

STŘEPY SNŮ LITE



STŘEPY SNŮ

MATOUŠ JEŽEK

Midnight Theatre, 2009

© Matouš Ježek, 2009

Spolupracovali: Pavel Kechajov, Peter Kopáč

Obálka: Michal Ivan

Ilustrace: Michal Ivan

Korektury: Jakub Maruš

Sazba: Pavel Hamřík

Testování: Paulo D'Alberti, Michal Dušek, Ladislav Dvořák, Roman Hora, Lukáš Jandura, Julius Karajos, Zdeněk Klekner, Jan Krmášek, Peter Kvito, Adéla Kyselová, Martin Maděra, Michaela Merglová, Petra Kopáčová, Martin Mýtný, Boris Nagaj, Josef Ospalík, Martin Otava, Martin Pospíšil, Josef Straka, Michal Širaň, Marek Štych, Vlastimil Valluch, Mária Vojtková, Jan Zmelík



OBSAH

ÚVOD 5

LITE verze	5
Části hry	6
Hráči a Vypravěč	6
Pomůcky	6
Palety	6
Ukázka hry	6

PŘÍPRAVA HRY 9

Návrhy	9
Motiv	9
Koncept	9
Postavy	10
Tvorba postavy	10
Příprava Vypravěče	13

HRA 15

Obecná pravidla	15
Charakteristiky postavy	16
Vyprávění	18
Konflikt	18
Naplňování Cílů	21
Naděje	22
Odměny	22
Shrnutí	22

STŘEPTY SNŮ 24

PŘÍLOHY 25

Deník	25
Námět	26

WWW.STREPYSNU.CZ

OBSAH



ÚVOD

Simon se pomalu šoural do schodů ke své kanceláři. Odemkl, zapnul větrák a hodil kabát s kloboukem na věšák. Posadil se a spustil notebook. Pak se chvíli zadíval na fotku své ženy.

Ozvalo se tříštění skla, jak ji srazil se stolu. Od včerejška už to byla fotka jeho bývalé ženy. Zapálil si cigaretu a dal si nohy na stůl. Najednou zazvonil telefon.

Chvíli jej nechal zvonit a pak ho zvedl: „Jo, Simon Silent, poslouchám.“

Poslouchal, mlčel a potáhl si z cigarety.

„Ano, rozumím, dívka – černé dlouhé vlasy, 17 let, ale vypadá starší,“ opakoval a psal na kus papíru. „Pošlete mi mailem fotku a další informace, podívám se na to.“

Položil telefon a zadíval se na poznámky. Pak papír zmuchlal a hodil ho do koše.

„Že na mě vždycky zbudou takovýhle kšefty, samá nevěra, nebo děcka, co utekly z domu. To si ty fracky nemůžou rodiče najít sami? 17 let...“ Otevřel lednici a zahleděl se dovnitř. Byla prázdná. Ještě chvíli se do ní díval, pak si povzdechl a odešel ke koši hledat ty poznámky.

Střepy snů jsou stolní hra určená pro 2–6 hráčů, kteří se sejdou, aby společně hráli a vyprávěli příběh. V této hře nikdo neodchází domů jako poražený, ale naopak naplněný spoustou zážitků. Zahrát si Střepy snů je příležitost pro příjemně strávený čas s přáteli formou moderní tvůrčí zábavy.

Ve Střepech snů budete hrát za hlavní postavy va-

šeho vlastního filmu, vše, co mohou umět postavy ve filmech, budou umět i ty vaše. O svých postavách budete v průběhu hraní vyprávět příběh. Vývoj děje bude záležet na tom, jak se vám při hraní bude dařit.

Postavy ve hře mají nějaký sen, něco chtějí nebo musí dokázat. Každá postava má nějakou touhu, za kterou si chce jít a je ochotná jí hodně obětovat. Střepy snů jsou hra o lidských snech – o touze jít si za svým. V této hře nebudete ani tak stát před otázkou, jestli je něco možné, ale spíš jaká je cena.

Na rozdíl od mnoha jiných stolních her nejsou Střepy snů hra, kde spolu hráči soupeří, zde naopak spolupracují a budují společné dílo. Hra, kterou držíte v ruce, patří do rodiny takzvaných RPG (role-playing games), což znamená hra na hraní rolí (případně rolová hra). Ve hře bude mít vaše postava jistou roli a vy ji budete hrát. Na rozdíl od herce před kamerou, roli v příběhu si vyberete sami a budete si s ní moci nakládat, téměř jako byste sami psali scénář.

LITE VERZE

Tato verze je určená pro zkušební hraní a je přizpůsobená pro jedno až dvě herní sezení. **Nejedná se o kompletní hru Střepy snů.** Množství pravidel a návodných textů je sníženo na nutné minimum, abyste si mohli vyzkoušet základní herní principy a nemuseli při tom

studovat pravidla pro různé výjimečné situace.

Pokud máte možnost, stáhněte si z <http://www.strepysnu.cz/materialy.html> první kapitulu z plné verze knihy, kde se dočtete více základních věcí a uvidíte, jak je kniha strukturována.

Další informace k plné verzi Střepů snů naleznete na www.strepysnu.cz, včetně diskuse, kam můžete psát své dotazy v případě jakéhokoliv problému s hraním této verze.

ČÁSTI HRY

Hra se skládá ze dvou částí:

- Společná příprava před hrou
- Vlastní hraní

Na společné přípravě před hrou se podílejí všichni hráči, vyplňují takzvaný Námět, kam zapíšu, co od hry očekávají. Druhá část, vlastní hraní, znamená samotnou hru, při které budete vyprávět.

HRÁČI A VYPRAVĚČ

Každý hráč si vymyslí vlastní postavu, kterou bude ve hře hrát, vyprávět o ní a mluvit za ni přímou řečí. Každý hráč vyplní takzvaný Deník postavy, kam zapíše pro hru důležité charakteristiky.

Jeden z hráčů bude Vypravěč. Na rozdíl od ostatních nemá Vypravěč jednu svou postavu, ale stará se o vedlejší postavy (ty, které ve hře jsou a nepatří jiným hráčům). Popisuje prostředí, ve kterém se hra odehrává, hru moderuje a dohlíží, aby všichni hráči dostali prostor pro hraní.

POMŮCKY

Ke hře budete potřebovat obyčejné šestistěnné hrací kostky, mějte jich radši více, ideální je mít k dispozici 15 hracích kostek. Také budete potřebovat tužku a jeden Deník postavy pro každého hráče. Deník si vytisknete ze strany 25, je přiložený na konci knihy.

Vypravěči potom stačí vytisknout si jeden Námět, který naleznete na následující straně za Deníkem postavy.

PALETY

Palety jsou seznamy nápadů a námětů, které vám budou usnadňovat hru. Budou vám pomáhat s přípravou hry a můžete si z nich pro inspiraci vybírat konkrétní položky. Paletami se inspirujte, nemusíte si nutně vybrat ze seznamu, můžete si věci do hry vymyslet i podle sebe.

UKÁZKA HRY

Pojďme si hrubě nastínit, jak mohlo vypadat jedno takové sezení hry Střepů snů LITE.

Petra a Marek se rozhodli, že si zahrají Střepů snů LITE. Nejprve se budou věnovat společné přípravě před hrou.

Petra: Tady je Námět, píšu se jako Vypravěčka a ty si připrav nějakou postavu.

Marek: Počkej, nejprve se musíme domluvit, co budeme hrát.

Petra: Tak mi řekni jednu věc, která by se ti ve hře líbila, a jednu, kterou nechceš.

Marek: Chtěl bych, aby hra byla tajemná a taky akční.

Petra: Dobře, já bych zase ráda, aby v ní bylo něco víc. Třeba nějaké pouto mezi dvěma lidmi.

Marek: S tím nemám problém. Asi bych chtěl hrát mladého agenta, který získává nějaké důležité informace.

Petra: A co kdyby ty informace nezískával, ale chtěl je právě uchránit? A co kdyby s ním spolupracovala agentka? Navzájem nebudou znát svou pravou identitu a celou hru si k sobě budou hledat cestu.

Marek: To zní dobře. Budu tedy hrát agenta, rád bych, aby to bylo někde ve městě, kvůli akcím v ulicích, budovách a tak. Spolu s tou agentkou budeme dělat pro organizaci, která uchovává cenné informace. A ty se přenešejí jenom ústně.

Petra: A každý z vás bude jako jediný na světě znát nějakou informaci, kterou nikdo jiný nemá. A proto po vás půjdou.

Marek: Skvělé. Jdu si vytvořit postavu. Bude se jmenovat Greg, mrštný a horlivý, ale hrozně tvrdohlavý. Záleží mu hodně na něm samém a užívá si, že je důležitý. Při práci už se ale několikrát zranil, což jej občas omezuje.

Až si Marek vytvoří postavu, začnou s Petrou hrát. Ve hře se budou dít různé zajímavé věci, bude se prohlubovat vztah Grega a dívky, kterou nazvali Heather. Oba agenti budou hnanou zvěří a nakonec se jich i jejich vlastní organizace rozhodne zbavit.

Petra: » přijde k Markovi, skloní se a ztiší hlas «

Chlap v černých brýlích se k tobě skloní a pošeptá ti jízlivě do ucha: „Jestli si myslíš, že tě zachrání ta holka, tak na to můžeš rovnou zapomenout. Asi tak za pět minut ji berou na vymazání paměti.“

Marek: Cože? – Greg to samozřejmě ustojí a tváří se, jakoby to s ním ani nehnulo. Mlčím.

Petra: On se ti podívá do očí a křivě se usměje: „Zabte ho.“

» máchne významně rukou, hraje celou dobu roli muže s brýlemi «

Marek: Mám toho akorát dost. Využiji Naději, kterou je protentokrát střep, který mi zůstal v ruce z rozbitého okna. Právě jsem jím přerezal pouta, vzepřu se na žid-



li a kopnu toho parchanta do hlavy.

Petra: To je jasný konflikt. Co tím chceš dokázat?

Marek: Mým záměrem teď je uprchnout a dostat se včas před kavárnu, kde měla Heather čekat. Předpokládám, že si tam pro ni přijdou, nemůžu dovolit, aby jí vymazali paměť.

Petra: Dobře, vsad'me se, že když neuspěješ, po cestě tě postřelí, ty Heather nestihneš a ona přijde o všechny vzpomínky na tebe i na vaši misi.

Marek: Jdu do toho.

» na stůl dopadnou kostky «

Petra: Házu proti... prozatím vyhráváš.

Marek: Nohou jsem srazil toho chlapa na zem, židlí odhodil druhého a dávám se na úprk. Ostatní vytahují zbraně a slyším první kulky. Čas běží rychleji než kdy jindy. Proskočím nejbližším oknem, pak na římsu a na balkon. Jeden z nepřátel mi vběhl do cesty, jednou rukou odkloním jeho pistoli, druhou ho chytím za nohu a přehodím přes zábradlí. Skočím na okap, a než se ostatní vyhrnou, mizím na střeše.

Petra: » podívá se do Gregova Deníku a udělá v něm značky «

Na střeše jsou dva další, běžící k okraji střechy. Když vyšplháš, jeden na tebe míří zblízka pistolí.

» hodí další kostky na stůl «

Marek: » vyčte z kostek, že pro tuto chvíli prohrává- Jsem určitě rychlejší než oni, jednoho zkusím odzbrojit a odhodit a druhého postřelím.

» přihodí na stůl nové kostky, sázka se zvyšuje

a riziko roste; opět získává výhodu «

Ozve se výstřel, pak hned běžím po střeše dál, ta kavárna je necelý blok odsud. Dobíhám na okraj střechy, zahazuji pistoli a rovnou skáču.

Petra: Je to daleko i na Grega, odrazíš se a víš, že nemůžeš doskočit až na druhou střechu. Pokusíš se v letu chytit požárního žebříku. Vzpomínáš na své zraněné rameno? Povolilo, jak ses zachytil.

» vezme několik kostek ze stolu a hodí s nimi znovu «

Vymknul sis ho, visíš za jednu ruku vysoko nad ulicí.

Marek: Víš to ty, vím to já a jednoznačně to ví i Greg. Jestli mu na něčem v životě kdy záleželo, je to Heather. Nemůžu dopustit, aby jí vymazali paměť, přišli bychom o všechno.

» vezme některé kostky a znovu s nimi hodí na stůl «

Vytáhnu se na jedné ruce, abych dostal nohu do příček. Pak s bolestí ve tváři vyšplhám nahoru. Už jsou blízko, u hlavy mi zabzučela kulka.

Petra: Vyhráls. Stojíš na střeše pětiposchod'ového domu a vidíš, jak před kavárnou zastavilo auto. Dva ozbrojení muži vystoupili a jdou dovnitř. Přišel jsi včas, nyní máš možnost ji zachránit.

Marek: Stojím pět pater nad zemí, možná bezvýhodná situace, možná mám ještě nějakou šanci. Platím svůj poslední bod Naděje a vidím dole kontejner s odpadky. Předkloním se a zavřu oči...



PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HRY

Simon se vydal po schodech k domu, odkud byla Sára unesena. Udělá to jako vždycky, obhlédne místo, zjistí nějaké podrobnosti, nic víc, nic méně. Okna domu byla otevřená, noční vítr trhal závěsy ven a nahoře se svítilo. Přišel ke dveřím, ale jako vždy nezazvonil a vydal se nejdříve obhlédnout okolí domu.

Pod nohama mu zaskřípalo sklo. Otočil se a zvedl oči k rozbité stěně. Zrychlil a vešel dovnitř. Všude kolem střepy, rýhy na zemi; vzadu v hlavě divný pocit. Vyšel po schodech a postupně zrychloval. Nakonec se zastavil a hleděl.

„Jo, tak to není jako vždycky.“

Dvě mrtvá těla ležela na zemi propletena mezi sebou a zkroucená v křeči. Muž a žena, oba oči vytřeštěné, obličej zvrásněný, spánky sedřené a ústa dokořán otevřená. Nikde ani kapka krve.

Na začátku hry vezměte do ruky Námět a začněte jej společně vyplňovat. Nejprve napište, kdo všechno bude hrát a kdo je Vypravěč. Příprava hry probíhá společnou diskusí, kdy se všichni snaží připravit si takovou hru, aby každého z hráčů bavila. Diskusi moderuje Vypravěč, který si také dělá vlastní poznámky, protože nakonec sám bude ještě vytvářet pozadí pro hru.

NÁVRHY

Nyní se Vypravěč každého zeptá, co by ve hře chtěl mít. Každý hráč má právo říct alespoň dvě věci, které by se mu ve hře líbily nebo naopak nelíbily (např. „Chtěl bych ve hře vyšetřování nějakého zločinu a opravdu nechci, aby to sklouzlo k bezhlavé střelbě.“). Požadavky hráčů запиšte do kolonky Návrhy.

MOTIV

Až se každý hráč vyjádří, co by ve hře chtěl nebo nechtěl, zkuste jednou větou nebo souslovím říct, o čem vaše hra bude. (např: osudy vojáků v zákopech, fraška o teenagerech na výletě, cesta vesmírné lodi napříč vesmírem...)

Motiv vaší hry napište do příslušné kolonky a od té chvíle je pro vás základním kamenem, na kterém budete hru připravovat. Motiv by měl odrážet požadavky hráčů a měl by taky dobře znít.

KONCEPT

Z návrhů hráčů a zvoleného motivu zkuste společně vybrat žánr, prostředí a téma.

Žánr velkou měrou ovlivňuje atmosféru, jakou bude

hra mít. Podobá se filmovému žánru, takže zkuste s ostatními hráči prodiskutovat své oblíbené filmy a na základě nich žánr určit.

Prostředí určuje, kde se budou příběhy postav odehrávat, co všechno je ve světě možné, případně jak svět vypadá.

Téma určuje, o čem budete vyprávět, co budou vaše postavy ve hře dělat, případně jakým tématem se chcete při hraní zabývat.

Zvolený koncept je pro všechny závazný, protože je to vaše společná domluva, jak chcete, aby hra vypadala. Koncept budete hraním rozvíjet a doplňovat.

Při výběru žánru, prostředí a tématu se můžete inspirovat přiloženou paletou nebo z ní přímo vybírat.

ŽÁNŘ

Drama, Horror, Psychologické drama, Akce, Detektivka, Romance

PROSTŘEDÍ

Doba: minulost, současnost, budoucnost, alternativní realita

Místo: velkoměsto, pustina, pod zemí, válečné pole, neznámý svět...

Prvky: realističnost, sci-fi prvky, fantasy prvky, mystika a magie...

TÉMA

Vyšetřování záhady, zmizení, vraždy...

Boj o život, o svobodu, o někoho druhého, pro peníze, pro pomstu...

Cesta domů, časem...

Hledání léku, pravé lásky...

POSTAVY

Nyní si každý hráč musí vybrat, co bude hrát za postavu. Jsou dvě možnosti, jak hrát. První je, že všechny postavy mají podobné cíle, celý příběh jsou spolu (např. vojáci jedné jednotky na misi). Druhá možnost je, že postavy jsou jako ve filmu, potkávají se v jednotlivých scénách, kde spolu interagují. Kamera sleduje různé postavy střídavě, ale nakonec je celý film o všech postavách.

Hráči by si postavy měli vybírat tak, aby měly důvod se ve hře potkávat a něco spolu řešit. Řekněte proto každý alespoň o jedné postavě jiného hráče, co mají vaše postavy společného a proč jsou v jednom příběhu.

Náměty na postavy můžete vidět v následující paletě.

TVORBA POSTAVY

Vezměte do ruky Deník postavy a vyplňte jej podle ná-

SKUPINY HRÁČSKÝCH POSTAV

Koncept příběhu: Pozemní operace za nepřátelskou linií

Skupinu postav budou pravděpodobně tvořit vojáci: velitel, střelci, odstřelovač, pyrotechnik, radista a medik. Taková skupina je logicky funkční, má velitele, každý má svou funkci a postavy jsou dostatečně variabilní, přičemž je spojuje válka a dá se očekávat, že budou situace řešit společně. Součástí skupiny ale nemusí být jen vojáci, ale také zachráněný zajatec, zajatý zajatec nebo místní obyvatel, co se přidal na jejich stranu.

Koncept příběhu: Krádež klenotů

Postavy budou skupina profesionálních zlodějů šperků, sestávající se z mrštných lupičů cvičených přímo do akce, koordinátora a stratéga, technika, který vyrábí vybavení a řidiče. Oživením takové skupiny může být obchodník, případně nastrčený policejní agent.

HRÁČSKÉ POSTAVY JAKO JEDNOTLIVCI

Koncept příběhu: Pozemní operace za nepřátelskou linií

Jedna z postav může být voják v zákopu, druhý bude generál, který všemu velí, ale pod přímou palbou už nebyl dvacet let. Další může být sestra v nemocnici starající se o raněné a v neposlední řadě třeba zrádce, jeden z důstojníků.

Hra se pak bude třeba točit kolem záchrany raněných včetně plánování a řešení rozepří v armádní hierarchii, zatímco v bitvě umírají stateční muži.

Koncept příběhu: Krádež klenotů

Mezi postavami nemůže chybět zloděj, dále pak detektiv, který po něm pátrá. Potom záhadná černovláska, co má slíbeno půl podílu za informace o zabezpečení klenotů. A okradený milionář.

Stačí pak přidat milostný trojúhelník a postavy budou mít důvod setkávat se ve scénách.

sledujícího návodu. Vyplňovat budete charakteristiky své postavy, snažte se, aby co nejvíce zapadaly do vaší společné představy dané Námětem.

SEZNÁMENÍ SE S POSTAVOU

Seznamte se, četař Danny Hawk, postava ze hry Střepy snů. Na obrázku můžete vidět Deník postavy popisující Dannyho v průběhu jeho vlastního příběhu. Danny je voják a jeho příběh vypráví, jak za války bojoval pro

JMÉNO: Danny Hawk

KONCEPT: Voják ve válce

ROLE:

I. ☐

Hrdina

II. ☐

Voják

HODNOTA:

☐☐☐☐☐

Bratr Andrew

CÍL:

Přežije Danny misi za mořem?

Zatracení

☐☐☐☐☒**7**☒☐☐☐☐

Naplnění

ŠRÁM:

☒☐☐☐☐

Strach

ROLE

Určují úlohu postavy v příběhu a způsob, JAK chce dosáhnout svých cílů. Má tři úrovně od nejobecnější po nejspecifičtější.

HODNOTY

Zobrazují, co je pro postavu opravdu důležité a vysvětlují PROČ chce postava něčeho dosáhnout. Hodnoty postavě dávají sílu překonávat překážky.

CÍL

Určuje aktuální touhu ČEHO chce postava dosáhnout. Nedefinuje, co musí udělat, ale co chce udělat.

- ☐ Dlouhodobá kostka
- ☒ Dlouhodobá kostka
- ☒ Zničený čtvereček

Šrám

Omezuje postavu, ubližují jí, působí jí příkoří a BRÁNÍ jí v naplňování jejích Cílů.

- Konflikt: stanovení sázek, zvyšování sázek, vyhazování kostek.
- Úspěchy jsou 4, 5, 6.
- 1 je neúspěch a odečítá jeden úspěch.
- Hráč má do konfliktu kostky za Naplnění. Zatímco Vypravěč hází Naplnění i Zatracení dohromady.
- Role dohazují kostky. Hodnota a Šrám přehazují kostky.
- Snové body používá Hráč a leží v Naplnění a Zatracení.
- Body bolesti používá Vypravěč a leží v Hodnotách a Šrámech.

Hráče, v Hodnotě a Šrámu pro Vypravěče.

kostku.

zovou kostku.

Hodnota roste, když hráč vyhraje konflikt.

Hodnota klesá, když ji vsází hráč a padají mu 1.

- Šrám roste, když hráč prohraje konflikt.

- Šrám klesá, když je vsází Vypravěč a padají mu 1.

- Dočasně vyhrává ten, kdo má na své straně více úspěchů.

- Konflikt končí, pokud prohrávající strana nechce nebo nemůže přihazovat či přehazovat žádné kostky.

svou vlast po boku svého bratra Andrewa. Podívejme se do jeho Deníku a vysvětleme si, které charakteristiky nám pomáhají vyprávět Dannyho příběh.

Na prvním místě je KONCEPT, kterým vy, tvůrci postavy, položíte základní kámen, na kterém dále budete postavu stavět. Je to vaše prvotní vize postavy, která vám bude pomáhat držet se jedné představy. Konceptem Dannyho je „voják ve válce“.

Další v pořadí je JMÉNO. Každá postava by se měla nějak jmenovat, každé nějak ostatní říkají. Pojmenujte svoji postavu, aby si všichni ostatní pamatovali, o kom vyprávíte příběh. Tento příběh je o Dannym Hawkovi.

Každá postava by měla mít něco, na čem jí záleží a co je pro ni důležité. Tuto složku zosobňuje HODNOTA. Je pro něj velmi důležitý mladší bratr Andrew, který narukoval spolu s ním a slouží u stejné jednotky.

Tak jako herci si vybírající své role, přijme i vaše postava svou ROLI v příběhu. Dannyho Role byla Hrdina. Role mají ve Střepech snů LITE dvě úrovně. Obecná je Role I. úrovně, kterou rozvíjí Role II. úrovně, což je obvykle zaměstnání postavy, v případě Dannyho je to Voják.

Ve Střepech snů musí mít postavy nějaký sen, nějakou touhu, za kterou si chtějí jít – v této hře je to CÍL. Ze všeho nejvíc chce přežít misi a vrátit se domů. Jeho cílem tedy je Přežije misi za mořem?

Poslední charakteristikou, kterou Danny v Deníku má, je ŠRÁM. Šrám je největší problém, bolest a zranění, které postavě ubližuje, je to břímh, které si postava do příběhu nese, které ji omezuje a ničí. Dannyho Šrám je Strach. Musí s ním bojovat a překonávat jej každou chvíli.

KONCEPT A JMÉNO

Hrubý návrh, co chcete hrát za postavu, už byste měli mít. Snažte se několika málo slovy nahodit koncept vaší postavy (např.: krásná detektivka, hrdinný voják, ztracené dítě). Následně vyberte jméno pro svou postavu. Jméno je důležité, protože z postavy dělá osobnost.

ROLE

Role charakterizují, čím postava je a jakou úlohu hraje v příběhu. Zapisují se obvykle jedním slovem, které je vystihuje. Role napíšete dvě, jednu obecnou a jednu z ní vycházející. Použití Role vám ve hře dává výhodu. Obecnou Roli budete využívat častěji, ale je méně výhodná. Role II. úrovně je výhodnější, ale měla by být navržena tak, aby byla použitelná v méně případech.

Vycházejte ze svého konceptu a vyberte pro svou postavu jednu obecnou Roli I. úrovně (např. Hrdina, Kráska).

Poté Roli rozvíňte o II. úroveň, což bývá nejčastěji povolání, které postava vykonává (např. Hrdina ← Voják, Kráska ← Vyšetřovatelka).

ROLE

I. ÚROVEŇ

Hrdina, Kráska, Ochránce, Svůdce, Vůdce, Zloduch...

II. ÚROVEŇ

Voják, Herečka, Vědec, Hacker...

HODNOTA

Každý člověk má něco, čemu věří, o co je ochoten bojovat. Připomeňme si, že postavy ve Střepech snů mají své Cíle, za kterými si jdou, a Hodnoty jsou většinou hlavním důvodem, proč to dělají. Hodnota určuje, co je pro postavu opravdu důležité. Ve hře postavě pomáhá vyrovnat se s těžkostmi.

Jako Hodnotu napište, co je pro vaši postavu nejdůležitější.

HODNOTY

Vzpomínky, Přátelství, Konkrétní osoba, Konkrétní věc, Lidskost, Spravedlnost, Svoboda, Moc, Majetek...

CÍL

Do kolonky Cíl, запиšte, čeho chce postava v této hře dosáhnout. Cíl je velmi důležitý, protože kolem něj se bude celá hra točit. Určuje, co bude vaše postava celou dobu hry dělat. Je nutné vybrat Cíl tak, aby bylo možné jej odehrát s ostatními postavami v jednom příběhu. Cíl je vždy definován otázkou, protože až příběhem se zjistí, jestli se podařilo postavě její Cíl naplnit (např. Pomstí smrt své ženy?). Nevybírejte pro dvě postavy stejný Cíl. Zvolte jiné Cíle, ale takové, které budou svádět postavy dohromady (např. Pomstí smrt své ženy?; Zabije šéfa místního gangu?; Získá peníze ukradené místním gangem?).

Myslete na to, že Cíl určuje, o co v příběhu půjde. Pokud chcete zažít akci, zvolte si Cíl např. Dobude nepřátelskou pevnost? Chcete-li řešit intriky nebo vztahy, pak volte Cíl typu Podaří se mu přelstít svého soka?

CÍLE

Přežije?

Získá -jméno- dost peněz na...?

Doručí -jméno- zprávu včas?

Podaří se -jméno- porazit nepřitele?

ŠRÁM

Šrám je charakteristika postavy, která ji omezuje a ubližuje jí. Šrámy popisují zranění postavy, její vnitřní bolest, rány na duši, strachy a špatné vlastnosti. Se Šrámy se bude postava stále potýkat, zvolením Šrámu říkáte, co zlého se bude postavě v příběhu dít. Šrám zapište do Deníku co nejstručněji a vždy vysvětlete, co pro postavu Šrám znamená, jak se projevuje, jak a v čem postavu omezuje.

ŠRÁMY

Bolest, Strach, Stydlivost, Špatná pověst, Únava, Zranění, Závislost na...

PŘÍPRAVA VYPRAVĚČE

Poté, co je společná příprava hry u konce, vezme si Vypravěč Námět a své poznámky a vytvoří pozadí pro

hru. Vymyslí nějaké vedlejší postavy (vedlejší postavy nemají žádný Deník) a také základní fakt (vrahem je manželka oběti; bránu odemyká sedm klíčů; kdo se dotkne knihy, ztratí paměť; duchové existují). Základní fakt nebudou moci hráči ve hře popřít nebo změnit.

Pozadí by měl Vypravěč připravovat tak, aby se co nejvíce týkalo Námětu a mělo potenciál podporovat příběhy jednotlivých postav. Měl by se proto zaměřit na zapojení Cílů, dát do hry vedlejší postavy s protichůdnými záměry, zapojit něco, co bude prohlubovat Šrámy postav, a také něco, co umožní hráčům realizovat Role jejich postav.

Nepřipravujte dopředu nic svazujícího, nemělo by být ještě před hrou dáno, kdy, co a jak se postavám stane. Připravte si jen prostředí a co se v něm děje ve chvíli, než do něj postavy zasáhnou, případně co by se postavám mohlo stát.

Hra je nyní nachystaná a můžete začít hrát!



HRA

„Jak je vidět, nejsem v tom sám,“ řekl si Simon pro sebe. Několik dalších lidí řešilo stejný případ. A dokonce nejen ten. Za poslední tři roky zemřelo podobným způsobem nejméně osm lidí. Cesty ostatních vyšetřovatelů nikam moc nevedly. I on se ztrácel – dokud nenarazil na podezřelou informaci ve dva dny starých lékařských záznamech.

„A tak ji viděl každý den umírat, nejdříve z toho šlel, nakonec si ale zvykl. Když zemřela doopravdy, přivezli nám ho sem,“ dovyprávěla potichu sestra a otevřela dveře do pokoje. „Nevyptávejte se ho prosím víc, než je nutné.“

Uvnitř seděl starý muž v kolečkovém křesle, díval se z okna a mlčel.

„Dobrý den, vím, že asi není vhodná chvíle, ale chtěl bych se vás zeptat na několik věcí,“ snažil se Simon.

Stařec mlčel.

„Chtěl bych slyšet váš příběh... Věřím totiž, že nejste nemocný... Nevím zatím jak, ale chtěl bych vám pomoci...“

Stařec mlčel a ani se nepohnul, díval se stále z okna ven. Simon to ještě chvíli zkoušel, pak se omluvil a dal se k odchodu.

„O mě se nestarej, hochu, najdi tu holku dřív, než bude pozdě,“ řekl stařec nakonec.

Na začátku hry vezměte do ruky Námět a začněte jej společně vyplňovat. Nejprve napište, kdo všechno bude hrát a kdo je Vypravěč. Příprava hry probíhá společnou diskusí, kdy se všichni snaží připravit si takovou hru, aby každého z hráčů bavila. Diskusi moderuje Vypravěč, který si také dělá vlastní poznámky, protože nakonec sám bude ještě vytvářet pozadí pro hru.

Jako každá hra, mají Střepy snů svá pravidla. V následující části se dozvíte, jak a kdy máte házet kostkami a kdo má kdy právo vyprávět. Při hře se budete stále vracet k Deníkům postav, ve kterých zaznamenáte vše potřebné.

OBEČNÁ PRAVIDLA

Celá hra stojí na několika málo principech, které když se naučíte, vystačíte si s nimi po celou dobu hraní. Hlavním herním principem je sázka. Ve vyhocených situacích vsadíte, kam chcete, aby se příběh odvíjel, a postupně budete sázku zvyšovat tak dlouho, až druhý nebude moci nebo chtít dorovnat. Čím víc ale vsadíte, tím víc riskujete. K vyhodnocení sázky mezi hráčem a Vypravěčem se používá hod kostkami.

HRA

HOD KOSTKAMI A POČÍTÁNÍ ÚSPĚCHŮ

Každou sázku budete vyhodnocovat hodem šestistěnnými kostkami, abyste určili, která strana vyhrála. Postupným zvyšováním sázek budete dohazovat (přidávat) nové kostky na stůl nebo přehazovat (házet jimi znovu) kostky, které již na něm leží.

Kostky, na kterých padla čísla 4, 5, 6 se považují za úspěchy. Každá kostka jeden úspěch. Poté je nutné se podívat, jestli náhodou nepadla jednička, 1 totiž znamená neúspěch. Každá padlá jednička odečítá jeden úspěch a zároveň často znamená i nějakou nepřijemnost navíc pro toho, komu padla.



Úspěch



Neúspěch

Po každém hodu sečtete úspěchy (4, 5, 6) a odečtete neúspěchy (1). Je možné jít s úspěchy i do záporu, padne-li víc jedniček než 4, 5 nebo 6. Důležitý je výsledný počet úspěchů na obou stranách. Úspěchy na jedné straně se porovnávají s úspěchy druhé strany a větší počet pro tuto chvíli vyhrává.

Hráči se při hraní postupně přebíjejí a zvyšují sázky, přičemž vždy je na tahu ten, kdo právě prohrává. Dojde-li na remízu (tj. úspěchy na obou stranách se rovnají), považujte dále všechny kostky s číslem 3 jako další úspěchy. Pakliže i tak zůstává remíza, řekněte, že i kostky s číslem 2 přinášejí úspěch. Je vidět, že v případě remízy má větší šanci na úspěch ten, kdo má více kostek na stole. Pokud ani po sečtení trojek a dvojek jako úspěchů není rozhodnuto a už nikdo nechce další kostky dohodit nebo přehodit, ať každá strana vezme všechny své kostky na stole a hodí jimi znovu, pak už není možné další kostky dohazovat nebo přehazovat. Pokud nastane remíza a hráči ještě chtějí dohazovat nebo přehazovat kostky, je na řadě ten, který se rychleji přihlásí.

Hráč (hráči) na jedné straně může dohazovat a přehazovat jen své kostky, nikoliv soupeřovy.

Vyhrává ten, kdo má na své straně více úspěchů a jehož soupeř už nechce nebo nemůže dohodit, případně přehodit, své kostky.

SYMBOLY

Při tvorbě postavy už jste si mohli všimnout značek na Deníku postavy. Vysvětleme si, co ve hře tyto symboly znamenají bez ohledu na to, kde na Deníku se nacházejí. Se symboly v Deníku pracuje hráč i Vypravěč.

☐ Čtvereček symbolizuje kostku, kterou je možné dohodit do konfliktu (Cíle a Role), nebo znamená mož-

nost přehození jedné kostky (Hodnoty a Šrámy). Zároveň čtvereček většinou znamená jednorázový zdroj jedné kostky, kterou lze dohodit na stůl kdykoliv, ale jen jednou za hru.

☒ Křížem přeškrtnutý čtvereček stále symbolizuje kostku, ale už neobsahuje jednorázový zdroj kostky. Pokud hráč nebo Vypravěč zdroj využijí, čtvereček přeškrtnou a jednorázovou kostku, kterou dával, už nelze znovu využít.

■ Začerněný čtvereček jako by neexistoval, nedává žádnou kostku, neumožňuje přehazovat kostku, ani neobsahuje jednorázový zdroj. Pokud vám pravidla zavelí začernit čtvereček, zvolte nejprve vyškrtnutý ☒, pokud takový není, pak začerněte prázdný. Začernění čtverečku tedy ruší symbol kostky v deníku. Nelze-li začernit žádný vhodný čtvereček, nezačernujte vůbec.

CHARAKTERISTIKY POSTAVY

Speciální situace ve hře je konflikt, který budete řešit hodem kostkami. Je to také jediná situace, kdy se kostky ve hře používají. Různé charakteristiky dávají různou výhodu do konfliktu.

ROLE

Role přidává kostky do konfliktu, 1 nebo 2 kostky, podle úrovně. Čtverečky v Roli se nepřeskrťávají ani nezačernují a neobsahují ani jednorázovou kostku.

HODNOTA

Za Hodnotu bude moci hráč přehazovat kostky, a to nejvýše tolik, kolik nezačerněných čtverečků v ní leží. Hraním budou čtverečky přibývat i je budete začerňovat. Počty nezačerněných čtverečků odráží, jak moc postavě na Hodnotě záleží, což se v průběhu hry bude měnit. V každém nezačerněném a nepřeskrtnutém čtverečku leží jednorázová kostka pro Vypravěče tzv. Bod bolesti.

CÍL

Cíl je rozdělen na dvě poloviny. Čtverečky vpravo značí hráčem vyhrané konflikty a říká se jim Naplnění. Čtverečky vlevo symbolizují prohrané konflikty a těm se říká Zatracení. Všechny nepřeskrtnuté čtverečky značí tzv. Snové body, které využívá hráč ve svůj prospěch, jako jednorázovou kostku. Čtverečky v Cíli se nikdy nezačernují.

ŠRÁM

Za Šrám může přehazovat kostky Vypravěč a to nejvýše tolik, kolik nezačerněných čtverečků v ní leží. Hraním budou čtverečky přibývat i je budete začerňovat. Šrá-

JMÉNO: Danny Hawk

KONCEPT: Voják ve válce

ROLE:

I. ☐

Hrdina

II. ☐

Voják

HODNOTA:

☐☐☐☐☐

Bratr Andrew

Počet nezačerněných čtverečků udává, jak Hodnota postavu ovlivňuje a pomáhá jí.

CÍL:

Přežije Danny misi za mořem?

Zatracení

☐☐☐☐☒☒**7**☒☐☐☐☐

Naplnění

BOD BOLESTI
Jednorázová kostka pro Vypravěče.

ŠRÁM:

☒☐☐☐☐

Strach

POUŽITÝ SNOVÝ BOD
Nelze již využít.

- ☐ Dlouhodobá kostka. Navíc v Cíli.
- ☒ Dlouhodobá kostka. Neobsahuje.
- ☒ Zničený čtvereček, nedává ani

BOD BOLESTI
Jednorázová kostka pro Vypravěče.

v Hodnotě a Šrámu pro Vypravěče.

- Konflikt: stanovení záměrů, zvyšování sázek, vyhodnocení konfliktu.
- Úspěchy jsou 4, 5, 6.
- 1 je neúspěch a odečítá jeden úspěch.
- Hráč má do konfliktu kostky za co Vypravěč hází Naplnění i Zatracení.

- Hodnota klesá, když je vsází Vypravěč a padají mu
- Šrám roste, když je vsází Vypravěč a padají mu
- Šrám klesá, když je vsází Vypravěč a padají mu

SNOVÝ BOD
Jednorázová kostka pro Hráče a zároveň Naděje.

POUŽITÝ BOD BOLESTI
Už nelze využít.

Počet nezačerněných čtverečků udává míru nepříjemnosti Šrámu pro postavu

- Body bolesti používá Vypravěč a leží v Hodnotě a Šrámech.

ten, kdo má na své straně pokud prohrávající strana nechce nebo nemůže přihazovat či přehazovat žádné kostky.

HRA

my mají přímý dopad na postavu, čím víc čtverečků, tím horší jsou, začerněním se jich postava postupně zbavuje. V každém nezačerněném a nepřeškrtnutém čtverečku leží jednorázová kostka pro Vypravěče tzv. Bod bolesti.

VYPRÁVĚNÍ

Většinu času při hraní Střepů snů budete vyprávět. Neznámá to ale, že každý hráč odvypráví svůj příběh a ostatní jej budou poslouchat. Střepy snů se vyprávějí postupně, každý hráč přikládá malé střípky děje a společně všichni hráči tvoří jeden příběh.

Vyprávění probíhá po jednotlivých celcích – scénách, podobně jako ve filmu. Stříhem se pak kamera může přenést do jiné scény a děj pokračuje tam. Kamera znamená pomyslné okno do herního světa, kam se v danou chvíli dívá, o tom se právě ve hře vypráví. Z jedné scény do druhé se přechází stříhem. Pokud je třeba stříh zdůraznit, můžete říct „stříh“ a přesunout kameru jinam. Obvykle ale jde plynule přejít z jedné scény do druhé a není potřeba přechod nijak zdůrazňovat.

JAK ZAČÍT

Na začátku hry Vypravěč krátkým úvodem uvede hráče do děje. Úvod by měl obsahovat popis první scény – kde se scéna nachází, co kamera vidí a jaké postavy jsou na scéně. Už během úvodu by měl Vypravěč do scény zasadit alespoň jednu z hlavních postav.

„Na město konečně padl sníh a vypadalo to, že nastanou klidné časy.

Nick prochází tichým městem k baru Noční můra. U dveří se vyhne opilci, oklepe si klobouk a vstoupí dovnitř. Skrz dým uvnitř je těžko vidět, ale Nick zamíří tam, kde vždycky sedává s přáteli. Všichni už jsou tady...”

Pokaždé, když se poprvé objeví nová hlavní postava na scéně, ať její hráč popíše, jak postava vypadá (bez ohledu na to, jestli se postavy znají), aby si ji všichni hráči uměli představit.

Ondra: *Nick je vysoký chlap v modrém kabátě, má černé vlasy a šedé oči. Jen vy jako jeho přítel víte, že pod kabátem schovává snad celou zbrojnicu...*

Po krátkém úvodu a představení dostanou prostor hráči, aby se jejich postavy mohly bavit mezi sebou. Dialog je vždy vedený přímou řečí, kdy každý hráč mluví za svou postavu a Vypravěč mluví za všechny vedlejší postavy. Každý hráč mluví za svou postavu, popisuje a hraje, co postava dělá. Podobně Vypravěč popisuje, co se děje na scéně, co dělají vedlejší postavy.

Ondra: *Lehce se usměju na přátele u stolu a přisednu si k nim. Rozhlédnu se kolem stolu, zamračím se a ze-*

ptám se: „Mark tu ještě není?“

» všichni hráči už v rolích svých postav skloní hlavy «

Radka: *» hraje postavu Kate; zvedne hlavu a smutně řekne « „Ten už nikdy nepřijde.“*

Vypravěč Marek: *Za Nickem se objeví barman: „Co to dneska bude?“*

Hráči mohou popisovat i věci, které se netýkají přímo jejich postavy, jako vedlejší postavy a události, a tím například dokreslovat žánr a atmosféru hry. Vyprávění má jistá omezení – více v kapitole Pravomoce hráčů.

Hráči, jejichž postavy nejsou na scéně, se mohou účastnit vyprávění, ale logicky nemohou popisovat, co jejich postava dělá, ani za ni nemohou mluvit – protože ji momentálně nezabírá kamera. Ze stejného důvodu se postava, která není na scéně, nedozví informace, jež byly ve scéně řečeny, nebo nebude vědět, jak scéna vypadá.

PLYNUTÍ DĚJE

Od začátku hry plynule vyprávějte, popisujte scénu a co se v ní děje, dokud nedojde ke konfliktu. Ve chvíli, kdy hráč chce, aby postava něčeho svým konáním dosáhla, a Vypravěč s tím nesouhlasí a chce postavě v jejím konání zabránit – vzniká konflikt.

Vyhodnocování konfliktu probíhá tak, že motivuje hráče i Vypravěče rozvíjet scénu a přidávat do ní nový obsah a děj. Konflikty často zásadně rozhodují o dalším směřování běhu událostí a mohou v nich vzniknout ty nejzásadnější dějové zvraty. V konfliktu se vypráví stejně jako jinde ve hře. Hráč popisuje, co, jak a proč postava dělá, a Vypravěč popisuje okolí postavy a chování vedlejších postav.

Až konflikt skončí, vyprávění dále plynule pokračuje až k dalšímu konfliktu.

KONFLIKT

Konflikt obvykle vzniká, když se postava snaží překonat překážku na cestě za svým cílem. Naprosto nezáleží na tom, jestli vaše postava střílí z pistole, někoho přesvědčuje nebo šplhá na skálu. Vždy, když ve hře vznikne vyhrocený konflikt dvou stran, přicházejí na řadu kostky a vyhodnocení konfliktu.

Nejjednodušší formou konfliktu je protipól. Ohromná spousta hrdinů má své nepřátele, kteří mají přesně opačné zájmy než oni sami. V příbězích stojí proti sobě jednotlivci, organizace i celé národy.

Dalším druhem konfliktu bývají střety zájmů. Pokud se více stran s různými zájmy potká u jedné záležitosti, každý chce situaci řešit po svém, a přestože jednotlivé strany nestojí v zásadě proti sobě, jejich zájmy je postaví do konfliktu.

Ač to nemusí být na první pohled zřejmé, konflikt může vznikat i mezi postavou a jejím okolím (skála, kte-

rou musí zdolat, bouře s vlnobitím apod.). Konflikt také nastává, když stojí člověk sám proti celé společnosti nebo když bojuje se zákeřnou nemocí. Ano, i boj člověka s nemocí může vyvolat konflikt, i když nemoc jako taková není postava ani skupina ani nic podobného. Zmíněný konflikt také vyvolává potřebu po nějakém konání (hledání, získání léku). Dalo by se říct, že zájem nemocného je přežít a uzdravit se. „Zájmem“ nemoci je člověka zabít nebo dlouhodobě poznamenat. A to je konflikt mezi dvěma zájmy.

Z předchozích odstavců byste měli pochopit, že konflikt vzniká mezi dvěma stranami, kdy každá má jinou představu o výsledku situace, a že za stranu můžeme považovat nejen osoby nebo organizace, ale také věci, abstraktní prvky jako společnost, příroda, nemoc apod.

Konflikt nemusí vzniknout jen mezi postavou a jejím okolím, může také vznikat mezi hráčem a Vypravěčem. Jednoduše, když dvě strany budou mít rozdílný názor, kam bude příběh dále pokračovat, nastane konflikt.

Konflikt vždy musí někdo navrhnout. Pakliže ve hře konflikt nastane, řeší se hodem kostkami, které rozhodnou, či strana uspěla.

Hodem řešte jen ty konflikty, které se týkají Cíle postavy. Pokud žádný takový Cíl není, domluvte se, jak situace dopadne, kostkami neházejte.

Do konfliktu lze vstoupit jen v případě, že má hráčova postava alespoň nějakou logickou šanci v konfliktu uspět, což závisí z většíny na žánru, který hrajete. Pokud je na první pohled zřejmé, že tohle by postavě neprošlo ani ve filmu, postava nemůže za těchto okolností do konfliktu vstoupit. To stejné platí pro Vypravěče a jeho stranu.

Až budou vaše postavy řešit nějakou situaci, není nutné, aby ji řešily objektivně správně. Je prakticky jedno, co postava udělá, výhodu dostane, pokud rozvíjí svou Roli a chová se uvěřitelně v rámci zvoleného žánru v Námětu. Vybírejte proto taková řešení, která jsou příběhově zajímavá a týkají se Role vaší postavy.

Každý konflikt se vyhodnocuje podle stanoveného scénáře.

SCÉNÁŘ KONFLIKTU

Stanovení záměrů

Uzavření sázek

Zvyšování sázek

Vyhodnocení konfliktu

STANOVENÍ ZÁMĚRŮ

Nejprve vyjděte z rozehrané hry a popište scénu, ve které se konflikt spojený s Cílem vaší postavy odehraje. Každá strana teď musí říct, čeho chce dosáhnout, proti komu stojí a proč vlastně do konfliktu vstupuje.

Záměr popište tak, aby bylo jasné, co se stane, když vaše strana zvítězí. Tj. co získá a naopak co druhá strana ztratí. Záměr by měl vždy nějakým způsobem roz-

víjet příběh dál. Je zásadní rozdíl mezi záměrem: „Chci zastřelit nepřátelského vojáka“ a „Chci zastřelit nepřátelského vojáka a otevřít si tak únikovou cestu.“ Nebo podobně: „Mým cílem je okouzlit tamtu dívku“ a „Mým cílem je okouzlit tamtu dívku tak moc, že mě dnes v noci nechá u sebe přespát.“

První varianta vždy jen řeší konkrétní situaci a nijak neposunuje příběh dál a postava vítězstvím prakticky nic nezíská. Naopak při druhé variantě získá možnost dalšího postupu a výhody do budoucna. Stanovení záměrů ve Střepech snů by mělo odpovídat druhé zmíněné variantě. Je třeba vždy popsat, čeho svým konáním chcete dosáhnout. Stanovený záměr jedné strany automaticky znamená riziko pro druhou stranu, pokud nevyhraje. Vypravěč by mohl navrhnout: „Mým záměrem je tě nepustit ven z obklíčení a zajmout tě,“ nebo „Mým záměrem je nepustit tě dovnitř.“

Neplánujte zbytečně přesně do každého detailu, v konfliktu budete postupně detaily přidávat a scénu rozvíjet.

UZAVŘENÍ SÁZEK

Od stanovených záměrů už je jen krátká cesta ke stanovení sázek. Hráč s Vypravěčem se napevno dohodnou, co se stane v případě hráčova úspěchu a v případě jeho neúspěchu v konfliktu. Určí tím jednoznačnou příběhovou sázku, na jednu stranu pro hráče dostatečně výhodnou a na druhou stranu riskantní.

Hráč popíše, čeho chce dosáhnout: „Pokud vyhraji, chci, aby...,“ což bude mít za následek...“

Vypravěč na to zareaguje obdobným způsobem: „Pakliže se ti to ale nepodaří, bude to mít za následek... a navíc tvá postava riskuje, že...“ Vypravěč může do popisu zahrnout, i co nepřijemného se postavě stane, pokud neuspěje, například, že bude postřelena nebo vyděšena. Vypravěč by například mohl navrhnout: „Pokud neuspěješ, nedostaneš se ven a nepřátelé tě zajmou,“ nebo „Pokud neuspěješ, nejenže tě dívka nenechá přespát, ale pomluví tě druhý den u všech svých kamarádů.“

Cílem je, aby hráč v případě úspěchu něco v příběhu dlouhodobě získal, prohraje-li, něco ztratí. V každém konfliktu by se děj měl posunout dopředu. Pokud by se děj nerozvíjel, mohl by příběh uvíznout na mrtvém bodě. Dějově zajímavá by neměla být jen varianta úspěchu hráče, ale i varianta neúspěchu navrhovaná Vypravěčem. Ať už se děj po konfliktu vydá kamkoliv, měla by to být zajímavá a zábavná cesta.

Pokud se někomu z účastníků konfliktu sázka nelíbí, může o ní diskutovat, dokud nebudou obě strany spokojené.

Jakmile jsou sázky uzavřeny, je třeba zpečetit domluvu prvním hodem. Hráč vezme tolik kostek, kolik je Naplnění Cíle a hodí jimi na stůl.

Na řadě je Vypravěč, který na stůl hodí tolika kostkami, kolik je Čtverečků v celém řádku Cíle. Tj. Naplnění + Ztracení.

HRA

Už v tuto chvíli je možné určit vítěze porovnáním úspěchů na obou stranách. Soupeření však teprve začalo a obě strany mají ke scéně a konfliktu v ní ještě co říct. Postupně budou střídavě přihazovat a rozvíjet děj ve scéně, až nakonec vzejde jeden vítěz.

Michal hraje Dannyho Hawka a Jirka je Vypravěč.

Jirka: „Desátníku vemte si tři lidi a zajistěte pravou stranu“

Michal: „Provedul!“ Beru Mika, Andrewa a Padavku, vezmeme to zadem. Je to na Cíl Přežije Danny misi za mořem?

Jirka: Dobře, jaký je tvůj záměr?

Michal: Chci přepadnout nepřítele a zajistit pravou stranu, aby mohli naši vtrhnout přímo do budovy.

Jirka: Dobře. Pokud ale neuspěješ, zaseknete se v krytu pod palbou a nebudete moci vaši jednotce pohlídat postup. Navíc vás nepřátele odříznou od zbytku jednotky a velmi pravděpodobně se to neobejde bez zranění.

Michal: OK

» Michal hodí třemi kostkami za Naplnění a Vypravěč Jirka pěti kostkami proti němu za Naplnění i Ztracení zároveň. Michal prohrává a je dále na tahu. «

ZVYŠOVÁNÍ SÁZEK

Nyní se sečtou úspěchy a na řadě je ten, kdo právě prohrává. Ať už je to Hráč nebo Vypravěč, může zvýšit sázku, a to hned několika způsoby. Může do hry zaneš Roli, Hodnotu nebo Šrám, případně gradovat konflikt za pomoci Snových bodů nebo Bodů bolesti. Musí ale vždy zvyšování sázky odůvodnit a zaneš charakteristiku postavy do hry. Nic nesmí být do konfliktu zaneseno dvakrát.

Hraje-li hráč, má Vypravěč právo neuznat mu nedostatečné nebo nevhodné zanesení charakteristiky do konfliktu. Stejně právo má hráč, hraje-li Vypravěč.

Hráč (Vypravěč) může zvyšovat sázky jen do té doby, dokud prohrává. Ve chvíli, kdy začne vítězit, přichází na řadu ten druhý, který právě prohrává, a může zase zvyšovat sázky on.

Hráči se postupně střídají v přidávání a přehazování kostek, dokud jeden sázku nevzdá, nebo nemá dále co přihodit. Jak se střídají vedoucí strany v konfliktu, by se mělo odrazit i v popisech scény. Během konfliktu se nepřestává vyprávět. Například vede-li postava rozhovor a vyhrává, zrovna má navrch v argumentech a vypadá to, že dosáhne svého. Podobně u přestřelky například momentálně vítězí postava zahnila nepřítele do krytu, u šermu jej lehce poranila a při závodech se dostala do vedení.

VSÁZENÍ ROLE

Pokud chce hráč přisadit do konfliktu některou ze svých Rolí, musí povyprávět, jakým způsobem se bude posta-

va snažit svého záměru dosáhnout. Má-li Roli Hrdina, musí popsat, jak se jeho postava hrdinsky chová, je-li to Voják, musí popsat, jakým způsobem se snaží jeho postava využít v konfliktu vojenský výcvik a zkušenosti.

V konfliktu můžete vsadit jen jednu Roli.

- Role I. úrovně dává jednu kostku.
- Role II. úrovně dává dvě kostky.

Získané kostky přihod'te do konfliktu.

Michal: „Až začnou naši střilet, vyrazíme... jdem!“ Vedu chlapy zadem kolem budovy, tak, aby si nás po co nejdelší dobu nikdo nevšiml. Pevně držím zbraň a jsem připraven kdykoliv vystřelit.

» Michal ukáže na Vojáka a dohodí si dvě kostky. «

Michal: Sakra, objevili nás, začnu okamžitě pálit a hodím jim tam granát.

VSÁZENÍ HODNOTY HRÁČEM

Hráč také může do konfliktu zaneš svou Hodnotu. Musí ale popsat, proč je zrovna tento konflikt pro postavu tak důležitý, nakolik se snaží otrást Hodnotami postavy, případně jak jí Hodnota pomůže ustát konflikt. Hráč nemusí zanášení Hodnoty popisovat přímo, může ho zapojit do svého vyprávění případně zapojit do přímé řeči postavy. Podstatné je, aby se Hodnota v konfliktu projevila.

Zapojí-li hráč do konfliktu Hodnotu, může si přehodit až tolik svých kostek, kolik nezačerněných čtverečků u Hodnoty má nakreslených (na přeškrtnutí čtverečků nezáleží). Tím, že hráč zanáší Hodnotu do konfliktu, ji ale zároveň vsází a riskuje ji. Za každou 1, která padne na přehazovaných kostkách, musí hráč začernit jeden čtvereček ve vsazené Hodnotě. Čím víc postava své Hodnoty pokouší, tím méně jistá si v nich může být.

» Michal prohrává. «

Michal: Přirazil jsem se za kus betonu a vyměňuji zásobník. Rozmlženým pohledem se rozhlédnu a nikde nevidím Andrewa. Těkám očima a nemůžu ho najít, musím se pro něj vrátit.

» Michal vezme dvě kostky ze stolu za Hodnotu Bratr Andrew a hodí s nimi znovu na stůl. Protože ale na jedné kostce hodil jedničku, začerní Michal jeden čtvereček v Hodnotě. «

Jirka: Vracíš se pro Andrewa, doskočíš do jeho krytu. On se na tebe podívá a řekne: „Dík, že ses pro mě vrátil, brácho.“

Michal: „Nemůžeš na to vždycky spoléhat.“

VSÁZENÍ ŠRÁMU VYPRAVĚČEM

Pokud Vypravěč popíše, jak Šrám postavu v konfliktu omezuje a ubližuje jí, může jej také vsadit do konfliktu. Vypravěč například v rozhovoru zatlačí na slabou stránku postavy nebo při závodech rozvine Šrám Strach z výšek tím, že trať povede přes propast. Šrám se také

může projevit v podobě různých výčitek, nepřijemných vzpomínek a jiných podob psychického tlaku. Za vsazený Šrám si Vypravěč může přehodit až tolik svých kostek, kolik je nezačerněných čtverečků u Šrámu.

Postava, která se Šrámem bojuje, se vůči němu stává postupně stále odolnější, Šrám se jí léčí, případně se s ním vyrovnává. Proto pokaždé, když Vypravěči padne na přehazovaných kostkách 1, začerní si hráč jeden čtvereček u vsazeného Šrámu.

»Jirka prohrává a rozhodne se zapojit Dannyaho Šrám Strach.«

Jirka: *Uslyšíš výbuch, oslní tě světlo a srazí tě do krytu, kde leží Andrew. Vidíš jeho vytřeštěné oči. Podíváš se kam hledí, tam leží Mike – horní polovina jeho těla. Dostaneš hrozný Strach jít dál.*

»Jirka vezme do ruky jednu kostku (víc nemůže) ze své části stolu a hodí s ní znovu. Kdyby hodil jedničku, jeden čtvereček u Strachu by se začernil. Jedničku nehodil, Šrám zůstává tak, jak je.«

GRADACE HRÁČEM

Hráč se také může rozhodnout konflikt vygradovat. Zanele nějakou novou okolnost, postavu nebo děj do konfliktu, případně jej celý posune někam jinam, kde jeho postava bude mít výhodu. Vytvoří jednoduše nějakou neočekávanou změnu nebo zvrát, který jeho postavě pomůže.

Ke gradování se používají jednorázové kostky za Snové body (jednorázové kostky v Cíli). Za každý utracený Snový bod získá hráč jednu kostku, kterou může dohodit ke svým kostkám v konfliktu.

Gradovat hráč může jen jednou za konflikt a přidat si tak maximálně 3 kostky. Je proto potřeba dobře si rozmyslet, kolik Snových bodů utratíte.

»Nyní Michal prohrává.«

Michal: *Zalezeme s bratrem za stěnu a pár vteřin přemýšlím, co udělám. Padavka je taky skrytý a čeká na rozkaz. Ozve se známá tupá rána a pak výbuch. To je náš tank. Střelili přímo do budovy. „Ted!“ zavelím a vyběhnu.*

»Michal používá gradaci, přeškrtně 3 políčka v Cíli a dohodí tři další kostky.«

GRADACE VYPRAVĚČEM

Stejně jako hráč může i Vypravěč gradovat. Stačí, aby povyprávěl, jak spadl strom, ozval se výbuch, na scéně se objevila nějaká důležitá vedlejší postava apod. Poté Vypravěč zaplatí Body bolesti (jednorázové kostky v Hodnotě a Šrámu) a za každý z nich si může do konfliktu dohodit jednu kostku.

I Vypravěč může gradovat pouze jednou za konflikt, a to maximálně 3 kostkami v konfliktu.

»Michal zvrátil úspěch na svoji stranu, ale i Jir-

ka se rozhodne gradovat.«

Jirka: *Běžíte pomalu se snášejším prachem a jen jakoby z dálky slyšíte výstřely. Než ale doběhnete k budově, rozjasní se. Nahoře přímo nad vámi, dvě patra pod dírou od náboje tanku, se objevil těžký kulomet a má vás přímo v zaměřovači.*

»Řekne a dohodí si dvě kostky, přičemž přeškrtně čtvereček v Hodnotě a jeden ve Šrámu.«

DOHOZENÍ BONUSOVÝCH KOSTEK

Hráč si také může do konfliktu dohodit bonusové kostky, které získal za dobré hraní (vizte Odměny v této části knihy). I k těmto kostkám by hráč měl přidat nějaký popis, ale v tomto případě záleží čistě na hráči, jakým směrem konflikt rozvine a co popíše.

Michal: *Tak ted' už mi nezbyvá nic než rychle běžet a doufat. Přihodím si ještě kostky, co jsem nasbíral za dobré hraní.*

»prohlásí Michal a hodí dvě nové kostky na stůl«

VYHODNOCENÍ KONFLIKTU

Ve chvíli, kdy už nikdo nechce nebo nemůže přihazovat další kostky a rozvíjet scénu, je konec konfliktu a je na čase rozhodnout, kdo nakonec vyhrál. Stačí spočítat úspěchy (tedy počet 4, 5, 6 a odečíst počet padlých jedniček), a kdo je na tom lépe, zvítězil.

Pokud vyhrál hráč:

- Hráč si udělá čtvereček v Naplnění Cíle
- Hráč rozdělí své kostky na stole (které se účastnily konfliktu) na skupinky po pěti. Za každou celou skupinku (tedy 6 nebo 9 je jedna skupinka, 10 nebo 12 jsou dvě skupinky) si hráč přidá jeden čtvereček ke své Hodnotě.

Pokud vyhrál Vypravěč:

- Hráč si nakreslí čtvereček v Zatracení Cíle
- Hráč rozdělí své kostky (které se účastnily konfliktu) na stole na skupinky po pěti. Za každou celou skupinku mu Vypravěč přidá jeden čtvereček do Šrámu.

Podle výsledku konfliktu dovyprávějte scénu a její následky. Obvykle výsledek situace popíše Vypravěč, ale protože hod je veřejný a záměry obou stran byly dány předem, je možné, aby hráč popsal události po konfliktu své postavy, nebo je možné zavést nepovinné pravidlo, že výsledek popisuje vítězná strana.

NAPLNĚNÍ CÍLŮ

Naplňování Cílů vede k postupné gradaci děje. Ze začátku se vám bude hra zdát dětsky jednoduchá, ale čím

HRA

pozdější konflikt budete odehrávat, tím náročnější pro vás bude. Je to v pořádku, protože hrdinové ve filmech také neumírají v první scéně. Důležité je, aby se scény stávaly postupně dramatičtější, až do velkého finále celého příběhu.

Cíl můžete považovat za dokončený ve chvíli, kdy se odehraje poslední konflikt a počet čtverečků v Cíli (Zatracení + Naplnění) dosáhne čísla 7. V tu chvíli je Cíl naplněn a příběh postavy tím končí. Až každá postava projde pěti konflikty, hra Střepy snů LITE tím končí.

NADĚJE

Vaše postava se ve hře může často dostat do patové situace, kdy nebude schopna za aktuálních okolností vstoupit do konfliktu. Pravděpodobně proto, že konflikt nebude dávat smysl, nebo by v něm postava neměla sebemenší šanci. Často by ale stačilo, aby měla postava u sebe nějaký kus vybavení (páčidlo na otevření dveří), někdy by stačilo, aby měla prostě štěstí (dozorci jsou dneska opilí) anebo aby před tím, než vyrazí do akce, něco naplánovala (auto nestojí jen u hlavního vchodu, ale také u únikového východu z banky), ale hráč to naplánovat zapomněl. Někdy by mohlo postavě pomoci, kdyby se s někým znala, kdyby ten někdo náhodou šel kolem a byl ochotný jí pomoci, kdyby náhodou jelo kolem taxi, kam by mohla nasednout, anebo kdyby se v minulosti stalo něco, co jí náhodou pomůže teď.

To všechno ve hře budete moci – za jeden Snový bod. Budeme tomu říkat Naděje a je to vaše hráčská možnost za úplatu přidat do hry něco, co vaší postavě pomůže. Obvykle budete Naději používat proto, abyste vůbec mohli vstoupit do konfliktu, nebo si prostě pomůžete posunout příběh někam dál z jinak bezvýchodné situace. Naděje umožňuje hráči na chvíli přebrat vyprávění a zanést si do hry, co sám chce.

Hráč může za jeden Snový bod vytvořit předmět (klíč, taxi, pistoli...), vedlejší postavu (přítele, kontakt, pomocníka), může vytvořit vztah mezi nějakými vedlejšími postavami (Jenifer už nemá ráda Alexe, pohádali se), může upravovat různé skutečnosti a informace (víte, jak svědek vypověděl že vrah byl jeden, tenhle záznam dokazuje, že byli dva), může vytvářet nová místa (u nás na zahradě je stará kůlna, tam se schováme). Za Snový bod se hráč může taky vrátit popisem do minulosti a povyprávět, co se stalo dřív, a tím zanést nové skutečnosti, nebo změnit ty stávající (vzpomínám, jak jsem od mé milé dostal medailon, ten teď zastavil tu kulkou). Případně může hráč vynést na povrch nějaké informace z minulosti (stál nade mnou a držel mi vrtačku u hlavy, musel jsem mu slíbit, že vás sem přivedu).

Naději je možné využívat v kterékoliv chvíli hraní hry uvnitř i mimo konflikt. Smyslem Naděje není vyhýbat se konfliktům, ale naopak umožnění do nich vstupovat, případně opouštět scény, kde se hra zastavila.

Vypravěč má právo veta (odmítnutí) na využití Naděje, pokud hráč jejím použitím porušil umluvu danou

Námětem, pokud znevažuje nebo zásadním způsobem omezuje v hraní ostatní hráče. Vypravěč má právo odmítnout využití Naděje, pokud zásadně změní nebo popře základní fakt na pozadí hry, který Vypravěč připravil.

Naději není potřeba využívat na vybavení, které postava u sebe běžně má, protože patří k její Roli. Je například logické, že voják bude mít pušku nebo granáty, že doktorka nebo bankovní lupič budou mít fonendoskop. Pokud ale chce sekretářka najednou z ničeho nic vytáhnout odnikud pistoli, musí už použít Naději.

ODMĚNY

Hodnoty, Snové body apod. odměňují hráče za to, jak dobře ve hře pracují s charakteristikami své postavy. Hráč ale může být ve hře ještě odměňovaný podle toho, jak vypráví, jak pracuje s osobností své postavy a jak baví ostatní. Pro tento účel ve Střepch snů existují jednorázové bonusové kostky, které dává Vypravěč hráčům za odměnu.

Pokud se hráči podařilo povyprávět výjimečně skvělou scénu, výborně zahrát nějakou silnou emoci, popsat zásadní vnitřní zlom postavy, má nárok na jednu bonusovou kostku. V jednu chvíli může mít hráč maximálně 3 bonusové kostky. Jakmile je bonusová kostka použita v konfliktu, hráč o ni přichází. Bonusové kostky přiděluje vypravěč, ale navrhnout odměnu mohou všichni hráči.

- Skvělá scéna
- Emoce
- Vnitřní zlom

SHRNUTÍ

Herní systém dává hráčům pravidla a ujednocuje jejich představy o podobě hry. Systém není samoúčelná snůška jednotlivých pouček, ale naopak je strojem, který by měl co nejvíce podporovat hraní hráčů. Nesporně je také jedním z důležitých prvků, jež dělají hru zábavnou. Ač se to na první pohled nemusí zdát, systém velmi ovlivňuje, jaká hra je.

- Vyprávějte, dokud nedojde ke konfliktu mezi hráčem a Vypravěčem.
- Konflikt: stanovení záměrů, uzavření sázek, zvyšování sázek, vyhodnocení konfliktu.
- Úspěchy jsou 4, 5, 6.
- Neúspěch je 1, která odečítá jeden úspěch a navíc přidává nevýhodu – podle toho za jakých okolností padne.
- Vyhodnocení konfliktu – vyhrává ten, kdo má na své straně více úspěchů.
- V případě remízy se počítají jako úspěch i padlé 3, je-li dále remíza tak i padlé 2.
- Hráč má do konfliktu kostky za Naplnění.

- Vypravěč hází Naplnění i Zatracení dohromady.
- Role dohazují kostky.
- Hodnota a Šrám přehazují kostky.
- Snové body používá Hráč a leží v Naplnění a Zatracení.
- Body bolesti používá Vypravěč a leží v Hodnotách a Šrámech.
- Hodnota roste, když hráč vyhraje konflikt.
- Hodnota klesá, když ji vsází hráč a padají mu 1.
- Šrám roste, když hráč prohraje konflikt.
- Šrám klesá, když je vsází Vypravěč a padají mu 1.
- Jednotlivé Role, Hodnotu i Šrám je možné použít jen jednou za konflikt.
- Gradovat je možné jednou za konflikt, a to maximálně o 3 kostky.
- Každý hráč může mít v jednu chvíli u sebe maximálně 3 bonusové kostky.
- Konflikt končí, pokud prohrávající strana nechce nebo nemůže přihazovat či přehazovat žádné kostky.
- Po konfliktu se kostky na hráčově straně stolu rozdělí na pětice a za každých celých pět vzroste Hodnota o jedna, pokud hráč vyhrál. Pokud prohrál, vzroste Šrám o jeden čtvereček za každých pět kostek.

HRA

STŘEPY SNŮ

„Simone? Nemyslíš, že...“ dívala se Sára do ulice.

„Jo, sleduje nás! Běží!“

Oba se rozběhli a zahrnuli do postraní uličky. Postava na motorce přidala plyn. Ve skle její přilby se míhala lesknoucí se okna a svítící auta. Simon se Sárou vběhli do podchodu a rozdělili se. Motorka je s hukotem následovala. Za běhu se Simon snažil vypáčit z pozdru svůj revolver, když se mu to povedlo, zahrnul vlevo.

Tanya zabrzdlila a seskočila z motorky. Srazila Simona na zem a pistolí mu zarazila do čela.

„Kde je?“

„Pust ho!“ zařvala Sára a namířila jí na zátylek.

V této LITE verzi jste se naučili jen základní pravidla pro jednorázové hraní, abyste si mohli vyzkoušet, na jakých principech hra stojí. Pokud vám při hraní něco scházelo, nezapomínejte, v plné verzi hry Střepy snů najdete:

BOHATŠÍ KONFLIKTY

- Více Hodnot, Šrámů a Rolí v jednom konfliktu
- Další systémově příběhové využití pro Hodnoty a Šrámy
- Konflikty mezi hráči
- Spolupráce hráčů při konfliktech

DYNAMIČTĚJŠÍ VÝVOJ POSTAV

- Více Cílů, Hodnot, Šrámů a Rolí ve hře a jejich postupné přibývání
- Postupné zlepšování Rolí a získávání nových
- Různé dlouhé Cíle a jejich prodlužování v průběhu hry
- Společné Cíle s jinými postavami
- Proměny Hodnot v závislosti na změnách názoru postavy

K TOMU NAVÍC

- Spousty návodů, jak hrát, jak hru připravovat a jak ji vést, užitečných nejen pro Střepy snů
- Obsáhlejší Námět a rozšířená příprava hry
- Bohaté palety plné nápadů, ze kterých můžete vybírat při přípravě hry
- Více vyprávěcích pravomocí pro hráče
- Podpora pro dlouhodobé hraní
- Principy světa Střepů snů
- Texty vysvětlující práci s příběhem a prostředím
- Ilustrační a inspirativní příklady
- Inspirační příběhové texty rozvíjející příběhy nejen Sáry a Simona
- Další ilustrace od Michala Ivana

TO VŠE NA TĚMĚŘ DESETINÁSOBNÉM ROZSAHU V PLNÉ VERZI HRY STŘEPY SNŮ.

Nebylo možné do této verze zahrnout všechny dostatečně vysvětlující texty a příklady, proto budete-li mít jakýkoliv problém s hraním, dotaz na pravidla nebo herní principy, zeptejte se v oficiální diskusi na RPG fóru: <http://rpgforum.cz/forum/viewforum.php?f=213>

Měli ho, Simon před pár hodinami lokalizoval vrahovu pozici. Dan s Tanyou seběhli do sklepa a Simon sípal v závěsu za nimi, jen Sáru nechali čekat opodál. Dan se opřel o stěnu vedle dveří a zbraň přitiskl na hrud. Srdce mu rychle bilo a konečně byl zase ve své kůži.

Podíval se na Tanyu, na Simona, nadechl se a vykopl dveře...

JMÉNO:

KONCEPT:

ROLE:

I. ☐

II. ☐ ☐

HODNOTA:

CÍL:

Zatracení

□ □ □ □ □ □ **7** □ □ □ □ □ □ □ □

Naplnění

ŠRÁM:

- ☐ Dlouhodobá kostka. Navíc v Cíli jednorázová kostka pro hráče, v Hodnotě a Šrámu pro Vypravěče.
- ☒ Dlouhodobá kostka. Neobsahuje už žádnou jednorázovou kostku.
- ☐ Zničený čtvereček, nedává ani dlouhodobou, ani jednorázovou kostku.

- Konflikt: stanovení záměrů, uzavření sázek, zvyšování sázek, vyhodnocení konfliktu.
- Úspěchy jsou 4, 5, 6.
- 1 je neúspěch a odečítá jeden úspěch.
- Hráč má do konfliktu kostky za Naplnění. Zatímco Vypravěč hází Naplnění i Zatracení dohromady.
- Role dohazují kostky. Hodnota a Šrám přehazují kostky.
- Snové body používá Hráč a leží v Naplnění a Zatracení.
- Body bolesti používá Vypravěč a leží v Hodnotách a Šrámech.
- Hodnota roste, když hráč vyhraje konflikt.
- Hodnota klesá, když ji vsází hráč a padají mu 1.
- Šrám roste, když hráč prohraje konflikt.
- Šrám klesá, když je vsází Vypravěč a padají mu 1.
- Dočasně vyhrává ten, kdo má na své straně více úspěchů.
- Konflikt končí, pokud prohrávající strana nechce nebo nemůže přihazovat či přehazovat žádné kostky.

NÁMĚT

VYPRAVĚČ:

HRÁČI:

NÁVRHY:

MOTIV:

KONCEPT:

ŽÁNŘ

PROSTŘEDÍ

TÉMA

POSTAVY:

www.strepy.snu.cz



Drama, thriller, horor

STŘEPY SNŮ

Dospělá hra pro dospělé hráče

NEJLEPŠÍ SF&F ČASOPIS LET 2004, 2005, 2006 a 2007



FANTASY
obchod.cz

INTERNETOVÝ OBCHÚDEK
PRO MILOVNÍKY FANTASTIKY

NABÍZÍME ŠIROKÝ VÝBĚR KOSTÝMŮ
ZBRANÍ A ZBROJÍ PRO LARP

ŠIJEME A VYRÁBÍME NA MÍRU

JEN U NÁS NALEZNETE LATEXOVÉ
MASKY, ELFÍ A SKŘETÍ UŠÍ...

STYLOVÉ DOPLŇKY - ROHY NA
PITÍ, DŘEVĚNÉ NÁDOBÍ...

LUKOSTŘELBA - LUKY,
ŠÍPY, TOULCE, NÁTEPNÍKY...

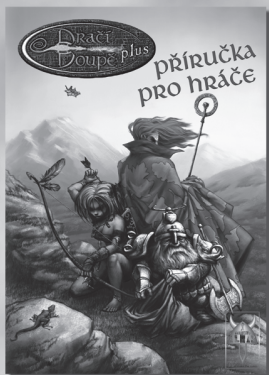
VELKÝ VÝBĚR KELTSKÝCH A
FANTASY PŘÍVĚSKŮ A AMULETŮ...

TO VŠE A SPOUSTY DALŠÍCH KOUZELÝCH VĚCÍ
NALEZNETE NA NAŠICH INTERNETOVÝCH STRÁNKÁCH



WWW.FANTASYOBCHOD.CZ

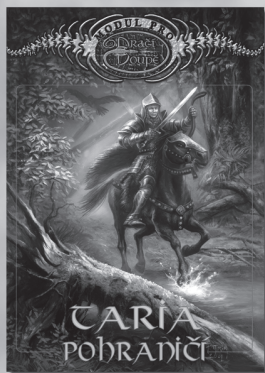
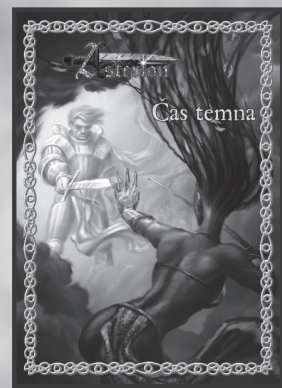
cclestrmccgndatcldcl: clomg 79 cgh cclestrmccgndatcldcl



Online obchod ALTARu vám dodá

RPG pravidla a moduly, stolní hry, figurky a kostky, karetní hry

vše, co k hraní potřebujete



Přehled sortimentu naleznete v našem webovém e-shopu

<http://obchod.altar.cz>

kde si můžete vše pohodlně objednat přes internet
a navíc s výhodnými slevami.

