

# O bytostech

Seschlá podzimní tráva zašuměla a opět vysvitl měsíc. Náhrobní kámen chladil. Daniel těžce polkl a přitáhl si plášť blíže k tělu. Hrobník se uvelebil a po chvíli ticha se nadechl k vyprávění.

„Každý z těch, co tu leží, žil svůj vlastní příběh, to je jasné. Ale nejkrásnější na lidských příbězích je, jak krásně se spolu propletají a kříží. Postavy do našich příběhů vstupují, chvíli sdílejí naši cestu a zase vystupují. Rád hledám spojitosti mezi těmi příběhy. Podívám se odsud a hned vidím, jak se některé z nich navzájem potkávají.“

„Vím,“ souhlasil Daniel, který moc dobře znal houšť vazeb v duševním světě a chápal, že stejně tak mohou být propojeny příběhy.

„Vidíš tam ten hrob se sporym křížem?“ ukázal. „Pod ním je pochováno tělo Marion. Zvláštní dívka. Neměla lehký život. Než jej vzala pevně do hrsti, jen se jím protloukala. Ale ani potom nežila o moc lépe. Nejdříve lovila odměny, později lidí. Takový život obvykle netrvá dlouho – dýka, jed, na tom nesejde, konec je stejný. Podobných jsem pohřbil spoustu.“

Daniel se poprvé za večer náznakem usmál.

„Její život se však změnil, když potkala Klorena. Leží ob hrob vedle ní. I jeho příběh je zajímavý, zvláště proto, že se jednoho dne ti dva rozešli. Co by tehdy dali, kdyby se mohli jako přátelé opět sejt. A teď, podívej se na ně, tak blízko, a přece tak daleko.“

Danielovy oči přeběhly po obou hrobech a hledaly, čeho se chytit. Nuzný hrob Marion byl bezesporu zvláštní, ale nevěděl čím. Nakonec se Danielovi povedlo projít po nitkách zaprášených vazeb a najít společný uzel. Hrobník nelhal, ti dva se vážně znali.

„Zdá se mi, že v tom příběhu někdo chybí,“ zamračil se Daniel, když narazil na vazbu, po které se nedokázal dostat na její konec.

„Máš pravdu,“ usmál se hrobník. Vůbec se nepodivil nad tím, co Daniel řekl, ale oči mu zazářily. Byl rád, že našel spřízněnou duši.

„Kloren s Marion putovali, ale byl s nimi ještě jeden, malý chlapec, říkali mu Kaj...“ osvětlil hrobník.

„A ten leží kde?“

„Kdo ví...“

Čím by byl příběh bez postav, o čem bude vyprávěč vyprávět, nebude-li mít hrdinu, s čím se ten bude potýkat, když nebudou nepřátelé, a proč by je bil, nebude-li dívka, již je třeba zachránit? Příběh bez správného obsazení nebude zajímavý, a proto je třeba do prázdných míst vložit role. Některé z nich budou mít ve svých rukou hráči, ale za nitky těch ostatních taháš ty, coby Pán jeskyně. Čím více se toho o bytostech naučíš, tím uvěřitelnější budou postavy ve tvém fantaskním dobrodružství. Neber to na lehkou váhu, protože hráčské postavy se stále budou s někým nebo s něčím setkávat.

Základní věci o vytváření a používání bytostí se můžeš dočíst v Příručce Pána jeskyně v částech Tvorba světa, Tvorba dobrodružství, Vedení hry a Bestiář. Pokud jsi příslušné kapitoly nečetl, vrať se k nim, poznatky v nich obsažené se ti mohou hodit.

Bytostí nazýváme vše, co má animu života, astrální animu nebo artifiční animu. Skupina bytostí tedy začíná u rostlin, které mají většinou jen animu života, pokračuje přes vyšší živočichy a nemrtvé s astrální animou až po samotné demony, jež si stvořili vlastní tělo. Bavit se o demonech připoutaných do předmětů jako o bytostech má smysl jen v případě, že svým chováním připomínají živoucího tvora. Nic nevylučuje to, že kouzelný meč nemůže být bytostí, pakliže třeba mluví, létá a rozhoduje o svém konání.

## CIZÍ POSTAVY

Z předchozího odstavce vyplývá, jak široká je škála bytostí. Nejdůležitější skupinou, se kterou se budou vlastní postavy setkávat, jsou cizí postavy. Za cizí postavu můžeme považovat bytost, která bude v dobrodružství s hráčskými postavami jakýmkoliv způsobem komunikovat. Na rozdíl od nestvůr, u nichž setkání končí zpravidla bojem, u cizích postav se očekává, že budou s postavami rozmlouvat.

Při přípravě nestvůr učených jen k boji není potřeba mít rozmyšleny charakterové vlastnosti, protože ty se obvykle ve hře vůbec neprojeví. Naopak u cizích postav je třeba mít alespoň hrubě zmapovanou jejich duši. Hodí se vědět, které informace ta která cizí postava má, a také mít přehled o jejích zájmech a cílech. Protože se cizí postavy nevyskytují ve hře tak často jako hráčské postavy, není nezbytné vytvářet jim celý charakterník. Přesprávná pečlivost pak hraničí se zbytečností. Na druhou stranu je dobré přípravu neodbyť.

## Použití cizích postav

Cizí postavy díky své schopnosti komunikace dovedou mnohem více zasahovat do příběhu a dělat jej košatějším. K zábavnosti dobrodružství proto vede spíše použití cizích postav než nemyslicích nestvůr. A mnohdy je třeba udělat z nestvůry cizí postavu. Ač to může vypadat náročně, není to zas tak složité, uvědomíme-li si, jak hráči k setkáním s bytostmi přistupují.

Mezi tím, koho hráči považují za přímého nepřítele, je hoř je nutno okamžitě zabít, a cizí postavou, se kterou je třeba jednat, není zase takový rozdíl. Z velké části záleží na tom, jak je bytost hráčům v příběhu představena. Kolikrát stačí dát někomu jméno a přestává být prostou nestvůrou. Přibudou-li k tomu ještě nějaké vazby (rodina, přátelé, cíl), vytvářejí si hráči k takové bytosti vztah (a v návaznosti na to i jejich postavy). Jakmile mají hráči a postavy k něčemu vztah, nejednají bezmyšlenkovitě a ze zdánlivého nepřítele

nebo neutrálního vesničana se stává uvěřitelná cizí postava, nad kterou není tak jednoduché vyřknout ortel smrti.

**Příklad:** PJ Honza se rozhodl své příští dobrodružství zasadit do prostředí starého hřbitova. Přeje si, aby tato část příběhu byla bojovnější, a proto hřbitov obsadí všemožnými oživými mrtvolami, které bude třeba zabít.

Vzápětí si ale uvědomí, že mu jedna věc nesedí. Ghúl, který se skrývá v kremační místnosti, je velmi důležitý pro další hru, protože musí postavám sdělit nějakou důležitou informaci. Honza své hráče dobře zná a ví, že po dlouhém boji na hřbitově budou odhodlaní zabít vše, co se proti nim postaví, a když to náhodou bude ležet, odseknou tomu hlavu – pro jistotu.

Jenomže ten ghúl je důležitý a jeho „smrt“ by zhatila Honzovy plány v příběhu. Začne tedy přemýšlet, jak hráče přesvědčit, aby zrovna tohoto ghúla nezabili.

V první řadě mu dá jméno – Thomas Khan a nechá postavy, aby našli Thomasův pohřební spis. Na Thomasovu ghúlí pravici nechá velkým písmem vytetovat jeho jméno a ještě mu dá schopnost mluvit. Ghúl Thomas umí říct jediné slovo – Agáta. Je mu sotva rozumět, ale postavy si jistě to jméno spojí s ženou která je ve spisu též uvedena.

Pozadí toho všeho Honzovi pěkně zapadá do příběhu, ale pořád mu to na jeho vražedné hráče přijde málo. Musí jim ukázat, že Thomas pro ně není hrozba. Proto jej nechá přikovat ke stěně (a okamžitě to sváže s historií Thomasovy smrti). Nakonec udělá z Thomase vyděšeného chudáka schovávajícího se před každým zábleskem světla.

Honza si spokojeně vzpomene na všechno, co vymyslel (dal ghúlovi jméno a minulost i vazby a udělal z něj chudáka, který nemůže ublížit). Teď už by museli být hráči opravdu natvrdlí, aby Thomase zabili.

PJ Honza má radost, protože dobrodružství se pěkně rozvinulo a vznikla mu spousta námětů pro příští hru.

Všimni si, že postavy zabijí na hřbitově desítky ghúlů, ale na žádného si nebudou pamatovat a všichni pro ně budou stejní. Jen jeden ne, protože z něj PJ udělal cizí postavu. V jakém poměru budeš ty používat cizí postavy a nestvůry ve svých dobrodružstvích, záleží převážně na stylu hraní vaší družiny.

## Duše cizí postavy

Pro cizí postavu je velmi důležité, aby měla svou vlastní duši – osobnost, charakter, sny, vztahy atd. Čím propracovanější a jednotnější bude duše postavy, tím více jí hráči uvěří a budou od ní přijímat pocity. V každém z nás je kousek empatie. Díky vcítění se do Pánem jeskyně připravených postav mohou hráči pociťovat soucit, nenávisť, pohrdání. Obecně si k takové cizí postavě budou vytvářet nějaký vztah. Proto u důležitých cizích postav zkus přemýšlet, jak je budeš hráčům prezentovat, aby si o nich udělali přesně takový obrázek, jaký ty sám chceš.

Dát život propracované postavě není jednoduché. Hráči si postavy tvoří jen několikrát, zato ty jako PJ jich za život musíš vymyslet spousty. Těžko je v tvých možnostech, abys

měl pro každou postavu ve hře vypracovaný samostatný charakterník. Obvykle bývá problém cizí postavy od sebe odlišovat, aby hráčům nepřišly stále stejné. Přestanou-li ti docházet nápady a už ani filmy, knihy a hry tě neinspirují, začni si všimnout lidí kolem sebe. Tam se totiž skrývají všichni ti zatrpklí obři, zbabělí lovci i upovídáné křišťálové lebky.

## ÚROVNĚ A POVOLÁNÍ BYTOSTÍ

Každá bytost, která má duši, může mít povolání. A nejen že může mít, ale obvykle je i má. Pro duši je přirozené něčemu se učit a zdokonalovat se, protože právě tímto postupem se zvyšuje její úroveň, a tedy i postavení v astrálních sférách. Lze říct, že duše potřebuje nějaké zaměření, v němž se učí a tím povyšuje svou existenci na vyšší úroveň.

V této příručce nejsou povolání u bytostí uvedena, ale je dobré vědět, že jsou v charakteristikách započítána. Prakticky všichni vyšší tvorové mají nějaké to povolání. U cizích ras jsou povolání hodně podobná těm z PPH, u zvířat se lehce odlišují a u rostlin jsou velmi obtížně představitelná. Povoláním nemyslíme jen vymezený směr, jaký nám ukazují pravidla DrD+, ale všechna možná různá zaměření. Kupříkladu obr Servác má povolání obr lidožrout, kamenný troll je kuchař a vlk se zdokonaluje v povolání stopaře a lovce. Bylo by tedy mylné myslet si, že jiná povolání než hráčská jsou méněcenná. I řezbář, provazník nebo šašek mají svá povolání a mohou v nich dosáhnout té nejvyšší 21. úrovně. Úměrně tomu se jim také zlepšují vlastnosti a schopnosti.

Svou úroveň nemusejí mít jen bytosti s duší, ale i démoni. Za jistých okolností může být každý jedinec na jakékoli úrovni. Na jednu stranu je to dobře, protože příslušníci jednoho druhu nemusejí být stejní. Hráči si proto nemohou být jisti, co proti nim stojí. Když porazí jednoho vlka, neznamená to, že toho příštího porazí také, protože ten může být o několik úrovní výš, a tedy mnohem silnější. Hra tímto získává na realitě, protože i v našem světě není vůbec jednoduché říct, kdo proti nám stojí, vždy se můžeme jen domnívat. Na druhou stranu klade taková variabilita nároky na PJ, který se musí naučit odhadovat sílu svých bytostí. Pro udržení dobré hry je třeba dobře volit nebezpečnost nepřátel. Jednou se hodí slabí, jindy postavám rovní a někdy protivníci mnohem silnější. Je důležité, aby ses naučil pracovat s čísly charakterizujícími sílu bytosti a připravil tak hráčům překážky přesně podle svých představ. Uvědom si také, že zvláštní vlastnosti, zranitelnost, vybavení a podobně mohou hru také velmi ovlivnit. Ze začátku hraní není jednoduché se v pravidlech natolik orientovat, ale brzy jistě získáš rozumný odhad. Naneštěstí budeš ten odhad potřebovat. Chceš-li, můžeš zapomenout na čísla a přizpůsobovat sílu nepřátel situaci. Nepouštěj se však do takového hraní dřív, dokud nebudeš mít jasno, že víš co děláš.

## Obyvatelé

Postavy se běžně potkávají s prostými obyvateli. Taková setkání jsou ve hře často opomíjena a v některých dobrodruž-

stvích zcela vynechávána, jakožto jeho nedůležitá součást. Neměl bys postavám na cestě za hrdinstvím zapomenout připomínat životy obyčejných lidí. I pro družinu na vysoké úrovni lze vymyslet zápletku, jež postavy vrátí do jejich vlastních začátků. Být hrdinou ne vždy znamená konat velké skutky.

Při běžných setkáních s prostým, pro příběh nedůležitým, člověkem se dá postupovat různě – obvykle dle herní nálady. Někteří hráči si vyloženě užívají smlouvání o ceně postroje pro koně, jiní takový rozhovor přejdou, protože jej nepovažují za důležitý. Každopádně je dobré zamyslet se nad zábavností obou variant a vybrat si pro danou situaci, jestli rozhovor sehraje, nebo nikoliv.

Dochází-li ke konfrontaci mezi dobrodruhem a obyvatelem, hodí se občas vědět, na jaké úrovni ten který obyvatel je. Opět musí přijít na řadu tvůj odhad na základě dvou kritérií. Jednak záleží na tom, na jaké úrovni jsou průměrně okolní obyvatelé, a jednak je důležité, co se ti zrovna jako PJ hodí. Průměrná úroveň obyvatelstva se odvíjí od toho, jak moc hrdinský svět chceš mít. Různým hráčům vyhovují různé světy.

Pokud hraje svět temného středověku, kde je hlad a mor na denním pořádku, odpovídá obyvatelům 1. až 2. úroveň. Obyvatel na 5. úrovni obvykle očividně převyšuje ostatní. V takovém světě jsou první úrovně pro postavy velmi těžké, ale velmi rychle se mohou stát hrdiny. Pomyslná heroičnost světa je vysoká, protože postava na 10. úrovni je opravdu mocným hrdinou.

Oproti tomu stojí druhý extrém. Svět, kde hrdinské činy jsou denním chlebem, na patnácté úrovni je kdekjaký strážný u brány a na poli už nikdo nedělá, a když, tak pěstuje výhradně drahé exotické koření a zlatá jablka. V takovém světě se hráčské postavy snadno ztratí.

Oba světy mají své kouzlo a své možnosti, pokud se umějí dobře zahrát. Většinou spadají Pánové jeskyně a hráči někam mezi tyto dva extrémy. Podle toho, které hranici se blížíte více, má běžné obyvatelstvo nižší, respektive vyšší průměrnou úroveň.

## BYTOSTI A JEJICH POKLADY

Z některých počítačových her jsou hráči zvyklí, že ze zabitých nepřátel pravidelně „vypadávají“ peníze, zbraně, zbroje a podobně. Neměli by ovšem totéž očekávat u Dračího douště Plus. Při hře je dobré, aby byla uvěřitelná, aby svět, ve kterém se postavy vyskytují, měl i přes všechno fantastično jistý nádech opravdovosti. Proto je očividný nesmysl, když ze zabitého medvěda „vypadne“ 30 zlatých a kroužková košile.

Potřebuješ-li pro svůj příběh postavy nějak materiálně obohatit nebo je prostě penězi odměnit za poražení nepřitele, vždy přemýšlej, co a v jakém množství může ta která bytost mít u sebe. Ze zvířat bude využitelná možná kůže a drápy, z některých výjimečných bytostí různé ceněné části těla. Hráčským postavám podobné bytosti, tedy cizí rasy, nemrtví a podobně u sebe často něco nosí. Obyčejnými osobními věcmi počínaje, přes zbraně, peníze a různými cennostmi konče.

Neměl bys hráčům bez jejich vlastního zájmu říkat, co která bytost má u sebe. Budou-li chtít něco najít, musejí jí prohrabat kapsy, vysvléknout brnění nebo odepnout náhrdelník.

Některé bytosti nemají své věci u sebe, ale někde je skrývají; například ve svém douštěti. Rozumné bytosti si majetek schovávají nebo jej zamykají.

Jaké rozmanité předměty mohou postavy u bytostí najít, rozhodne tvá fantazie. Mysli jen na to, aby vše dávalo smysl a aby věci, které se postavám dostanou do rukou, měly pro hru využití a „nerozbýřely“ ji.

## HRANÍ BYTOSTÍ

Při hraní bytostí se může vyskytnout řada problémů a nepříjemností, kterých je třeba se co nejvíce vyvarovat. Ovšem u zdánlivě nezajímavé bytosti může PJ jejím dobrým ztvárněním hře velice pomoci. Své vystupování se snaž podřizovat svým záměrům v příběhu, náladě a přáním hráčů. Pokus se pokud možno do hraní bytostí zapojit co nejvíc divadla. Využívej vlastností různých hráčových smyslů – ne jen sluchu.

Některé prvky této kapitoly budou od tebe vyžadovat značnou kreativitu a hlavně umění odhadnout své schopnosti a náladu hráčů. Je třeba zvážit, kam až chcete ve hře zajít, ale hlavně je důležité se toho nebát.

### Hraní cizích postav

Pro cizí postavy je charakteristická komunikace (konverzace, dialog) a proto se zaměř hlavně na něj. Důležitý je hlas. Cizí postava ústy předává nějaké sdělení a je dobré dát mu štávu. Někomu jde dobře měnit hlasy, nechť tedy má každá cizí postava ve hře jiný hlas. Jiný PJ je zase nadaný v intonaci a dovede hráče vtáhnout kolísáním svého hlasu na těch správných místech.

Dále by se nemělo zapomínat na gesta. Hráči musejí postavy bezpečně rozeznat. Nedokážeš-li to změnami hlasu, vymysli si pro své postavy typická gesta, podle kterých hráči poznají, kdo právě mluví. Všimni si, jaké posunky a mimiku používají lidé kolem tebe. Jen výraz tváře hodně napoví o pozave a záměrech. Stejně tak pohyby rukou a celého těla.

Není od věci nosit sebou drobné rekvizity (nejběžnější jsou části oděvu nebo osobní věci), které použiješ k odlišení jednotlivých postav. Za rekvizitu se dá použít cokoliv, co se hodí a je zrovna po ruce. Sklenička snadno nahradí rytířský pohár, šála z chodby stařeňin šátek. Samozřejmě, čím více zapadají rekvizity do hry, tím lépe. Svůj účel (rozlišení CP) však splní i obyčejné věci z místa, kde hraje.

Máš-li postavy připravené, víš, co si vzít sebou. Pokud improvizuješ, je třeba využít to, co zrovna přijde pod ruku.

K vedení dialogu s hráči je potřeba dostatečná rétorická schopnost. Pokus se být sebekritický a odhaduj, jaké postavy dokážeš zahrát. V případě, že shledáš, že sis vzal příliš velké sousto, nevzdávej to a vymysli, jak to udělat, aby vše proběhlo hladce, ale tvé plány zůstaly.

Takovým lákadlem jsou pro PJ moudré nebo mocné postavy. Může se ale stát, že PJ nebude umět zahrát velmi moudrou postavu a ani nebude umět vyjádřit její moc. Taková bytost by měla budit respekt a uznání, ale pokud je špatně zahráná, nestane se tak. Nezkušený hráči nemusejí PJ správně pochopit a nevytvoří si onen důležitý podřízený vztah. Potom se hráčské postavy nechovají k respektu hodné postavě, jak by měly, a v rozhovoru je to potom znát. Postavy hráčů mají troufalé narážky a neudržují si odstup.

**Příklad:** PJ Honza právě vypráví postavám, jak jsou přivedeny do knížecího sálu, kde sedí sám kníže, kterého vidí poprvé. Nechal si postavy zavolat, aby mu pomohly s jedním nelehkým úkolem.

Kníže: „Potřeboval bych, abyste mi pomohli.“

Postava: „Dostaneme odměnu?“

Kníže: „Ehm. No. Dostanete.“

Postava: „Kolik?“

Kníže: „25 zlatých“

Postava: „Dej alespoň 35, za míř to dělat nebudem.“

Teď se pokusíme ten rozhovor rozebrat. V první řadě Honza opomenul jakoukoliv úvodní ceremonii a cokoliv se může takového setkání s knížetem týkat. Navíc je dost podivný fakt, že kníže, který má spoustu svých loajálních lidí, chce něco po cizích dobrodruzích.

Honza také nezvládl reakce hráče, který neměl pocit, že by se s knížetem mělo jednat slušně. Je očividné, že pro první kontakt s takovým pánem bude dobré postavám hned na začátku dát najevo, jakou moc kníže má, aby k němu měli respekt.

Zkusme to tedy znovu.

Přivedli vás právě do sálu, už ode dveří slyšíte sebejistý hlas:

Kníže: „Takhle ne, hlupáka ze mne dělat nebudeš. Zmiz...“

Muž se pokorně šourá pryč.

Slyšíte špitnutí: „Zavřete ho.“ Kníže na trůně jen kroutí hlavou a pak po chvíli mlčení: „Pojďte blíž, slyšel jsem dost, abych si vás zavolal...“

Zhraje-li to Honza rozumně, nemusí kníže vůbec působit jako tyran, ba naopak, jako moudrý, ale přísný muž. Postavy už si pak rozmyslí, jak se k němu budou chovat.

Vidíš, že je kolikrát dobré demonstrovat sílu dříve, než dojde k setkání. Autority nemusejí být jenom silové, ale také rozumové. To znamená, že je někdy potřeba hráčské postavy uchvátit i rozumovými a vědomostními schopnostmi. Stejně tak dobrý charakter nebo vztahy cizí postavy nedovolí postavám chovat se k ní jinak, než je vhodné a pro ně výhodné.

Chceš-li hrát velmi moudrou postavu, měl bys být intelektuálně mnohem více na výši, než jsou hráči, a opravdu jim moudře odpovídat. Družin s takovým PJ je ale málo. Daleko častěji je PJ zhruba stejně rozumný jako jeho hráči, a tak u nich těžko vyvolá důvěru ve „vyšší inteligenci“ jím hrané postavy. Neslušný hráči se snaží PJ přechytračit, jen aby mu dokázali, že nemá na to, aby moudrou postavu hrál.

Proto je vhodné mít oproti nim navrch. Jako PJ si připrav dostatek informací o daném kraji, o problému, který hráči zrovna řeší, a něco o věcech, jimž postavy hráčů vůbec nerozumějí. Moudrost jde tedy ve hře z velké části nahradit vědomostmi. Navíc, jako PJ můžeš předvídat, na co se tě budou hráči za své postavy ptát, a dobře se na to připravit.

**Příklad:** Družince PJ Honzy se dostala do rukou listina popsaná jazykem, jemuž žádná z postav nerozumí. Postavy se po nějakém čase dozvědí, že o cizí jazyky se zajímá knížecí písař. Sejdou se s písařem a předají mu svitek se žádostí o radu.

Písař (promne svitek v prstech): „Hmm, jaký to vzácný materiál – kůže z bílého vlka louhovaná v odvaru z hadích zubů. Taková vzácnost!“

Postava: „Vzácnost?!“

Písař: „Ano. A díky tomu materiálu je jen seschlá, ne úplně suchem rozdrolená... mimochodem, mohu-li se zeptat, kde jste k ní přišli?“

Postava: „V kryptě jednoho hřbitova.“

Písař: „Na hřbitově za Horním Vrchem, není-liž pravda?“

Postava: „Jak to víte?“

Písař: „Největší hřbitov v okolí a navíc jako jediný v kraji má kryptu. Hmm, tam vlastně pohřbili toho slavného Thomase Khana.“

Nyní by postavy i hráči měli být celkem překvapení, protože o Thomasu Khanovi zatím nikdo kromě nich samotných nevěděl a nikdo z obyvatel Horního Vrchu to jméno nezná.

Postava: „Odkud znáte to jméno?“

Písař: „Je to jeden starý příběh zaznamenaný kronikářem Johanem, tuším v roce 1408. Chcete ho slyšet?“

Postavy se nebudou stačit divit, co všechno ten písař neví. Nakonec se třeba i dozvědí, jak to bylo s tou Agátou.

DrD+ je hra o „hraní rolí“, a proto bys ty jako PJ měl dobře zvládnout role cizích postav a hráči by měli zahrát zase své postavy. K tomu patří schopnost vcítit se do situace a dokázat se chovat tak, jak by se chovala postava, a to neplatí jen u autorit.

## Hraní zvířat

Prosté používání obvyklých zvířat může velmi rychle zvesednět a taková setkání pak nemají pro hru tu správnou štavu. Přesto i obyčejné zvíře a trocha talentu PJ dokážou hru přibarvit. Jako PJ zkus napodobit zvuky zvířete. Můžeš k tomu použít všechny zvukotvorné nástroje, které v místě, kde hraje, najdeš. Cupitání malých nožek se dá napodobit klepáním prsty na stůl a i škrábání nehty o dřevo je zajímavý zvuk, který se dá využít. Samozřejmě nejvariabilnější stále zůstává hlas. Vrčení, přerývané dýchání, chrčení, kňučení a podobně. jsou u mnoha zvířat namístě. Máš-li problémy s improvizací, můžeš si třeba dopředu nachystat nahrávky právě oněch zvířecích zvuků a při hře je pak hráčům pouštět.

Přidáš-li do výrazu zvífete i něco ze své mimiky obohacené kupříkladu o cvakání zubů, bude tvůj projev nepochybně zajímavý. Vážně se pokus využít možností své tváře a připrav hráčům pár zvířecích grimas. Budou-li tví hráči na takový způsob hry naladění a ty to po několika nezdařených pokusech nevzdáš, za čas jistě najdeš krásu v takovém oživení vyprávění.

Neměli bychom ovšem zapomenout na to nejdůležitější a pro mnoho zvířat neklíčovější. Dračí doupe Plus je jedno velké divadlo, a proto by bylo škoda si zvířata nezahrát opravdu celým tělem. Chce to hodně si všímat, jak se ta která zvířata chovají a pak zkusit jejich pohyby napodobit. Je to dobrý prostředek, jak na hráče zapůsobit nějakým pro příběh nebo atmosféru důležitým zvířetem. Neboj se třeba zahrát pohyby vlka, který se opatrně plíží, aby zakouzl čarodějčinu kočku. U některých příšer se přímo vybízí, abys je pořádně zahrál.

**Příklad:** Honza si vybral pro další scénu pažravce (jedná se o zvíře, o němž se dočteš dále). Pažravec má zvláštní schopnost – láká lidi na svůj mírumilovný vzhled a pak v nestřeženém okamžiku zaútočí. Honza právě zalezl pod stůl, aby demonstroval schovaného pažravce, a mírumilovně se usmívá. Ve chvíli, kdy se k němu některý z hráčů přiblíží, se zavřeštěním po něm skočí. Honza je zkušený PJ a ví, že musí dávat pozor na dvě věci. Jednak by neměl ublížit svému kamarádovi a také by se neměl praštit hlavou do stolu.

Bez nějakého talentu a cviku může tvé snažení vypadat směšně a bez shovívavých hráčů bývají začátky těžké. Když to ale nevzdáš, mohou ti být odměnou silné zážitky z atmosférického hraní. Hráči přeci jen budou mít pocit větší hrozby, když uvidí, jak je hlídací pes rozkročený, štěká a vrčí, než když jim tu samou situaci popíše PJ. Je třeba mít dobrou družinu a přístupné hráče, pro které bude takové hraní zábavou. Pokud vám toto nebude vyhovovat, zkuste hru obohatit jinak.

Těchto postupů používej jen tam, kde se hodí. Nemusíš bečet jako koza babky kořenářky, ke které si dobrodruhoví příšlři vyléčit rány.

### Hraní příšer

Jak jsme si řekli na začátku, je dobré působit na smysly hráčů a rozmanitost všemožných příšer ti umožní dotknout se všech hráčových smyslů.

Ten úplně nejčastější smysl, který při hře používáme, je sluch. Hráči hlavně poslouchají vyprávění PJ a všechny zvuky kolem (ať již jsou nebo nejsou součástí hry). Příšery také vydávají zvuky, a to kolikrát dosti intenzivní, a proto by neměly být jejich hlasové projevy opomíjeny. Jde o tutéž tvorbu zvuků jako u zvířat, takže se tím více zabývat nebudeme.

Dalším velmi důležitým smyslem je zrak. Hráči pozorují PJ – jeho zevnějšek (kostým) a jeho gestikulaci a vůbec všechny pohyby. Stačí jednoduchá rekvizita, jakou je třeba kus hadru, aby si PJ vytvořil „kostým“, který doplňuje jeho vyprávění o příšeře.

**Příklad:** PJ Honza právě hraje obřího pavouka a utěrku, co zrovna drží v rukou, nazval „pavučinou“. Při svém vyprávění hodil nečekaně hráči utěrku na hlavu, čímž jasně demonstuje, že pavouk vrhl pavučinu na postavu onoho hráče. Podobným způsobem by mohl použít klubko z ma-minčína košíku s pletením nebo záchodový papír.

Hadr může nahradit spoustu různých částí těla příšer. Pro příklad, další z velmi použitelných věcí je opasek od kalhot, který se dá použít jako chapadlo nebo ocas. Z těch složitějších a nákladnějších rekvizit se můžeme zmínit o maskách, kompletních kostýmech nebo doplňcích, jako jsou upříř zuby, případně prosté pařáty.

Než zrak opustíme úplně, ještě se zmiřme, že je to nejvyužívanější lidský smysl, a pokud jej hráči vezmeme, znejistí, ale co je důležitější, soustředí se na jiné své smysly. Stačí říct jen tu kouzelnou formuli: „Zavřete všichni oči.“ a hra je zase o kousek zajímavější. Ptáš-li se, jak si herně takové oslepení u hráčů vynutit, je odpověď jednoduchá. Zaříd, aby k setkání došlo v úplné tmě, nebo použij bytost, která je neviditelná, anebo hráčské postavy opravdu oslep (přílišným oslněním ostrým světlem, nemocí, jedem a podobně).

Další důležitou vlastností je hmat a citlivost kůže na dotek a rozdíly teplot. Toho všeho se dá využít, záleží jen na dostupnosti rekvizit a na tom, co všechno hráči snesou. Někomu velmi vadí, když mu na kůži ulpí rozfoukaná mouka nebo se ho dotkne ptačí peřičko, jiný snese i odporný sliz, který si PJ připravil pro scénu se slizovcem.

**Příklad:** PJ Honza právě hraje své dobrodružství na hřbitově a těší se, až dojde na jeho ghúla Thomase, ale teď jeho družina prožívá scénu s duchem. Postavy jsou v černo-černé kobce, zvlhl jim troud, a tak tápou potmě. Hráči mají zavřené oči. Honza v roli ducha kolem nich potichu chodí a mezi slovy vyprávění jim tiše zasípe do ucha. Občas zašeptá i nějaké mrazivé slůvko. Hraje-li k tomu atmosférická hudba a Honza chodí dostatečně potichu, hráči nevědí, kde zrovna je, a o to silnější mají z té chvíle zážitek. Není divu, že se právě jeden hráč lekl, když se Honza dotkne jeho tváře hedvábným šátkem.

„Co to bylo... hej, něco se mě dotklo... a ty hlasy... vraťme se...“ reaguje hráč a tím probouzí obavy i u ostatních. To už ale Honza kape na hlavu dalšímu hráči trochu vody, přičemž popisuje, jak postavy slyší kapání.

Honza v této scéně využil všechno, co jsme si tady zatím popsali. Nechal hráče zavřít oči (zrak), protože jsou v temné kobce, šeptal jim do ucha (sluch) a šimral je coby duch hedvábným šátkem (hmat).

Jistě tušíš, že nám ještě zbývají dva smysly – čich a chuť. K využití těch je potřeba speciálních případů a mít opravdu nachystané rekvizity.

Nápaditosti se meze nekladou, ale vždy je třeba myslet na to, že by se to nemělo přehnat. Takový stříkanec umělé krve je zábavný jen do té doby, než si hráči vyslechnou kázání od svých rodičů, kteří potom musejí to oblečení práť. Jako

PJ se neboj oživovat hru tímto způsobem, ale snaž se vše domyslet.

Pokud nevyužíváš rekvizit, neměl bys na smysly zapomínat při popisu. Snaž se hráčům popsat, co a jak jejich postavy vnímají. Velký a často dostatečný účinek na hráče má, když jim popíšeš, jak cítí pach shnilého masa, jak jsou stěny na omak slizké a chladné a vlhká podlaha klouže.



## O BYTOSTECH A POCITECH

Každé setkání s příšerou na postavy více, či méně zapůsobí – vyvolá v nich nějaký pocit. Schopní hráči dovedou takový pocit zahrát. Velmi mnoho hráčů mívá ale problém se ztotožněním se s postavou natolik, aby hráč prožíval pocity své postavy. Proto může PJ využít opačného přístupu. Přizpůsobením různých prvků vyprávěcích postupů vyvolá pocit primárně u hráčů a ti jej pak přenesou na svou postavu.

**Příklad:** Chce-li PJ Honza vyděsit zlodějkou Joanu, stačí, aby při její noční akci na ni vyletěl duch. Joana by se v tu chvíli určitě velmi lekla a kdo ví, jestli by pokračovala dál. Sama ducha totiž nikdy neviděla a co slyšela byly samé zlé zvěsti. Hráč Joany Petr ale hraje jen chvíli a neví, jak Joany pocity zahrát. Petr toho totiž o duších ví hodně, viděl už spoustu filmů, a tak mu na tom nepřijde nic zvláštního.

Honzovi to ale dojde a příští scénu s duchem připraví jinak. Použije všechny dostupné prostředky, které má, aby vyvolal v hráči alespoň trochu strachu. Pak bude pro Petra daleko jednodušší ten pocit postavě předat. Honza bude popisovat tmavou chodbu, kterou se Joana plíží, přidá foukající vítr, který skryje všechny tiché zvuky. Kromě toho zhasne Honza v pokoji světlo, aby hráč neviděl, co dělá. Následně bude Honza popisovat, jak se občas někde něco mihne, což Petra znejistí...

Na příkladě vidíš, jaký je rozdíl mezi pocity postavy a hráče. Různým hráčům vyhovuje různý přístup ke hraní. Někteří vyžadují, aby jim PJ předával pocity a oni je mohli prožívat za své postavy. Jiní zase mají dostatečnou představivost a dovedou postavu odehrát bez silnějšího vlastního pocitu. Bez ohledu na to, jak jsou zvyklí hráči hrát, jsou postavy stále lidmi (a jim podobnými rasami) a mají své emoce (některá povolání s pocity přímo pracují). V příběhu by postavy měly zažívat co nejopravdovější pocity. Záleží na hráčích, jestli ty pocity chtějí sdílet, nebo je jen hrát.

Pocity postav jsou ve většině setkání klíčové. Rozhodují, jestli dojde k vyjednávání, nebo rovnou k boji, jestli některá ze stran uprchne, nebo jestli se budou obě strany ze setkání radovat. O tomto pojednává odstavec Vyhnout se boji v kapitole Boj v PPH.

Podíváme-li se na to ze strany bytostí, nikoliv hráčských postav, zjistíme, že právě PJ by měl volit pro své příběhy bytosti tak, aby vyvolával právě taková setkání, jaká se mu hodí.

Jedním z důvodů, proč lidé hrají hry, je radost z vítězství. DrD+ se vyhrát nedá, ale přesto může, ba dokonce by měl, každý hráč zažít svá malá vítězství uvnitř hry. Aby hráči mohli zažít ten naplňující pocit vítězství, měl bys jim vystavět takové překážky, aby byly z jejich pohledu sotva překonatelné. Pokoušej se v hráčích vyvolat takové pocity, aby sami cítili obtížnost svého úkolu. Vztáhneme to nyní na bytosti. Bytost může být protivníkem silovým nebo intelektuálním.

Silový protivník budí strach a respekt. Aby měli hráči radost z jeho porážky, měl by vypadat nebezpečně a mocně. Je až s podivem, jak důležitý je strach při hře a jak je na druhou stranu jinými hráči opomíjen. Pro dobré vyprávění je třeba, aby PJ stále udržoval napětí a nejistotu v hráčích. Právě strach a nejistota jsou výborným nástrojem. Mysli na to, že lidé se bojí hlavně toho, co neznají. Jako lidé se bojíme tmavého stínu, bojíme se toho, co je za rohem. Využij této lidské vlastnosti. Nech hráče, aby se báli svého nepřítele, protože jej neznají. Nech je odhadovat, jak silný může být, a dávej jim po troškách indicie o jeho moci. Oni si pak sami začnou dělat obrázek o jeho síle, a pokud jsou to schopní hráči, budou obezřetní a budou se bát toho, co je může překvapit. Proto jim dávej stále najevo, jak si nemohou být jisti ničím v příběhu, jak stále musejí počítat s různými možnostmi. Zabijákem jakéhokoli příběhu je nepřítel absolutně stojící proti družině, o němž postavy vědí všechno a dobře si spočítají, že jej porazí. Nepřítel musí být překážka, postavy před ním musejí mít respekt, aby potom nakonec, pokud se jim podaří jej přemoci, dosáhly kýženého pocitu vítězství.

Od vztahu hráčů ke strachu přejdeme k velmi důležitému strachu postav. Strach totiž ovlivňuje myšlení. Čím intenzivněji se bojíme, tím méně se dokážeme rozumně rozhodovat. Velký strach může přerůst až v paniku a do stavu, kdy se sám člověk neovládá. Mnoho nebezpečných, odporných a zrůdných příšer vyvolává v postavách strach. Pokus se docílit toho, aby hráči ty emoce hráli, ať již to zvládnou sami, nebo zvolíš vyvolávání pocitů u nich samotných. Jen ať se pokusí hrát vyděšené postavy, když potkají něco opravdu děsivého. Například většina nemrtvých je přímo předurčena k tomu, aby vzbuzovala strach. Neboj se jich k tomuto účelu použít. Výborné je, když hráči umějí zahrát i postavu strachem zbavenou smyslu. Pokud to nedokážou a ty víš, že zrovna teď je postava dohnána na pokraj své přítelovosti, můžeš převzít její hraní za hráče. Neber však hráčům postavy z rukou příliš často, protože mnozí z nich takový přístup těžce snášejí.

V předchozích odstavcích byl použit strach, aby na něm byly demonstrovány další možné postupy. Toho, co ses naučil, můžeš využít i u jiných pocitů, které chceš postavám předat. I u takového pocitu důvěry je třeba rozlišovat, jestli jej hráč dovede zahrát, přestože sám nedůvěřuje, anebo musí PJ předně vyvolat důvěru u hráče, aby důvěřovala i postava. Stejně jako určité znaky a postupy dodávají bytosti na strašlivosti, mohou jí dodávat na důvěryhodnosti i na jiných vlastnostech. Pokus se sám přemýšlet a aplikovat tyto způsoby hry na různé pocity.

**Příklad:** Honza chce dnes vést zábavné a odlehčené dobrodružství, proto si jako hlavní postavu vezme na pomoc kašpara. Ví, že pokud ho správně nezahraje, hráči se k němu nebudou chovat tak, jak by měli, a nebudou se tolik smát. Protože chce, aby reakce hráčů byly úměrné postavě kašpara, uzpůsobí tomu celou hru. Nejdříve odlehčí scénu, ve které se to celé bude odehrávat. Ze soudu před králem udělá narozeniny malé princezny a jejího nabručeného otce změní na usměvavého hodného pana krále. Do toho začne dělat coby šašek grimasy a bude rozhazovat rukama. Hráče si tím naladil na pocit legrace a hravé radosti – to přesně chtěl.

## MÝTUS

V naší fantazii, literatuře, filmech, hrách a světě Dračího doupěte Plus se setkáváme s mnoha fantastickými tvory. Někteří z nich pocházejí z představ moderních tvůrců, ale většina má své kořeny hluboko v lidském vědomí. Již v dávných dobách se šířily zvěsti o neprobádaných oblastech plných vražedných stvůr, o nebezpečí, které čeká ve stínech, a o bytostech s nadpřirozenou mocí. Historie je plná odkazů na tato stvoření, která podle tehdejších obyvatel opravdu žila. Některé zkazky jsou dokonce tak důvěryhodné, že bychom jim mohli uvěřit i dnes.

Budeme-li uvažovat, že valná většina z těchto tvorů je jen výplodem fantazie, naskytne se otázka, kde, proč a jak vůbec pověsti o nich vznikaly.

Nevzdělaní lidé byli často pověřiví a věřili spoustě lží, nad kterými by se nynější člověk jen pouсмál. Proto byly různé zvěsti považovány za pravdivé a šířily se světem. Každý si občas něco přidal, něco uhladil a předal dál. Kolikrát se různé zprávy setkaly a potom se našli tací, co se snažili nalézt tu nejvěrnější „pravdu“. A tak se utvářel náhled na nějaký mýtus v určité kultuře. Když pak křesťanští kněží začali sepisovat své bestiáře, měli spoustu materiálu, který do nich mohli zapracovat.

Díky vyprávění příběhů a sepisování bestiářů o bájných tvorech máme dnes zase my spoustu inspirace pro fantasy žánr, který v podstatě z mytologie a folklóru vyšel.

Zamysleme se ale nad tím, jak by bájesloví vypadalo, kdyby mýtičtí tvorové opravdu existovali. Takové bytosti někde žijí, něčím se živí a někde po smrti zanechávají své kosti. Lidé ve středověku byli pověřiví, nikoli však hloupí. Dovedli si spočítat stavy zvěře v panském lese a počet kusů v ovčím stádě. Věděli mnoho o přírodě, znali léčivé byliny a s lesní zvěří se setkávali téměř každý den. Proto se dá předpokládat, že kdyby existovali nějaké prazvláštní tvorové, nejspíš by naši předkové našli spoustu důkazů o jejich přítomnosti.

V takovém případě by nešlo o mýtus, ale o fakt. Takoví tvorové by pak nebyli ničím zvláštním. Vždyť vlk je pro vesničana a jeho stádo velké nebezpečí. Je rychlý, chytrý a hladový. Tato charakteristika se příliš nevykymá spoustě fantastických nestvůr, a přitom lidé vymysleli vlkodlaky – ještě rychlejší, prohnanější a hladovější.

Co by ale vzniklo, kdyby vlkodlaci doopravdy existovali? Lidé by se jich báli stejně jako vlků a ze strachu by začaly kolovat historky o ještě strašlivějších tvorech, než jsou nějaké uslintané vlkodlaci. Teoreticky by se jen posunula měřítko lidských představ o „opravdu nebezpečném“ tvorů.

Zajímavé je, že téměř vše, s čím se lze v mytologii setkat, vychází z nám známých zvířat. Slýcháme o velkých vlčích, čteme o kouzelných kancích, vyprávíme o gryfech a pegasech. Jsou to všechno tvorové stvoření primárně z obyčejných zvířat. Kdyby taková stvoření vážně existovala, nebavili bychom se v dnešní době o jednorozcích, ale o dvacetirozcích.

Nevěš hlavu, to co jsme zde napsali, neznamená, že nemůžeš mít ve svém světě mýty podobné těm v různých kulturách našeho světa. Chceme ti jen ukázat, jak to vše spolu souvisí.

Zajímáme-li se o mýtus, nesmíme opomenout fakt, že nejvíce bájí vzniká z nepoznaného a nebezpečného tajemna. Lidé se nejvíce bojí toho, co neznají a o čem si nedovedou udělat představu. Spoustu dnes známých přírodních jevů přisuzovali nadpřirozeným silám, které zosobňovali do podob různých bytostí.

**Příklad:** Za okny vesnických stavení zuřila bouřka a lidé se báli vyjít ven. Bušení kapek deště a padání krup v nich vyvolalo dojem řinčení řetězu, na kterém má bezhlavý lovec přivázané své ohnivé ohaře, a hřmění zakořenilo v hlavách lidí jako štěkot těch hrozných psisek. Mladí lidé pak byli varováni, aby nevycházeli za bouřky ven, jinak je bezhlavý lovec a jeho ohaři dostanou. (Podobně na tom jsou například vodník či klekánice.)

Spousta bytostí, o kterých se lze ve světě DrD+ doslechnout, nemusí vůbec existovat. Vydají-li se hrdinové na vidlonoha, neznamená to, že tam opravdu bude a oni se s ním budou moci vypořádat. Jen nech hráče občas přičichnout k opravdové báchorce, aby si nezvykli, že co jim kdo nakuká, je pravda. Leckterého lovce napadlo pro nedostatek přišer na zabití si nějakou vymyslet, aby jeho měšec zůstal plný. Na druhou stranu víra obyvatel v nějakého vybájeného tvora může být dalším z mnoha námětů pro příběh. Někde házejí obyvatelé každé jaro podobiznu Morany do vody, jinde o slunovratu zapichují před dům vidle, aby je nenapadl vidlonoh slunovratý. Na spoustu míst se lidé bojí chodit, protože tam údajně žije nějaká příšera. Ale takový mýtus mohl vzniknout leccak a kromě veverek a staré zmije na takovém místě nic není.

Abys udržel realističnost takového „mýtického“ světa, měl bys v něm mít fantastických tvorů opravdu málo. Čím vzácnější budou, tím lépe bude mýtus žít. Dokud jsou jen občas někde nějaké neurčité zprávy o výskytu zvláštní bytosti, jsou mýty stále schopné udržet si svůj náboj tajemna. Naopak bys ve světě, který je plný roztodivných, třeba i magických stvoření, měl přemýšlet nad tím, jak vlastně mýty vypadají. Sice můžeš v takovém světě nechat vyprávět příběhy o vlkodlacích, ale ty nebudou ničím jiným než jen vzácnými příhodami z obyčejného života.

Předmětem této kapitoly bylo ti ukázat, jak se život ve fantasy světě odráží v mýtech, bájích, pověstech či zkazkách. Zkus sám zapřemýšlet nad tím, zda chceš tajemný mýtický svět, opravdový svět plný ožvlých představ, nebo něco mezi tím.

## PRÁCE S BYTOSTMI

### Propracovanost

Budeš-li si připravovat bytosti pro svou hru, mysl na to, aby sis zbytečně nepřidělával práci. Vytvoření bytosti se všemi čísly a povahovými vlastnostmi zabere mnoho času. A protože toho nebývá nazbyt, je dobré zpracovat si jen to, co je nutné, a dál se věnovat třeba vlastnímu příběhu, drobnostem vedoucím k fyzickému i charakterovému vývoji hráčských postav atd. Při takové přípravě je třeba určit si, co je prioritou pro vaši družinu.

Je zbytečné věnovat přílišné úsilí charakteru a číselným hodnotám kdejakého obchodníka ve městě, kterým družina pouze projede a zastaví se tu nanejvýš na oběd. Ve větší šíři to znamená, že pokud hrajete dobrodružství jen na jeden večer, a to ještě v podzemí, stačí k tomu jen příprava bytostí, které se tam bezprostředně vyskytnou. Pro tuto chvíli není důležité vědět, kde v kraji žije ta která rasa, nebo jaká je populace vysoké zvěře v severním lese. Potrpíš-li si na přesné údaje, připrav si je, ale číň tak s rozmyslem, aby ses neokradl o příliš mnoho času, který ti pak bude chybět třeba k vytvoření rekvizit (mapy, dopisy). Ty totiž hru podpoří mnohem více než spousta kostlivců s číselně jedinečnými vlastnostmi.

Pokusíme-li se tuto myšlenku obrátit, dojdeme k závěru, že je dobré koncipovat příběhy úměrné času, který máš na přípravu. Budou-li dychtiví hráči chtít hrát okamžitě, nepouštěj se do věcí, jako jsou kupříkladu intrikánské společnosti královského dvora, kde je důležité mít všechno dobře provázané. Necháš-li postavy bezcílně běhat ve městě, o kterém ty vlastně víš jen to, že je všechno třeba teprve vymyslet, budou se jen potloukat. Pokud nemáš velkou schopnost improvizace, bude znát špatná kvalita hry. Daleko přínosnější bude nějaké komornější dobrodružství, s pár bytostmi, které dokážeš bez problémů uřídit. Hra pak není na PJ tolik náročná a bytosti v ní jsou uvěřitelnější.

### Zapojení bytostí do hry

Dobré vedení hry do sebe zahrnuje i jakýsi smysl pro režii a cit pro scény. Smyslem hry je zábava, a pokud zábavnost rapidně klesá, je něco špatně a je třeba to napravit. Většinou je na PJ, aby hru opět rozběhl, což bývá nelehký úkol. Je proto lepší předvídat, kdy může dojít k nudě, a takových míst se vyvarovat.

Hraní her na hrdiny se dá svým způsobem považovat za jistý druh umění. Abychom si vysvětlili, čemu je třeba předcházet, přirovnějme určitou část hry k filmové scéně. Nebudeme se zabývat vybavením scény ani jejím celkovým vyzněním, ale konkrétně postavami (bytostmi), které se v ní vyskytují.

První a zásadní věcí je, že se nikdo nesmí v ději ztrácet. Proto musí být každá scéna přehledná a musí do ní zasahovat jen tolik postav, aby byla srozumitelná (není-li přímo záměrem, aby byla nesrozumitelná). Pro PJ z toho plyne, že by neměl používat najednou více bytostí, než dokáže sám kočírovat, a zároveň je hráči musejí stíhat rozlišovat a pojmut jejich sdělení. Nebude-li toto fungovat, vznikne chaos. Velká část hráčů reaguje ve chvíli, kdy hře nerozumí, tím, že se přestane aktivně zapojovat.

Spousta moderních velkoilmů obsahuje scény zobrazující velkou bitvu, která čítá stovky až tisíce postav. Ke vzniku chaosu ve scéně je zapotřebí aktivní konfrontace hráčských postav a ostatních bytostí. Pokud jsme v bitvě, hráčské postavy neznají okolní vojáky a ve chvíli boje toho s ostatními mnoho nenamluví. Potom se hráči na postavy kolem nemusejí příliš soustřeďovat, a navíc jediné, na co musejí v dané scéně myslet, je boj – chaos v hlavách hráčů z přeplněné scény (obvykle) nevzniká. Mnoho postav v jedné scéně tedy být může, ale jen takových, které aktivně nezasahují do samotné hry.

Setkání s bytostmi někdy končí bojem, který také přináší jistou formu zábavy. U krátkých bojů je důležité, aby nebyly pořád stejné, a je třeba je nějak průběžně oživovat. Dej si pozor na příliš dlouhé a fádňi souboje. Nejhorším strašákem je opět příliš bytostí na jednom místě. Boj proti velkému počtu slabých nepřátel se po několika minutách nesmyslného házení kostkou stane nudným a hráčům se znechutí. Přemýšlej tedy i nad tím, jaký protivník se na scéně objeví. Pokud to není tvůj opravdový záměr, zvol radši méně silnějších protivníků než desítky slabých.

Důležitý bývá i vstup bytosti na scénu. Podle prvního dojmu si každý udělá obrázek, a proto je dobré popsat ji tak, aby si ji hráči představili v takovém světle, v jakém ji chce PJ mít. Zkus někdy sledovat, jak v klíčových scénách filmu vstupují různé postavy do děje, lze v tom najít mnoho inspirace.

S vývojem postav hra volá po růstu náročnosti nepřátel. Nejjednodušším, nicméně nejméně efektivním způsobem je zvyšování úrovně a tím pádem i vlastností a nebezpečnosti bytostí. Ovšem pro hru mnohem zajímavější je zapojit do příběhu bytosti s náročnějším charakterem, s lepší schopností intrikovat, lhát a přesvědčovat postavy. Takové bytosti nutí hráče k tomu, aby se oni sami zlepšovali se svými postavami. Podobně je to s organizacemi bytostí. Nebezpečnost nějakého spolku lze zvýšit počtem a silou jednotlivých členů. Mají-li se postavy s ním vypořádat pouze hrubou silou, neklade taková hra příliš velké nároky na hráče a může vést ke snížení zábavnosti. Vedou-li hráči své postavy k tomu, aby se vymotaly z mašinérie lží a podvodů, bývá to pro ně mnohem složitější.

## BYTOSTI JAKO HRÁČSKÉ

### POSTAVY

Až budete mít ve skupině odehráno dostatek her a ty budeš vědět, co vaši hru narušuje a co ne, můžeš nechat některé-



ho hráče hrát místo jeho postavy postavu z Bestiáře (nebo kteroukoliv ty si vymyslíš). Může být zajímavým zpestřením hry, když zkušený hráč nehraje obyčejnou postavu z pravidel, ale nějakou bytost. Protože je ale v takovém případě třeba, aby byli hráč i PJ rozumní a dovedli se shodnout, ber to jen jako možnost, kterou můžeš někdy vyzkoušet. Vše by se mělo dělat proto, aby to bylo přínosem.

Uplatníš-li takovéto oživení, snaž se je maximálně zúročit. Svěť hráči takovou bytost, jejíž charakter se mu bude dobře hrát, jejíž hlas a pohyby jsou mu nějakým způsobem blízké. Neodbyvej ani zapracování takové bytosti do příběhu. Spousta různých zápletek se dá postavit jen na tom, že je v družině někdo cizí. Neboj se rozvinout i delší příběh s takovou bytostí. Připomeň si i vztahy v družině a připrav se na reakce ostatních cizích postav v dobrodružstvích, do kterých zvláštní hráčská postava vstoupí. Je zbytečné, aby hráč hrál obra jen proto, že se mu to prostě líbí. Když už, tak pořádně a se vším všudy.

Protože hraní takové postavy vždy závisí na domluvě, dohodni se s hráčem na všech důležitých věcech okolo ní, nech jej vyplnit charakterníky a vůbec oba dopřejte tvorbě takové postavy zvláštní pozornost. Pokud vám to nevádí, domluvte se i na číselných parametrech, které bude hráčova postava mít.

Dbáte-li na pravidla a chceš-li, aby si hráč vytvořil číselné hodnoty podle sebe, myslí na to, že údaje u bytostí už počítají s nějakým povoláním. Potřebuješ-li získat pro hráče základ podobný, jako je v PPH u jednotlivých ras, musíš se k tomu nejdříve popočítat.

V prvé řadě je třeba zbavit se vlivu povolání, tudíž odečíst 1 od hlavních vlastností. Uvedené parametry odpovídají průměrnému jedinci, a proto je ještě nutno od vlastností rovnoměrně odebrat zhruba 6 bodů. Tím dostaneš základní tabulku pro danou bytost a hráč si pak může libovolně rozdělit body podle pravidel. Poté je třeba ještě poměrově dopočítat odvozené vlastnosti, jako jsou Odl, Vdr atd.

Nejlépe budou mít hráči k cizím rasám. Pravidla pro ně jsou obvykle stejná jako pro postavy, jen čísla v parametrech mohou někdy utíkat do vyšších či nižších hodnot. Postup, který jsme popsali výše, se týká převážně cizích ras. Kdyby chtěl hráč hrát za postavu třeba nemrtvého, je již třeba, abyste se na vlastnostech domluvili a nějak smysluplně je odhadem určili. Zde již nelze rozumně tvořit postavu obvyklým způsobem. Pokud na tom hráči záleží, můžeš mu dovolit lehce přeskupovat body ve vlastnostech (například ubrat někde bod a jinde přidat), ale ne nijak výrazně. Klasickému pojetí postav se vymykají všechny ostatní magické bytosti a zvířata. Takové postavy nechť hrají jen ti hráči, kteří vědí do čeho jdou a jak takovou postavu pro hru použít. Hra s těmito bytostmi už by neměla být zaměřena na čísla, a proto zde není popsán žádný mechanismus, který by umožňoval stvořit si číselně netypickou postavu podle představ. Zde opravdu hraje tu nejdůležitější roli domluva mezi tebou a hráčem.

Pokus se alespoň na chvíli si představit, kolik možností takové hraní skýtá... A nyní popřemýšlej, jak je rozumně využít. Máš možnost připravit pro hráče novou postavu, anebo

změnit momentální hráčovu postavu. První eventualita má výhodu, že začínáš s čistým papírem a můžeš si tak na základě nové bytosti v družině připravit oslnivé dobrodružství. Druhá varianta sebou zase přináší významnou změnu ve vztazích v družině a hlavně lze příběhem navazovat na již odehranou minulost postavy. Pokud ale hodláš nějakou proměnou přetvořit hráčovu postavu na něco jiného, je dobré to mít příběhově opodstatněné. Nezáleží na tom, jestli je změna pro hráče výhodná, nebo nikoliv (nejlépe by každá výhoda měla být vyvážena nevýhodou), ale není dobré postavu změnit jen tak. Závistiví nebo pochlebovační hráči se k tomu mohou postavit pro hru negativním způsobem a mohou se postiženému hráči smát nebo mu závidět nějakou výhodu. Pokud ale hráči vidí, že vše vyplynulo z rozehraného příběhu, nemívají problém tuto změnu přijmout.

**Příklad:** Honza hrál se svou družinou už dlouho a měl rozehraný spletitý příběh o sváru ohně s mrazem. V kraji byla krutá nekonečná zima a ve městech zuřily požáry. Honza si vzpomněl, že v jednom z prvních dobrodružství celého příběhu bojovaly postavy s ohnivým kohoutem a že jim proti němu pomohla ledová postava. Pamatuje si, jak se ledová postava dotkla Wilhelma – jedné z hráčských postav. Rozhodl se toho mrazivého doteku využít ve svých plánech. Chce totiž Wilhelma přilákat až k samotné paní Zimě.

Na základě příběhu, který se odehrává v jeho snech, dokázal nakonec Wilhelm najít cestu až k paní Zimě. Na cestě viděl bolest a utrpení mrznoucích lidí a ve snech viděl i to, co by se mohlo stát s jeho přáteli. O to obtížnější byl rozhovor s takto mocnou postavou.

Wilhelm: „Odejdi z tohoto kraje, zabila jsi už dost nevinných.“

Paní Zima: „Odešla bych, ale nemohu. Potřebuji sílu, abych mohla zbytek roku spát. Ale boj s ohněm mě vyčerpává. Nechci zabítet...Právě proto jsem tě k sobě přivedla. Koluje v tobě krev tvého otce, cenná a silná krev. Dej mi své tělo, je v něm dost síly, abych mohla dlouho spát... Slibuji, že si vezmu jen tvé tělo, tvé duši nebude ublíženo.“

Wilhelm (a i jeho hráč) dlouho váhal, ale protože mu Honza záměrně ukazoval, jak je zima krutá a co všechno může způsobit, rozhodl se obětovat své tělo...

Tady nechal Honza chvíli prostor hráči, aby se smířil se smrtí Wilhelma. Pak mu ale začal vyprávět o jeho probuzení. Paní Zima dodržela svůj slib a dala Wilhelmovi tělo ledního medvěda. Stal se medvědodlakem...

Tento příklad očividně přerostl téma čisté výměny postavy. Z Wilhelma člověka se stal Wilhelm medvědodlak. Změna sama o sobě by neměla zdaleka takový dopad, jako když si kolem ní hráč prožije příběh své postavy. Jak vidíš z příkladu, všechno je provázané se vším, všechno by mělo mít nějaký důvod. Všimni si, jak se v příkladě odráží mnoho myšlenek z předchozích kapitol.