku nebo je naopak nežádoucí. V určité fázi je v pořádku se zastavit a zhodnotit dosavadní rozvoj. Je možné, že zjis-

títe, že jste si zvolili nevhodný nebo ne realizovatelný koncept. V takové chvíli se vrátíte zpět, vyhodíte nevhodné prvky a koncept přepracujete.

Přesto je nevhodné toto dělat vícekrát. Koncept dokument stanovujete proto, abyste si usnadnili cestu a zjednodušili vývoj. Práce je mnohem snazší,

„Koncept dokument stanovujete proto, abyste si usnadnili cestu a zjednodušili vývoj.“

když víte, čeho chcete dosáhnout a kam chcete dojít. Časté změny konceptu tuto startovní výhodu setřou. Je důležité si věřit a navzdory kritice či obtížnosti cesty se nevracet a dílo dotáhnout.

Ke kritice jen poznámka – je jasné, že ne všem se svým konceptem trefíte do vkusu. Jejich poznámky můžete zohlednit, ale je taky dobré si uvědomit, že to je podobné láteření někoho nad vepřovým řízkem, že by si dal raději jablkový koláč. O kvalitách toho řízku vám to nic nepoví. Je dobrá trocha zdravého tvůrčího sebevědomí a říct si – „Chápu, co se mi snažíte říct, ale myslím si, že můj postup je správný a půjdu touto cestou.“ Nebo „Zkoušel jsem to takhle a takhle a nakonec to bylo nejlepší takhle...“.

Uvědomte si, že vy jste ti, kdo se v projektu nejlépe vyznají a vědí, proč a z jakého důvodu řešili některé věci, tak jak je řešili. Na podněty musíte reagovat (bez nich se pohnete dál jen velice těžko), ale také můžete dospět k závěru, že „ano takhle je to také možné, ale toto řešení mi způsobí problémy zde a zde. Raději tuto chybu upravím takto...“ Ke každé kritice byste měli sami pro sebe

(protože to je důležité) zaujmout nějaké stanovisko. Je třeba si pro sebe ověřit, jestli náhodou kritik neměl pravdu a jestli třeba nenavrhuje lepší řešení. Ve chvíli, kdy si vyzkoušíte obě varianty a budete přesvědčeni o tom, že vaše řešení je správné, pak za kritiku poděkujte a jděte dál.

Součástí koncept dokumentu je také jeho varianta pro vydavatele a investory (říká se jí „proposal“).

Ta se převážně zamýšlí nad schopností hru prodat – tedy cílovými skupinami hráčů, dírami na trhu a podobně. Pravidlo úspěšné hry vždy znamená poznat své budoucí hráče – potažmo herní komunitu. Tady je na vás, jak budete toto hledisko zohledňovat. Pokud je pro vás nejdůležitější množství stažení a hráčích hráčů, neměli byste tuto část podcenit. Na místě jsou pak průzkumy trhu a rozsáhlé zamýšlení a tvorba konceptu v souladu se zájmy budoucích konzumentů. Pokud však pro vás je zajímavé spíše hledání cest a kritériem je kvalitní hra (ať to již znamená cokoli), nemusíte to přehánět.

Každopádně – pohled na každou hru

z hlediska ekonomického (tj. zastoupení konkurence, podíl na trhu, cena/doba vývoje, prvky designu, díky kterým se hra prodává...) může být zajímavý, i když pro „indie“ hru není stěžejní...

## Reference a řešerše

Už víte, čeho chcete dosáhnout a jak chcete, aby výsledná hra vypadala. Ještě před tím, než se pustíte do návrhu mechanik a psaní příruček, je dobré vyhledání referenční projektů a her, jejich studování a analyzování. Všimněte si toho, jak dosahují různých herních zážitků a jak pracují s mechanikami.

Snažte se vyvarovat bezhlavého opisování nebo aplikování konceptů bez jejich pochopení. Místo toho se poučte z chyb jiných a pracně nevymýšlejte něco již mnohokrát objeveného.

Stejně tak si dohledejte teorii, které se budete (nebo můžete) během práce na knize dotýkat.

Zcela jistě nepřečtete a neprostudujete všechny relevantní systémy – nezatěžujte se tím. Jste tvůrci, ne teoretici. Nejde o úplný obraz, ale o solidní přehled. Co přesně to pro vás znamená, je

už na vás, ale bez něj vám půjde práce jen těžko.

## Plán práce

Rozvrhněte si postup prací. Tvorba hry půjde jednodušeji, když vám bude jasné, CO máte psát. Na základě konceptu a krátkého rozpracování, by vám mělo (mohlo) být jasné, jaké mechaniky je potřeba vytvořit a jaké doprovodné texty napsat.

První část vývoje bude chaotičtější. Budete vytvářet, mechaniky, kreativně pracovat. Je obtížně přesně rozplánovat, kolik si která část vezme času. Přesto se o to pokuste.

Mít dobře rozplánovanou práci je základ úspěchu. Vedťe si nějaký záznam o tom, jaké části máte před sebou a co máte již úspěšně za sebou.

Stejně tak je dobré mít plán a vědět, kdy budete na hře pracovat. Snažte se to nějakým způsobem ukočirovat.

Užitečnou pomůckou jsou termíny a mezníky vývoje. Toto jsou nástroje ob-

vykle určeny pro týmovou spolupráci, ale dobře poslouží i vám. Jako motivace i jako pomůcka při plánování.

## Design mechanik a psaní knihy

Nejobsáhlejší a nejzajímavější část práce. Zároveň je však velmi individuální a tak je obtížné dávat jakékoliv konkrétní rady. Držte se rad popsanych v předchozí kapitole organizování práce, pomohou vám asi nejvíce.

„Mít dobře rozplánovanou práci je základ úspěchu.“

Při designování hry se držte tzv. principu KISS (převzato z managementu), neboli „keep it simple,

stupid“. Snažte se o co nejjednodušší schéma. Snažte se všechny mechaniky a postupy ořezat na kost. Tímto samozřejmě nehoruji pro jednoduchý nebo minimalistický design. Toto pravidlo byste měli dodržovat i při designování robustní na mechaniky orientované hry. Můžete mít spoustu mechanik a rutin, ale vždy se snažte, aby všechna vzorce byly co nejjednodušší, při přidávání mechanik vždy zvažte, jestli je jejich zařazení

nezbytně nutné a proč je nutné je zařadit. Musíte mít jasno, jak se promítnou do hry a jak bude vypadat hra s nimi i bez nich.

Další subjektivní rada – než začnete něco psát do Wordu, vždy si to dostatečně vyzkoušejte a promyslete. Nejdřív začněte s tužkou a papírem. Teprve když budete s poznámkami hotovi, začněte přepisovat do „konečné“ textové podoby ve Wordu.

Snažte se být uživatelsky příjemní. Pokud se kniha nebude dobře číst, málokdo se k jejímu přečtení odhodlá a hned budete mít málo reakcí. Vysvětlujte, jak se má vaše hra hrát. Každý systém je unikátní a vyžaduje rozdílný herní přístup. Popište ho.

## Testování hry

K správnému testování a ladění hry by se jistě našli povolanejší lidé, kteří by o něm měli hovořit. Je to přibližně stejná věda jako samotná tvorba hry. U profesionální hry se testování neobejde bez několika nezávislých testovacích skupin zkoušející různé fáze vývoje a bez pracovaných dotazníků a spousty po-

psaných stránek průběžných zpráv, jak nakládat s tou kterou verzí.

Pro podmínky „indie“ volně zveřejněné hry si můžete dovolit postupovat poněkud benevolentněji (to také závisí na tom, jaký koncept zvolíte – pokud již na začátku víte, že nedokážete zrealizovat složité testování, snažte se tomu podřídit celkový herní koncept).

Každopádně hraní a zkoušení je vždy lepší než pouhé teoretizování. Testovat můžete i jednotlivé mechaniky, ale ve chvíli, kdy máte utvořeno jádro, dejte si dohromady herní skupinu a snažte se odehrát několik sezení. Vývoji hry to jedině pomůže.

Stejně tak je dobré testovat systém i s jinými skupinami. Pokud je projekt již ve vysoce pokročilé fázi, můžete odeslat produkt dalším skupinám.

K feedbacku od testerů přistupujte podobně jako k jakékoliv jiné kritice (jen tu od testerů berte mnohem vážněji). Když máte nahlášenou chybu mechani-

ky, ještě to neznamena, že je chybně designovaná mechanika, může být špatně informace o tom, jak s danou mechanikou nakládat.

Výhodou práce na projektu, který hodláte distribuovat nekomerčně, je to, že můžete zveřejnit hru jen po částečném nebo ne úplném odladění. To, že se projekt dostane mezi lidi, pomůže opravit chyby a zjednoduší vám dokončení. Nevýhodou však stále je, že nedostatečně vyladěný produkt může odradit potenciální hráče.

Každopádně si ale buďte vědomi toho, že jakkoliv budete na projektu pracovat svědomitě, jeho poslední chyby budete odladovat ještě dlouho po jeho veřejném vydání...

## Forma a layout

Máte dopsáno. Mechaniky otestovány a odladěny. Doprovodné texty napsány, všechny kapitoly jsou dokončeny. Dobrá zpráva – ještě nejste hotoví!

Knihu musíte solidně odprezentovat.

Provedte korektury, kromě průběžného čtení a opravování chyb si najděte někoho, kdo po vás celý text přečte. Kultivovaný text bez pravopisných chyb je nutností, text s hromadou chyb a hrubek nebude číst nikdo.

Naformátované PDF působí mnohem lépe než plain text. Nemusíte mít žádný dokonalý layout s barevnými ilustracemi, ale zkuste si osvojit základní typografické zvyklosti. Snažte se o kultivovaný vzhled svého výtvaru a určitou „štábní“ kulturu svého projevu.

Nenechte poslední fázi zničit vaše úsilí. Platí, že celek je jen tak silný, jako je jeho nejslabší část. Prezentace je to, co hru prodává.

## Když máte hotovo

Pokud již máte výsledné PDF a hotovou hru, musíte ji rozeslat do světa. Umístění na FTP s případnými odkazy na web věnovaný vašemu projektu. Je třeba dát vědět o tom, že vaše hra existuje – rozeslat informaci o vydání na relevantní

„Hraní a zkoušení je vždy lepší než pouhé teoretizování.“



portály a diskuzní fóra a odpovídat na dotazy hráčů v diskuzích.

Pro větší popularitu hry je dobré informovat komunitu o projektu ještě před jeho vydáním a dokončením. Uvolňujte informace o projektu, popisujte průběh prací, budujte atmosféru. Je dobré podobné informace zveřejňovat až ve chvíli kdy jste si jistí, že je ve vašich silách projekt dokončit. Případné nedokončení a plané sliby si bude „komunita“ pamatovat ještě dlouho a ztracená důvěra se nabývá zpět jen velmi těžko.

Přestože je tento projekt spíše nekomerční povahy, snažte se evidovat počet stažení vaší hry. Bude to pro vás další z mnoha informací ohledně úspěchu/neúspěchu hry.

Stanovte nějaká pravidla pro nakládání s textem. Přestože dáváte hru k dispozici hráčské obci, neznamená to, že se vzdáváte svých práv. Přestože z hlediska českého autorského zákona nemusíte nic stanovovat, je dobré napsat několik zásad, jak si přejete, aby bylo s textem nakládáno (například požádat ty, kdo budou zveřejňovat váš projekt na svých stránkách, ať vás informují, ať víte, kam

váš projekt internetem doputoval, a podobně...).

## Uzavřený způsob proti otevřenému způsobu

S výše řečeným o postupném zveřejňování informací souvisí také způsob práce. Tento text se víceméně zabývá spíše uzavřenou metodou tvorby – tvůrce (nebo team) soukromě vytváří hru a informace uvolňuje pouze výjimečně. Do této kategorie spadají všechny naše projekty (například STORIES OF THE EMPIRE, TŘETÍ KRÁLOVSTVÍ a další).

Naproti tomu stojí tzv. otevřená metoda výroby, kdy autor většinu postupu rovnou zveřejňuje na internet a dává ho k dispozici fórovým čtenářům, kteří mu svými radami a kritikou pomáhají na projektu pracovat. To má své výhody a nevýhody.

Výhodou samozřejmě je spousta podnětů a podkladů, které v průběhu vzniknou, nevýhodou je, že ač se to úplně nezdá, autor projektu ztrácí úplnou kontrolu nad projektem, kritika může projekt vláčet mnoha různými směry a do držet koncepci může být problém (opět

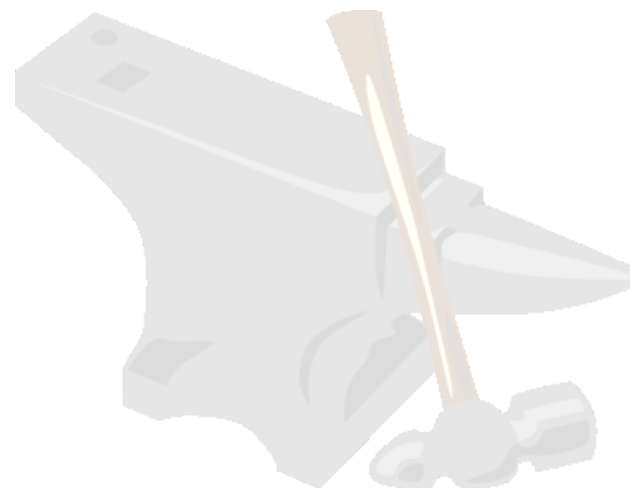
narážíme na problém smaženého řízku a jablkového koláče).

Jako příklady otevřených projektů přihodím zatím dva neúspěšné pokusy. NOS (<http://rpgforum.cz/forum/viewforum.php?f=194>) byl projektem, na kterém se měli podílet sami uživatelé. Bohužel zůstal jen částečně dokončen. Prokázal, že komunita má velkou kreativní sílu, schopnou navršíť velké množství nápadů, ale ve finále se musí projektu stejně ujmout jedna osoba, která projekt dotáhne z fáze hromadění nápadů do Konečné podoby. Musí být někdo, kdo řekne, které nápady se použijí a kte-

ré ne (nemusí to mít žádnou spojitost s tím, jestli jsou dobré) – bez toho se projekt rozmělnuje, stojí na místě a nikdo si není jistý, co platí a co ne.

Druhým příkladem projektu je OCEĽ A PLAMEŇ (<http://rpgforum.cz/forum/viewforum.php?f=225>), který se musel v určitou chvíli přetransformovat na projekt uzavřený.

Touto poslední poznámkou uzavírám toto pojednání o psaní RPG her. Pokud jste dočetli až sem, děkuji za pozornost. A doufám, že vám bude alespoň trochu k užítku. Každopádně přeji hodně energie a elánu do tvorby!





TÉMA napsal Matouš „Erric“ Ježek

## Střepy snů – post mortem

*A je to. Střepy snů jsou hotové, vytištěné a někteří z vás už je mají dokonce i doma. Po všech těch útrapách, které s výrobou a vydáním této nezávislé hry byly, jsem se rozhodl napsat post mortem (posmrtný list), jako ohlédnutí za uplynulými dvěma roky strávenými se Střepy snů. Chci předat nasbírané zkušenosti a usnadnit tak ostatním cestu za vydáním jejich vlastního produktu.*

## Na počátku

V roce 2007 jsem se vrátil z GameConu a začal víc chodit číst a přispívat na RPG forum, což mě opět vtáhlo na RPG scénu a zažehlo ve mně plamínek touhy vydat vlastní hru. Jako prvního jsem oslovil Michala Ivana, který souhlasil s ilustrováním tehdy ještě hypotetického projektu. Protože jsem se v té době příliš nevyznal v narativních hrách, přišlo mi nejvhodnější přibrat do party někoho, kdo se v nich orientuje dobře a zabývá se jejich designem. Oslovil jsem Pavla Kechajova (Bajo) a zhruba v půlce srpna 2007 jsme se dohodli, že začneme dělat novou vyprávěcí RPG hru.

Cíle byly celkem záhy jasné. Shrnuli jsme si filmy, které máme rádi, a řekli jsme si, že chceme, aby taková byla i sezení v naší hře. Netrvalo dlouho a měli jsme jasnou vizi systému, který bude umožňovat hraní „filmových“ příběhů – tedy nahuštěný děj, příběhové zvraty, příběh opravdu o hráčských postavách a také univerzální systém, aby v něm šel sehrát prakticky jakýkoliv příběh. V této

fázi bylo velmi důležité nepřemýšlet nad tím, jak to uděláme, ale čeho chceme dosáhnout. I zpětně mi přijde jako lepší krok vytyčit si cíle a pak usilovně hledat řešení, než brát cizí řešení a snažit se je lepit dohromady tak dlouho, než z toho něco vzejde.

Cíl a vize se ale zdaleka neskládá jen z toho, o čem bude hra. Je potřeba mít jasno v tom, kdo má hru hrát, kdo bude

„Prodávat v ČR / SR hru je takřka jediný způsob, jak dostat hru k lidem.“

hru potenciálně kupovat, kdo bude hru vydávat a jak se dostane k zákazníkovi.

Důvod, proč má smysl v ČR/SR prodávat RPG hru, není, aby na ní člověk kdovíjak vydělal, ale hlavně je to skoro jediný způsob, jak hru dostat k lidem (hráči obecně moc nehrají hry publikované zdarma na internetu) a také skoro jediný způsob, jak mít hru k dispozici v tištěné podobě za rozumnou cenu. Je totiž potřeba mít dost zákazníků, aby byla cena výtisku knihy v nějaké únosné výši. Vydávání her

minimálně pro mě není záležitost vydělávání peněz, protože si dovedu představit tucty lepších způsobů, jak zhodnotit investici, kterou takové RPG spolyká.

Protože jsem měl už dříve nějaké zkušenosti s výrobou RPG produktů, vznikla myšlenka, že bychom tehdy ještě nepojmenované STŘEPY SNŮ vyrobili na vlastní náklady a následně se pokusili prodat nějakému vydavateli. Vydávání her totiž stojí peníze a vy máte dvě možnosti. Buď někdo zaplatí potřebnou investici, ale pak musíte dělat hru tak, jak požaduje investor. Ten samozřejmě chce minimalizovat riziko, že o své peníze přijde, a proto vsází na jistotu. Nebo se rozhodnete udělat hru tak, jak chcete vy, ale zase si musíte sami sehnat peníze na vydání. A pak je otázka, jestli sami sobě věříte natolik, že vám hra alespoň vrátí to, co jste do ní vložili.

My jsme chtěli být nezávislí, udělat si hru tak, jak si myslíme, že je to správné, přestože by do toho žádný investor nikdy neinvestoval. Jenže kdo si myslí, že s nezávislostí získává svobodu, je tak trochu na omylu. Když si děláte hru sami, jste svázáni ohromnou spoustou věcí a

nakonec zjistíte, že se se svými názory čím dál více blížíte firmám, co do výroby RPG her normálně investují a nakonec jste sami sobě vlastními investory, kteří místo toho, aby dělali hry, musí řešit finance, reklamu, potenciál produktu na trhu, cílové skupiny atp. Máte nakonec tedy víc práce a s tou svobodou na tom nejste o moc lépe. Rozdíl je prakticky jen v tom, že stačí, když svému projektu sami věříte, že má šanci na úspěch. Sami ale pak nesete riziko, a máte na zodpovědnost, když se spletete (a bavíme se tu o investicích v řádech statisíců korun).

Na začátku vývoje jsme měli práci rozdělenou tak, že Bajo měl navrhovat systém a já jsem se měl starat o celý projekt, psát atmosférické texty, popis prostředí, techniky hraní a vedení hry. Hned na začátku jsem odhadoval, že ve dvou dokážeme tu hru udělat za rok, plus několik měsíců na testování, korektury, sazbu a dolaďování výsledného produktu. Představa v létě 2007 byla taková, že nejzazší termín, do kterého má smysl projekt dělat, je GameCon 2009. Hádal jsem, že potom už bude naše hra zastaralá, vzniknou nové větve herních

přístupů a hra nebude mít takový dopad, jaký by mít mohla.

To byl začátek, představy a očekávání. Po několika měsících vývoje se ale Bajo přestal do výroby hry zapojovat a asi po roce pro nedostatek času z projektu odešel úplně. Na podzim 2008 jej pak nahradil Peter Kopáč (Peekay), ale původní plány, které počítaly s tím, že na hře pracují stejným dílem dva lidé, se už nikdy nevyplnily.

## Design

STŘEPY SNŮ byl v podstatě první můj projekt, u kterého jsem si v klidu sedl a opravdu přemýšlel, co to má být za hru, jak ji podat hráčům, aby je bavila a aby ji uměli hrát. Byl to taky první projekt, kde jsem měl možnost začít úplně od začátku na prázdném listu papíru.

Tím, že jsme měli od začátku vytyčené cíle, jsme opravdu cíleně mohli hledat mechaniky a ptát se sami sebe „Opravdu to tak chceme? Potřebujeme tohle mít ve hře? Proč to máme takhle a ne takhle?“ Při designu jsem se opravdu pořád sám sebe ptal na to (zpočátku

při diskusích s Bajem, poté při diskusích s Peekayem), jaká má ta hra být a za jakým účelem je v systému ta či ona mechanika. Pokud tam bylo něco navíc, musel jsem to škrtnout, pokud tam něco chybělo, musel jsem to přidat. Občas to bylo těžké, ale podle mě by se měl každý designer naučit umět rozlišovat mezi tím, co se mu líbí a co je dobré pro hru. Sebelepší mechanika může v kontextu hry skřípat, a pokud není možné zařídit, aby neskřípala, musí pryč. Doby, kdy člověk jednoduše dostal nápad a všichni kolem z něj byli nadšení, jsou dávno, dávno pryč. Dneska je nutné nad každým novým řešením dlouze přemýšlet, nakreslit na papír spousty grafů a tabulek, rozebrat mechaniku na prvočísla a zase ji složit zpět a nakonec udělat experimenty a testy. A ani potom si stále nemůžete být jisti, že jste to navrhli správně a že vaše hra obstojí v konkurenci zahraničních produktů. Má zkušenost je taková, že není obtížné navrhout slo-

„Není obtížné navrhout složitý systém, ale čím jednodušší systém pro RPG chcete mít, tím náročnější je jej navrhout.“

žitý systém, ale čím jednodušší systém pro RPG chcete mít, tím náročnější je jej navrhout. Navíc u hry nenavrhuje jen systém, ale také to, jak budou hru hráči hrát, jak se budou chovat u stolu, kdy má kdo mluvit, co má právě říkat. To jsou věci, které v současných mainstreamových hrách moc popsány nejsou, ale podle mě jsou jejich důležitou součástí.

Hlavní koncepční vizí Střepů snů byl „filmový příběh“ a toho jsme se snažili držet. Přečetl jsem tucty statí na internetu o stavbě příběhu a pořídil si několik teoretických knih jak o scenáristice a dramaturgii filmu, tak o příbězích v počítačových hrách. To vše za jediným cílem – rozebrat „co je to vlastně příběh, jak ho lidé vnímají a proč jej tak vnímají“ a snažit se najít, jakým způsobem se tyto poznatky dají implementovat do RPG.

Pro design hry jsou důležité jak vědomosti, tak zkušenosti. Je opravdu důležité poznat co nejširší spektrum

různých her. Poznávat jak fungují, cíleně hledat proč tak fungují a učit se ty poznatky aplikovat ve vaší vlastní hře. Je možné, že někteří z vás jsou schopni na první pokus navrhnout dobrou hru. Já ale zjevně takový talent nemám, a proto jsem si o hrách nejdříve musel něco přečíst a spousty si jich zahrát, než jsem měl pocit, že jsem schopný něco designovat. To, že jsem se průběžně učil, co to vlastně znamená designovat hru, byl mimo jiné důvod, proč se systém STŘEPŮ snů několikrát z gruntu předělával.

Od naprostého začátku jsme žili ve strachu, jak vůbec předat naši hru hráčům. Většina lidí v ČR/SR hraje DRAČÍ DOUPĚ, DUNGEONS & DRAGONS, WORLD OF DARKNESS nebo GURPS a my jsme věděli, že naše hra je dost jiná, že je nutné u ní přemýšlet úplně jinak a hrát ji jinak. Hlavně jsme chtěli, aby hru byl schopný hrát kdokoli, kdo si přečte knihu. Byl to nelehký úkol a nakonec to byla skoro polovina designu věnovaná jenom tomu, jak hráče naučit STŘEPY SNŮ hrát. Je totiž potřeba myslet na to, co, v jakém pořadí a kontextu hráčům vysvětlujete. Kvůli tomu jsem většinu textů průběžně tak

dvakrát přepsal, protože zpočátku byl aspekt učení hry v dost tragickém stavu. Velice mi pomohlo, když jsem asi před rokem byl v Bratislavě a tam mi Michal Sedlačko (Bifi) bez servítek řekl, že je potřeba text napsat opravdu jinak, aby byli hráči schopni do hry proniknout. Znamenalo to věru hodně práce a přepisování, ale dnes už moc dobře vím, že to byla naprostá nutnost.

Na začátku jsem psal, že jsme šli cíleně po konkrétních designových řešeních. To samé platilo pro prostředí STŘEPŮ SNŮ. Chtěl jsem mít kompletní hru, což znamenalo přinést i nějaké prostředí (*setting*), které bude hráče motivovat hrát. Prostředí STŘEPŮ SNŮ bylo první opravdu od základů nedejnované. Přemýšlel jsem, jak vyrobit prostředí tak, aby bylo stravitelné prakticky pro kohokoli. Napadl mě velice zajímavý motiv snů, protože sny má každý člověk, je to přirozená věc, na které se dá stavět. Běžnému člověku se motivu snu chápě daleko snáz, než složité konstrukce panteonu bohů, principů magie apod. Nakonec je *setting* velmi nadřámcový, takže je jedno v jakém historickém ob-

dobí, nebo v jaké realitě se má příběh odehrávat.

Navíc se principy onoho nadřámcového prostředí přímo promítají do systému hry. Jak přesně, už tady prozrazovat nebudu, ale vězte, že systém a *setting* jsou úzce propojeny. Snažím se teď vysvětlit, že i taková věc jako *setting*, který většina lidí vytváří intuitivně a podle citu, se dá nedejnovat opravdu tak, aby seděla s hrou a měla nějaké významné pilíře.

Obecně bych design, jak jsem k němu přistupoval při práci na STŘEPECH SNŮ, shrnul jako tisíce malých rozhodnutí, kdy některá se dala učinit ihned a některá trvala měsíce. Řekl bych, že design vidím jako hledání kompromisů mezi tím, co chce designer, co chtějí hráči a čím nás omezuje trh.

## Výroba

Asi každého z vás napadne, že pro výrobu RPG hry je potřeba navrhnout systém a napsat knihu, jenže to zdaleka není všechno. Vydávání nezávislé RPG hry znamená také: testování, layout,

sazbu, management všech lidí, co se na hře podílejí (ilustrátoři, testéři, spolupracovníci), web, komunikace s partnery, distribuce, propagace, psaní článků, prezentační ukázkové hry, výroba dema, prezentačních nebo ukázkových materiálů, shánění financí apod.

Je toho víc, než se na první pohled zdá a každou jedinou část musí někdo udělat. Každá jednotlivá věc stojí čas a energii a věřte mi, že pracovat 16 hodin denně se nedá déle než pár týdnů. Dělat hru není hra. Je to především práce, obrovské množství práce. Pokud jednou budete chtít udělat svůj vlastní RPG projekt, snažte se uvědomit si hned na začátku, kolik práce do toho projektu budete muset vložit a jestli opravdu jste ochotní tolik do něj investovat. Přestože jsem měl jasnou představu, kolik práce vydání Střepů bude stát, stále mě to překvapovalo a najednou jsem byl na vážkách, jestli má vůbec smysl pokračovat.

Pokud pracujete v týmu nebo pod dohledem nějakého investora, vězte, že narazíte na problém „neviditelné práce“. Ve vývoji hry je potřeba udělat spoustu

miniaturních drobných úkonů, které ve výsledku nejsou vidět. V týmu pak mohou vznikat spory typu: „ty děláš míň a já víc“, pod dohledem investora pak „to jste za měsíc napsali v kapitole systém jen jednu A4?“. Přestože všichni pracovali na plné obrátky, výsledky práce nejsou vidět, pokud už s vývojem nemáte nějaké zkušenosti.

Doporučuji také dát si pozor na drobné práce, které se většinou objeví ke konci projektu. Myslím tím např.: psaní příkladů, vyrábění doplňkové grafiky, psaní motivačních textů, výroba připraveného příběhu, text na zadní stranu obálky apod. Zprvu se to nezdá, ale třeba napsat smysluplné příklady pro STŘEPY SNŮ mi zabralo celý měsíc práce. Stejně tak příběh probíhající napříč knihou trval napsat asi měsíc a grafika, jako deníky, grafy apod. to byla práce asi na dva týdny. Berte taky v úvahu, že nějaký čas vezme posílání emailů obchodním partnerům, psaní článků apod. Zdá se to směšné, že by email mohl znamenat nějakou velkou práci. Ale zkuste si jich za večer napsat 10 a uvidíte. Nemáte-li tohle zaplánováno, tak vás to ke konci

projektu může celkem překvapit, jako se to stalo mně.

Naštěstí jsme se nemuseli potýkat s velmi problematickou věcí, kterou je distribuce. Představa, že bych sháněl obchody, posílal jim knihy, psal vyúčtování atd. mě opravdu děsila, a nakonec rád jsem tyto distribuční starosti přenechal Altaru, který se nabídl, že bude Střepy distribuovat. Hra přesto zůstala nezávislá, protože Altar coby distributor nevěděl o hře o nic víc než veřejnost až do doby, kdy dostal do ruky hotový produkt.

Vraťme se ale zase zpět k samotné výrobě hry. STŘEPY SNŮ se vyvíjely od srpna 2007 až do léta 2009. Alfa verze knihy bez příkladů a motivačních textů byla hotová na konci listopadu 2008 a beta verzi kompletního textu se vším všudy jsem posílal na korektury někdy v březnu 2009. Pak trvalo přes dva měsíce, než byla hra zkorigována, vysázena a odeslána do tiskárny, kde opět trvalo téměř měsíc, než bylo možné dovést hotové výtisky ke křtu na Game-

Con 2009. Reálně tedy trvá minimálně 3–4 měsíce od dokončení hlavních prací do vytištění knihy. Je třeba brát v potaz, že všichni, kdo se podíleli na finálních pracích, normálně pracují nebo studují.

Při vývoji je obvykle velký problém s lidskými zdroji, tedy se spolupracovníky a pomocníky. Z lidí, co přislíbí pomoc, svůj slib opravdu splní tak polovina. Nikomu to nemám za zlé, obzvláště proto,

„Z lidí, co přislíbí pomoc, svůj slib opravdu splní tak polovina.“

že většina lidí, co se vývoje Střepů účastnila, to dělala ze své dobré vůle a zadarmo (tímto jim všem patří velký dík). Jen chci

vyjádřit, že je potřeba počítat s odlivem pracovních sil. Například z 10 přijatých testerských skupin se jich jen pět dopracovalo k tomu, že hrálo Střepy víc než jednou a asi tři skupiny se k testování nedostaly vůbec. Postojem některých testerů jsem byl docela zklamaný a demotivovaný. Ne proto, že by netestovali, to je jejich právo, já jim za práci bohužel nemohl zaplatit (ano testování RPG hry je práce), vadilo mi ale, že nebyli

dost zodpovědní ani na to, aby napsali, že testovat nemohou nebo nechtějí, někteří dokonce ignorovali moje výzvy po emailech. Pokud někdy budete nechávat testovat RPG, počítejte s těmito problémy a nenechte se jimi demotivovat. Děje se to, bohužel, asi není jiná cesta, než se s tím smířit. Podobný problém není jen s testery, ale obecně může nastat, s kterýmkoliv členem týmu. Čím déle hru vyvíjíte, tím větší riziko je, že ji opustí vaši společníci – jednoduše proto, že si najdou jiné zájmy.

Jak už bylo naznačeno dříve, počítejte také s tím, že budete jak systém (Střepy byly dvakrát přepracované) tak text (prakticky každé slovo textu bylo jednou až dvakrát přepsané) stále dokola předělávat. Připravte se na to a počítejte s tím ve vašem plánu.

## Ilustrace

S ilustracemi je to jednoduché, řešíte základní rovnici: kvalita × množství = cena. Chcete-li hodně kvalitních ilustrací, pravděpodobně se nedoplatíte, takže je potřeba hledat kompromis. Nejprve začnete ubírat na počtu, pak holt i na



kvalitě. Není problém sehnat kvalitního ilustrátora, reálný problém je ho zaplatit. Měl jsem velké štěstí, že se mi konceptem projektu podařilo oslovit Michala Ivana, který je opravdu na světové úrovni a byl ochotný se na STŘEPECH SNŮ podílet coby ilustrátor. Problém byl s jeho časem. Když jste dobří, tak je o vás zájem a když je o vás zájem, můžete si vybírat z nabídek takové, které nejen že vám vydělají hodně peněz, ale hlavně ty, které vás budou bavit. A protože se Střepy vyvíjely celkem dlouho, bylo těžké udržet si tohoto skvělého ilustrátora.

Nakonec jsme v zájmu dodělení projektu v dostatečné kvalitě přizvali další dva ilustrátory, kteří knihu obohatili i svými obrazy.

Ilustrací si můžete navymýšlet kolik chcete, pořád ale musíte myslet na to, kolik se jich stihne udělat, které jsou důležitější, jak to udělat, aby sazeče nebrzdilo to, že obrázky ještě nejsou k dispozici apod. Pokud nemáte opravdu velký balík peněz, nepočítejte moc s tím, že budete mít bez problému spoustu kvalitních ilustrací. A také je potřeba počítat s tím, že oilustrování knihy trvá zhruba rok.

Michal Ivan také nakreslil obálku pro STŘEPY SNŮ. Byl to velmi těžký úkol, protože jsme potřebovali něco, co zaujme na první pohled, ale zase to nesmí odradit. Vymýšlení motivu nám o to více ztěžoval fakt, že Střepy jsou univerzální systém, takže jsme nemohli jednoduše na obálku nakreslit trpaslíka se sekerou a prsatou amazonku. Obálka je pro knihu velmi důležitá, možná ještě více než interní ilustrace. V obchodě i v e-shopu se bude vaše hra prezentovat právě obálkou.

## Propagace

Pokud vydáváte hru, tak vy sami víte, že je skvělá, jenže ostatní to nevědí a vy jim to musíte sdělit. Propagace je ale velmi ožehavé téma. Lidé nemají rádi reklamu, berou ji všeobecně negativně, protože je ruší a otravuje a něco jim vnucuje. Je mi líto, kam všude jsem musel reklamu naházet, ale je to holt jediný možný způsob, jak STŘEPŮM

umožnit přežít. Jak už jsem psal na začátku, aby mohla hra existovat, musejí ji lidi hrát. Ale aby ji hráli, musí se o ní dozvědět. Pro český RPG trh je nepředstavitelné platit reklamu v časopisech natož v televizi, protože hra by nikdy na zaplacení reklamy v médiích nevydělala. Jedinou propagaci, na kterou jsem přišel, je využívat možnosti partnerů projektu a potom propagovat osobně v komunitách na internetu, na komunitních serverech a na conech. Nejlepší vizitkou pak je, když už lidé hru hrají a ona je opravdu dobrá. Pak sami hráči propagují váš produkt a to je pro RPG velmi důle-

žitý. Tam ale zatím STŘEPY nejsou. Občas se podařilo oslovit někoho v médiích nevšedností projektu. Proto stojí za to rozesílat informace do různých časopisů a e-zinů, ale počítejte s tím,

že drtivá většina nikdy neodpoví a zbytek vás přesměruje na inzertní oddělení.

„Vydát demo zdarma byl dobrý krok, protože lidé tak mají možnost se ke hře přiblížit a pochopit jak funguje. Hra pak má možnost čtenáře/hráče zaujmout.“

Nestačí ale jen psát, jak je vaše hra skvělá, nová a úžasná – i kdyby byla sebevíc. Je nutné lidi informovat víc, vysvětlit jim v čem je nová a v čem je tak skvělá. Také jim ukázat příklady, dát jim zdarma možnost nahlédnout do knihy a nejlépe pak demo systému. Od vydání LITE verze STŘEPŮ SNŮ mě nemálo lidí zrazovalo, ale i teď po vydání mám pocit, že vydat demo zdarma byl dobrý krok, protože lidé tak mají možnost o další krok se ke hře přiblížit, pochopit jak funguje a hra pak má možnost čtenáře/hráče zaujmout.

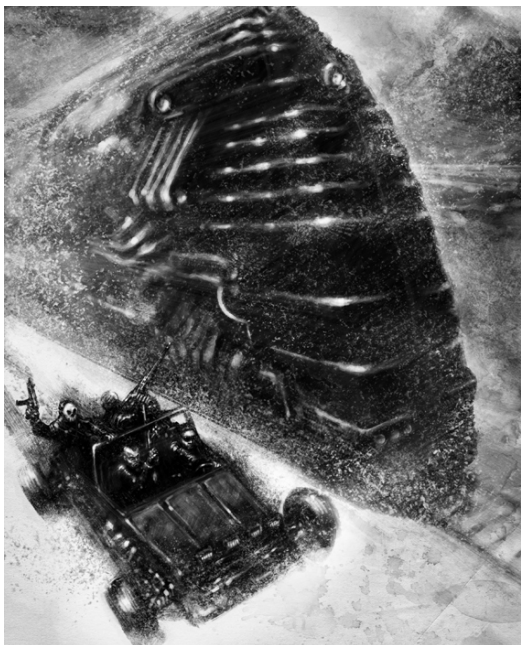
Vytvořit samostatný a často aktualizovaný web o projektu je naprostou nutností pro udržování stálého povědomí.

## Finance

První vize, jak naložit se Střepy snů, byla, že vyrobíme produkt, a až pak se jej pokusíme prodat nějakému vydavatelství. Z dnešního pohledu vidím, jak velmi naivní to bylo. Pro vývoj hry je potřeba toho hodně obětovat a dělat to s nejistým výsledkem, to by nás velmi rychle připravilo o nadšení a projekt by skončil. Začali jsme proto shánět partnery a

hlavně sponzory, ale jediným sponzorem, který byl ochotný naše snažení finančně podpořit, byl Fantasyobchod.cz (kterému za to děkuji).

Sehnat peníze na riskantní produkt není jednoduché. Investory hlavně zajímá, jak rychle a jak zhodnocená se jim vrátí investice, a jak už jsem psal, na začátku Střepy snů nejsou investičně příliš zajímavý projekt. Sponzorům je pak potřeba něco nabídnout, nikdo vám nedá



peníze jen tak, že jste to vy. Sponzory zajímá, jak moc bude váš produkt vidět a hlavně jak budou vidět oni, kteří vás podporují.

S penězi to tedy nebylo vůbec jednoduché. Naštěstí se objevila možnost, že bychom si na vydání Střepů půjčili peníze a spláceli je až z tržby po vydání. Vize toho, že opravdu nakonec nebudou peníze překážkou a bude možné vydat vlastní nezávislou hru, mě motivovala prakticky až do konce.

Nakonec se mi podařilo dát dohromady peníze na vydání z vlastní kapsy a také díky podpoře Fantasyobchodu už stačilo si půjčit od kamaráda jen malou část potřebných financí a Střepy snů mohly vyjít.

## Co se (ne)povedlo

Mám-li shrnout, co se na projektu nepovedlo, tak je to určitě motivace lidí v týmu. Nepodařilo se mi namotivovat Baja, aby pokračoval v práci, nepodařilo se mi zaujmout celou polovinu testerů apod.

Dále mám pocit, že se příliš nepo-

vedla propagace. Přestože to vypadá, že Střepy jsou české RPG s největší reklamní kampaní vůbec, pořád je to málo na to, aby hra mohla oslovit i nehráče. Bohužel propagace stojí hodně času a peněz a je velmi problematické nacházet smysluplné kanály, jak hru dostat mezi lidi. Při vývoji projektu se mi to moc nedařilo, tak věřím, že teď budu mít víc času se tomu věnovat.

Navzdory tomu si myslím, že se povedl výsledný produkt, že systém dělá to, co jsme si před dvěma lety předsevzali a že nakonec funguje a je to zábavná hra. Povedla se mi i výtvarná stránka a obecně prezentace celé knihy.

## Budoucnost

Bylo by bláhové si myslet, že projekt papírového RPG končí odesláním do tiskárny. Střepy snů mám v plánu nadále podporovat. Přemýšlel jsem o výrobě nějakých předchystaných příběhů pro LITE verzi a později i pro plnou verzi. Rád bych také psal tematické články jak hrát a vložil do nich všechno to, co se do knihy už nevešlo. Dále jsou v plánu nějaké další palety, prostředí, postavy a jiné in-

spirační materiály. Pokud by byl zájem ze strany hráčů dávat své postavy a nápady k dispozici ostatním hráčům, vystavil bych je na webu STŘEPŮ SNŮ, kde by si je mohl každý zdarma stáhnout. Plánuji i nějaké soutěže, ale ty až ve chvíli, kdy bude jasné, jestli hráči Střepy opravdu hrají nebo ne.

Nakonec bych chtěl říct, že vyrobit a vydat novou RPG hru opravdu není jednoduché, ale pokud by se přesto někdo z vás čtenářů rozhodl tímto směrem vydat, rád vám poradím, kde začít.

TÉMA napsal Ecthelion<sup>2</sup>

## Stories of the Empire

*Tvorba českého RPG, které je napsáno pro viktoriánské příběhy 19. století. Jeho východiska a závěry.*

STORIES OF THE EMPIRE jsou původní česká příběhová hra, která klade velký důraz na prostředí a příběh. Samotná kniha obsahuje jak herní systém, tak rozsáhlý popis viktoriánského prostředí 19. století a různých koutů světa, stejně jako lidí i jiných národů, které v Impériu žijí. Hra je na webu k dispozici zdarma (na adrese <http://sote.rpgforum.cz>) jako 160 stran dlouhý, plně ilustrovaný PDF dokument. Současně vznikla ještě také tištěná malonákladová verze.

Od začátku tvorby jsme chtěli vytvořit silně příběhově orientovanou vyprávěcí hru, která by hráčům v jediném balíku nabídla jak zajímavý a podmanivý svět, tak systém, který by byl upravený tak, aby mohli hráči odhalit jeho taje a zákoutí. Nechtěli jsme vydat jen svět nebo jen systém, ale hru jako takovou, aby si lidé mohli vzít naši knihu, kostky a mohli začít hrát a nemuseli listovat dalšími knihami nebo něco hledat ještě jinde. Jedním ze základních předpokladů byla také uživatelská přívětivost pro (nové) hráče – chtěli jsme vše poctivě vysvětlovat a nespolehat se na to, že některé pojmy hráči znají.

## Stavební kameny

Tato hra začala vznikat asi okolo Vánoc roku 2008. Psát jsme ji začali na základě zkušeností, které jsme do té doby nasbírali na poli RPG a také trojici stavebních kamenů:

První z nich je systém FATE, který jsme v té době hráli a upravovali. Došli jsme k závěru, že je to vynikající systém, ale není příliš dobře napsaný, protože mnoho revolučních věcí je v něm jen naznačeno a nejsou rozvedeny do podoby, jakou by si zasloužily. Mnoho věcí v něm také nefunguje nebo nepřináší ty výsledky, jaké by přinášet mělo. Během her s naší družinou jsme proto s tímto systémem experimentovali a upravovali ho tak, aby přinášel lepší možnosti pro hráče a příběh. Jedním ze zásadních prvků systému FATE jsou body osudu, které umožňují přenést část pravomocí Vypravěče na hráče, a umožňuje hráčům zasahovat do příběhu. Když má hráč pocit zodpovědnosti za příběh a hru jako takovou, pak je aktivní a je to jednoznačně vynikající vklad. Toho se nejlépe docílí právě přenesením určité části vyprávěcích pravomocí na hráče, protože pak

hráči mohou do příběhu zasahovat a jistým způsobem je pak „jejich“. Pokud vše připravuje Vypravěč a hráči nemohou nijak příběh změnit, upadají do apatie, protože se mohou snažit, jak chtějí a Vypravěč je stejně bude táhnout směrem, kterým chce on. Ztrácejí motivaci, pozornost a nakonec i chuť do hry. Proto jsme systém FATE upravili a ořezali o věci, které jsou nepodstatné, a naopak jsme posílili mechaniky, které pomáhají příběhu. Jednoznačně jsme jej také spojili s *konfliktovým řešením*, které nám přinášelo pro příběhovou hru nejvíce výhod a skvěle sedí na míru tomu, že hráči drží v rukách určitou část vyprávěcích pravomocí.

Třetím a neméně důležitým stavebním kamenem bylo *prostředí*. Stavěli jsme na několika komiksech, které jsme vytvořili ještě před začátkem tvorby hry. Měli jsme tak v kombinaci s prozkoušenou úpravou FATE, která nám dobře fungovala, také viktoriánský svět 19. století, kde magie stále proudí zemí a britští gentlemanové a mágové si potřásají rukou s elfy a skřítky. Věděli jsme dopředu, jaké příběhy chceme vyprávět a systém jsme



ještě dále během psaní knihy upravovali, aby tomu odpovídal. Stejně tak jsme měli v ruce velké množství obrazové materiálu z komiksů, z nichž mnohé ilustrace se pak objevily ve výsledné knize. Základy světa byly vytyčeny již v létě 2004, kdy jsem si do bloku naskicoval Neda Greywooda, postavu skřetího prodávče novin. V mnohém byl svět definován skrze něj.

## Psaní knihy

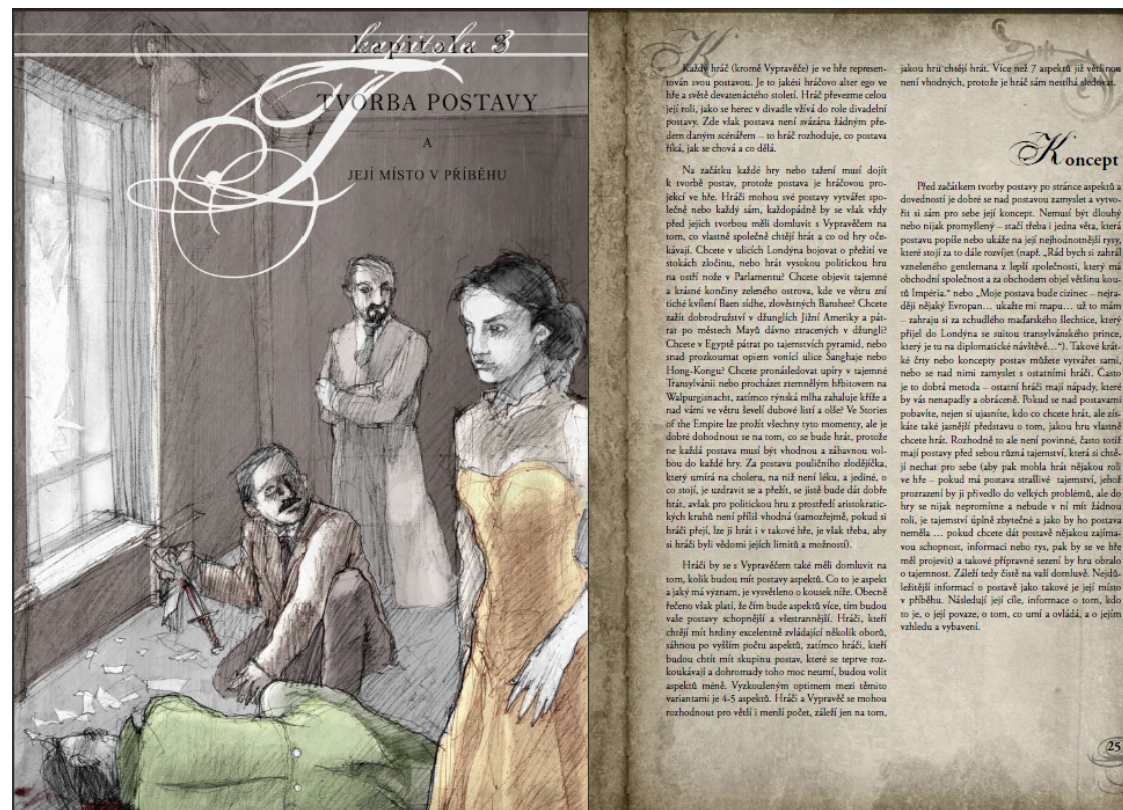
Do psaní knihy jsme se vrhli s velkým elánem, ale v podstatě bez mnoha zkušeností o velikosti úkolu, do kterého jsme se pustili. Chtěli jsme hru napsat a vyprodukovat rychle, ale výsledek byl samozřejmě úplně jiný. Většinu textu jsme sice napsali v rozpětí jen několika měsíců (přestože další kapitoly a části se dopisovaly až v podstatě do vydání knihy v dubnu letošního roku), ale zbytek času zabraly dokončovací práce. Věděli jsme už od začátku, že nechceme vygenerovat wordový soubor, kde by byly desítky stran prostého textu plného gramatických chyb. Sami pro sebe jsme chtěli vytvořit čtenářsky užitelnou příručku a knihu. Proto jsme také museli pracovat na ilustracích, layoutu a pře-

devším korekturách. V podstatě veškerý text šel proto na korektury, kterých se s laskavým svolením ujal Boubaque. Touto cestou mu musíme ještě jednou poděkovat, protože sám a obětavě prošel desítky stran textu a pomohl nám ho uvést do uživatelsky přijatelné podoby.

Následoval layout knihy a ilustrace, které se částečně vzaly z komiksů, ale velká část jich musela být vytvořena pro knihu úplně znovu. Snažili jsme se, aby obrázky podepřely atmosféru a uvodily příběhy a v knize je tak nakonec 81 velkých ilustrací (nepočítaje v to fotomontáže a další drobné obrázky). Layout měl plnit stejnou úlohu a jeho ladění jsme proto věnovali poměrně hodně času.

## Představení veřejnosti

Knihu jsme nakonec představili veřejnosti v polovině dubna a završili tak první fázi této cesty. Popravdě jsme po více než roční intenzivní práci na projektu chtěli pro nějakou chvíli Příběhy Impéria opustit, ale ohlasy, které jsme na knihu obdrželi nám daly podklad pro další práci a do budoucna tak zvažujeme na STORIES OF THE EMPIRE dále pracovat. Kromě oprav hlavní



knihy jsme také zvažovali vydání takového útlejšího sešitku pro mágy gentlemany, které by obsahovaly životopisy některých slavných mágů (ukázkové postavy), kteří mohou být nyní studentům vzorem, stejně jako detailnější popis magie na oštrovech i jinde užívané (podrobnější roze-

psání magie a popisy, jak ji uchopit a texty pro hráče i Vypravěče, jak s ní pracovat). V plánu jsou popisy magických rituálů, reliquií, předmětů neznámých sil, snad i něco málo o tajuplných končinách Férie a další věci, které se vám mohou hodit...



TÉMA

napsal Jiří „Markus“ Petruž

## Velké problémy s malými hrami

*Ptali jste se někdy, proč jen málokdo hraje malé tématické RPG hry, přestože se svou jednoduchostí a rozmanitostí vyloženě podbízejí příležitostným hráčům? Odpověď je možná překvapivá – tyto hry bývají zpravidla nevhodně napsané. Pojďme si položit otázku, jak napsat malou hru tak, aby byla skutečně použitelná ve chvílích, kdy se hráči octnou v jedné místnosti s kamarády a dostanou chuť jen tak si něco zahrát.*

Pokud jste posledních několik let nestrávil v jeskyni, nemohlo vám uniknout, že RPG scénu berou útokem desítky malých, silně tematických her. Díky překladům k nám pronikají hry jako POISON'D, RATPACK nebo 3:16, zaměřené na velmi úzké téma, s jednoduchými pravidly a často jen pár desítkami stran. Trendu se chápou dokonce i čeští a slovenští autoři, kteří (nejen) v rámci RPG kuchyně chrlí jednu tematickou hru za druhou. Tyto *malé hry* většinou nejsou stavěny na dlouhé kampaně, stačí čtyři, pět her a máte dohráno (načež můžete vyzkoušet jinou hru). A díky své jednoduchosti by měly být i ideální volbou pro jednorázové hry, situace, kdy se jen tak sejdete s kamarády a *máte chuť něco si zahrát*.

Sečteno a podtrženo, v dnešním hektickém světě, kdy si zdánlivě každý stěžuje na nedostatek času, by jednorázovky měly být milovanou kratochvílí a *malé hry* horkým zbožím.

A přesto, zdá se, jednorázovky nikdo nehraje a *malé hry* zůstávají avantgardním výstřelkem pionýrů. Proč? Neusínejme na vavřínech a nenalhávejme si, že je to zálibou hráčů v dlouhodobých

příbězích. Dovolím si tvrdit, že kámen úrazu se skrývá někde jinde – v samotných hrách. Většina *malých her* je totiž špatně napsaná. Tragicky napsaná.

Nejsilnější stránkou *malých her* a jejich marketingovým bodem by teoreticky měla být jejich jednoduchost, nenáročnost a svižnost. Pokud jste se však někdy pokoušeli některou z těchto her rozjet, nemohlo vám uniknout, že praxe se má jinak. Tvorba postav, vymyšlení zápletek, učení se pravidlům, jejich vysvětlování a v tom horším případě i zádrhely při hře a šití záplat na kolena – to vše se sčítá do minut a dokonce hodin „práce“ předtím, než se vnoříte do úvodní scény. Prakticky žádná *malá hra* není napsána tak, aby ji bylo možné *vzít a začít a hrát*. Autoři přejímají organizaci a styl textu z klasických her uzpůsobených na nekončnou kampaně a vůbec neřeší, jak zpřístupnit své dílo hráčům, kteří mají jen omezený čas na hru a přípravu. Doufají, že to bude fungovat tak nějak samo. Ne-funguje.

Tenhle článek je úvahou a provokací na téma, jak to udělat, aby „to fungovalo“. Zamýšlím se v něm nad dostupností

a otevřeností *malých her*, navrhuji zbourat některé mýty a dokonce se odvážím nastínit jeden či dva alternativní přístupy k psaní RPG. S nejasným cílem a bláhovým přáním, že by to mohlo inspirovat domácí designéry.

## Mekka jménem Dostupnost

Několikrát do roka jezdím na různé herní akce, kde pro nahodilé zájemce vedu jednorázová sezení nad *malými hrami*. Pokaždé to pro mě představuje stejný problém – je nutné udělat postavy, vysvětlit pravidla, možná dokonce vymyslet zápletky a scény. Na akcích míváte k dispozici značně omezené množství času a je nutné šetřit, kde se dá. I s přípravou doma však považuji za úspěch, když se mi podaří zahájit hru dříve než po hodinovém „úvodu“.

Desítky jiných Vypravěčů – možná dokonce i vy – řeší obdobné potíže. Ve snaze zkrátit čas úvodu na minimum vytvářejí předpřipravené postavy a zápletky, připravují „šizené“ varianty pravidel, snaží se pravidla vysvětlovat až při hře na ilustračních situacích, a tak podobně. Časem si tak každý vytvoří vlastní meto-

du, kterak rychle rozehrát *malou hru* i s neznalými lidmi. Poznatky a zkušenosti jiných Vypravěčů je však těžké sehnat, máte-li štěstí, dočtete se o nich na nějakém fóru nebo vám je prozradí známý. V opačném případě si však metodu, jak rychle spustit vaši oblíbenou *malou hru*, budete muset vyvinout sami.

Což je zarážející, když si uvědomíme, že přesně tyto metody by měla popisovat sama hra. Je přece v zájmu autora maximálně zpřístupnit své dílo jiným hráčům. Dostupnost by měla být nejpřednější prioritou každého designéra *malých her*, možná dokonce důležitější než chování mechanik a tvar používaných kostek. A ne, nemyslím tím „dostupnost pro naprosté začátečníky“, což je cíl z úplně jiné ligy. Bohatě by stačilo, kdyby *malé hry* byly dostupné hráčům RPG, kteří mají zrovna pár hodin čas a chtějí v něm vyzkoušet něco nového.

Dostupnost je kouzelné slovo, které zmítá game designem. U RPG her se s ním zatím prakticky nesetkáváme, ale u jeho spřízněných oborů – deskových a počítačových her – na něj narazíte na každém rohu. Jistě, jde o jiná média, ale

i tak si z nich můžeme odnést cenná poučení.

Existuje spousta deskovek, které se herní dobou 4 až 8 hodin podobají jednorázovým sezením RPG her. Rozdíl je v tom, že zatímco RPG nedokáží na krátké vzdálenosti popadnout dech, deskovky se cítí jako ryby ve vodě. Každá, i ta nejkomplexnější deskovka, má instrukce napsány tak, abyste ji mohli rozbalit a za pár (desítek) minut začít hrát, *aniž byste ji předem četli doma*. Je-li hra přece jenom příliš komplikovaná, nabídne vám dva režimy hry – jednoduchý pro první zahrání s novými hráči a „plný“ pro nadšence se spoustou času. Pro RPG hry nepředstavitelnost z říše snů, pro tvůrce deskovek samozřejmost, bez níž by se neodvážili ukázat na ulici.

Počítačové hry kdysi dávno vycházely v doprovodu tučných manuálů, bez jejichž důkladného prostudování jste hru ani nepochopili. Pak si jednoho dne kdosi uvědomil, že manuály jsou osina, již nikdo nečte. Dnes je nemyslitelné, aby hra vyšla bez *tutoriálu*, výukové mise, která vás naučí hru *při hře*. Dostupnost, dostupnost, dostupnost, zaklínají se de-

signéři a snaží se, aby se hráč mohl pustit do hry ihned po instalaci, aniž by musel přečíst jediné slovo z manuálu.

A stolní RPG hry? To jsou dinosauři z daleké historie, jako vystřižené z divokých 80. let. Nutnost strávit několik hodin před hrou u studování pravidel je zde považována za „samozřejmost“. Zdlouhavá příprava postav a zápletky je „nezbytnost“. Pouštět se do hraní RPG je jako pořídit si počítačovou hru, která se nedá hrát bez podrobného manuálu, nebo louskat deskovku se stostránkovým návodem. Jistě, jde to. Ale předem se můžete rozloučit s bláhovým nápadem, že byste si tuhle hru *jen tak* zahráli, když vás s kámoši přepadne nuda.

Nenechejte si nakukat, že „tak to prostě je“, že RPG hry se jinak dělat nedají. Není to pravda. *Malé hry* a indie designéři v posledních letech důmyslně bourají jedno „neporušitelné“ pravidlo RPG za druhým. Pravidla nemají kecat do příběhu? Porušeno. Hra nesmí mít předem daný konec? Porušeno. Vypravěč má vždycky pravdu? Porušeno. RPG hry jsou příliš složité na to, aby se daly rozbalit a hrát? Zatím neporušeno (byť

některé hry, třeba ta 3:16, se dostaly hodně, hodně blízko). Ale věřím, že již brzy se nám podaří zdolat i tuto metu.

Zkuste na chvíli uvažovat nad způsobem, jakým jsou organizovány informace v RPG knihách, a zapomeňte na dogmata typu: „nejdřív tvorba postavy, pak systém, pak kapitola pro vypravěče“ nebo „před hrou je nutné vytvořit postavy a vymyslet dobrodružství“. Naladte se na vlnu, která tvrdí, že nic není zakázáno. Můžete přepsat kterýkoliv text, zpřeházet pořadí kapitol, vymyslet libovolné texty, cokoliv. A teď si zkuste představit, jak by vypadala ideální příručka pro okamžité hraní.

To je náš cíl. Deskovky a počítačové hry nám budou inspirací.

## Bez přípravy přímo do hry

**Cíl: začít hrát co nejdřív od chvíle, kdy si hráči sednou ke stolu**

Tvorba postav a vysvětlování pravidel jsou děsiví žrouti času, kteří dokáží oddálit úvodní scénu i o více než o hodinu. Například kdykoliv jsem chtěl hrát MŮJ ŽIVOT S PÁNEM (<http://rpgforum.cz/anoťace/my-life-master>), strávili jsme

s hráči půl hodiny vymýšlením herního prostředí, půl hodiny tvorbou postav, patnáct minut vymýšlením zápletek (to byla moje práce, zatímco hráči šli kouřit) a další půlhodinu vysvětlováním pravidel. To jsou bezmála dvě hodiny, než vůbec začala hra. Chystáte-li se na kampaň, není to zas takový problém, nicméně pro jakoukoliv jednorázovku jsou dvě hodiny totální zabiják. Zbavte se jich!

Chcete mi odpovědět, že jsem v takovém případě měl vymyslet postavy i zápletky už doma, abych mohl na sezení přijít s připravenými deníky a jenom je rozhodit mezi hráče? Dobrá, to funguje, když například organizuji hru na conu. Pořád to však neřeší situaci, kdy se octnu s prázdnýma rukama na nějaké chatě a kamarádi mi náhle začnou povídat: „pojďme si zahrát Můj život s Pánem“! V takových situacích proklínám autora, který se do své hry neobtěžoval zapracovat sadu pro nouzové hraní.

**Tip číslo 1:** Každá *malá hra* by měla alespoň 3 předpřipravená dobrodružství i s postavami (pokud se postavy dají recyklovat, ušetřili jste si práci).

Chcete, aby vaši hru hrálo co nejvíce lidí? Tak pohněte svou línou kůží a co nejvíc jim usnadněte začátky. Připravené dobrodružství a postavy jsou pádným argumentem, proč hru vyzkoušet. Jejich absence naopak spolehlivě odrazuje. Máte-li hru, u níž je aspoň trochu možné rozdat hráčům hotové postavy a prohnat je ukázkovým dobrodružstvím, udělejte to.

Jste-li skutečně avantgardním designérem, možná máte dojem, že je naprosto nezbytné, aby si hráči vytvořili postavy přímo na míru, poněvadž připravené postavy by zničily kouzlo hry. Šijete si na sebe režnou košili, ale budiž. I v takovém případě se ale prosím zamyslete nad tím, jak přípravu maximálně urychlit.

Zatím nejrychlejší úvod do hry jsem viděl u jednoho mého kamaráda, který posadil nic netušící hráče ke stolu a začal: „Jmenuji se agent Woodbury a jsem rád, že jste projevíli zájem o práci v naší agentuře. Smím se zeptat na vaše jména?“ Když hráči vyblekotali nějaká fiktivní jména, zeptal se jich: „Jak jistě víte, náplň naší práce je značně esoterická. Často se potýkáme s nevysvětlitelnými

jevy, okultismem, magií či neznámými životními formami. Co vás dovedlo k názoru, že se pro práci vyšetřovatele hodíte?“ A tak dále. Vidíte to kouzlo? Hra začala okamžitě ve vteřině, kdy se hráči posadili, herní prostředí bylo vysvětleno ústy cizí postavy, jíž mohli hráči už v roli pokládat dotazy, a postavy samotné se vytvořily *přímo při hře*. Úplně jako tutoriál v počítačové hře.

**Tip číslo 2:** Musí-li si hráči vytvořit vlastní postavy, zkuste připravit úvodní tutoriál tak, aby si je mohly vytvořit už přímo při hře.

Když jsem testoval prototyp své hry ČASY SE MĚNÍ (<http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=237&t=6789>), zkusil jsem vykrást výše zmíněný trik. Nejenže jsme přímo v roli vymysleli, co jsou postavy zač, ale dokonce jsme vytvořili i jejich mechanickou stránku. „Potřebovali bychom si natukat vaše profily do počítače. Mohli byste nám prosím vyplnit tyto dotazníky (rozdávám hráčům deníky postav), které se vás týkají na vaše přednosti a slabiny? Budte prosím upřímní, nic si nenalhávejte. Chápu,

že vás bude svádět vyplnit si maximální Šarm, i kdybyste byli stydlíni. Ujišťuji vás, že na jakékoliv neshody brzy přijdeme, což se projeví na vašem osobním ohodnocení.“ Postavy, jejich jména, minulost a dokonce i statistiky – to všechno přímo při hře, v roli, a prokládáno představením herního světa z úst cizí postavy. V příští verzi tohle bude oficiální postup pro tvorbu postavy.

**Tip 3:** Až budete tvořit tutoriál, napište ho rovnou tak, abyste v průběhu tvorby postav i představili herní prostředí.

Až budete psát svou *malou hru*, zkuste vymyslet nějaký způsob, jak provést přípravu na hru přímo ve hře. Pak jej popište v číslovaných bodech, aby hráči mohli tuto úvodní scénu odehrát postupně, jak budou listovat knihou.

Nechcete mi říct, že vaše hra vyžaduje postavy na míru hráčům, ale zároveň neumožňuje podobnou úvodní scénu, že ne? Chcete? Nevadí, jsem si jist, že i v takovém případě vymyslíte něco, jak tvorbu postav a přípravu hry maximálně zkrátit. Seznamy nápadů, ze kte-

rých stačí jen vybrat si, co se vám líbí. Volně kombinovatelné prvky. Otázky na hráče ve stylu: „chceš radši tohle, nebo tohle?“ Určitě něco vymyslíte. Důležité je nenechat si to pro sebe a napsat to už do knihy.

**Tip 4:** Není-li možné nic z výše uvedeného, najděte si vlastní cestu, jak zkrátit přípravu jednorázovky na minimum...

...a napište na RPG Fórum, na co jste přišli :)

## Stránku po stránce

**Cíl:** minimalizovat množství informací, které musí hráči a Vypravěč číst před první hrou

Druhou komplikací, která mě vždy tížila na srdci při hraní *malých her*, bylo to ohromné množství textu, které je třeba před hrou přečíst. Nejdřív nastudovat celou příručku, jen abych zjistil, že mnohé texty a pravidla na prvním sezení nepoužiju. V tom horším případě navíc zjistím, že pravidla jsou příliš komplikovaná a že si budu muset na jednorázovku připravit nějakou šizenou verzi. Jinými

slovy: hodiny strávené čtením, hodiny strávené přípravou LITE verze pravidel. Jaké by to bylo krásné, kdyby za mě tyto problémy vyřešil už autor.

Vzpomeňte si na to, jak vypadají návody k deskovým hrám. Informace jsou řazeny podle toho, v jakém pořadí vstupují do hry. Nejdřív rozmístění figurek na desce, potom samotná hra, pak závěrečné počítání bodů, teprv potom otázky a často kladené otázky. RPG hry často toto chronologické řazení nedodržují – nejdřív máte tvorbu postavy (kterou nepotřebujete, protože Tip 1), pak máte seznam vybavení (o němž ještě nevíte, k čemu slouží), pak jádro systému a teprve nakonec texty o tom, jak se hra vlastně hraje (kapitola pro Vypravěče). Kdybyste knihu četli odzadu, udělali byste líp.

Složitě deskové hry se rovněž často pyšní jednoduchou variantou pravidel, který zabírá dejme tomu jednu třetinu textu. Hrajete-li jen tuto variantu, dvě třetiny stránek nemusíte ani nalistovat. V RPGčkách se vám nikdo neobtěžuje dělit na jednoduchou a složitou hru, všechno je to hezky promíchané dohromady a vy předem nevíte, co je důležité

– to abyste náhodou nepodváděli a nepřeskakovali. Jen si hezky přečtete všech 64 stránek a pak se rozhodnete, které dvě třetiny nepoužijete.

Dost už toho! *Malé hry* si zaslouží úplně jinou strukturu příruček než klasické kampaňové hry!

**Tip 5:** Rozdělte knihu na dvě části. Do první části dejte jednoduchá pravidla pro 1. sezení, do druhé dejte „nástavby“ a „rozšíření“ pro hráče, kteří se rozhodnou hrát dál.

Pátý tip může v praxi dost možná znamenat, že některá pravidla budou v knize vysvětlena dvakrát – jednou v jednoduché části, poté v kompletní části. No a co? Využijte toho, v té první části je podejte „jako pro blbé“ a v té druhé části je popište už jenom zestručněně. Koneckonců, hráči se je naučili už na prvním sezení.

**Tip 6:** Jednoduchou část napište chronologicky podle toho, jak budou prvky vstupovat do hry. Složitou část už můžete udělat s „klasickým“ členěním.

Obě části pravidel vyžadují jinou organizaci. Zatímco „klasická“ pravidla musejí být hlavně přehledná, aby se v nich dalo zpětně vyhledávat, „jednoduchá“ by měla sloužit jako průvodce hrou krok za krokem. V jednoduché části tedy využijete chronologického členění, zatímco v plné verzi už můžete dělit normálně podle témat.

Dělení knihy na různé části podle toho, které kdy budete potřebovat, samozřejmě může mít mnoho podob. Krásným příkladem je hra PARANOIA (<http://rpgforum.cz/anotace/paranoia>), která využívá dělení pravidel na části podle barvy bezpečnostního oprávnění (což jsou v zásadě úrovně). Hráčům s postavami na nejnižším oprávnění (= na 1. úrovni) stačí přečíst pouze kapitoly lemované černým okrajem, ty obsahují nejzákladnější informace. S postupem po oprávněních přibývají nové části, nové informace a nová pravidla, nicméně na začátku si toho stačí přečíst jen relativně málo (Vypravěč bohužel musí číst vše, za což má PARANOIA body dolů).

Až budete psát svou *malou hru*, vžijte se do role Vypravěče, který se vaše



dítka pokusí hrát poprvé. Co bude potřebovat? Co naopak nebude potřebovat? Co si bude muset přečíst na první rychlou hru? Bude muset selektovat některé části pravidel? Všechny tyto otázky přidělávají práci a oddalují okamžik, kdy bude možné začít hrát. Snažte se je vyřešit předem – koneckonců, jako autor sám nejlépe víte, co je na jednorázovou hru třeba a co ne.

Vaším cílem je napsat hru tak, aby stačilo přečíst potřebnou část max. za půl hodiny před hrou, a nebylo nutné studovat pravidla předem doma.

## Důkaz konceptu

Abych neuzavřel článek jenom planými řečmi, pokusím se jej zakončit názornou ilustrací toho, jak by mohla vypadat *malá hra* připravená na okamžité hraní. Berte to prosím jen jako doprovodný příklad, žádnou bernou minci. Budu pracovat se svými Časy se mění, jedinou hříčkou, kterou jsem se kdy pokusil sesmolit. Toto je její fiktivní budoucí verze:

### Jednoduchá část

1. Úvod – jednostránkové představení settingu, kde se vysvětlí, že postavy

jsou sovětští agenti cestující v čase, kde plní různé úkoly. Jednostránkové vysvětlení, jak hra probíhá, čím začíná a končí, co se v ní děje. Nevysvětluji, co je to RPG, hra je pro znalé hráče.

2a. Několik předpřipravených postav. Popis úvodní scény, kde cizí postava Kyrilov vítá postavy na základně a vysvětluje jim, co bude jejich prací. Postavy odpovídají na otázky a tím se navzájem představí

2b. Alternativní začátek pro ty, co si postavy chtějí vytvořit sami. Popis úvodní scény, kde cizí postava Kyrilov vítá postavy na základně a vysvětluje jim, co bude jejich prací. Hráči odpovídají na připravené otázky, čímž utvoří postavu i její mechanické vyjádření.

3. Generování zápletky – Kyrilov odvede postavy do místnosti s velkým počítačem, na jehož obrazovce postupně naskakují data. Hráče nechám házet kostkou, tím se určí, jaká data to jsou. Z těchto dat utvoříme zápletku (mimo roli). Alternativně k dispozici trojice již připravených zápletek.

4. Popis samotné hry. Vysvětlení, jak má Vypravěč zarámovat scény a co

mají dělat hráči. Vysvětleno, že příběhové konflikty se řeší hodem kostkami (ale zatím ne jak). Zmíněno, že existují speciální pravidla pro bonusy do hodů (ale nejsou popsána). Příklady hry využívající ukázkových postav a scén z ukázkových zápletek. Řečeno, čím končí hra.

5. Pravidla – stručně a přehledně jak funguje vyhodnocování a jak lze získat bonusy. Šízeno, pouze LITE verze.

6. Konec hry. Popis závěrečné scény zpět na základně.

### Složitá část

7. Rekapitulace vyhodnocovacího mechanismu a speciálních pravidel pro bonusy. Tentokrát kompletní (více možností), ale méně okeců.

8. Pravidla pro zkušenosti a rozvoj postav mezi sezeními.

9. Pravidla pro správu základny, vybavení a kariérní postup.

10. Pravidla pro tvorbu postavy, pokud nechcete používat tutoriálovou misi.

11. Pravidla pro tvorbu kampaní a zápletek, pokud nechcete používat náhodný generátor.

Jak vidíte, myšlenkou je vytáhnout ze hry naprostý základ a sestavit z něj úvodní tutoriálovou část. Ve druhé části se poté rekapitulují kompletní pravidla a doplňují se o další rozšíření a nástavby pro delší hraní.

## A co vy?

Smyslem tohoto článku bylo inspirovat vás a vyprovokovat vás ke kreativnímu uvažování nad způsobem, jakým se píšou RPG. Nyní je na čase, abych se vás zeptal, co si o problematice myslíte vy. Také vám připadá, že *malé hry* nevyužívají svůj plný potenciál a jsou zbytečně nedostupné? Ztotožňujete se s mými tipy? Nebo s nimi naopak nesouhlasíte?

Esej je pouhým základem budovy, která nikdy nebude dostavěna, pokud ze základů nevyroste diskuze. Zvu vás tedy na RPG Fórum, kde několik dní po vydání tohoto čísla Drakkaru (nestíháme všechno najednou ;)) založíme diskusi na téma uživatelské přívětivosti her. Budu velmi rád, když se v ní potkáme. Zejména mě zajímají vaše vlastní koncepty a nastínění struktury příručky.

Těším se na vás.

TÉMA

napsal Petr „Ilgir“ Chval

## ***O tvorbě dobrodružství: Aktivní vs. pasivní příběh***

*Sešli jste se v hospodě u jednoho stolu, protože jinde nebylo místo. Když jste vypili už nějaký ten pohár, přitočil se k vám jakýsi člověk s kápí na hlavě.*

*„Vypadáte jako schopní dobrodruzi. Nesháníte náhodou práci? Něco bych pro vás měl...“*

*Téměř každý hráč RPG tohle někdy zažil, nebo o tom aspoň slyšel. Někteří hráči to zažívají stále znovu. Proč? Je to nejjednodušší a osvědčená cesta, jak začít dobrodružství? A jak se asi takové dobrodružství bude dál vyvíjet?*

Tento článek má být úvahou nad tím, jakými způsoby je možné nahlížet tvorbu dobrodružství. Nebude přitom nijak vybíhat z mantinelů. Které vytýčilo DnD a u nás DrD. Půjde tedy o klasický herní přístup, kdy vypravěč vymýšlí zápletku, svět a cizí postavy, a své hráče následně příběhem provází. Protože je tento přístup nejvíce spjat s fantasy, veškeré příklady v článku budou odpovídat tomuto žánru.

### **Vysvětlení zvolených pojmů**

Ačkoli pojmy „příběh“ a „dobrodružství“ mohou splývat, pro účely článku je budeme rozlišovat. Zatímco dobrodružství je souhrn představ, které vypravěč zaznamená do své paměti či na papír, a při hře je bude nějakým způsobem předávat hráčům, příběh je to, co na tomto základě vznikne. V klasických hrách je tvorba dobrodružství z 90 % doménou vypravěčů. Ale příběh, ten vzniká až nedílnou spoluprací hráčů.

Přestože má být tento článek o tvorbě dobrodružství, nevyhneme se ani vedení hry, což spadá spíše do

tvorby příběhu. Tyto dvě oblasti jsou nedílně spojeny.

Je jistě mnoho způsobů, jak nakládat s příběhem, a já bych se rád vyhnul samoučelnému kategorizování. Pojmy „pasivní a aktivní“ tedy neberme jako nějaké škatulky, do nichž se musí vejít každé dobrodružství, ale spíše jako póly, k nimž jednotlivé příběhy zaujmají určité postavení.

V pasivním příběhu jsou hrdinové stavěni před nějaké úkoly, které si často z nějakého důvodu zvolili sami. Celé zápletky se tedy točí kolem jednoho problému (či jejich série) a končí jeho vyřešením. Typickým příkladem je detektivka s ústřední postavou profesionálního vyšetřovatele. Pasivní dobrodružství ve své extrémní podobě se drží schématu *zadání úkolu – řešení úkolu – odměna*. S družinou dobrodruhů je tu nakládáno jako s jednotkou univerzální námezdní síly, jejímž posláním je za úplatu řešit rozličné problémy společnosti i jednotlivců.

Stačí si otevřít nějakou dobrodruž-

nou knihu či pustit film – a s velkou pravděpodobností narazíme na něco, co v tomto článku nazývám příběhem aktivním. Velká část příběhů je psána tak, že hlavní hrdinové jsou sami vtaženi do víru událostí a vypořádávají se s nimi podle svých sil. Nejde tedy o „prefabrikované dobrodruhy“, kteří by byli předem určeni k řešení hrdinských úkolů, ale o „běžné lidi“, kteří se hrdiny teprve stávají. Aktivní příběh samozřejmě může vzniknout i v RPG, základem mu bude aktivní dobrodružství.

Jako dobrý příklad kontrastu mezi pasivním a aktivním příběhem poslouží dvě notoricky známá díla stejného autora: *Hobit* a *Pán prstenů* z pera mistra Tolkiena. Ne náhodou jsou tato díla v takovém kontrastu. *Hobit* byl jako příběh pro děti (pohádka), zatímco *Pán prstenů* splnil autorův sen o epickém románu. Obě díla dodržují žánrové konvence, proto jsou tak odlišná.

Pasivnost příběhu v *Hobitovi* je vyjádřena cestou, již podstupuje družina na cestě za pokladem. Nepohnou-li se cestovatelé, nehne se ani příběh. Poklad

sám čeká, až si pro něj někdo dojde. Události, s nimiž se hrdinové setkávají, jsou jakoby dílem náhody a vzájemně spolu nesouvisí.

Pán prstenů je také především o putování. Ale cesta Bilbova a Frodova se liší nesmírně. Frodo neputuje z vlastní iniciativy, ale protože je k tomu donucen okolnostmi. Všechny ostatní postavy příběhu, ať už jsou to válečníci, králové či čarodějové, jednají pod tlakem okolností. Pokud by nejednali, události by je samy strhly do svého víru, v případě Pána prstenů do záhuby. Hlavním rysem aktivního příběhu je to, že hrdinové jsou neustále pod tlakem.

## Problémy pasivního příběhu...

S jakými problémy se potýkají vypravěči, kteří svým hráčům předestírají pasivní příběhy? Často je to malá uvěřitelnost světa. Prostředí, do něhož je pasivní dobrodružství zasazeno, pouze reaguje na akce hráčů, někdy ani to ne. V krajním případě svět tvoří pouze neživou kulisu pro jednání dobrodruhů. Mezi hráči

mainstreamových RPG je velice rozšířen model, kdy jsou dobrodružové redukováni na „plniče úkolů“. Tu je třeba vydobýt vzácný meč, tu zachránit uneseného, tady zase zabít draka. A když hrdinové zrovna nemají nic na práci, doslechnou se o jeskyni, kterou ještě nikdo neprozkoumal, a která je jistě plná pokladů.

Ne každého hráče však taková hra naplňuje, a proto najdeme v mnoha článcích i příručkách rady, jak z toho ven. Dozvídáme se, že prostředí nesmí být pasivní, ale musí reagovat na akce postav. Svévolné vyplnění vesnice družinou nezůstane bez odezvy. Dočteme se, že receptem na zábavnější hru je různé splétání úkolů a událostí. Můžeme třeba stavět hrdiny před dilemata, nechat je odkrývat širší vztahy ve světě.

Například po strastiplné plavbě na ostrov, na němž je ukryt vzácný meč, se dobrodruzi dozvídají, že onen meč má jejich zadavateli, králi, posloužit k nabytí kouzelné moci, s jejíž pomocí by zničil své nepohodlné sousedy i původního právoplatného majitele. Unesený velmož, po němž předtím bezvysledně



pátrali, byl také obětí chamtivých sklonů krále. A drak? Ten se zjevil na vysoké hoře na kontinentě, aby chránil poslední z mečů, který je zde ukryt, a který králi chybí do sbírky.

Takové propojení zápletek jistě poslouží zajímavosti děje, ovšem stále neudělá z pasivního příběhu aktivní. Co se stane, pokud postavy přestanou jednat? Vzdají se úkolu a budou se toulat po okolí, dokud nenarazí na nějaký další zajímavý úkol? Pokračování příběhu zá-

visí jen na akcích hrdinů a velmi snadno uvázne na mrtvém bodě.

## ...a jejich řešení

Přitom stačí jen málo, abychom z pasivního dobrodružství udělali aktivní. Každá z cizích postav má své záměry. Král se rozhodně bude zajímat o to, zda postavy meč získaly. Pokud mu ho nepřinesou včas, bude po nich pátrat. Drak, který přiletěl na horu chránit poslední meč, také nebude jen čekat, až si pro něj

dobrodruzi dojdou. Pokud je to moudrý drak, jistě má nějaké spojence či služebníky, které vyšle pátrat po tom, kdo sbírá meče pro chamtivého krále. Jde-li jen o dračí bestii bez inteligence, musí za jeho příletem stát někdo mocný v pozadí, takže situace je podobná. Zároveň přátelé uneseného velmože mohou zjistit, že za jeho zmizením stojí král a doslechnou-li se, že dobrodruzi pracují v jeho službách, začnou podezřívat je. Hrdinové teď mají co dělat, aby se nějak vypořádali s událostmi, které se kolem nich stahují a hrozí je sevřít ze všech stran.

Několika jednoduchými úpravami jsme vytvořili aktivní dobrodružství z pasivního. Bylo by zajisté jednodušší koncipovat je už od začátku jako aktivní. Nečekat, až postavy kývnou na některý z úkolů, který jim vypravěč nabídne (co když nekývnou na žádný?), ale rovnou je uvést doprostřed událostí, s nimiž se musejí porovnat. Vypravěči v tomhle můžou hodně napomoci osobní zájmy postav.

Proč by se dobrodruzi měli zajímat o nějakého uneseného, pokud to nebude jejich příbuzný, přítel, zaměstnavatel,

dlužník, atd.? Proč by měli dobrodruzi bránit nějakou vesnici před nájezdy, pokud to nebude jejich rodná vesnice? Proč by měli chtít hrdinové někoho hledat, pronásledovat a zabít, pokud nepůjde o jejich osobní pomstu? Hrdinové mnoha akčních filmů mají nějakou hodnotu, která je jim nejdražší, a pro tu jsou ochotni podstoupit všechna nebezpečí, jejichž překonávání pak naplňuje děj. Takový příběh pak bude uvěřitelnější, ale hlavně silnější, více naplněný emocemi. Tento přístup však vyžaduje, aby postavy nebyly skupinou náhodně vybraných osob, ale aby měly mezi sebou logické vazby, jež umožní rozvinutí příběhu. To je ovšem jiná kapitola...

Už bylo řečeno, že prostředí pasivního dobrodružství často působí ploše, nezáživně až nevěrohodně. Zkrátka nemá šťávu. Nespokojení hráči se snaží vylepšit hru, která je nudí, mnoha různými způsoby. V příručkách i na internetu můžeme narazit na různé seznamy zajímavých cizích postav, kouzelných předmětů, nestvůr a především zápletek. Někteří hráči mají dojem, že dosáhnou větší zábavnosti hromaděním těchto

prvků v příběhu, nebo dokonce neustálým posilováním svých postav. Hledají stále něco nového a neotřelého. Pěkně to ilustruje výrok jednoho hráče, který kvůli výše uvedenému již nadobro zavrhl fantasy: „Ve fantasy už jsem odehrál tolik zápletek, že už mě nic nepřekvapí a nezaujme.“

Problém bývá ovšem nikoli v nedostatku zajímavých prvků, ale v jejich použití. Sebeoriginálnější nestvůra, sebezajímavější magický předmět, sebeztrěštěnější cizí postava bude nudná, pokud poslouží jen jako kulisa, a nikoli jako hybatel příběhu.

Magický předmět, který je ve hře jen od toho, aby propůjčoval postavám nějakou číselnou výhodu, není příliš zajímavý. Něco jiného je, pokud je takový předmět příčinou interakce postav, hybatelem nějakých dějů či aspoň podkreslením atmosféry. Vzpomeňme opět na Tolkiena. V Hobitovi byl Bilbův prsten neviditelnosti užitečnou, leč nevýraznou věcíčkou. V Pánu prstenů se z něj rázem stává střed celé zápletky (v tomto případě vpravdě gigantické). Kolik emocí

najednou budí ve čtenářích ten malý chladný kousek kovu...

Cizí postava, jež je pouhým zadavatelem úkolu či oponentem postav, nezbudí zájem a rychle upadne v zapomnění. Na skutečně pozoruhodné cizí postavě musí být něco víc. Motivace jednání, touhy a žádosti, způsob vystupování, přemýšlení. To je to, co nás zaujme na hrdinech literatury a filmu. V RPG to funguje podobně. K tomu je ale třeba, aby cizí postava měla možnost aktivně jednat, nikoli jen pasivně reagovat na akce hrdinů. Opět se tedy dostáváme k tomu, že větší zábavnosti dosáhneme, když místo předmětů a postav, které jsou určeny k použití či přemožení, předložíme hráčům předměty a postavy, které vnesou do příběhu vlastní akce, třeba i nezávislé na jednání hráčských postav.

Nyní se zdá, že pasivní dobrodružství je cestou do slepé uličky. Že bez využití „aktivizujících“ prvků bude vždy trpět nudou a plochostí. Není tomu tak. Některé žánry k pasivnímu příběhu dokonale sedí. Vzpomeňme opět Tolkienova Hobita. O této knize se rozhodně



nedá říct, že by byla nudná a špatná. Je to tím, že autor v ní dodržuje určité žánrové konvence, konkrétně pohádky (a částečně také severského mýtu). Motiv putování, během něž se hrdina setkává s překážkami, jež mu umožňují dozrát, je ústředním tématem knihy. Děj působí schematicky, místy může vzbuzovat úsměv, ale pro většinu čtenářů je okouzující. Nutno ovšem podotknout, že dobré zpracování žánru jako pohádka a mýtus by bylo v RPG značně náročné a vyžadovalo by určité literární vzdělání.

Dalším příkladem žánru, který podporuje pasivní příběh, a jež je pro RPG podstatně vhodnější, je detektivka. Každý čtenář si jistě dokáže představit detektivku se zcela pasivním příběhem. Vyšetřovatelé přijíždějí na místo, kde se odehrál zločin či nevysvětlitelný jev. Dalo by se říct, že už je po všem. Na pátrající čekají pouze statické indicie v podobě hmotných důkazů a výpovědi svědků. Je jen na postavách, zda je dokážou vhodným způsobem získat a poskládat dohromady. I detektivka samozřejmě může být ozvláštněna nějakou událostí na postavách málo závislou.

Další vražda, už za přítomnosti vyšetřovatelů, příjezd nečekaného svědka atd. Jádrem příběhu však zůstává pasivní. Dokud postavy nepokročí ve vyšetřování, děj se nepohne.

Vrátím se nyní k příkladu nejmenovaného hráče, který zavrhl fantasy z toho důvodu, že v něm již podle svých slov odehrál vše, co bylo možné odehrát. Tento hráč nyní vytváří dobrodružství v prostředí alternativní nedávné historie. Jedná se o typicky pasivní dobrodružství podle schématu detektivky. V každém příběhu vystupuje skupina vyšetřovatelů ztvárněná hráči a neobvyklý jev, který je třeba objasnit. Ve skutečnosti by bylo možné použít velice podobné schéma i na kulisách fantasy. V jádru totiž nejde o to, zda se příběh odehrává v moderní době, ve sci-fi, kyberpunku, či kdekoli jinde, ale o detektivní příběh jako takový. Použití kulis reálného světa skýtá jedinou výhodu v tom, že nevzniká tolik pochybností o tom, jak co v daném prostředí funguje, hráčům není třeba tolik vysvětlovat realie atd.

V případě detektivky neplatí to, co bylo uvedeno výše o funkci předmětů, cizích postav, případně nestvůr. Ty, které jsou tu jen „do počtu“ a určené jen k tomu, aby byly hráči použity, jsou velmi žádoucí. Detektivka totiž může vyžadovat množství indicií, z nichž ani jedna není zásadní, ale dohromady tvoří mozaiku příběhu.

Dalším žánrem, v němž může být velká část děje pasivní, je dobrodružný román podobný příběhům Indiana Jonese či letce Biggleswortha. I zde hlavní hrdina vstupuje do dobrodružství z vlastní vůle, po něčem pátrá a překonává překážky. Teoreticky by nebyl problém pro něj vycouvat, to jeho vlastní touha po neznámém ho žene dál. Nutno podotknout, že i v těchto příbězích se často vyskytují „aktivizující“ prvky, třeba v podobě oponentů, kteří hrdinu nějakým způsobem dostanou do nepříjemné situace, převezmou iniciativu a nutí ho jednat pod tlakem událostí. Základní schéma však zůstává pasivní.

## Problémy aktivního příběhu a jejich řešení

Nedá-li si vypravěč pozor, může se jím připravované dobrodružství snadno zvrhnout v railroad. Jen málokterí hráči ocení, že jsou vypravěčem tlačeni vždy do jediného předpřipraveného způsobu řešení překážek. Je sice užitečné během tvorby dobrodružství přemýšlet nad tím, jak asi budou hráči v té které situaci reagovat, ale stavět na těchto domnělých reakcích hráčů pokračování zamýšleného příběhu je riskantní. Problém nastává, když tyto reakce neprijdou. Vypravěč je pak nucen buď celý svůj plán zvrhnout a zbytek odimprovizovat (pro řadu vypravěčů nepředstavitelná situace), nebo hráče nějakým způsobem dotlačit k zamýšlenému řešení. Dobrý způsob, jak tomu předejít, je nechat zásadní cizí postavy – tahouny děje – jednat do značné míry nezávisle na postavách. Ne každá cizí postava musí být s hrdiny v přímé konfrontaci a tedy ovlivnitelná. Pokud se bude vypravěč při vymýšlení dobrodružství soustředit na to, jak budou jednat cizí postavy, místo aby se snažil předem odhadovat rozhodnutí

svých hráčů, vyhne se nebezpečí railroadu a příběh bude zároveň dynamičtější.

Mějme příklad s králem sbírajícím meče za účelem získání magické moci. Dobrodruhové, které si najal, získají spolu s mečem také informace, které jim odkryjí nekalé záměry krále. Jsou postaveni před volbu, na čí stranu se postavit, zda na královu, či jeho protivníků. Ať tak či tak, vždy dojde ke střetu, v němž možná budou mít postavy rozhodující úlohu, ale nebudou mu moci zabránit. Jen těžko přesvědčí krále, aby si nechal zajít chuť na magickou moc, kterou mu sbírka mečů nabízí. Vypravěč zná motivaci krále, draka (či toho, kdo ho poslal) i přátel uneseného velmože, to mu bohatě stačí na to, aby mohl určit, jak budou jednat.

Pochybením by bylo, kdyby vypravěč počítal s tím, že postavy se obrátí proti králi a dopředu určil, že král má padnout ve finálním boji s družinou. Vymyslel by pro to vhodnou příležitost (královský hon) i vhodnou cizí postavu (vrchní lovčí, který by se spolčil s družinou), jež by jim v tom byla nápomocna. V jeho představě by postavy králi předaly meč, byly

by pozvány na hon a při vhodné příležitosti by krále přepadly a v souboji zabily. Ostatní královny odpůrce vypravěč vůbec neuvažuje.

Co má ale takový vypravěč udělat, když se postavy rozhodnou řekněme otevřeně se vzepřít králi, meč někam ukryjí, vyhledají královny odpůrce a spojí se s nimi? Pak se ukáže, že vypravěč vymýšlel celý hon i s lovčím zcela zbytečně. Ve skutečnosti by bylo lepší, kdyby vypravěč věnoval čas a energii na promyšlení jednání všech klíčových postav, a to bez závislosti na rozhodování dobrodruhů. Ať už totiž podniknou hrdinové cokoli, král bude vždy pátrat po meči, přátelé zmizelého velmože zase po něm, drak také nebude nečinně přihlížet. Vypravěč pak může sestavit nějaký předpokládaný vývoj událostí, ke kterým dojde, pokud do nich postavy nějak výrazně nezasáhnou.

Například vytvoří skupinu najatou přáteli zmizelého vévody, která se bude snažit hrdiny pod nějakou záminkou kontaktovat, nalákat do pastí a jednoho z nich zajmout za účelem získání in-

formací a rukojmího. Může se stát, že sousední král se doslechne o nekalých záměrech svého chamtivého souseda, vyšle na jeho území vojenské zvědy a začne se připravovat na válku. Tyto události budou jen těžko zvráceny nějakým rozhodnutím hráčů, ale naopak donutí hrdiny k reakci a přehodnocování vlastních plánů. Jinými slovy, hráči budou mít skutečně pocit, že se kolem nich něco děje, že se události hýbou dopředu, a oni se musí hodně snažit, aby jim stačili. Při tom všem budou mít naprostou volnost rozhodování.

Problémem ne nepodobným railroadem je přílišná linearita příběhu. Její efekt je podobný, neboť hráči cítí, že možnost volby mají omezenou. Zatímco railroadem vypravěč tlačí hráče k určitému rozhodování, v příliš lineárním příběhu se hráči ani rozhodovat nemohou, neboť nemají dostatek informací, nemají čeho se chytit. Každá událost vede k tak jednoznačné a jediné volbě, že ani nemá cenu přemýšlet o dalších možnostech. Lineární příběh, je-li dobře připraven, sice může znamenat dobrý zážitek (podobně jako dobrá kniha), ale to uspokojí

jen některé hráče. Jak z toho ven?

Možností je připravit k hlavní dějové linii ještě jednu vedlejší. Jde o to, aby hráči získali dojem bohatšího příběhu. Vedlejší dějová linie nemusí s tou hlavní souviset vůbec, či může být nějak skrytě propojená, což se odhalí až v dramatickém závěru. Vystavění dvou paralelních linií dává různé možnosti, jak ozvláštnit příběh. Je možné jejich úlohu hlavní a vedlejší neočekávaně prohodit uprostřed hry, jednu z nich náhle ukončit a přejít na druhou atd.



Pokud se chceme vyhnout pocitu zúženého lineárního děje, můžeme postavit hráče před tolik událostí (indicií), že budou muset volit, do kterých se zapojit (které použít), a které nechat plavat. Doslechnou-li se potom například prostřednictvím cizích postav o tom, jak dopadly ty události, jichž se neúčastnili, bude dojem z bohatého příběhu dokonalý. Tento přístup ovšem vyžaduje od vypravěče značnou flexibilitu, aby ho nezaskočila žádná hráčská volba. Měli být touto metodou vytvořen logický příběh, nesmí být žádná z nabízených možností zásadní takovým způsobem, že její nezvolení by znamenalo zhroucení příběhu.

Mějme například příběh o pronikání cizí sekty do rodného kraje hrdinů. Nekalé praktiky cizinců se budou projevovat různými způsoby: Mizení lidí, výskyt nadpřirozených jevů, rituální vandalismus na církevních stavbách a symbolech, nevysvětlitelná atmosféra strachu... Je jedno, čím a v jakém pořadí se budou hrdinové zabývat, nakonec vždy dojdou ke společnému původci. K tomu, aby se příběh nestal pasivním,

je dobré vybrat jeden prvek a učinit ho tím, co postavy do příběhu skutečně vtáhne a donutí je jednat. Například vysoce postavený hodnostář, s nímž byly postavy dosud zadobře (a který se stal novým členem sekty) náhle změni své chování a začne dobrodruhy vydírat, strašovat, nutit je k něčemu, co nechtějí dělat. Hrdinové se budou muset naoko tvářit, že budou spolupracovat, a přitom začnou pátrat, co stojí za tou podivnou změnou. Zároveň dostanou žádost o pomoc od někoho, kdo se (též přičiněním sekty) ocitl v úzkých, a k tomu všemu se začnou kolem dít všechny ty podivné věci, o kterých byla řeč výše. Příběh je na světě.

## Shrnutí

Pasivní dobrodružství skrývá riziko ploché a nezajímavé hry, hráči nejsou vtáhnuti do příběhu. Vymýšlení a kupení stále nových „originálních“ zápletek, magických předmětů a cizích postav příliš nepomáhá. Řešením je buď vnést do hry aktivní prvky, vytvořit dobrodružství alespoň částečně aktivní, nebo spojit pasivní příběh s literárním žánrem, který

mu přísluší. (Pohádka, mýtus, detektivka, dobrodružný román...)

Ani aktivní dobrodružství není prosto rizika. Railroading a přílišná lineárnost děje jsou jevy, které znechucují hráče. Proto je dobré nespolehat na to, že příběh bude vytvořen akcemi postav podle představ vypravěče, ale nechat do něj vstupovat cizí postavy s vlastními zájmy, které příběh do značné míry potáhnou. Dojem z bohatství děje a možností volby získáme vytvořením vedlejší příběhové linie či většího množství různých událostí (indicií), které povedou ke společnému cíli.



TÉMA napsal Michal „Bifi“ Sedlačko

## Hranie podľa starej školy a minimalistické prístupy k hernému dizajnu, časť 1.

*Prvá časť článku o tom, ako sa rolové hry hrali skôr, než sa väčšina z nás narodila, a lekciách, ktoré sú užitočné aj pre naše dnešné hranie a herný dizajn.*

Asi každý z nás už počul alebo použil výraz „stará škola“ (angl. old school). Aj v kontexte RPG je to pojem používaný všelijako, napríklad na označenie nekonečných podzemí s pascami a tajnými dverami, vybijanie miestností plných orkov a kostlivcov, či ilustrácií pripomínajúcich 80. roky. Pre istú skupinu prevažne amerických hráčov je to však špecifický herný štýl, ktorý bol veľmi rozšírený v období od roku 1971 (keď vyšli tri útle hnedé knižočky s titulom CHAINMAIL) až po začiatok 80. rokov, keď sa po vydaní prvej edície ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS a prvých modulov hernej kampane DRAGONLANCE začali objavovať „príbehovejšie“ prístupy k hraniu. Hranie podľa starej školy je veľmi konzistentný, zmysluplný a, trúfam si tvrdiť, aj zábavný herný štýl, ktorý vďaka starým hráčom prežil až dodnes. Mnohí z nich v priebehu 80. rokov prestali hrať a ich záujem sa obnovil po vydaní tretej edície DUNGEONS & DRAGONS (2000), avšak neuspokojení sa vracali k tomu, čo ich na RPG bavilo najviac. V ostatných dvoch rokoch sa tak zaslúžili o renesanciu starej školy, o čom svedčí vydávanie klonov starých hier (SWORDS & WIZARDRY, LA-

BYRINTH LORD a ďalšie) a nových variácií (napr. RED BOX HACK), prudko rastúci počet fanzinov, blogov, publikovaných dobrodružstiev a pozitívnych hráčskych ohlasov. A napriek tomu, že stará škola je fenomén takmer rýdzo americký, mnohé jej prvky presiakli do hrania aj u nás (ostatne prvá verzia DRAČÍHO DOUPĚTE intenzívne, aj keď neúspešne, stavala zrejme na Holmesovej edícii pôvodného DUNGEONS & DRAGONS).

Tento článok je neusporiadanou zbierkou čriepkov mozaiky, ktorá tvorí hranie starej školy – od literárnych inšpirácií a elementov prostredia cez tvorbu postáv a gamemastering až po herné mechaniky a procedúry (stavia na podobne neusporiadanom príspevku z RPG fóra). Najviac sa vzťahuje k DUNGEONS & DRAGONS a z neho odvodeným hrám (teda aj k DRAČÍMU DOUPĚTI) a herný štýl starej školy predstavuje hlavne cez vymedzenie k mainstreamovým herným štýlom, konkrétne predovšetkým k tretej edícii DUNGEONS & DRAGONS. V prvej časti predstavíme prvú polovicu čriepkov, v druhej časti druhú – a pokiaľ budete cítiť inšpiráciu, v závere člán-

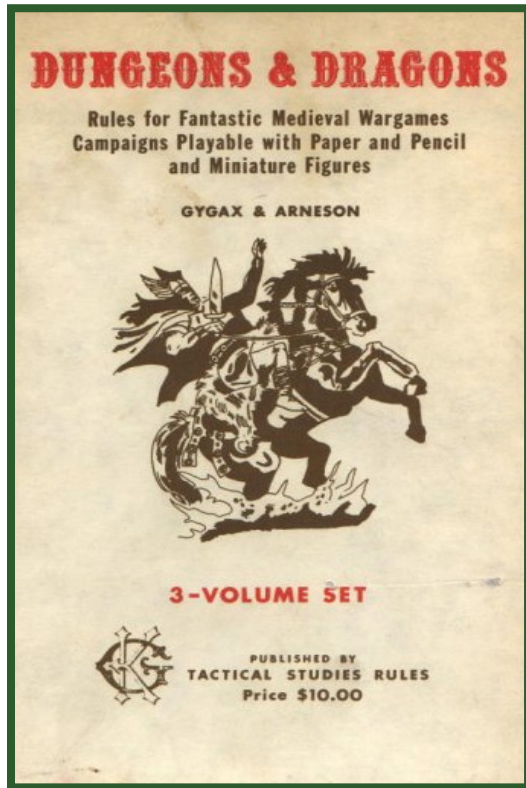
ku zverejnenom v nasledujúcom čísle Drakkaru ešte nájdete zoznam herných produktov starej školy a ďalších zdrojov, takže môžete rovno začať hrať.

Na začiatok ešte malá terminologická poznámka: Budem používať skratku OD&D (ako „Original Dungeons & Dragons“) na označenie všetkých verzií pôvodného DUNGEONS & DRAGONS (pôvodné hnedé zošity a neskoršie krabicové verzie, Moldvayove B/X, Mentzerove BECM1, Holmesove D&D a RULES CYCLOPEDIA). Zvyknú sa označovať aj ako nultá verzia D&D (pod prvou edíciou sa totiž rozumie prvá edícia ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS z konca 70. rokov a pod druhou jeho druhá edícia z konca 80. rokov).

### Čriepok 1

V hraní starej školy nie je dôraz na pravidlovo taktické výzvy. Pravidlá týchto hier sú obvykle veľmi (slovom veľmi) jednoduché a predstavujú úplný opak mechanicky robustných hier, akými sú tretia či štvrtá edícia D&D. V nových hrách sú prakticky všetky parametre výzvy definované v rámci pravidiel (t. j. vzdialenos-





ti a presne dané rýchlosti postáv, schopnosti, bonusy, špeciálne efekty, taktiky, cieľové čísla – to všetko je popísané rečou pravidiel, vyjadrené mechanicky). Toto podporuje u hráčov také správanie, ktoré sa dá označiť za optimalizáciu v rámci vopred jasných parametrov

(„kombenie“) a pocit hrania stolovej hry. Schválne, započúvajte sa niekedy do jazyka, akým sa pri hre hovorí: „posuň sa len o **5 stôp**, nebude mať **príležitostný útok**“, „s touto zbraňou mám **dosah** a ešte aj **+2 na poškodenie**“, či „použi diplomáciu, dám ti **bonus**“ (pravidlové termíny som uviedol polotučne). Riešenie výzvy sa takmer čisto odohráva v jazyku herného systému a prestáva sa vnímať herná fikcia, ktorú majú pravidlá len vyjadrovať (nie nahradzovať).

V starej škole sú parametre výzvy a schopnosti postáv z väčšej časti definované nemechanicky a zdroje sú omnoho viac limitované. Predstavte si, že stojíte v tmavej chodbe a z miestnosti za rohom počujete hlasy štyroch opitých goblinov. Je vám jasné, že pustiť sa s nimi do priameho boja je nielen zbytočné, ale aj reálne smrteľné. Skúsite nájsť prázdnu miestnosť, do ktorej ich nalákate na zvuk píšťalky, a dvere za nimi uzatvoríte kúzlom *Drž dvere zatvorené*? Nakreslíte kriedou na stenu podobu goblinského boha a budete spoza rohu tlmeným hlasom predstierať, že k nim hovorí, a spoľiehať sa tak na ich poverčivosť? Natia-

hnete s pomocou kincov a kladiva cez chodbu lanko so zvončekmi, aby ste vedeli, keď sa vydajú za vami? Toto všetko sú činnosti, ku ktorým nemáte jasné pravidlové parametre – snažíte sa naozaj si predstaviť, aké to je v tej tmavej chodbe. Hranie starej školy je o vymýšľaní takých riešení, ktoré sú kreatívne, vychádzajú mimo systém a minimalizujú riziko, nie o dobrom „nakombení“ postavy. Pre túto vlastnosť bolo OD&D vraj aj oficiálne uznané Mensou ako intelektuálne stimulujúca hra.

## Čriepok 2.

S predchádzajúcim čriepkom súvisí tiež to, kedy a ako sa výzva začína a aký je zmysel výzvy. V novších hrách často akoby výzva začína tým, že GM začne na štvorcovú sieť klásť príšery a povie hráčom, nech si hodia na iniciatívu. Výzva a jej prekonávanie sú zmysluplnou, želanou a hlavne zábavnou súčasťou hry. Hráči hodinku bojujú, potom sa tak päť minút odohráva nejaká spojujúca scéna a potom zase nastane boj. A za tento boj hráči samozrejme chcú byť odmenení, tradične v podobe bodov skúsenosti

(XP). Boj samotný sa stáva zmyslom hrania, a tomu je prispôsobený aj herný systém – nemôže byť príliš smrtiaci.

V starej škole (a vidieť to ešte v prvej verzii DRAČÍHO DOUPĚTE) je to však inak. Zmyslom hrania nie je prekonávanie výziev, ale dosiahnutie cieľa. A cieľom je obvykle poklad ležiaci niekde v srdci podzemia. Najpodstatnejší objem skúsenosti získajú postavy práve za poklady – skúsenosť za zabitie či zneškodnenie príšer býva minimálna. V kombinácii s tým, že postavy sú veľmi zraniteľné, je jasné, že prekonávanie výziev bude vyzeráť inak. V starej škole si postavy nemôžu dovoliť „čistiť“ jednu miestnosť za druhou. Vniknutie do podzemia je ako špeciálna operácia: s čo najmenším rizikom a hlukom vniknúť dnu, dostať sa k pokladu a čo najrýchlejšie zase zmiznúť. Hráči musia byť omnoho opatrnejší: postavy načúvajú na každej križovatke, preklepkávajú steny, kreslia mapu podzemia – snažia sa získať čo najviac informácií, len aby sa nedostali do nebezpečia (dokonca získavajú informácie o možných hrozbách, nepriateľoch, ale aj pokladoch ešte predtým, než do

podzemia vôbec vojdú). Najviac času za-berá plánovanie – ak dôjde na boj, je veľmi rýchly a krvavý. V starej škole je preto pomer skôr opačný: hodina skúmania a plánovania, päť minút prekonávanie výzvy. Hráči pracujú s výzvou akoby zvonka a „skôr“, rozhodujú, či a za akých okolností sa postavy dostanú do nebezpečenstva. Veľmi dôležitá je aj „ekológia“ podzemia a vzťahy medzi jeho jednotlivými obyvateľmi – výborná taktika je napríklad nahuckať alebo podplatiť trolla, nech napadne goblinov a keď tí ujdú, postavy môžu ich miestnosťou prejsť bez boja.

### Čriepok 3.

V starej škole sú aj trocha odlišné zdroje než v dnešnom hraní. Extrémne dôležité býva sledovanie času, a to z viacerých dôvodov. Po prvé, postavy nesú fakle či lampáše – a tie nevydržia večne. Dôkladne preskúmať dvadsať metrov klaustrofobicky úzkej chodby hlboko v podzemí, kde na každom kroku môže byť prepadisko alebo môže dôjsť k závalu a kde sa každý zvuk nesie doďaleka, čosi trvá (a je to aj nápor na nervy). Podzemím sa pritom pohybujú aj jeho

obyvatelia (výmeny stráží a obhliadky, výjazdy za potravou a pod.) – a čím budú postavy rýchlejšie, tým menšiemu počtu nebezpečných stretov sa vystavia. A nesmieme zabudnúť ani na to, že podzemia majú svoju vlastnú logiku, napríklad každých šesť hodín začne trhlinou fúkať studený vietor alebo o dvanásť hodín má dôjsť k roztržke medzi goblinským kráľom a jeho radcom. Čas je teda objektívnou veličinou. Rovnako sú dôležitými zdrojmi veci, ktoré postavy nesú so sebou (rovnako ako peniaze, za ktoré ich museli nakúpiť), ale aj nosnosť a rýchlosť postáv: nielenže postavy z podzemia nemôžu odnieť všetko, ale s veľkým nákladom sa aj zle uteká.

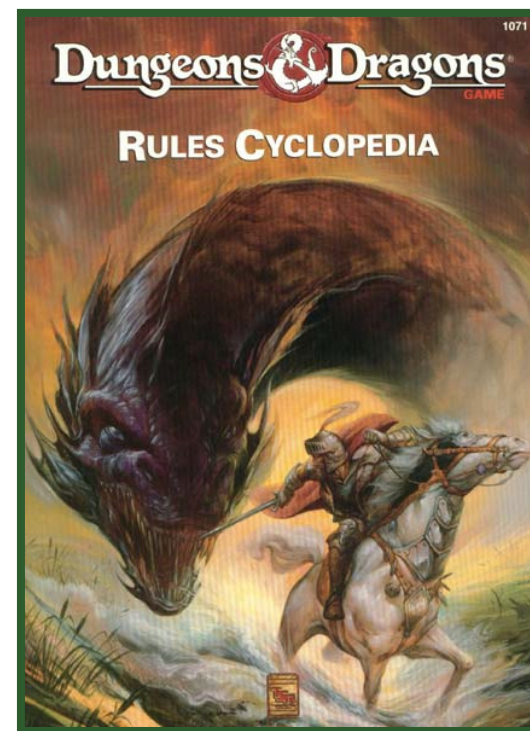
### Čriepok 4.

Ak ste získali dojem, že hranie starej školy je veľmi podrobné a všetko dlho trvá, asi by sa dalo súhlasiť. Na jednej strane sa veľa plánuje, premýšľa, do detailov zvažuje. Na druhej strane pravidlá podporujú odlišnú mierku zaostrenia než u nových hier. V starej škole (teda najmä v OD&D) nemáte zoznamy zručností a mechanicky ošetrené špecializované

schopnosti. Keď chce postava niekoho presvedčiť, hráč naozaj musí predostrieť argumenty, ktoré sú pre cudziu postavu relevantné. Nedá sa to vyriešiť hodom na diplomaciu. Rovnako si postava nemôže hodiť na taktiku, aby vhodne rozmiestnila stráže – hráč sa musí zahľadieť na mapu a hliadky naozaj rozvrhnúť. Podobne aj odstránenie pasce – GM hráčovi pascu opíše a hráč musí sám vymyslieť a opísať (či ukázať), ako jeho postava pascu odstraňuje.

### Čriepok 5.

Toto všetko podporuje pocit, že hráč naozaj je na mieste postavy. Maska, ktorou je postava v RPG, je v starej škole „tenšia“. V chovaní a rozhodovaní postavy je viac hráča. Do veľkej miery je hranie starej školy intelektuálnym súbojom medzi hráčmi a GMom, pričom postava hráčovi umožňuje interagovať s herným svetom. Pri hraní starej školy ide o zručnosť a schopnosti hráča, zručnosti a schopnosti postavy sú až druhoradé. „Dobrý hráč“ neznamená dobrého herca alebo dobrého taktika, ale hráča, ktorý prežil veľa výprav do podzemia, vie, na čo sa pýtať



a čo si do podzemia vziať. To neznamená, že by postava nemala osobnosť a vlastné ciele, ale hranie roly sa prejavuje trochu inak než v dnešných hrách.

### Čriepok 6.

Hranie starej školy intenzívne čerpá z pulpovej fantastiky, najmä literatúry



30. a 40. rokov (Howard, Ashton Smith, Lovecraft, z neskorších Moore, Leiber, Wagner, Moorcock). Iste, badateľné sú aj vplyvy výpravného tolkienovského fantasy (napríklad v koncepte zmiešanej družiny postáv), ale pulповé korene sa nezaprú: Herné prostredie je anachronická zmes pravekých, starovekých, stredovekých, ale aj vyspelejších kultúr, často nielen inšpirovaných európskymi kultúrami, ale aj Blízkym Východom, Afrikou či Áziou. V rôznej miere sa premiešavajú prvky fantasy (mágia, mocné kúzla, draci a iné fantastické bytosti), hororu (prastarí zabudnutí bohovia, chápadlovité bytosti skrývajúce sa v rozpadnutých hrobkách, morálny úpadok a dekadencia) a sci-fi (mocné artefakty sú vlastne technologicky vyspelé predmety – pozostatky po rase, ktorá pricestovala z hviezd). Krajina je často nehostinná a obývaná nebezpečnými tvormi, s rozptýlenými svetielkami ľudského osídlenia, ktorým neprestajne hrozí pohltienie temnotou (tzv. points of light). Prostredia bývajú načrtnuté len veľmi úsporne. Zbytočné sú prepracované histórie ríš, rodokmene vládnucich rodov, kalendáre či jazyky, pretože herný svet sa pre-

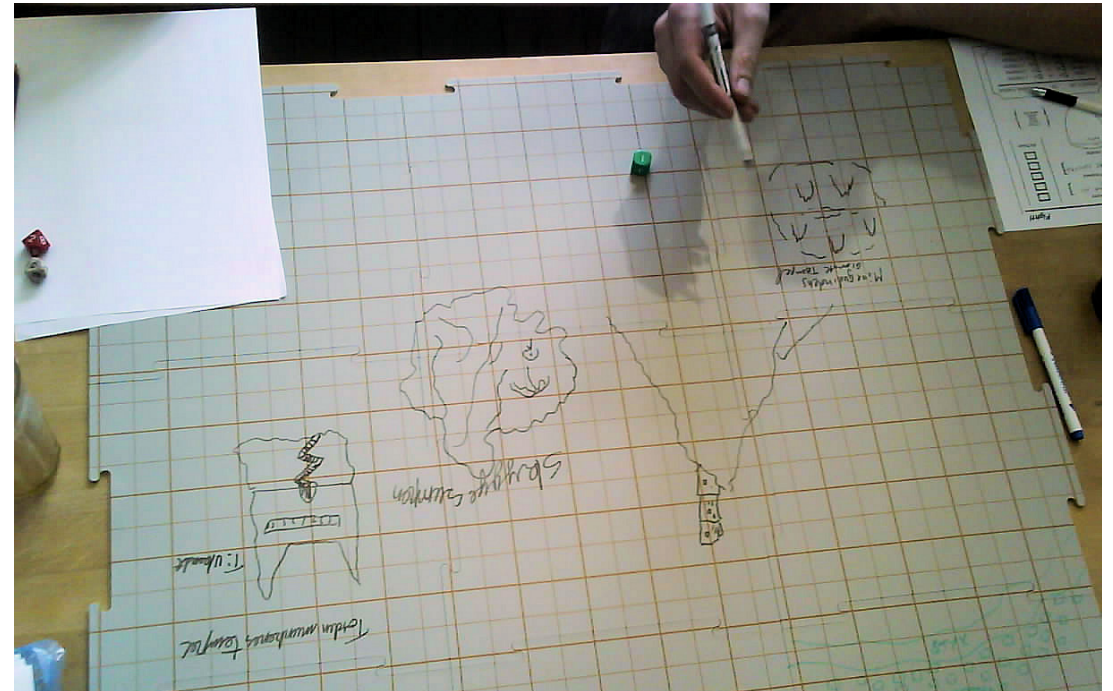
kresľuje až samotnou hrou, keď s ním postavy interagujú.

Samotné postavy sú dobrodružovia, čím sa rozumejú vagabundi, zloději, príležitostní žoldnieri a tuláci žijúci z jedného dňa na druhý, ktorých hlavným cieľom je získať slávu alebo peniaze na chľast, ženy a hazardné hry. Výprava za pokladom do nebezpečného podzemia je spôsob, akým je možné dosiahnuť oboje. Navyše postavy sú stále ľudia – možno hrdinovia, ale nie superhrdinovia. Nie sú superrýchli, superodolní alebo supervplyvní. Sú smrteľní a len o málo schopnejší ako bežní ľudia. Doteraz prežili nie kvôli svojej drsnosti, ale predovšetkým kvôli odvahe, bystrosti a dôkladnému plánovaniu (a samozrejme dávke šťastia).

Hranie v starej škole je podobne ako literatúra žánru sword & sorcery často epizódne, teda jedno sedenie znamená jedno dobrodružstvo (najčastejšie jednu výpravu do podzemia).

## Čriepok 7.

V OD&D bol do systému zabudovaný ob-  
lúk vývoja postavy (ku ktorému sa dnes



mierne vracia aj štvrtá edícia), pri ktorom sa pri dlhodobom hraní postupne menili aj zameranie a mocenská mierka hry. Okolo 9. úrovne sa z potulujúceho sa dobrodruha môže stať lénny pán, čo znamená, že postavy si v krajine nikoho pre seba vykrojili kus zeme, na ktorom im záleží, a zapustili korene. Záber hry sa vtedy posúva na hospodársku správu panstva, mocenské intrigy a ochranu

územia a jeho obyvateľov. Mierka postupne rastie, až napokon, kdesi po 20. úrovni, sa hlavnými hrozbami stávajú „nesmrteľní“ – polobožské a božské (či démonské) bytosti z iných sfér. Preto postavy na svojich dobrodružstvách opúšťajú tento svet, aby sa raz, ak osud dá, na nebi skvela hviezda s ich menom.

*(pokračovanie nabudúce)*

ROZHOVOR

Jozef „Joe“ Kundlák

## Rozhovor s Martinom „Bouchi“ Kučerom

*Bouchi spadá medzi ľudí, ktorí by o vývoji a histórii rolových hier v ČR / SR toho dokázali povedať veľmi veľa. V tomto rozhovore možno vidieť, čo všetko sa skrýva za menom, ktoré určite poznáte z tiráže Dračího doupěte a vedenia vydavateľstva Altar.*

**Martin „Bouchi“ Kučera... Čo si myslíš, že sa vybaví ľuďom v Čechách a na Slovensku, ktorí ťa aspoň matne poznajú, pri zaznení tvojho mena? Resp. čo by sa im vybavilo mohlo?**

Pokud mluvíme o hráčich, tak nejspíš Dech draka, GameCon, ALTAR... Možná si někdo i vybaví, že četl mé jméno v tiráži DrD či DrD+. Co se týče jiných okruhů lidí, pár stovek si možná vzpomene na olomoucký Matematický korespondenční seminář, na jehož organizaci jsem se podílel v letech 1990–1999. A další mně pro změnu znají jako admina diskusního serveru Lopuch.

**O veciach okolo RPG asi budú vedieť ľudia viac (a dostaneme sa k nim), ale môžeš trochu priblížiť ten Matematický korespondenční seminář?**

Šlo o celoroční matematickou soutěž pro středoškoláky, pořádanou PŘF UP Olomouc. V průběhu školního roku dostali účastníci postupně šest sad úloh (první dvě se rozesílaly na školy, další už jen řešitelům), ve stanoveném termínu odeslali řešení a ta se jim cca po měsíci vrátila opravená a obodovaná spolu s vzorovým řešením a další sadou úloh.

Celá komunikace probíhala formou klasické poštovní korespondence (e-mailová komunikace a možnosti snadno psát na počítači matematické texty byly v té době ještě v plenkách). Dvakrát do roka pak měli nejúspěšnější řešitelé možnost zúčastnit se týdenního soustředění. To se konalo v některém z mládežnických rekreačních zařízení a co se náplně týče, dopoledne bývaly matematické přednášky a odpoledne nematematické aktivity (výlety, různé kolektivní hry a soutěže). Snad vždycky se tam sešla skvělá parta lidí a myslím že všichni si z těch akcí odnesli spoustu nezapomenutelných zážitků.

**Po roku 1999 si s tým skončil kvôli iným povinnostiam alebo sa zmenila forma, alebo ľudia, alebo...? A podotázka, mali na spomínaných týždenných sústrezeniach miesto aj nejaké RPGčka?**

V roce 1999 skončil bohužel MKS jako takový kvůli nedostatku financí na provoz. Ale kdo ví, třeba se někdy obrodí v jiné formě, s využitím současných technologií (které umožňují značné zrychlení komunikace a snížení provozní režie). Podotázka je zcela na místě – na letním

soustředění v roce 1991 jsem se totiž poprvé setkal s Dračím doupětem (které tam přivezl jeden ze spoluorganizátorů). Nedlouho poté jsem si ho pořídil a s několika přáteli začal hrát. A hrávalo se pak i na některých dalších soustředěních.

**Čím sme sa elegantne dostali k RPGčkám a tvojmu vzťahu k nim. Bolo ono pamätné letné sústredenie tvojím prvým stretnutím s RPGčkami alebo si po nich poškľoval, nebodaj ich aj hral už predtým?**

Bylo to moje první setkání s Dračím doupětem (a s RPG jako takovými) „na vlastní kůži“. O existenci DrD jsem ale už v té době věděl díky článku v Ikarii, který mě „nahlodal“. Takže pak bylo setkání s DrD už spíš jen otázkou času, protože se brzy začalo hrát i na našich VŠ kolejkách.

**Mal si v dobe svojich začiatkov s RPGčkami informácie aj o iných vtedy už existujúcich systémoch alebo si bol nejakú dobu formovaný len Dračím Doupětem?**

V té době, na začátku 90. let, bylo informačních zdrojů podstatně méně a byly podstatně hůř dostupné. Takže v prvních letech jsem čerpal informace



hlavně ze Zlatého draka (zpravodaj klubu Hexaedr), kde vycházel seriál o historii RPGček a taky články představující různé jiné systémy (zprvu hlavně ty, které se díky zahraničním cestám Martina klímy ocitly v knihovně Hexaedru). Pak se k nám dostal polský časopis Miecz i magia (ve kterém vycházel jejich RPG systém Krystaly casu) ... ale rozmach internetových zdrojů aspoň z poloviny tak bohatých, jaké jsou k dispozici dnes, byl ještě daleko, předaleko.

**Kedy a ako si sa potom stretol s nejakým iným RPGčkom, ktoré si aj skutočne hral, či nebodaj mástroval?**

To byla nejspíš cca o tři roky později DOBRODRUŽNÁ HRA PÁN PRSTENŮ. Ale příliš naši skupinku nezaujala, takže jsme se zase vrátili k DrD. Taky se nám v průběhu těch 90. let (když už vycházel DECH DRAKA) dostal do rukou například STÍN MEČE či YRRHEDESOVO OKO v rámci „odborných konzultací“ před jejich vydáním.

**„Odborných konzultací...“ To znamená presne čo?**

V případě YRRHEDESOVA OKA šlo hlavně o kontrolu jednotnosti překladu (někteří z naší skupinky se podíleli i přímo na

překladu) a vhodnosti použitých termínů. A STÍN MEČE – ten se chystal k vydání v době, kdy jsme už díky DECHU DRAKA trochu vešli ve známost (po vyjití DrD začaly vznikat různé dračákovské fanziny jako houby po dešti, ale DECHU DRAKA se podařilo „přetavení“ v regulérní časopis, prodávaný krom SF speciálek i v dalších knihkupectvích a hlavně i v novinových stáncích). Takže se na nás nakladatelství Virgo obrátilo s prosbou o zhodnocení a zpřipomínkování. Což samozřejmě vyžadovalo hru si důkladně prostudovat a ozkoušet.

**Čiže takto si sa vlastne dostal od hrania k spolupovrbe a postupne aj k autorstvu? Alebo bola medzi spomínaným obdobím a neskorším pôsobením v Altare ešte nejaká iná predelová hranica?**

Asi bych neříkal „autorství“, protože za sebou vlastně žádnou samostatnou autorskou činnost nemám (což bude i tím, že nejsem obdařen literárním talentem). Jen tu spolupovrbu (nějaké dílčí věci v DrD 1.5 a 1.6). Za zmínku možná ještě stojí redigování a překládání asi dvou desítek gamebooků FIGHTING FANTASY, protože to na mně zřejmě taky nějaké stopy zanechalo.

Co se týče působení v Altaru – Dech draka s Altarem úzce spolupracoval už od samého začátku a po několika letech víceméně přirozeným vývojem došlo k personálnímu propojení (v té době totiž Altar navíc rozšířil své aktivity i na pole PC her – později vznikl Altar Interactive jako nezávislá sesterská firma – čímž vznikla potřeba nových sil pro hry „papírové“).

**Prechádzame pomaly k tvojej súčasnej práci na poli RPGček. Spomínal si, že v DrD máš menšiu úlohu (dieleť veci...). Čomu konkrétne si sa venoval v existujúcich verziách Dračího Doupěte?**

V DrD 1.5 to byly například mechanismy týkající se nepřímé střelby (sběratelé by našli jejich první verzi v Dechu draka 3/93). Při tvorbě verze 1.6 samozřejmě došlo ke spoustě dílčích úprav (vždyť celá pravidla narostla oproti 1.5 asi o 30%), které zpravidla vzešly z návrhů a diskusí cca šestičlenného týmu. Ale myslím že se můžu přihlásit ke spoluautorství (s Dagem) přidaných mechanismů pro podrobování (tedy těch, které se týkají ovládání podrobeného těla). Různé drobnější úpravy typu „tuhle větu je

potřeba přeformulovat, aby byla jednoznačnější“ nebo „tuhle nejasnost je třeba ošetřit tak a tak“ bych za (spolu)autorský vklad nepovažoval, to už má blíž k redakční práci.

**A nikdy ťa nelákalo autorsky vytvoriť nejakú časť dračáku, prípadne nejakú rozširujúcu príručku? Alebo na to nebol priestor, prípadne čas?**

Na samostatnou příručku bych si určitě netroufl, poněvadž (jak už jsem poznamenal) nemám literární vlohy, čili i kdybych dokázal dát dohromady veškeré strohé mechanismy, pořád by zbývala ta druhá, neméně důležitá část, tedy „omáčka“, aby se to vůbec dalo číst. A té by se musel zhostit někdo jiný. Takže se raději věnuji tomu, co mi jde lépe – zkoumat, analyzovat a případně navrhopat úpravy či dílčí řešení. Pokud jde o dílčí spoluautorství, skutečně mi stačil (i vzhledem k časovým možnostem) prostor, který jsem měl možnost využít při přípravách DrD 1.6, případně DrD+ edice B.

**To ale nezastavilo tvoju iniciatívu podieľať sa na ďalšom vývoji dračáku, keďže si pred nejakým časom začal hľadať tím ľudí, ktorý by bol schopný po-**

**skytnúť súčasným hráčom niečo nové, a popri tom stále „dračákovské“...**

Tahle myšlenka mi už v hlavě nějakou dobu blikala. Přece jen, DrD je tu už hodně dlouho, od verze 1.0 urazilo pořádný kus cesty, ale bohužel základní mechanismy, které si s sebou nese od začátku, jsou příliš svazující a v mnohém nevyhovující. Neposkytují tedy příliš možností pro další vývoj, který by přinesl spíše už jen kosmetické změny (co se týče základních příruček). Takže chceme-li „posunout DrD (jakožto hru určenou především mladším, začínajícím hráčům) dál“, nezbyvá než začít na zelené louce a vytvořit zbrusu nový systém – jednoduchý, konzistentní, s jednotnými mechanismy, dobře roztělovatelný, který by přitom měl zachovat „dračákovskou atmosféru“.

Podařilo se dát dohromady skupinu lidí s tvůrčím potenciálem, znalostmi současných trendů a chutí být u zrodu nového DrD. Cesta k němu bude ještě dlouhá, ale věřím, že úspěšná (jinak bychom se do toho koneckonců nepouštěli).

**Můžeš pre čitateľov, ktorí budú neboli na GameCone (kde to bolo oznámené)**

**alebo túto informáciu nepočuli, povedať, kto to vlastne je a prečo si si práve týchto ľudí do tímu vybral?**

Tým prošel od svého vzniku určitými restrukturalizacemi a v současné době jsou jeho členy (v abecedním pořadí) Bajo, Boubaque, Echthelioni, Kelton, Mytko a Peekay. Někteří ze současných či dřívějších členů mě sami kontaktovali a projevíli o projekt zájem, jiné jsem oslovil na základě různých doporučení a toho, jak jsem měl možnost je poznat v diskusích (na RPGF i jinde) či při jiných příležitostech.

**Stretli ste sa všetci už aj osobne, keďže ste z rozličných kútov Čiech/Slovenska? Ak áno, boli tieto stretnutia plodné, prípadne ešte tvorivejšie, ako diskusie prostredníctvom fóra (ktoré sa môžu niekedy kvôli všeobecne známym komplikáciám internetových diskusií naťahovať)?**

Ano, už proběhla i osobní setkání a rozhodně posunula vývoj dál. Diskuse naživo mají samozřejmě výhodu v rychlosti a okamžité odezvě, takže se dá za krátký čas probrat spousta vznikajících nápadů. Na druhé straně i internetová

komunikace má své přínosy – člověk si může náročnější věci v klidu promyslet a pak sepsat nějaké ucelenější myšlenky či naopak obsírněji reagovat na příspěvky ostatních. Takže je potřeba oba přístupy vhodně skloubit.

**Aké ciele ste si stanovili pre vývoj novej verzie dračáku? Ak sa teda môžeš o podobné informácie podeliť...**

V podstatě jsem už ty základní cíle našel v předchozích odpovědích – vytvořit dobrodružnou fantasy RPG pro začínající hráče (předpokládáme hlavní cílovou skupinu 10–15 let), která bude dostatečně jednoduchá pro rychlé zvládnutí základů hry a bude co nejméně omezovat hráčské postavy v jejich jednání a vývoji. Se sjednocenými vyhodnocovacími mechanismy a připravenou pro snadné rozšiřování v libovolném směru (například k implementaci komplexního souborového systému pro ty, kteří budou toužit po zbraních s osmi číselnými parametry, patnácti zásahových plochách na těle, manévrování na hexovém papíře a podobně). Přičemž by měla zachovat „ducha a atmosféru DrD“

**Vieš priblížiť pre nás, ktorí klasický a aktuálny dračák natoľko nepoznáme, ale možno máme nejaké skúsenosti z iných systémov, či, ako a ktorými RPGčkami sa pri tvorbe vedomky (alebo aj nevedomky) inšpirujete? Rozmýšľaš niekedy spätne o niečom, o čom ste práve rozprávali a povieš si: „Aha, ved' toto mi niečo hovorí z...“?**

Především se spíš stává, že rozebíráme nějaký dílčí problém a přímo zazní „nějak podobně to funguje v ...“ nebo „v ... je to řešeno tak a tak, ale má to tahle úskalí...“. Takže těch inspiračních zdrojů (ve smyslu „chtěli bychom, aby se to chovalo nějak takhle“, případně „určitě se nechceme dát touhle cestou“) budou určitě desítky. „Od D&D po SORCERER“, dalo by se třeba říct.

Navíc mnohdy se ani nedá rozeznat, jestli u něčeho šlo o podvědomou inspiraci nebo prostě o konvergentní vývoj (tedy případ, kdy se na základě určitých výchozích podmínek nezávisle dospěje k podobnému výsledku). Nebo se některé mechanismy navenek mohou tvářit různě, ale ve skutečnosti se chovají stejně (například vyhodnocovací mechanismus

„snažím se na k10 hodit méně než je můj skill“ funguje úplně stejně jako „snažím se hodem „skill + k10“ dosáhnout aspoň 12“).

**Ked' sme u kociek, teda pravdepodobného základu väčšiny mechaník v novom dračáku, akú kombináciu kociek a aké množstvo plánujete vo výslednom produkte pri rozhodovaní konfliktných situácií zaviesť?**

Chceme zústať u najbežnejšie dostupných kostek, tedy šestistěnek. A zatím to vypadá, že si každý hráč vystačí se třemi.

**Ako sa chcete vyrovnat s možnou „pretabuľkovanosťou“ a tiež so všeobecne vnímaným „matfyzáctvom“ doterajších verzií?**

Především bychom rádi, aby se co nejvíce činností vyhodnocovalo jednotným mechanismem. Tedy aby bylo možné na každý konflikt (ať se ho účastní dvě osoby či deset, ať půjde o fyzické střetnutí, magii nebo třeba obchodování) použít tentýž poměrně jednoduchý postup. A také se snažíme zredukovat množství číselných charakteristik jak u postav, tak třeba u předmětů, dějů či popisů okolní reality. Tím pádem by neměla hrozit ani přemíra tabulek, ani „matfyzáctví“.

**To bude asi dobrá správa pre tých, ktorí hľadajú ľahšie a menej objemné systémy... Ale čo s klasickými dračákistami, ktorí už majú aktuálne vydania v maľičku? Budú sa vedieť jednoducho prispôbiť (teda ak budú chcieť prejsť na novú verziu) alebo ich to doslova „ovalí po hlave“? Máte prípadne už aj nejaké ohlasy, že súčasní hráči takýto trend vývoja očakávajú, či priam vyžadujú?**

Je potřeba si uvědomit, že nový systém bude cílen především na nové hráče. Ostatně i v současné době si dotisky stávajících pravidel DrD kupují především noví hráči, nikoli ti, kteří už pravidla mají. Takže pokud někomu klasické DrD vyhovuje, nic mu nebrání hrát ho až do smrti. Novým hráčům však chceme nabízet nový systém, jednoduchý, aby mohli rychle zvládnout základy a začít hrát (přesvědčit někoho, ať si pro začátek přečte dejme tomu 10 stránek, je určitě snazší než kdyby jich mělo být 50 či 100; zvlášť v dnešní době, kdy je k dispozici spousta jiných možností zábavy, které před hrou nevyžadují dlouhou přípravu a studování pravidel), a přitom dostatečně bohatý na možnosti hráčů i jejich postav.

Co se týče možnosti přechodu ze stávajícího DrD, asi to bude dost individuální záležitost. Ani ne tak co se týče schopností postav (máme v úmyslu pro tento účel vytvořit jakési „šablony“ popisující možný vývoj postav tak, aby jejich schopnosti přibližně pokrývaly to které povolání z DrD), jako spíš ochoty hráčů přijmout jiné pojetí celé hry, více se soustředit na děj a méně na čísla. Zkrátka jejich postavy by měly zvládat většinu toho, na co jsou zvyklí (a ještě leccos navíc), ale bude potřeba začít u hraní přemýšlet trochu jinak (což se koneknců stává u spousty přechodů z jednoho systému na jiný). Věřím, že pro většinu z nich to nebude znamenat zásadnější problém.

**A ohľadne možných ohlasov a požiadaviek súčasných hráčov na ďalšiu verziu – idú podobným smerom ako váš stanovený cieľ?**

To se nedá tak jednoznačně říci, protože hráčů DrD je spousta druhů s různými preferencemi a očekáváními. Ty, kteří potřebují popisovat herní realitu větším množstvím čísel, asi opravdu nepotěšíme (na druhé straně těm bych doporučil

přejít třeba na DrD+). Naopak těm, kteří vnímají pravidla jako oporu, aby si pořádně užili dobrodružství, a současným DrD se cítí příliš svázáni (klasické námitky „moje postava by chtěla zkusit to a to, ale nemá na to schopnost“, „proč se můj zloděj zlepšuje ve schopnostech, které nepoužívá, a nemůže se místo toho zdokonalit v těch, kterým se věnuje?“ a podobně), by měl nový systém uvolnit ruce odbouráním zmíněných omezení.

**Tak dúfajme, že všetko vyjde tak, ako má. Máš nejakú predstavu o časovom rámci vývoja nového dračáku? Teda nejaké míľniky, pri ktorých by si chcel mať to či ono hotové?**

Vzhledem k tomu, že každý oznámený termín podobného projektu zpravidla mívá za následek, že se vyrojí ještě více otázek typu „jak jsou práce daleko?“, „kdy budou nějaké ukázky?“, případně „co mám udělat, abych se stal betatesterem?“, tak si zatím dovolím jen lehce naznačit. Za vhodný termín pro uvedení nového DrD považujeme buď GameCon nebo Vánoce. Přičemž bychom nechtěli, aby to bylo později než k 20. výročí vydání první verze DrD (kterážto chvíle nastane v prosinci 2010).

**Keď si spomenul GameCon, práve na tohtoročnom bola predstavená nová česká RPG hra STŘEPY SNŮ od Matouše „Errica“ Ježka, ktorý zhodou okolností tiež v minulosti pracoval na DrD+. Jeho hra sa ubera práve smerom väčšej hráčskej voľnosti, ba až voľnejšieho vedenia hry, čím je určite odlišná od dračáku (asi aj toho pripravovaného). Sleduješ jej vývoj a prípadne si čítal aj voľne dostupnú Lite verziu?**

Její vývoj jsem rámcově sledoval už z toho důvodu, že ALTAR nabídl Erricovi spolupráci coby distributor STŘEPŮ. S tím souvisela i propagace v rámci Dechu draka. Lite verzi jsem si pročetl, od DrD (i připravovaného nástupce) se liší opravdu hodně, což je ale vzhledem k celkové koncepci a cílům STŘEPŮ SNŮ pochopitelné. Rozhodně jsem zvědav na to, jak budou přijaty a jaký budou mít úspěch (opravdu bych ho Erricovi přál). Snad budu mít to štěstí a najde se příležitost, abych si je taky s někým zahrál.

**Ku koncu rozhovoru ešte jedna otázka odo mňa a jedna z hráčsko-čitateľského pléna.**

**Ako vidíš prítomnosť a budúcnosť čes-**

**ko-slovenskej RPG hernej scény z hľadiska vývoja nových systémov alebo prekladu existujúcich zahraničných? Je tu na ne vôbec miesto a kúpna sila?**

Existují názory, že česká (a slovenská) populace má potenciál pojmout daleko víc RPG (jak co do různých systémů, tak co se týče počtu prodaných kusů) než kolik je jich k dispozici na trhu (případně volně dostupných) teď. Přičemž je to jen otázka vhodného marketingu. Mohou mít pravdu, ačkoli je zvláštní, že se o to stále nikdo nepokusil; například svězt se před pár lety na vlně zájmu o filmového Pána prstenů.

Důležitá je také velikost trhu. Například sousední Polsko má cca třikrát větší trh, což znamená, že je-li tam pro nějakou méně „masovou“ hru hráčský potenciál na zajištění odbytu třeba dvou tisíc výtisků, pak u nás by (při stejné struktuře skupiny potenciálních RPG pozitivních lidí) procentuálně stejný potenciál stačil na zajištění odbytu necelých sedmi set výtisků, což je počet hluboko pod hranici rentability (tak malé množství nemá příliš smysl tisknout). Tedy co se týče klasického knižního vydání. Jednou z cest, jak

tento problém trochu obejít, může být sehnání sponzorů. Jinou možností je využít malonákladového digitálního tisku (takto jsme například realizovali modul Taria – Pohraničí).

**Kdy vyjde nový asterionský modul Krajiny za obzorem a kdy plánují převod starých modulů do PDF? V tuto chvíli totiž v aktuální nabídce Asterionu není žádný geografický modul. Taký vím, že hromada lidí hrajících na Asterionu velmi očekává nové (PDF) vydání modulu Nemrtví a světloňoši...**

Na začátek drobná oprava – v aktuální nabídce je samozřejmě geografický modul Dálavy, jednak v přepracované podobě jako součást modulu Čas temna, jednak v původní podobě jako PDF na bonusovém CD u modulů Čas temna a Za závojem stínů. Převod starých asterionských modulů do PDF je především poněkud komplikovaná záležitost po technické stránce. Kromě toho navíc zvažujeme, že bychom starší moduly vrátili do nabídky právě s využitím zmíněného malonákladového digitálního tisku (samozřejmě kvůli technologické a cenové stránce by se jednalo o jeden tiš-

těný hlavní svazek a zbylé části by byly na přiloženém CD). Tyto „reedice“ by byly dostupné přímo u ALTARu a v některých knihkupectvích a prodejnách her. Začali bychom samozřejmě od nejstarších nedostupných modulů, takže první na řadě by byly (ještě letos) Taria-Záhvozdí a Asterion-Nemrtví a světloňoši.

Co se týče Krajiny za obzorem, v současné době jsou hotovy texty (procházejí ještě poslední autorskou kontrolou před sazbou) i ilustrace. V průběhu srpna by měl modul odejít do tisku a po prázdninách se objeví na pultech.

**Ďakujem Bouchimu, že si našiel čas a že mu nezlyhalo internetové pripojenie, aby sa k nemu vôbec moje otázky dostali!**

**A veľa zdraru do aktuálnej práce na novom dračáku!**



# Příběh Impéria, který zazněl na Gameconu

*Ecthelion<sup>2</sup>*

*Toto je zápis ze hry Stories of the Empire, která se odehrála na Gameconu. Hru jsme vedli ve dvou Vypravěčích, hrálo šest hráčů a i přes tento poměrně vysoký počet se hra nadmíru vydařila. Podařilo se rozjet fantazii a aktivitu hráčů, kteří pak házeli do hry stále nové a nové nápady a skládali tak vynikající příběh.*

*Pro hru jsme si určitou osu příběhu připravili sami, ta se ale v praxi v podstatě nepoužila, protože hráči sami vedli hru úplně jiným (a popravdě řečeno mnohem lepším) směrem. Pokusíme se teď tedy stručně zaznamenat příběh tak, jak zazněl, a omlouváme se, pokud bude zápis místy nepřesný.*

Postavy byly:

- Catharine Foxová – děvče, které pracuje v hostinci – levoboček nějaké šlechtičny, který se snaží dokázat, že není budižkničemu a za každou cenu se vyšvihnout mezi lepší společnost
- W. R. Jenkins – skotský důstojník a voják, který ale nikdy nebyl v bitvě a před odjezdem do války utekl
- Lord John H. Mourningstone – britský gentleman a mág z Londýna, který sem přijel studovat magické tvory
- Liam – Skot, který byl potomkem prokletého rodu, a kvůli kletbě přišli o

všechny majetky – sám sídlí v kopcích v malé chatě a kromě meče mu po předcích nezůstalo vůbec nic, nesnáší Angličany

- Catan McKinney – další Skot, který byl v armádě v Indii, ale pro neuposlechnutí rozkazu byl zatčen a deportován na Nový Zéland, kde uprchl a několik let žil mezi Maory a stal se šamanem, na obličeji měl maorské tetování
- Nathaniel H. Hawthorne – africký dobrodruh, který jel navštívit příbuzné do Skotska, než zase vyrazí na další dobrodružnou výpravu

Hra začala o jedné studené, deštivé noci podzimní rovnodennosti na svátek Yule, noci trolů, kdy je noc nejdelší z celého roku, venku zuří bouře, v povětří je slyšet štěkot Annwnových ohařů a ozvěny Divokého honu. Postavy se večer sešly v hostinci a odpočívaly po dni, zatímco hostinský se krčil ve sklepě a hostinská (rázná Irka) a Catharine roznášely pití. Venku se ozvalo řičení koní, jakoby se v okolí toulali vlci, a pak naléhavé bušení na dveře, které nepřestávalo. Postavy odsunuly závoru a do hostince vpadla uplakaná Annabell (Bella) Jenningsová, která ve vesnici bydlela (vzala si Angličana, který se sem přestěhoval, ale brzy po sňatku zemřel), která jim vysvětlila, že zmizelo její dítě, které uložila do postýlky. Když je později přišla zkontrolovat, už tam nebylo. Bušila na starostu i další domy, ale nikdo jí neotevíral. Hostinská ihned lamentuje, že je unesli trollové (toto je přece jejich noc!) a řekne jim, že dítě musí zachránit před úsvitem, protože jinak již není na záchranu naděje. Na krk jim pověsila křížky (přestože se někteří jako anglikáni bránili, přesvědčila je, aby si je nechali) a vyrazili do tmy a bouře.

Bella je odvedla ke svému domu, kde zjistili, že okno do pokoje bylo otevřeno za pomoci magie a (bod osudu) stopy odsud vedou ke starostovu domu. Pod

oknem našli také omráčeného skřítka (další bod osudu), kterého zanesli dovnitř a po určitých peripetiích (kdy skřítek odmítal říct, co se zde přihodilo a Catharine, která jej uhodila, aby začal mluvit, narostly na dlani husté zrzavé chlupy) se od skřítka dozvěděli, že za stříbrnou tabatěrku otevřel pro nějakého mohutného trola okno a pak už si nic nepamatuje. Odčaroval Catharine s tím, že to bude mít ještě nějaké vedlejší následky a se zapůjčenou dýmkou a tabákem od Lorda zmizel zpět do Férie.

Vyrazili po stopách do starostova domu, který byl temný a zamčený. Tam Liam (bod osudu) sáhnul na zápraží a beze slova odemknul (vysvětlil, že do domu chodil za jednou služkou). Na chodbě ležela dvě rozdrásaná těla služebníků a krev se vsakovala mezi spáry podlahy. Na zdech byly stopy drápů, které odhodovali na medvědí. Jenkins vyšel po schodech nahoru do pracovny, kde našel starosta s revolverem v ruce ležet zastřeleného na stole (další bod osudu, hráči pochopili, že mohou směřovat děj hry směrem, kterým si přejí a nerozpakují se to využít). Později se však ukázalo, že to bylo jen naaranžováno jako sebevražda a starosta byl zastřelen. V ruce svíral klíček od stolu, kde byl list papíru opatřený pečeti, ale nebylo na něm nic napsáno. Jenkins ho vzal s sebou. Catharine se mezitím vypotácela ven, protože se jí z té krve zvedl žaludek a poodešla trochu od domu, když si uvědomila, že v té tmě není sama a dole v ulici, která vedla k jezeru, uviděla mihnout se temný stín.

Lord chtěl použít magii, aby jim mrtví řekli, co se v domě stalo, ale Catan řekl, že to nedovolí, proto Lord počkal, až všichni z domu odejdou, vyšel po schodech a pomocí magie se zeptal samotného starosty. Mrtvý starosta mu hlasem záhrobní pověděl, že otcem Bellina dítěte je ve skutečnosti stejný trol, který je unesl a že oba milenci jsou spolčeni. Bella sama ho zabila, protože znal její ta-

jemství a vydíral ji. Dnes v noci trolů dítě odnesli do lesa. To ale zatím věděl jen Lord. Všichni ostatní mezitím, vedeni Cathrine (jejíž oči se vinou skřítčí magie změnily dočasně na kočičí, takže viděla i ve tmě) vyrazili k jezeru, kam viděli trola uprchnout. Ještě zahlédli na jeho druhém konci bílou skvrnu šatů ve společnosti trola, jak mizí v lese, ale pak uslyšeli, jak kolem nich prochází mnoho trolů, kteří si jich nevšímají a míří stále dál.

Odhadli, že tím směrem mohou mířit jen k Vlímu vrchu, kde stál menhir popsaný starými keltskými pletenci. Rozhodli se dostat se tam před troly a vydat se zkratkou. Vedeni Cathrine a Liamem, který tu znal každý kámen, se tam díky vítězství v konfliktu dostali včas. Jen Lord sám vyrazil za trole a dívkou v bílém, ve které tušil Bellu, a dohonil je ještě v lese. Pokusil se je spoutat kouzly, ale přemoci trola v noc kouzel není jednoduché a proto byl sám poražen a v bezvědomí si jej trol přehodil přes rameno, načež pokračoval s Bellou a dítětem dál na cestě k Vlímu vrchu.

Kromě Liama, který zabodl meč vedle menhiru a čekal na troly, se všichni ostatní ukryli v lese pod Vlímu vrchem. Když přišli trolové, vytvořili kolem menhiru kruh, který ale neuzavřeli a nechali uličku, jakoby stále na někoho čekali. Liam, stojící u menhiru, se vinou svého prokletí změnil na jednoho z nich – mohutného, zlého trola – a donutil je, aby zůstali stát na místě a nezasahovali.

Přišel trol a Bella, která držela v náručí dítě a strhl se zmatek, kdy se postavy pokusily zachránit dítě (protože nevěděli, že jde o trolí dítě a Bella není nevinnou obětí), porazit trola a nezahynout rukou hroživé hordy trolů, která zřejmě čekala jen na dítě. Po napjatých okamžicích vytrhla Cathrine Belle dítě, ale když se na něj podívala, zjistila, že nevypadá tak, jak by vypadat mělo. Mělo příliš mnoho zubů než by jakékoli dítě mělo mít, bylo odpudivé a mělo potměšilá

očka. Cathrine v hrůze vrátila dítě Belle, ale i ona se najednou jevila jinak než dříve. Byla o dobrou hlavu vyšší než všichni ostatní a přestože si ještě zdánlivě zachovávala podobu Belly, už to nebyla ona. Na rukách ji narostly medvědí drápy a byla připravená rvát se o své dítě.

Všechny postavy postupně skončily uvnitř kruhu trolů a vzpomněly si na dávné proroctví (bod osudu), které spočívalo v tom, že trolové dostanou krále, který je povede zpět k dávné slávě a učiní konec nadvládě lidí. Toto dítě se mělo narodit ve svazku trolím, ale trolovi a čarodějníci na noc Yule měla být prolita krev pěti lidí, na které svítlo slunce různých koutů světa. Uvědomili se, že to jsou právě oni, jejichž krev má být prolita a právě proto je sem dnes Bella nalákala. Mohutný starý trol vytáhnul pazourkový nůž a podíval se směrem k nim, když Liam postoupil kupředu a sám si jej zarazil do ruky, čímž byla prolita první krev. Dva trolové táhli Catharine k noži, ale ta se v hrůze bránila tak, že jí jeden z nich škrábnul na ruce a byla prolita i druhá krev. Postupně byla prolita krev potřebných pěti lidí.

Lorda Mourningstone nechal na holičkách jeho démonický patron, který mu sebral jeho magii a oznámil mu, že ji může získat zpět tak, že obětuje to trolí dítě. Lord vzal dítě Belle, vytáhnul dítě a chtěl je zabít, protože nemohl připustit, aby trolové vládli nad Angličany, načež mu ale Liam skočil na záda s výkřikem, že Angličané nebudou vládnout ničemu. Lordovi se nepodařilo dítě zabít a už už to vypadalo, že je trolové rozsápu, když si Jenkins vzpomněl na list ze starostova domu, který vytáhnul a přiložil na menhir.

Ten popraskal, oslepila je záře, které z něj vycházela, a když opět nabyli vidění, všude už se rozednívalo, poslední z trolů zmizel v lese pod Vílím vrchem a menhir byl rozbit na kousky. Na místě, kde stála Bella, nyní stál mohutný kámen,

který měl stále její rysy, ale s rostoucím světlem je ztrácel, až z něj zbyl stojící bludný balvan. Lord Mourningstone uslyšel ve své hlavě slova svého démonického patrona: „Tak to šlo i bez tebe, mám to dítě a já si vezmu další díl tvé duše.“ Ukázalo se, že právě ten papír (v němž bylo uzamčeno mocné kouzlo) bylo to, čím starosta vydíral Bellu a jejího milence. Podmínky proroctví byly sice naplněny, ale nikdo nevěděl, co se stalo s troly a zda dostali svého krále...



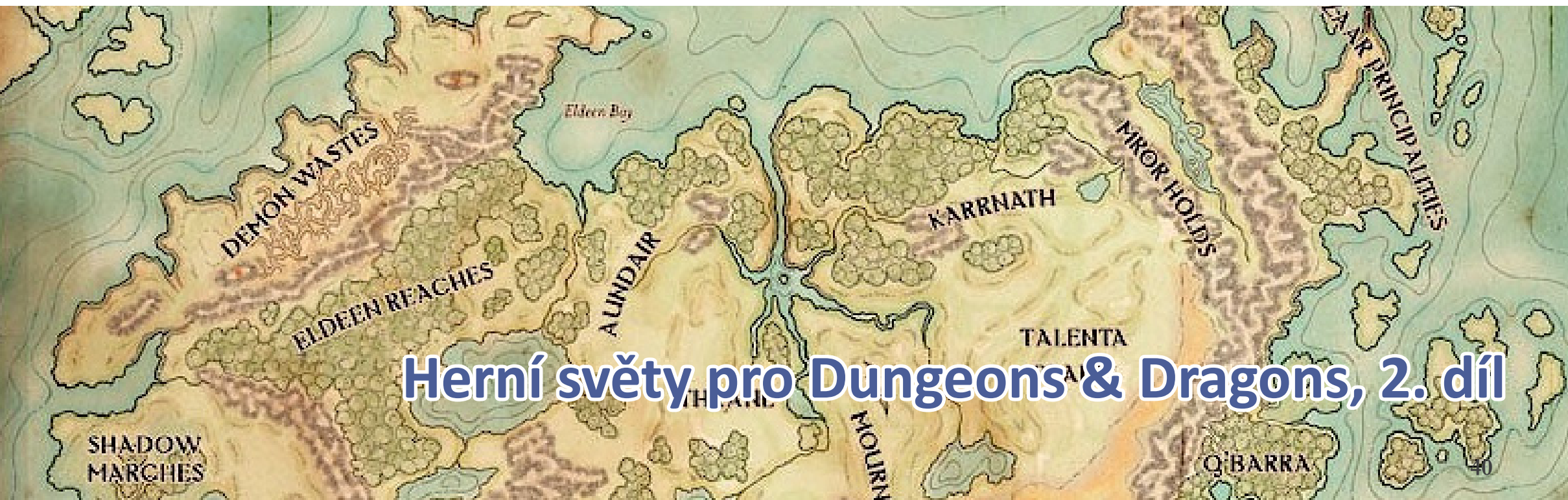
## HERNÍ SVĚTY

V minulom čísle sme sa venovali niekoľkým vybraným herným svetom, ktoré sú neodmysliteľne späté s DUNGEONS & DRAGONS. Spomenuli sme vyprahnutý DARK SUN, hororový RAVENLOFT, astrálne odcudzený PLANESCAPE a udatný DRAGONLANCE. Pred nástupom tretej edície

bolo vtedajším vydavateľom ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS podporovaných neprieberné množstvo svetov, z ktorých si zrejme každý hráč mohol vybrať ten svoj. Lenže blahobyť fanúšikov len málokedy ide ruka v ruku s finančnými záležitosťami. Množstvo svetov

bolo jednou z príčin nešťastného pádu vydavateľa... Z celej plejády ostal pod ochrannými krídlami WIZARDS OF THE COAST zachránil len jediný svet – FORGOTTEN REALMS – ktorý bol dostatočne prepracovaný a zároveň všeobecne prijímaný. O niekoľko rokov neskôr (možno

nečakane) dokonca pribudol druhý, úplne nový svet EBERRONU, ktorý priviedol do fantasy D&D svieži vzduch akcie. A práve o týchto dvoch svetoch si povieťme v tomto čísle.



# Herní světy pro Dungeons & Dragons, 2. díl



## Forgotten Realms

*Jestvujú svety, ktorých príbehy fascinujú čitateľov svojou exotikou, nehostinnosťou, či inými prvkami, pri ktorých dokáže fantázia pracovať na plné obrátky. Zabudnuté ríše však nechcú ani šokovať, ani strašiť. Sú natoľko klasické, že sa v nich budete cítiť ako doma – ale pozor! – hrdinovia tohto sveta rozhodne neprežívajú svoj život v pohodlí svojho kresla.*

Ak by existovalo fiktívne múzeum s vitrínou „klasický svet“, nepochybne by sa v ňom nachádzali príručky k FORGOTTEN REALMS. Na úsvite AD&D hľadal vydavateľ herné prostredie, ktoré by dokázalo vyplniť medzeru po uzavretom svete GREYHAWKU Garyho Gygaxa. Voľba padla na svet Eda Greenwooda a história ukázala, že to bol geniálny ťah.

### Téma

FORGOTTEN REALMS je tvorený planétou Abeir-Toril, ktorá je veľmi podobná nášmu svetu. Od najvýchodnejších končín Kara-Tur, cez Faerun, v ktorom sa odohráva jadro príbehov, až po sotva objavenú Mazticu na ďalekom západe. Množstvá kráľovstiev, ktoré prevažne nažívajú v mieri, ale nevyhýbajú sa studeným vojnám (napr. s Červenými kúzelníkmi z Thay alebo s organizáciou Zentarrim) i otvoreným konfliktom. Zabudnuté bývalé impériá a mestá, ktoré boli pred stáročiami stelesnením sily a slávy sveta a ktoré teraz ležia v ruinách stále skrývajú tajomstvá a hrozby minulosti. Ale i súčasné strediská moci, kultúry a peňazí, kde najväčším nebezpečím nie sú



pazúry príšer, ale slová, intrigy a nečakané dýky v chrbtoch od tzv. „civilizovaných“ národov.

Tento svet ponúka veľa možností pre rôzne typy hrania. Zrejme najčastejším štýlom bude príbeh klasického hrdinu, ktorý odišiel z domu s jediným mečom v túžbe nájsť slávu a dobrodružstvo, má príležitosť zachrániť dedinu, neskôr azda i mesto a napokon kto vie... možno on bude tým, na koho sa bude s nádejou obracať celý svet.

### Odlišnosti

Svet FORGOTTEN REALMS je skutočne svetom klasickým a slúži ako meradlo porovnávania v prípade iných svetov. To nie je nič zvláštne, pretože jeho primárnou úlohou je slúžiť v úlohe „môjho prvého sveta“ pre hráčov D&D. Byť takým, aby sa v ňom všetci cítili prirodzene a

aby v ňom mohli nájsť zvyčajné prvky známe z fantasy žánru.

Všadeprítomná mágia predstavovaná *Sieťou*, z ktorej čerpajú bohovia, tí najmocnejší čarodejovia, hrdinovia, ktorí sa bez nej nezaobídu, ale i bežní vidiecki kňazi, ktorí kúzlom dokážu zlepšiť namáhavý život. Mágia poháňa svet, mágia stojí za najmocnejšími bytosťami sveta a tvorí jadro ich moci.

Božstvá, ktoré nie sú len abstraktné bytosti, o ktorých existencii obyvatelia iba nejasne tušia, sú skutočné a majú priamy dopad na kolobeh sveta, zápasia medzi sebou skrz svojich uctievačov, ale i v súbojoch na život a na smrť. Veď nakoniec, nebolo to tak dávno, čo najvyšší Ao odsúdil božstvá na blúdenie svetom ľudí, čo vyvolalo Dobu ťažkostí, ktorá zmenila tvár sveta.

Na tom stojí aj istá čiernobielosť sveta, ktorá je však hráčmi začiatocní-

kmi najlepšie uchopiteľná. Je zjavné, že Bane – mŕtvy boh, usiluje skrz svoje temné rituály o svoje znovuoživenie, a teda predstavuje ohrozenie sveta, ktorému sa treba brániť. Už zmienení Červení kúzelníci túžia mágiou a intrigami útokom prebrať nadvládu nad východným Faerunom a len čarovné sily a vplyv mocnej kráľovnej Simbul ich dokáže udržať na uzde.

## Ako začať

Nie je jednoduché odporučiť jedinú pravú príručku, ktorá vás uvedie do sveta. Ak prichádzate zo sveta rolových hier, za klasiku možno považovať FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN SETTING, ktorá vyšla pre potreby tretej edície D&D. Hoci odvtedy bola aktualizovaná na edíciu 3.5 cez PLAYER'S GUIDE TO FAERUN a na štvrtú edíciu pomocou FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN GUIDE, predstavuje kompromisom medzi klasickým duchom sveta a zhrnutým obsahom.

Ak ste fanúšikom fantasy literatúry, určite sa stretnete s klasickou ságou o Drizztovi od R. E. Salvatoreho. Temný elf, ktorý zápasí so svojou minulosťou

a predsudkami spoločnosti, je už klasickým hrdinom tohto sveta.

Počítačoví maniaci si zase môžu rozšíriť obzory o legendárne série ako BALDUR'S GATE, ICEWIND DALE, či NEVERWINTER NIGHTS, ktoré sú považované za jedny z najlepších počítačových hier vôbec – a nemalú zásluhu na tom má aj prepracovaný svet Ríši, v ktorých sa odohrávajú príbehy týchto hier.

## Záverom

Prepracovanosť, klasický duch, možnosť nájsť si vo svete prostriedky na odohratie akéhokoľvek príbehu, príležitosť oboznámiť sa so svetom skrz viacero médií a najmä možnosť pocítiť ducha klasického fantasy je jednoducho dôvodom, kvôli ktorému sa oplatí so svetom FORGOTTEN REALMS minimálne oboznámiť... a najlepšie si v ňom priamo zahrať.

HERNÉ SVETY

alef0

## Eberron

*Pred piatimi rokmi by málokto veril, že Wizards of the Coast dokážu priniesť na trh herný svet, ktorý zaujme jednak tvrdé jadro priaznivcov fantasy a zároveň bude dostatočne odlišný od záplavy iných prostredí. Vyhlásenie súťaže o najlepší návrh sveta sa ukázalo ako geniálny marketingový ťah. Jej výsledkom bol práve Eberron.*

*„Je mi ľúto, barón, ale za takýchto okolností sa budeme musieť rozísť. A čo sa týka tejto vecičky, tú si nechám ako odškodné za ten ‚nečakaný‘ súboj s vašimi vojakmi“. Hodil telom dozadu, vyrazil vitrážované okno zobrazujúce Zástup a zmizol v bezodnej priepasti medzi vežami Sharnu.*

*„Ak si Carmleth myslí, že nám ušiel, necháme ho týždeň v tomto omyle. Potom sa s ním vysporiadam osobne,“ precedil medzi zuby barón.*

Najvýznamnejší princíp hrania v tomto svete vychádza zo sveta rodokapsov (tzv. *pulp*). Akčné a napínavé dobrodružstva hrdinov bez bázne a hany, ktorí sú schopní prekonať každú prekážku. Postava v Eberrone nie je sedliacky syn s mečom po dedovi, ktorý obchádza dedinské krčmy v honbe za prácou. Nie je to ani rytier, pre ktorého je česť a sláva všetkým. Hrdinovia v tomto svete sú dostatočne známi a schopní na to, aby si ich dobrodružstvá odohrávajúce sa v tých najpestrejších končinách našli sami.

## Téma

Známy svet sa spamätáva z nedávno skončenej Poslednej vojny, ktorá navždy poznamenala jeho tvár. Draho dosiah-



nutý mier je však stále krehký. Niekďaších najväčších hrdinov pohltila Vojna, niekdajšia prosperujúca ríša pod vedením kráľa Galifara sa rozpadla na päť súperiacich kráľovstiev. Dvanásť rodov draka, ktoré ovládajú jednotlivé odvetvia spoločnosti, sa preplietajú všetkými spoločenskými vrstvami. Do bludiska komplotov zasahujú cirkvi, ktoré sa snažia brániť svoje záujmy a získať si tiež svoj podiel vplyvu. Je skončená vojna nádejou pre nový svet? Alebo je to len krátka prestávka pred niečím horším?

Jednou z hlavných tém sú dobrodružstvá hrdinov, ktorí majú novom svete dostatok príležitosti uspieť a stať sa pojmami. Budú balansovať nielen medzi nepriateľmi, ktorí ich dokážu ohroziť fyzicky, ale i medzi tými, ktorí splietajú svoje intrigy.

Medzi filmy, ktoré tento herný svet inšpirovali patrí Indiana Jones, Múmia, Meno ruže, Bratstvo vlka, či Ospalá diera.

## Odlišnosti od iných svetov

Eberron sa stále snaží byť pevne zakotvený v klasických fantasy svetoch, ale prináša záplavu prvkov, ktoré priamo podporujú pulpové hranie. Nízkoúrovňová mágia – v pravidlách D&D kúzla do tretej úrovne – je doslova bežná a zastupuje úlohu technológie. Na uliciach veľkých miest svietia magické lampy, či nie je problém vidieť neviditeľného sluhu. S narastajúcou zložitou mágie jej prejavy vo svete dramaticky klesajú a od istej úrovne je vyhľadanie dostatočne schopného (a ochotného) zosielateľa takmer nemožné. Vo veľkých mestách je však možné vidieť také výdobytky magického umenia ako lietajúce letolode, či vrcholný počin – bleskoľaj, ktorá je magickou analógiu železnice.

Dopravné prostriedky nespomínáme nadarmo. Predstavujú prostriedok na to, aby príbehy nekonali na jednom mieste. Eberron doslova nabáda na to,

aby hrdinovia pri svojej ceste prešli čo najviac lokalít. Hrdý a rozvinutý Breland, vyprahnutá a v hmle zahalená Chmúrozem, či neprebádané končiny Xen'driku čakajú na svojich objaviteľov.

Významnou odlišnosťou je prejav božstiev. Takmer každý obyvateľ verí v jedného či iného patróna, lenže ich existencia nie je potvrdená (ani vyvrátená), pretože vo svete sa priamym spôsobom vôbec neprejavujú. Podobným odklonom je ignorovanie presvedčení známych z D&D. Svet Eberronu totiž nie je ani čierny ani biely. Každý jeho obyvateľ má iba svoje záujmy, ktoré sa snaží naplniť.

Rozhodne nie poslednou odlišnosťou sú nové rasy, ktoré sú integrálnou súčasťou sveta, majú svoj zmysel, históriu a potenciálny príbeh. Vykovaní, ktorí boli vyrobení pre účely vojny, sa zrazu usilujú o rovnoprávnu pozíciu medzi rasami. Menivci, na pomedzí medzi dlakmi a ľuďmi, ktorí sú prenasledovaní cirkvou, či nepochopení kalaštari, ktorí snívajú o tom, že sa raz dostanu do svojej domovskej sféry.

## Ako začať?

Základnou a klasickou príručkou je EBERRON: CAMPAIGN SETTING, ktorú považujeme za jeden z najlepších materiálov, ktoré boli vydané v rámci produktovej rady D&D. Obsahuje záplavu informácií o svete a priložené ukážkové dobrodružstvo vám umožnia naštartovať hernú kampan. Následne sa môžete vydať po stopách trojice „triapolkových“ nadväzujúcich dobrodružstiev SHADOWS OF THE LAST WAR, WHISPERS OF THE VAMPIRE'S BLADE a GRASP OF THE EMERALD CLAW. Vydavateľ zároveň podporil tento svet masívnym počtom internetových článkov, ktoré rozširujú a obohacujú znalosti o svete. Za všetky spomeňme encyklopédiu DRAGONSHARDS, či „novinové“ články SHARN INQUISITIVE, ktoré prinášajú inšpiráciu pre vlastné dobrodružstvá. V prípade, že nástojíte na štvrtej edícii, máte k dispozícii trojicu príručiek EBERRON PLAYER'S GUIDE, EBERRON CAMPAIGN GUIDE a EBERRON ADVENTURER'S GUIDE, ktoré posúvajú svet jemne iným smerom, ale napriek tomu sú plnoprávnu alternatívou pôvodnej príručky.



RECENZE napsal Peter „Peekay“ Kopáč

## Zahrajte sa s nami – Space Alert

Termín „spoločenská hra“ už dávno neznamená to, čo znamenal za čias našich starých materí. V tejto pravidelnej rubrike sa vás pokúsime previesť fascinujúcim svetom moderných spoločenských hier. Tento týždeň si povieme niečo o kooperatívnych hrách a bližšie sa pozrieme na jednu z nich – zaujímavý počín menom SPACE ALERT.

— „Upozornenie: kontakt v červenom sektore prekročil druhý vzdialenostný prah.“

— „Nepriateľ na dostrel – začínam paľbu!“

— „Varovanie: hladina reagentov v ľavom reaktore kritická. Produkcia energie nedostatočná na aktiváciu pulzného kanónu.“

— „Dobite niekto ten @\$%^ reaktor!“

— „Presmerovávam náplň z hlavného reaktoru, páľ!“

*\*chssssssssssssssssssssssss\**

— „Žerte horúcu plazmu, zelení bastardi!“

*\*zap\* \*zap\* \*zap\**

— „Pozor, v bielom sektore sa blíži vysokou rýchlosťou asteroid... už je príliš blízko na úhybný manéver, nabíjam štít!“

— „Varovanie: hladina reagentov v hlavnom reaktore kritická. Produkcia energie nedostatočná na aktiváciu lodných štítov.“

— „Sakra, kto zasa vyšťavil reaktor a zabudol ho nabiť? Posádka, pripraviť sa na náraz!“

*\*bum\* \*prásk\**

— „Kadeti, práve ste mali možnosť na tomto zázname z včerajšej tréningovej simulácie vidieť, ako dopadnú posádky, ktoré nie sú zohraté ako hodinky. Lodí tri-

edy *Sitting Duck* dokáže zvládnuť každú prekážku... okrem neschopnej posádky. Preto dávajte pozor na to, čo robia vaši druhovia a hlavne vždy počúvajte svojho kapitána!“

## Vitajte na palube

Vitajte v pravidelnej rubrike *Zahrajte sa s nami*! Naším cieľom bude ukázať vám, čo všetko sa dá v dnešnom svete spoločenských hier nájsť a predstaviť vám v každom čísle hry, ktorá je niečím zaujímavá či odlišná od iných, ktoré môžete na súčasnom trhu nájsť. Dnes si povieme niečo o kooperatívnych hrách a potom si predstavíme zaujímavého zástupcu tejto kategórie menom SPACE ALERT z tvorivej dielne českého autora Vládu Chvátila.

## Čo sú zač tie kooperatívne hry

Keď sa povie „spoločenská hra“, mnohým ľuďom sa vybaví ČLOVEČE či KANASTA, v lepšom prípade SCRABBLE alebo DOSTIHY A SÁZKY. Všetky tieto hry majú spoločnú jednu vlastnosť – cieľom je vyhrať nad ostatnými hráčmi, na ich úkor. Kvôli tomu je často ťažké prehov-

riť niekoho nového, aby si zahral – či už preto, že nemá chuť súťažiť s ostatnými alebo vďaka dojmu, že ako nováčik „by som vám to iba kazil“. O kooperatívnych hrách však toto neplatí – cieľom v nich je spoločnými silami všetkých hráčov poraziť hru, ktorá sama kladie odpor. Preto je prirodzené, že hráči si budú navzájom pomáhať a podporovať sa – či už radami pri stole alebo aj v hre samotnej. Táto kvalita ich robí vhodnou pre momenty, keď sa chcete zabaviť v priateľskom duchu a vychutnať si pocit víťazstva či sklamanie z prehry spoločne.

## A teraz o SPACE ALERTE

SPACE ALERT je kooperatívnou hrou pre 3–5 hráčov, ktorí budú posádkou







prieskumníckej vesmírnej lode na ceste za poznáním. Ako to ale na vesmírnych lodiach na takýchto misiách chodí, roboty je stále kopec a úbohá posádka nezriedka v časovom strese nevie, kam skôr utekať. Na prežitie a úspešné splnenie misie často treba spoluprácu viacerých ľudí na jednom úkone – napríklad na zostrelenie nepriateľskej lode nestačí iba stláčať spúšť plazmového dela, niekto sa musí starať aj o prísun energie. Reaktor je však (ako inak) na úplne inej palube ako kanóny a keby sa jeden člen posádky snažil starať o všetko, dopadlo by to veru neslávne. Preto sa musia jednotliví členovia posádky koordinovať a hrozbám vonkajším aj vnútorným čeliť spoločne.

Aby bola kooperatívna hra zábavná, musí nejakým spôsobom vytvárať tlak na hráčov – hrozba prehry musí byť reálna. SPACE ALERT tento tlak dosahuje pomerne originálnym spôsobom – zvukovými stopami. Keď otvoríte krabicu, zbadáte okrem obvyklých kartičiek, figúrok a drevených kociek aj dve audio CD. Na týchto CD sú zvukové stopy pre jednotlivé misie. Každá partička bude jednou takouto misiou, ktorú sa vy ako posádka lode budete snažiť úspešne zakončiť. Zvuková stopa vám pritom bude diktovať, kedy sa zjavia nepriatelia, či kedy nastane výpadok komunikačných liniek medzi členmi posádky. Ak by ste chceli hrať trebárs vo voľnej prírode, stopy sú k dispozícii aj vo formáte mp3. Ak by vám ani to nevyhovovalo, jeden z hráčov sa môže zhostiť úlohy palubného počítača a so stopkami v ruke predčítať varovania a hlásenia z priložených kartičiek scenárov.

Ako teda vyzerá samotná hra? Rozložíte plán vašej lode a zapnete zvukovú stopu misie, ktorú budete hrať. Misia sa skladá z niekoľkých kôl a vy si plánujete, čo budete v ktorom kole robiť – nemusíte pritom ale vôbec dodržiavať

poradie, kludne môžete napláňovať tretie kolo a potom sa vrátiť k prvému. Na plánovanie vám slúžia náhodne rozdane karty. Na každej karte sú dve možnosti použitia: jeden pohyb a jedna akcia. Pri plánovaní sa rozhodujete, ktorú kartu použijete v ktorom kole. Keďže sú však karty rozdane náhodne, pokojne sa vám môže stať, že nebudete mať možnosť napríklad obsluhovať kanóny či nabíjať reaktor. A práve tu vyvstáva potreba spolupráce medzi hráčmi. Musíte komunikovať s ostatnými hráčmi a povedať im, čo od nich potrebujete a naopak, čo ste vy schopní a ochotní urobiť pre to, aby loď prežila a úspešne zakončila misiu. Celý priebeh misie musíte pritom stihnúť napláňovať, kým skončí zvuková stopa (obvykle 5–10 minút). Tá vám totiž na svojom konci ohlásí, že plánovanie skončilo a je čas ísť naostro.

Ostrý priebeh misie je druhou časťou hry. Teraz sa budú postupne odohrávať kolá misie – vždy sa odkryjú plány všetkých hráčov na dané kolo a následne sa vykonajú. Práve tu nastávajú momenty, kedy stačí už iba jediný výstrel z kanónu, aby bol nepriateľ porazený a misia úspešne zakon-

čená.... avšak hráč, ktorého úlohou bolo nabiť reaktor palivom sa prepočítal a naplánoval si túto činnosť o kolo neskôr. Teraz je už však neskoro niečo meniť a vám už iba ostáva pozerať sa svoje figúrky, ako zbesilo pobehujú po pláne lode v zúfalej snahe postíhať všetko, čo treba!

Tak čo, prežili ste? Ak áno, je najvyšší čas pripraviť sa na ďalšiu misiu, ktorých je na CD vyše dvadsať a vďaka náhodne ťahaným kartičkám nepriateľov takmer nikdy nebude jedna misia prebiehať dvakrát rovnako.

**Vláďa Chvátíl.** Už odmalička sa venuje vývoju rozličných hier (napríklad aj na Commodore 64) a prešiel viacerými hernými oblasťami, medzi ktoré patria počítačové hry (napríklad ORIGINAL WAR, remaky UFO a megaúspešné FISH FILLETS), RPG hry (ako člen Altar Interactive má prsty v DRAČÍM DOUPĚTI). Medzi jeho ostatné hry sa radí ARÉNA o súbojoch na život a na smrť, GALAXY TRUCKER o ťažkom živote medzihviezdnych prepravcov či kritikmi doma i v zahraničí vysoko oceňovaná THROUGH THE AGES – stolná verzia klasickej počítačovej Civilizácie.

RECENZIA

Michal „Bifi“ SEDLAČKO

## Recenzia na Střepy snů

*Recenzia novej českej „rozprávacej“ rolovej hry, ktorá azda rozvíri stojaté vody nielen jazykovou dostupnosťou, ale hlavne inovatívnym prístupom.*

Napísať túto recenziu bolo pre mňa ťažšie než obvykle. Mal som pocit, že na jednej strane mám dať užitočný feedback Erricovi a ostatným ľuďom, ktorí sa na tvorbe podieľali (s prihliadnutím na to, že nová verzia Črepov sa tak skoro chystať nebude), povedať niečo zaujímavé aj ľuďom, ktorí Črepy už majú, ale zároveň poskytnúť ucelený a informatívny obraz pre tých, ktorí sa s hrou ešte nestretli. Štruktúru tejto recenzie som sa preto snažil vystavať tak, aby som na začiatku poskytol prehľad o samotnej fyzickej podobe knihy, o jej obsahu a o hraní Črepov snov, bude nasledovať krátke zhrnutie a potom trocha kritickejším okom prihodím pár subjektívnych pozorovaní.

STŘEPY SNŮ (2009) sú nová česká „rozprávacia“ rolová hra, ktorej autorom je Matouš „Erric“ Ježek (DRD+ BESTIÁŘ) v spolupráci s Pavlom „Bajom“ Kechajovom a Petrom „Peekayom“ Kopáčom. Erric hru vydal pod vlastnou značkou Midnight Theatre a distribuuje ju v spolupráci s Altarom. Mal som česť hru vidieť v niekoľkých fázach jej vývoja, od

prvých nástrelov systému cez playtest verziu, rané podoby textu a stiahnuteľnú free preview až po plnú a finálnu 150-stranovú knižnú podobu. Sledovať proces tvorby v priebehu týchto dvoch rokov bolo fascinujúce a skladám klobúk pred Erricovým úsilím a vytrvalosťou. Hra je vo finálnej podobe (ktorá navyše oproti skorej stiahnuteľnej verzii ponúka ohromné bohatstvo v podobe rád, možností a náhľadov na hru) kompletným, zrelým, uceleným a veľmi pekným dielom.

## Črepy na dotyk

Graficky kniha pôsobí úplne profesionálne. Na prvý pohľad ma zaskočil formát A4 (bol by som preferoval napríklad B5), ale po chvíli som si knihu osvojil. Obálka, tvrdá väzba, layout a grafická úprava stránok, kvalita ilustrácií – to všetko je zvládnuté skvelo. Je to v krátkej dobe už druhý vysokokvalitný český produkt, ktorý sa mi dostal do rúk (tým prvým boli Stories of the Empire), a kým Stories pôsobia ako váš starý kamarát z detstva, trocha bláznivý a v pokrkvanom obleče-

ní, Črepy sú ako zlovestne pôsobiaci muž zastupujúci mocnú organizáciu, v tmavom obleku a s tvárou skrytou v tieni. Proste na vás dýcha atmosféra modernej, surreálnej a možno mierne cyberpunkovej hororovej hry – na jednej strane mestský úpadok, neúplné rodiny a ubytovne pre priemyselných robotníkov, svorky ozbrojenej mládeže, nefungujúce pouličné osvetlenie, hromady odpadkov a znepokojivý pohyb v kútoch temných uličiek, no na druhej strane neónové fasády hi-tech korporácií, súkromné bezpečnostné služby s tým najlepším vybavením, uhladení manažéri so žraločími úsmevmi, ktorých rozhodnutia denne ničia životy tisícok ľudí, a vedci bez výrazu a bez svedomia, ktorí sa v bielych plášťoch v obrovských sterilných komorách skláňajú nad mikroskopmi či metrovými priehľadnými valcami, slúžiacimi ako inkubátory pre nové formy života.

Črepy majú vyvážený a prehľadne členený obsah. Na začiatku podávajú zrelý a citlivý úvod do rolových hier a do základných stavebných kameňov príbehu a jeho rozprávania, po ktorom nasle-

dujú rady pre spoločnú prípravu hry a tvorbu postáv, opis fungovania systému, rady pre hranie hry a nakoniec niekoľko kapitol o tvorbe príbehu a riadení hry (t. j. časti pre Rozprávača).

Z textu je cítiť, že sa Erric snažil, aby ČREPY boli schopné uspokojiť očakávania rôznych typov hráčov – na jednej strane škály hráčov-hercov, ktorí sa radi vcítia do postavy a v jednotlivých situáciách rozmyšľajú z jej perspektívy, na druhej strane škály hráčov-rozprávačov, ktorí radi pre postavy vytyčujú ciele a prekážky a pracujú s nadväznosťou jednotlivých scén a príbehom ako celkom. Nakoľko sa to podarilo, ukážu asi až skúsenosti a ohlasy rôznych herných skupín. Hra podľa môjho názoru gravituje skôr k druhému koncu škály, avšak Erric v texte ponúka precízne formulované rady a návody, ktoré pomôžu akémukoľvek hráčovi pochopiť a osvojiť si jednotlivé čriepky, z ktorých pozostáva herný štýl, ktorý ČREPY vyžadujú.

Medzi dobré príklady patria:

„Role vybírejte podle toho, co chcete, aby vaše postava ve hře dělala.

(...) Podle toho, jaké Role postave přiřknete, nepřímo říkáte Vyprávěči, co vám má v příběhu připravit.“ (s. 33)

„Nepřipravujte si, jak se bude postava v různých situacích chovat. Jaká je vaše postava doopravdy, vyplýne až hraním hry.“ (s. 43)

„Důležité je vědět, že sázky v každém konfliktu musí posouvat děj alespoň o kousek dál a otevírat nové možnosti, co postavy mohou dělat.“ (s. 72)

Predovšetkým kapitola „Hraní hry“ je z tohto hľadiska neoceniteľná. Snáď nikde (vrátane desiatok zahraničných hier) som nevidel tak jasne sformulované odporúčania pre hráčov o tom, ako sa správať a čo robiť, aby hra fungovala. Erric v ČREPOCH úsporným a prehľadným spôsobom rieši desiatky dôležitých tém, počnúc narábaním s tajomstvami v hre, pokračujúc prácou so žánrom, nadväzovaním vzťahov medzi cudzími a hráčskymi postavami, zaseknutím sa na nenájdenej stopy v investigatívnych hrách a končiac hráčskou etiketou. Na ČrePOCH

je skutočne prevratné to, že si Erric dal tú prácu, aby pozbieral čriepky múdrosti z fór, diskusií, teoretických článkov a rád o vedení hry, ale aj zo zdrojov, ktoré sú úplne z iných oblastí (dizajn počítačových hier, scenáristika, teória narácie a pod.), obohatil to solídnym zamyslením sa nad tým, čo robí dobrého rozprávača, a dal to na papier. Text ČREPOV rieši „tvrdé“ pravidlá hry len v prvých pár kapitolách, to ostatné sa týka techník hrania – čo a ako pri hraní robíme, čo riadi naše rozhodnutia, kedy je hra uspokojivá. Rady pre prípravu hry, napríklad premyslenie väzieb medzi scénami a lokáciami, či väzieb medzi postavami a ich cieľmi či hodnotami, patria k tomu najinštruktívnejšiemu, čo som k tejto téme čítal. Obzvlášť revolučná mi prišla analýza rôznych príbehových štruktúr, niečo podobné som ešte v žiadnej RPG príručke nevidel. Výnimočné je aj to, že všetky tieto rady sú v jednej (a základnej!) príručke. Už len tieto časti sú dostatočným dôvodom pre ktoréhokoľvek GMa/PJa, aby si príručku ČREPOV kúpil a tieto užitočné časti čítal znova a znova.



## Systém

Prejdime k samotnému systému ČREPOV. Nechcem teraz na malej ploche tejto recenzie podrobne vysvetľovať systém, to Erric lepšie urobil v samotnej príručke. Pre tých, ktorí ČREPY zatiaľ nepoznajú, však ponúkam stručný náčrt.



V Črepoch sa pred hrou hráči a Rozprávač stretnú a dohodnú sa, akú dlhú hru a z akého prostredia chcú hrať. Keďže sú Črepy univerzálnym systémom, môže to byť rovnako príbeh špeciálnej jednotky z vojny vo Vietname, epický príbeh boja o trón vo fantasy prostredí alebo osobná dráma v hororovej súčasnosti. Túto spoločnú prípravu, ktorá trvá okolo dvoch-troch hodín, uľahčuje a usmerňuje sada rád a „paliet“, čo sú vlastne zoznamy možností, z ktorých sa dá vybrať, ak zlyháva inšpirácia (napr. zoznam žánrov, zoznam tém, zoznam typických protagonistov pre daný žáner a pod.). V rámci prípravy hráči vytvoria aj hrácke postavy, ktoré sa skladajú z Konceptu, Rolí, Cieľov, Hodnôt a Šrámov. Postava v Črepoch nemá mechanicky ošetrované žiadne zvláštne schopnosti, vlastnosti či zručnosti. Namiesto toho má Koncept a Roly – ak vieme, že postava je vojak, príslušník špeciálnych jednotiek, tak si všetci približne vieme predstaviť, čo ovláda a aké má k dispozícii vybavenie.

## Ciele postáv

Asi najdôležitejším prvkom postavy a zároveň chrbtovou kosťou celej hry sú Ciele. Každá postava v Črepoch snov chce intenzívne niečo dosiahnuť a hra bude o tom, či sa jej to podarí. Môže chcieť ochrániť svojho brata, pomstiť smrť svojej ženy alebo nájsť svoju životnú lásku – to všetko sú Ciele postavy. Ciele sú zároveň tepom alebo „odpočítavdlom“ hry. Sú číselne vymedzené, pričom číslo pri Cielí označuje, koľkokrát sa daný Cieľ musí stať ústrednou témou konfliktu, do ktorého bude postava zapojená, kým sa zistí, či postava svoj Cieľ dosiahla. Hodnoty určujú, čo je pre postavy dôležitou osou ich konania (cit pre spravodlivosť, viera a pod.) a Šrámy sú zranenia a iné slabiny, ktoré postavu ťazia a ktoré si nesie so sebou.

V Črepoch snov síce postavy robia veci, ktoré robia aj v iných rolových hrách – bojujú proti nepriateľom, získavajú spojencov a vydávajú sa na nebezpečné miesta – ale z hľadiska systému je každá prekážka pre postavu (teda

konflikt) bojom s ňou samou. Dokáže sa postava oprieť o svoje Hodnoty a prekonať svoje Šrámy, aby sa o krôčik priblížila k svojmu Cieľu? Je to veľmi elegantné a neuveriteľným spôsobom to pre Rozprávača uľahčuje hru – v Črepoch nemusí byť žiadna príšera, cudzia postava či fyzická prekážka (pasca, priepasť a pod.) opísaná štatistikami. Ak pri interakcii s týmito prvkami vznikne konflikt, postava vlastne vždy bojuje sama so sebou.

## Konflikty

Samotný konflikt v Črepoch snov prebieha tak, že sa pre obe zúčastnené strany stanovia zámery a stávky (ktorá strana čo chce v konflikte dosiahnuť a čo riskuje) a následne sa prikrečí ku kockám. Vtedy hráč a Rozprávač každý hodia niekoľkými šesťstennými kockami (počet sa odvíja od Cieľov postavy) a zistí sa, kto zatiaľ v konflikte vedie. (Jednotky značia neúspech a čísla štyri až šesť úspech; každý si na svojich kockách zráta počet úspechov a odpočíta neúspechy.) Rozprávač je obvykle na začiatku konfliktu v miernej výhode, hlavne ak postava bola

pri napínaní svojho Cieľa doteraz neúspešná. Potom nasleduje tá najzaujímavejšia a „najfilmovejšia“ časť hry. Hráč s Rozprávačom sa striedajú pri opisovaní chovania postavy a jej okolia a dejových zvrátov, ktoré v priebehu konfliktu nastávajú a prihadzujú nové kocky alebo prehadzujú tie, ktoré už ležia na stole. Využívajú pri tom Roly, Hodnoty a Šrámy postavy. Ak je napríklad postava už zranená, znamená to výhodu pre Rozprávača (pokiaľ rozumne opíše, ako zranenie v tomto konflikte postavu znevýhodňuje) a môže niekoľko svojich kociek prehodiť. Ak sa postava rozhodne oprieť sa o svoje Hodnoty (a zároveň ich riskovať), znamená to obdobnú výhodu pre hráča. Táto výmena trvá až do okamihu, keď už žiadna zo strán nechce konflikt ďalej stupňovať alebo nemá k dispozícii ďalšie zdroje. Vtedy sa konflikt ukončí, postava sa posunie k finálnemu vyriešeniu svojho Cieľa (či už kladnému alebo nie) a zmenia sa jej charakteristiky (najmä Hodnoty a Šrámy) – pretože, ako Erric zdôrazňuje, podstatou každého dobrého príbehu je zmena v postavách, ktoré



tento príbeh prežívajú. Ciele je tiež možné v priebehu hry meniť či predlžovať, čo poskytuje veľmi dôležitú flexibilitu.

Črepy snov ponúkajú naozaj nevšedný zážitok. Systém je prehľadný a v zásade veľmi jednoduchý, pričom jednotlivé komponenty (Ciele, Hodnoty, kocky, právomoci atď.) sú šikovne prepojené do jedného elegantného celku. Hra je z hľadiska prostredia a možných príbehov univerzálna a veľmi flexibilná (poskytuje napr. dodatočné možnosti v podobe tajomstiev, skupinových Cieľov a Veľkého cieľa). Výbornou súčasťou systému sú aj tzv. body snov, ktorými hráč postavy vie manipulovať jej okolím, t.j. vie do hry napríklad doplniť cudziu postavu alebo zabezpečiť, že postava má k dispozícii kus neobvyklého a užitočného vybavenia. Systém je naozaj funkčný a jeho vysvetlenie je zrozumiteľné a veľmi inštruktívne.

Príbehy, ktoré Črepy rozprávajú, sú často tragické. Cesta za snami je ťažká, a čím je postava v napĺňaní Cieľa ďalej, tým viac musí byť schopná obetovať. Môže sa vám stať, že postava postupne

príde o všetko – o priateľov, zázemie, hodnoty, vieru. Avšak aj vďaka tomuto riziku pocit zadostúčinenia, keď vaša postava po dlhom snažení nakoniec dosiahne svoj Cieľ, stojí za to. Bez ohľadu na výsledok by však príbeh postavy mal byť plný a uspokojivý. Hra sa hrdí tým, že zvládne odohrať akýkoľvek filmový príbeh, a myslím, že sa jej dá veriť.

## Kde sú ČREPY trochu ostré

Teraz prejdime k druhej časti recenzie. Nasledujúce body nie sú nutne kritikou alebo výčtkami, ale skôr zamyslením sa nad tým, aké pocity či myšlienkové pochody vo mne Črepy vyvolali – a to ako pri ich čítaní, tak aj pri skúšobnej hre.

V rolových hrách hráči obvykle neuvažujú v príbehových konštrukciách a nedávajú postavám explicitné ciele alebo hodnoty. Viem, že to je môj špecifický problém a nie objektívna výčitka, ale keď tvorím postavu do RPG, len s obtiažami som schopný ešte pred samotnou hrou pre ňu vytýčiť centrálnu

osi jej príbehu (ciele, motivácie). Mám pocit, že v tom nie som sám; že existujú hráči, ktorí sa potrebujú s postavou najprv zžiť cez niekoľko sedení, v priebehu ktorých sa postava bude len tak potíkať svetom a hráč si ju bude osvojovať a dokresľovať, pri čom o nič zásadné v jej príbehu nepôjde. Ciele (a tým aj podklad pre strhujúci príbeh) vznikajú až vtedy, keď predstava o postave v hráčovej mysli dostatočne dozreje a hráč ju „napojí“ na nejaké elementy prostredia: cudzie postavy, konflikty, zápletky. Trúfam si tvrdiť, že v klasických RPG hrách sú ciele a hodnoty postáv často nevyslovené a veľa hráčov je dokonca navyknutých nemať pre svoje postavy žiadne silné ciele či motivácie, lebo môžu kolidovať s príbehom, aký si GM/PJ pripravil (ostatne ukázali to aj dva ročníky súťaže o najlepšiu RPG postavu). Hra bude preto podľa môjho názoru skôr ako pre klasických hráčov ľahšie uchopiteľná pre ľudí, ktorí zatiaľ majú s RPG minimálne skúsenosti, ale hlbšie sa zaujímajú o filmy či literatúru a sú schopní prevziať zodpovednosť autorstva.

V kapitole o systéme mi žiaľ chýba ucelený a detailný príklad konfliktu. Príklady pri jednotlivých komponentoch a mechanikách riešenia konfliktu skôr ilustrujú možnosti než poskytujú názorný a štruktúrovaný pohľad, a pracujú s len veľmi vágne naznačenou situáciou. Odporúčam ako PDF na stránke Črepov pridať tak dvojstránkový príklad, ktorý by obsahoval vzhľad do toho, ako sa

<sup>1</sup> Krátke poviedkové texty o Sára a Simoni sú síce evokatívne, ale z neobratnosti jazyka je cítiť, že autor nie je spisovateľ. (Zdá sa mi aj, že ich je zbytočne veľa a nikam sa neposúvajú, ani obsahovo nesúvisia s kapitolami, v ktorých sa nachádzajú. Asi v polke knihy som ich už jednoducho prestal čítať.)

<sup>2</sup> Napríklad mám stále ešte problém odlíšiť kategóriu Cieľov a Hodnôt (ak to chápem správne, tak Cieľ má byť spôsob/prostriedok, akým postava chce „dostať svým hodnotám“, ale v praxi je to niekedy ťažko uchopiteľné), rovnako mi prídu problematické jednotlivé úrovne Rolí (najmä Roly prvej úrovne sa mi zdajú byť príliš abstraktné).

hráči reálne rozhodujú (kedy čo použiť alebo naopak nepoužiť) a ako vzájomne negociujú výsledok a rozvíjajú scénu, a tiež hodené čísla a prácu s konkrétnymi kockami (napríklad keď hráč použitím Hodnoty prehodí kocky za Rolu, sú to pre účely padnutých jednotiek a rastu Nebezpečia ešte stále kocky za Rolu? ak nie, kedy nimi prestávajú byť?). Jednotlivé herné procedúry sú vysvetlené veľmi jasne a zrozumiteľne a s dostatkom príkladov, chýba akurát väčší príklad, ktorý by v kontexte konfliktu ukázal súvislosti medzi nimi. Tiež by sa mi hodilo trochu viac zdôrazniť vhodnú mierku hry (pričom flexibilita v mierke hry mi príde ako významné plus Črepov) – napr. aký veľký zámer je vhodný pre konflikt a že v Črepech nejde o počítanie jednotlivých nábojov (aj keď z príkladov to vyplýva jasne a je možné, že som v texte niečo prehliadol). Okrem toho mi v konflikte chýba možnosť zmeniť zámer, ale to je iba drobnosť – súčasné konfliktové mechaniky sú dostatočne bohaté aj bez toho.

Trocha mi je cudzia estetika aj literárneho textu v Črepech<sup>1</sup>, aj príbehu (ako

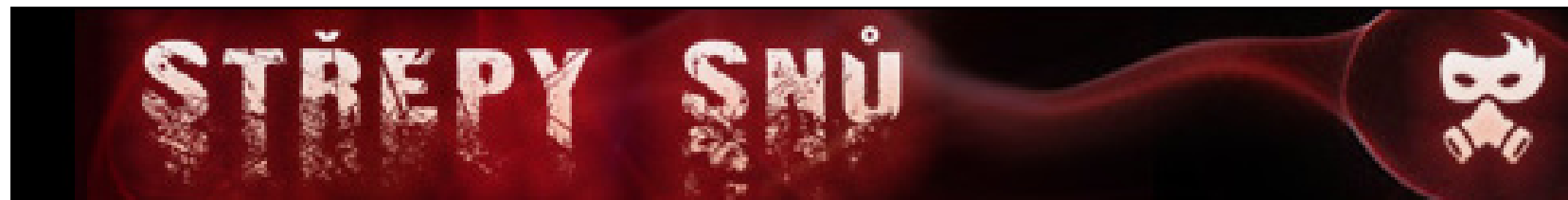
ho Erric vníma a prezentuje). Nemôžem si pomôcť, ale aj z hrania a z diskusií s Erricom mám pocit, že máme mierne odlišné preferencie – čo samozrejme nie je ani neobvyklé, ani problém. Výsledkom však je, že mne osobne prídu Črepy mierne abstraktné<sup>2</sup>. Details, ktoré pre mňa tvoria zaujímavý a želaný obsah hrania, Erric v príkladoch a motivačných textoch vynecháva (napr. v časti o riešení konfliktov podrobnosti o scéne, v ktorej Dannyho jednotka zaberá budovu). Z konverzácií s ním a aj zo samotného textu je jasné, že Erricovou primárnou starosťou je spád príbehu a nie details scény. Z

mojej skúsenosti však abstraktné alebo málopravidlové systémy fungujú dobre vtedy, ak sa hra zaostrí práve na details scény – poskytne sa tým veľa možností pre interakciu so scénou, zabráni sa problémom s tým, že si každý hráč scénu predstavuje inak a zároveň sa zabezpečí, že prostredie sa v rôznych scénach bude líšiť; inak hrozí, že každá vojnová scéna bude na tom istom abstraktnom bojisku. Toto píšem len na okraj; myslím si, že je to čisto subjektívna výčitka. Navyše, nie je to ani kritika funkčnosti hry; každá herná skupina v Črepech do scén vloží

toľko detailov a zvolí také tempo, aké jej bude vyhovovať.

## Záverom

Zhrnutie som podal už vyššie, takže ho nebudem opakovať. Dodám len, že na českej (a slovenskej) scéne je vydanie Črepov a samotná kvalita produktu nevídaným počínom. Predstavujú šancu rozšíriť hranie RPG v Čechách a na Slovensku o nových hráčov a nové prístupy a nastavujú veľmi vysokú latku pre ďalších herných dizajnérov. *Check them out*, oplatí sa to.



RECENZE

napsal Goran

## Tribe 8

*Tribe 8 je mýticko-postkatastrofické RPG o světě Vimary, kde lidská společenství ohrožují nejen jiní lidé a divoká zvířata, ale i nestvůrní Z'bri; poslední střípky technologie jsou v rukou do sebe uzavřených Strážců, sedm kmenů uctívá mocné Fatimy a z vyhnanců se formuje osmý kmen, zatím slabý a nejednotný, ale svobodný a stále sílící. Duchové, věštby a magie („syntéza“) jsou stejně samozřejmé, ale i záhadné jako relikvie ze Světa Předtím; viditelný svět se prolíná s Řekou Snu. Vstupte do fascinujícího světa této hry...*

## Budoucnost právě začíná

TRIBE 8 je v první řadě mýticko-postkatastrofický setting, v druhé řadě RPG na něm založené. Stáváte se v něm příslušníky Osmého kmene, vyhnanců z ostatních kmenů nucených vnitřními vizemi a vnějšími podmínkami k postavení se na vlastní nohy a podílení se na příběhu komunity, ve které podle dávných proroctví leží budoucnost lidstva.

Kniha pravidel je sama o sobě uměleckým dílem. První část, věnovaná hernímu prostředí, je celá vyprávěná obyvateli Vimary, kteří realie světa a zvyky tamních lidí často vysvětlují skrze své osobní příběhy. Proto se čte skvěle, aniž by se významně snížila přehlednost. Pravidlová část knihy je pochopitelně sušší, zde naopak převládá stručnost a účelnost nad atmosféricností. Knize se dá vytknout jen náročnější angličtina a poměrně velké množství gramatických chyb.

Za celou hru jsou zodpovědní Kanaďané Philippe Boule, Stéphane Brochu a Joshua Mosqueira Asheim, byla vydána nakladatelstvím Dream Pod 9 roku 1998. Roku 2004 byla vydána druhá edice, ve které byla kniha rozdělena na dva svazky (prostředí a pravidla) a děj se přesunul z

Vimary do jiného města, Capalu. Ale o druhé edici tady řeč nebude.

## Město Vimary

Svět Předtím byl kdysi zničen invazí Z'bri – ztělesněními těch nejhorších nočních můr. Následoval věk Táborů, kdy Z'bri lidi zotročili a drželi je v koncentračních táborech. Jejich řádění unikli jen Strážci (Keepers), kteří v podzemních úkrytech zachránili holé životy i vzpomínky a památky na Svět Předtím, a divocí squati, kteří netvorům nestáli za tu námahu se zotročováním.

Pak byli démoni Z'bri spoutáni do smrtelných těl a přišly Fatimy, mocné bytosti vyslané samotnou Bohyní, aby osvobodily lidi od jha Nestvůr. Fatimy, ač s těly složenými z kusů kovu, dřeva, lidských těl nebo jiných materiálů, byly neskutečně krásné v očích svého lidu. Bylo jich osm: Baba Jaga, Fatima smrti a osudu, Matka Eva, Fatima života, Magdalena, paní smyslných rozkoší, Tera Šeba, patronka tradic, řádu a spravedlnosti, Dahlia, paní klamu a chaosu, Odpustitelka Marie a dvojčata Jozue a Johanka, Ničitel a Válečnice. Marie a Jozue zemřeli, ale Marie se znovuzrodila jako

Dítě Agnes. Každá Fatima si vytvořila svůj kmen; po smrti jediného mužského „Fatimáka“, Jozua, byl jeho kmen rozdělen mezi ostatních sedm kmenů.

Baba Jaga je ze všech Fatim nejmoudřejší, a tak i její lid vyniká ve věštění, magii a pohřbívání. Baba Jaga přesně ví, kdy nadejde či poslední den, a i kdyby dotyčný mohl ještě žít dlouhá léta, je pokládán za mrtvého a bude spálen nebo předhozen mrchožravým ptákům.

Eva je dárkyně života a miluje zvířata a rostliny stejně jako lidi, proto jsou její následníci nejlepšími zemědělci, pastevci a léčiteli ze sedmi kmenů.

Milovnice **Magdalena** si libuje v potěšení těla, proto jsou mezi Magdelity nejžádanější prostitutky a prostitutky, ale i výrobci drog a voňavek. Magdalena rozumí vztahům nejlépe ze všech Fatim, proto se z jejího lidu rekrutují diplomaté urovnávající spory mezi kmeny i reprezentující sedm kmenů navenek.

Spravedlivá **Tera Šeba** je v současnosti nejmocnější Fatimou; její soudci vyšetřují a rozsuzují i stále bezvýznamnější spory a prohřešky. Je největším nepřítelem Osmého kmene, který však každý měsíc získává nové lidi z řad nešťastníků

odsouzených k vyhnanství, nejčastěji za velmi rozšířený zločin kacířství.

**Johanka** je největším nepřítelem Netvořů (Z'bri) mezi sedmi kmeny, ale stále víc poslouchá Teru Šebu a obrací své síly proti Osmému kmeni, Strážcům nebo nepohodlným osobám ze sedmi kmenů. Většina Johanitů se živí jako válečníci, zbrojíři nebo lovci.

**Dahlia** je pravým opakem Tery Šeby. Dahliáni jsou kočovníci živící se obchodem a drobnými krádežemi a podvody. Stejně jako jejich Fatima si libují ve lsti a přechytračování druhých.

**Marie** byla soucitnou léčitelkou duše i těla; brala na sebe moc bolesti svých lidí, až se obětovala, a z jejího popela povstala dětská Agnes. Agnitům vládnou děti, úlohou dospělých je děti plodit a sloužit jim. Úplně nejniž stojí kasta neplodných dospělých, kteří nemají žádná práva a několik z nich je každý rok obětováno na paměť smrti Marie a zrození Agnes.

**Jozue Ničitel** zemřel už v boji se Z'bri, byl zabit Netvorem jménem Tibor – ale jedna verze legendy říká, že by bez vyrušení z vlastních řad neudělal chybu a nenechal se zabít. Jozuův kmen byl rozdělen mezi zbylých sedm, ale podle

proroctví, které údajně vyřkl ve své poslední chvíli, se jeho kmen zase vrátí, silnější než dřív.

**Osmý kmen** je nesourodé společenství lidí, kteří mají společné jen jedno: naprostá většina z nich byla vyhnána ze sedmi kmenů. Jsou individualističtí a svobodomyšlní, ale jinak se jejich názory dost liší. Vpodstatě se dají zařadit do čtyř postav (*outlooks*), mezi drsnáky (*Jackers*), vydědence (*Herites*), proroky (*Doomsayers*) a světlonoše (*Lightbringers*).

Drsnáci jsou válečníci; většinou bojují proti Z'bri nebo proti kmenům. Vydědenci si ze všech nejvíce cení svobody, a proto se neradi podřizují autoritám Osmého kmene a nenávidí sedm Smrtí (= sedm Fatim) možná ještě víc než drsnáci. Proroci jsou mystici hledající osud kmene ve svých vizích a v Jozuově proroctví; mezi ně patří Průvodci, kteří učí živé o Řece Snu a vodí mrtvé na jejich stranu Řeky. A konečně světlonoši chápou, že bez lepší organizace nemá Osmý kmen šanci uspět, a snaží se proto k této jednotě přispět.

Osmý kmen je organizovaný do malých skupinek zvaných buňky. Skupina hráčských postav představuje jednu

buňku – tady tvůrci evidentně přizpůsobili prostředí potřebám hry.

Další organizací stojící mimo kmeny jsou Strážci (*Keepers*). Jejich úkolem je zaznamenávání dějin a udržování vzpomínek na svět předtím, včetně zkoumání, opravování a používání dávných relikvií. Sedm kmenů jimi opovrhují jako neznabohy, ale jejich schopnosti jim zaručují určitou toleranci ze strany kmenů; pro osmý kmen pak jsou přirozenými spojenci.

Nepřítelem všech jsou Netvoři, Z'bri, a jejich lidští nevolníci. Tedy, svým způsobem dost nelidští, zmámení vymýváním mozků a Odtržením (*Sundering*), zvrácenou obdobou syntézy využívanou Z'bri, fanaticky oddaní svým pánům, bezcitní a s utlumeným pudem sebezáchovy. Z'bri mají přísně hierarchickou strukturu, od pánů přes vazaly a „spoutané“ (*Chained*) Z'bri až po nevolníky.

A konečně jsou tu squati, divoši živící se lovem a zlodějinou, pravidelně bojující se všemi ostatními. V knize jsou jim věnovány jen dvě stránky, protože za víc pozornosti nestojí ani svým civilizovanějším sousedům.



Vimary je Montreal otočený o 180 stupňů pár set let po katastrofě. V jeho centru žije sedm kmenů, na severu mají svůj velký Zikkurra Z'bri, na západě v Rezavých pláních leží pevnost Strážců, jih města ohraničuje Velká řeka a na ostrovu v ní stojí Hom, město osmého kmene.

Kombinace ruin a divočiny patří ke koloritu celého herního prostředí a odráží se i třeba na oblečení, které se skládá z prvků nedávno vyrobených a nalezených. Obrázky v knížce zobrazují třeba člena johanitské Hlídky ve zbroji (kombinace chráničů hokejového brankáře, železné kbelcové přilby s hledím z motorkářské helmy a železných plátů na ramenou) a v plášti s mečem a „sekerou“ z listu cirkulárky na dlouhé násadě. Základ oblečení je z plátna a kožešin, ale běžnými doplňky jsou sluneční brýle nebo šperky z céděček. Nejméně relikvií



ze světa předtím na sobě nosí Evité, nejvíce samozřejmě Strážci.

## Řeka Snu

V mýtickém světě nesmí magie chybět, musí být nezpochybnitelná, ale zase nesmí být tak „vědecká“ a vypočitatelná jako v mnoha fantasy prostředích. Tohle popis světa i pravidla Tribe 8 řeší dobře. Jen ti největší mystici chápou, jak syntéza funguje a nikdo nedokáže provést úplně cokoli. Na druhou stranu každý příslušník kmenů občas sílu Řeky Snu využije, byť třeba nevědomky. Každý příslušník sedmi kmenů má nějaký talent (eminence), v jehož rámci může provozovat syntézu. Nevědomé použití syntézy se projeví jako štěstí ve správné chvíli, a s větší znalostí Syntézy dokáže snivec (zdejší výraz pro mága) provést skoro cokoli, co spadá do oblasti některého z jeho talentů. Snivci se mohou naučit i aspekty, vychytanější magické schopnosti, otvírající možnosti nepřístupné nebo špatně přístupné prostým použitím syntézy. Talenty a aspekty odpovídají povaze jednotlivých kmenů resp. postojům Padlých. Třeba jagánský aspekt „snová cesta“ (Dream Travel) umožňuje

nejen vstupovat do snů ostatních, ale i prozkoumávat Řeku snu.

Kdo neumí tak dobře pracovat se syntézou, může sáhnout i po rituálech, které jsou těžkopádnější, ale také bezpečnější. Syntéza je také podle pravidel omezena na osm kmenů, squati jsou odkázáni na rituály. Strážci mají svou vlastní magii zvanou kutilství (*technomithing*) – ta umožňuje opravit neopravitelné, vybavit si vhodnou informaci z kolektivní paměti nebo nahradit palivo, střelivo nebo třeba elektřinu potřebnou k rozběhání nějakého přístroje magicou energií. O Odtržení používaném Z’bri už byla řeč.

S řekou Snu úzce souvisí sny a vize. Co by to bylo za mýtus, kdyby nešlo o osud a případné zápasy s ním. Každý Padlý nejpozději v okamžiku svého zavržení zahlédne vizi směřující k tomuto osudu, a další se dostaví později. Výslovně se píše, že hráč by měl určit téma svého úkolu a Tkadlec (Pán hry) dolaďovat detaily, aby hráči zbylo překvapení. Tento životní úkol dodává hře tajemnost a hráčům a postavám motivaci jít dál. Ignorovat své sny je nejlepší cesta do problémů.

## Silueta – herní systém

Herní systém patří k těm klasickým a spíš rozsáhlejší. Je dovednostní, i když výběr původního kmene a postoje v osmém kmeni postavu určitým způsobem profiluje, hlavně ve vztahu k syntéze. Z široce rozšířených systémů je Silueta asi nejpodobnější GURPS, též se snaží o realističnost i za cenu složitosti. Propojení s prostředím zajišťují hlavně syntéza a různá „nečíselná“ pravidla – třeba tvorba postavy probíhá v jedenácti krocích, přičemž až v sedmém se dostanou ke slovu číselné statistiky, do té doby je řeč hlavně o backgroundu.

Hází se několika kostkami (podle stupně dovednosti) a počítá se nejvyšší výsledek (šestky nad jednu to celé zvedají o 1), který se ještě upraví podle příslušného atributu a různých úprav vyplývajících ze situace. Výsledek závisí na rozdílu mezi cílovým číslem („prahem“) a výsledkem hodu. Samé jedničky znamenají selhání (*fumble*), které se počítá jako 0 bez ohledu na bonusy a nese s sebou různé další nepříjemné efekty. Při absenci příslušné dovednosti se počítá nižší ze dvou kostek a na selhání stačí jediná jednička – to je

ještě větší šance na fatální neúspěch než u debilních pralid v Ogu! Dovednosti se běžně pohybují v rozmezí 1–3 kostky, takže i používání dovednosti na základním stupni zvládnutí je dost nebezpečné. Tuhle náhodnost vidím jako největší slabinu systému, sám bych na tohle aplikoval nějaké zmírňující house-rule.

Brutální nejsou jen kostky, ale celá pravidla. Fatální neúspěch v boji s dobře vyzbrojeným protivníkem může znamenat okamžitou smrt a zranění se hojí týdny nebo měsíce, u těžkých zranění se dokonce hází na trvalé následky. Kapitola o jedech a nemocích také vybízí Tkalice, aby byli na své hráčské postavy tvrdí.

Pravidla moc nepodporují mýticko-epickou hru, ve které jsou postavy nepřemožitelnými hrdiny, spíš syrový mýtus o zápasu s osudem, který se dá vyhrát jen za cenu neskutečného utrpení, pokud vůbec. Mýty osmého kmene mají blíž k Holdstockovi než k Tolkienovi – nikdo není jednoznačně dobrý a jen Z’bri jsou jednoznačně zlí a z příběhů si spíš než morální ponaučení odnesete mrazení v zádech. Snad se vám bude právě takový příběh líbit.

# DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Šéfredaktor: Roman „Romik“ Hora II Zástupce šéfredaktora: Jozef „Joe“ Kundlák II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion2“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, „Thera“ II Design a sazba: „Alef0“, Jiří „Markus“ Petruš

