

Aber ja som len naschleovala der Konzept postavy!

Norimberská obrana a VAMPIRE: THE MASQUERADE

Po skončení druhej svetovej vojny na Norimberskom tribunále niektorí nemeckí dôstojníci vyhlasovali, že nie sú osobne zodpovední za vojnové zločiny, ktoré spáchali. Uznávali, že stláčali kohútiky na zbraniach namierených voči neozbrojeným civilistom, ale snažili sa poukazovať na to, že skutočnými vinníkmi sú ich nadriadení. Vojaci a strelci boli nevinní, pretože robili len to, čo im prikázal niekto iný.

To je tzv. norimberská obrana: To nie je moja vina, len som plnil rozkazy.

Tribunál to neuznal.

„Norimberská obrana“ je často používaná v úlohe pointy. V románe *ĎAKUJEME, ŽE FAJČÍTE*¹ popisuje norimberskú obranu pre Ameriku generácie yuppie²: „To nie je moja vina, veď ja som splácal hypotéku.“

Norimberská obrana pre hráčov znie: „To nie je moja vina, ja som len nasledoval koncept mojej postavy.“

¹ Sfilmovanom v roku 2005.

² Skr. z *young urban professionals*, mladí mestskí odborníci, ktorí v 80. a začiatkom 90. rokov predstavovali generáciu dvadsiatnikov a tridsiatnikov, ktorí zvyčajne hneď po škole získali bohato platené zamestnanie a boli charakteristickí neskrývane bohatým štýlom. Krach na burze v roku 1987 a následná reštrukturalizácia spojená s prepúšťaním predznačovali koniec tohto životného štýlu. V súčasnosti má *yuppie* jemne urážlivý podtón.

Všetci sme to raz zažili, však?

„Doktor Sarkov má na háku záchranu tých chlapcov. Nasleduje Nietzscheho, Cestu moci a Vnútorný hlas. Ak neboli dostatočne silní na to, aby sa vyhli zajatiu, nebude im predsa uľahčovať ďalší život tým, že ich zachráni!“

„Lotus by nikdy nešla do lesa po tme. Obáva sa ho odvetdy, čo mala s vlkodlakmi veľmi zlé skúsenosti. Aha, veď aj na liste postavy má uvedenú Fóbiu!“

Koncept postavy je „drží sa mimo diania a vyhýba sa problémom.“ Iná postava má zase koncept „osamelý macho, ktorý sa nepostaví za nikoho.“ Alebo iný koncept „nevy-spytateľný smrad, ktorý predá aj matku za dve skúmavky nulky negatívu.“

Pravidlá samozrejme nezakazujú vytvárať takéto postavy. Niektoré povahy (**natures**) postáv z príručiek VAMPIRE to dokonca podporujú (**Bravo**, ktorá predstavuje surovca bez zábran, či **Sarkastik nad vecou**, ktorý berie všetko seriózne, vie, ako veci naozaj fungujú, lenže obrňuje sa voči svetu iróniou.) Z perspektívy hráča vyzerajú lákavo, zábavne a zaujímavo. Lenže pre rozprávača predstavujú míny uložené v jeho starostlivo obhospodarovanom deji, ktoré vyčkáujú na blížiacu sa kosačku, aby ju vyhodili do vzduchu za bolestivého kriku, krvi a zničených príbehoch.

Greg Stolze

Namiesto toho, aby ste demolovali rozprávačov príbeh (ktorý je rovnako vašim príbehom a zároveň príbehom vašich spoluhráčov), je dôležité pochopiť, prečo niektoré koncepty postáv vyzerajú na prvý pohľad úžasne, ale v skutočnosti sú jedom, ktorým otráвите nielen zábery rozprávača, ale aj iných hráčov.

Pol na pol – pre seba i pre ostatných

Základnou chybou norimberskej obrany je predpoklad, že medzi ľuďmi neexistuje žiadna minimálna úroveň správania, ktorú by mal človek dodržiavať, lebo je zviazaný inému človeku (napr. „nevraždiť“). V skutočnosti však existujú isté právne a etické idey udržiavajúci istý štandard, ktorý je nadradený patriotizmu a autoritám.

Základnou chybou hráčskej norimberskej obrany je predpoklad, že hráčska postava existuje len preto, aby uspokojila svojho majiteľa. V skutočnosti je však súčasťou príbehu, do ktorého sú zapojení všetci v hernej skupine. Hranie je spoločenská aktivita a ak sa chcete dostať do hry, potrebujete do nej niečo investovať.

Možno chcete hrať Medveďa Tanka, Bruju, ktorého prístup k problémom je „využívať Potenciu na to, aby sa nasledovala cesta najväčšieho odporu.“ Ak sú ostatní hráči zradnými intrigánmi, ktorých najlepší útok je prefikaným slovom, nebude to medzi nimi fungovať. Tank sa začne púšťať do súbojov, ktoré ostatné postavy jednoducho nemôžu prežiť.

Alebo budete chcieť hrať snobsky bohatého Toreadora uprostred beštiálnych Gangrellov a mimoriadne slizkých Nosferatu. Alebo novica, ktorého poháňa angst³ a hlad, kvôli ktorému neváha vraždiť, obklopeného ostatnými po-

³ Frustrácia či pocit úzkosti vyplývajúci z konfliktu medzi zodpovednosťou k sebe a vlastným princípom s inými.

stavami, ktoré chcú len nakopať pár zadkov a vypíť trochu krvi. Nezáleží na tom, prečo je vaša postava zdrojom konfliktov s ostatnými, dôležité je, že nezapadá.

Možno budím svojimi názormi dojem, že v hraní niet priestoru pre individualitu. Len v jednote je sila! Podvoľte sa ostatným! Sloboda je rakovina, ktorú musíme **potlačiť** akýmkoľvek **spôsobom**.

Počkajte, pretože to nie je to, o čom rozprávam.

Kým vaše osobné preferencie nie sú samy o sebe zlé, nie sú ani svätým grálom. Nie sú krehké a neporušiteľné. Ak je ich nutné obetovať v mene fungovania príbehu, je to nepríjemné, ale stále lepšie než obetovať celú hru len preto, aby ste si užili svoju vysnívanú postavu na úkor celého príbehu.

Ak vytvárate postavu, je vhodné začať uvažovať nielen nad tým, čo chcete, čo budí váš záujem a čo znie zábavne. Ďalším krokom je otázka „Akým spôsobom prispeje táto postava k zábave ostatných hráčov?“ Ak vaša postava nebude prispievať, myslíte si, že ostatné postavy to budú robiť voči nej? Možno je vašou túžbou gangsta z Five Percent⁴, ktorý neznáša belochoch, ibaže keď sú ostatné postavy biele goliere z burzy, kde možno nájsť ich spoločný prienik?

Klasickou odpoveďou býva „Rozprávač je tu na to, aby vymyslel nejaké viac či menej zmysluplné zdôvodnenie či nutnosť, ktorá ich spája.“ Lenže povedzme si to otvorene: Rozprávač má dostatok inej roboty na to, aby staval

dvadsaťkilometrovú cestu k osamelej chajde vášho Unabombera⁵.

Nielenže toto úsilie zaberie veľa času, často je úplne zbytočné. Koncepty postáv, ktoré vyžadujú od rozprávača, aby ich zapojil do príbehu cez romantický vzťah, väčšinou nie sú hodné vynaloženej energie. Pozrime sa na niektoré typické koncepty.

Postava **Osamelého vlka** je natolko otrepaná, že manažér tejto publikácie jej vyhradil 5000 slov, aby sa mu vyplatila. Ale existujú aj ďalšie.

Veľká manipulátorka

Pravý opak izolovaného Osamelého vlka. Táto dáma má vzťahov a prepojení viac než dost. Všetkých ovláda ako svoje bábky, nedôveruje nikomu a neváha zapredať svojich „priateľov“, ak z toho plynie nejaká výhoda.

Výborne. V krátkodobom výhľade je Veľká manipulátorka oveľa lepšia než Osamelý vlk – pomôže vám a vy neskôr pomôžete jej. Môže vám tiež ponúknuť výhody, lenže po čase sa vás zbaví. Skôr či neskôr však bude musieť čeliť situácii, kde len veľmi ťažko odolá zapredaniu postavy iného hráča – a čo potom? Budú mať ostatní ešte chuť zapodievať sa touto zradkyňou? Tento koncept môže nejaký čas fungovať, lenže Veľká manipulátorka má vo svojej najčistejšej forme len obmedzenú použiteľnosť.

Tank

Postava optimalizovaná na boj, ktorá nemá takmer žiadnu minulosť, ani sociálne schopnosti, ani záujem o poli-

⁵ Útočník, ktorý od roku 1978 do roku 1995 odoslal šesťnásť bombových zásielok, čím spôsobil tri úmrtia a množstvo zranených. Nálože odosielal z osamotenej chalupy bez elektriny či vody v Montane.

tické intrigy upírskej spoločnosti. Je stavaná na to, aby prežila súboje. V krátkodobom výhľade to môže byť pomocné, lenže Tanky len prežívajú – ale neprosperujú. Bez akejkoľvek základnej schopnosti (či motivácie) vychádzať s ostatnými sa takéto postavy stávajú zbytočnými práve tak, ako Osamelí vlci. Takéhoto chlapíka prívete do skupiny vtedy, ak sa chcete veriteľa, lenže určite netúžite po tom, aby sedel vedľa vás v Elýzii⁶.

Krysa

Človek s nabúšenými Kontaktmi, Vypočúvaním, Počítačmi a Obfuskácie, zvyčajne z klanu Nosferatu, žijúci v podzemnom dúpäti, ktoré v štandardnej družine z D&D vyvoláva nostalgiu za Hrobkou hororu⁷. Krysa je zalezená pod budovou Opery a nemá žiaden dôvod spod nej vyliezť. Na všetko má svojich ghúlskych holubov a potkanov, ktorí za ňu spraví špinavú prácu. Jeho poskokovia a zástupcovia môžu prispieť k skupine, lenže za istú cenu. Rozprávač musí rozdeľovať pozornosť medzi postavy, ktoré riešia vonku skutočné problémy a Krysu v jej brlohu. Ak to nedokáže, bude čeliť neustálym sťažnostiam Krysinho hráča, že postave sa nedostáva žiadna pozornosť.

Základným motívom, ktorý sa tiahne týmito toxickými postavami, je strach zo slabosti. Veľká manipulátorka nechce byť manipulovaná, ani k ničomu nútení. Tank nechce dostávať na držku, a už vôbec nie umrieť. Krysa nechce vyliezať von, pretože je to tam nebezpečné.

Jedna z tvrdých lekcí rolového hrania spočíva v tom, že postavy nie sú zábavné vďaka svojim silám, ale práve vďaka slabostiam.

⁶ Miesto, kde sa schádzajú upíri, a kde platia zvláštne pravidlá správania.

⁷ **TOMB OF HORRORS**, klasické fantasy dobrodružstvo z roku 1978, ktoré je v súčasnosti synonymom pre extrémne vražedný labyrint plný pascí a príšer.

⁴ Združenie radikálnych černochoch založené v šesťdesiatych rokoch v Harleme, ktoré považuje Boha za „prapôvodného černocha“, Zem za „prapôvodnú černošku“. Uznávajú, že ľudia môžu odhaliť svoj pravý potenciál cez ezoterické schopnosti Boha a Zeme.

Dobré príbehy sú stavané na konflikte. Bodka. Postava bez slabostí nemôže byť stavaná do konfliktov. Postava bez blízkych ľudí nemôže mať konflikt overujúci lojálnosť. Postava, ktorá je v boji neporaziteľná, nikdy nemôže pocítiť skutočný strach. (Chceme totiž hrať hororovú hru, však?) Postava bez morálky nemôže čeliť náročným morálnym dilemám – bez morálky nie je totiž žiadne rozhodnutie ťažké.

Koncepty zbabelých postáv sú obmedzujúce. Postavy, ktoré sú postavené len na to, aby sa vyhýbali problémom, sú nudné. (Okrem toho, umieranie môže byť dramatické.) Postavy so slabosťami a problémami tvoria dobré príbehy, pretože musia zápasiť s otázkami, ktoré musia zodpovedať a so prekážkami, ktoré musia prekonať.

(Poviem vám drobné metaherné pravidlo týkajúce sa min-maxovania. Rozprávači sa často bránia zabíjaniu zaujímavých postáv, na ktorých možno postaviť príbeh. Ak postava nezapadá do skupiny alebo nepoháňa príbeh, nebude ma príliš trápiť, ak ju nedajbože zabijem. Na druhej strane novic, ktorý spáchal *diablerie*⁸ a uteká od svojho Sira⁹ a navyše je hľadaný políciou kvôli zločinu, ktorý nespáchal a jeho matku prijali setitskí upíri, keď mal desať rokov... kvôli nemu nebude váhať falšovať kocky, len aby som zabránil jeho smrti. Vždy bude po kolená v problémoch, lenže jeho nápady pre vývoj deja mi ušetria týždne priprav.)

8 Vo svete **VAMPIRE: MASQUERADE** platí medzi upírmi hierarchia v podobe generácií a staršie generácie majú oveľa silnejšie schopnosti než mladšie. Ak mladší upír vypije všetku krv staršieho upíra a pohltí jeho dušu (čím ho zabije), môže si tým znížiť generáciu a zlepšiť schopnosti. Tento nehanebný čin je nazývaný *diablerie*.

9 Upír, ktorý vytvoril príslušného upíra.

Ako zjemniť koncept postavy

Zlá správa je to, že postavy, ktoré nikdy v ničom nezlyhajú, sú nudné. Dobrá správa je, že postavy, ktoré sú v niektorých veciach dobré a v iných zlé, sú zaujímavé. Toxickú postavu môžete premeniť na tímového hráča – stačí na to trocha úsilia a chvíľka uvažovania nad potrebami skupiny a rozprávača. Tu je návod.

Ohýbajte

Ak vaša postava nezapadá, zmeňte ju. Nemusíte ju úplne zahodiť, stačí zmierniť alebo zjemniť tie prvky, ktoré sú zdrojom napätia. Nechajte si svojho gangsta upíra v skupine bielych chlapcov. Tento kontrast môže dokonca predstavovať zdroj vhodného napätia. Odstráňte však nákazlivé protibeloské postoje.

Alebo si vezmime nášho kamoša Tanka. Pre skupinu môže byť určite nápomocný - čím menej bojovnosti doňho dáte, tým vyšší bude jeho prínos. Potom stačí trochu poupraviť koncept tak, aby aj ostatné postavy boli preňho užitočné. Možno je to vidlák-prisťahovalec, ktorý nemá ani poňatia o intrigách, ale chce sa učiť. Namiesto nehrateľnej ryby, ktorá nemá dôvod opustiť svoje akvárium, skúste cestu príbehu premeny postavy. Ak má postava smer, ktorým sa túži vyvinúť, ostatné postavy jej v tom môžu pomôcť. Čo nás vedie k ďalšej zásade...

Meňte

Aj keď je vaša postava založená na koncepte, ktorý veľmi nenapomáha skupine, neznamená to, že to tak musí ostať navždy. Množstvo policajných filmov začína tým, že hlavné postavy sa nenávidia, ale už po prvej hodine prestreliek skončia ako najlepší kamoši. Táto dynamika môže zapojiť do hry aj postavy, ktoré sú odsúdené na krátkodobé hranie. Veľká manipulátorka môže na začiatku považovať ostatných členov jej klyky za totálnych neschopákov,

ktorých sa rada v príhodnej chvíli zbaví. Počas hry však môžete hľadať dôvody, kvôli ktorým ich môže brať čoraz serióznejšie, získavať ich rešpekt, spoliehať sa na nich či dokonca ich obdivovať. Konanie ľudí možno veľmi ľahko vykladať nesprávne (nehovoriac o konaní upírov), ale ak sa na postavy ostatných budete dívať tak, ako to chcú samotní hráči, zmena uvažovania u Veľkej manipulátorky nadobudne zmysel a logiku. „Aha,“ uvedomí si, „veď ľudia nie sú len nástroje!“ (Alebo „Možno existujú situácie, ktoré sa dajú vyriešiť aj inak než násilím,“ či „Možno sa za niektoré veci naozaj oplatí riskovať krk.“

Vzdorujte

Možno je vaša postava problematická len v niektorých situáciách. V takomto prípade možno postačí, keď pôjdete proti postave... ak to má skutočný zmysel. Veď Han Solo je počas celých **HVIEZDNYCH VOJEN** len cynický najomný pašerák a až na konci nájde niečo, čo je preňho oveľa dôležitejšie. Ak si vezmeme príklad s vyššieho umenia – Hamlet musí prejsť štyrmi dejstvami, kým sa postaví voči kráľovi. To je v poriadku; hra, ak by duch povedal „Zabi kráľa“ a Hamlet by to ihneď vykonal (bez akéhokoľvek zamyslenia sa nad tým, že zabíja otca svojej priateľky), by bola veľmi biedna.

Hamlet, tak ako Han, sa počas deja menia. To môže robiť aj tvoj upír. Koniec-koncov, príbehy stoja na ľuďoch, ktorí dokážu zmeniť svet a svet zmení ich. Nezabúdajte na to, že koncept vašej postavy nie je vytesaný do kameňa na veky vekov: predstavuje len začiatok.