

VELKÉ TAJOMSTVO

Toto tajomstvo sa netýka príbehu plynúceho hrou. Súvisí s dizajnom hier. Ak ste dávali pozor pri čítaní celej príručky, určite ste už odhalili.

K vytvoreniu *Houses of the Blooded* ma viedli viaceré dôvody, ale tie najzákladnejšie rozhodnutia, ktoré som zvolil pri návrhu, vychádzajú z tech-

niky, ktorú som použil vo väčšine mojich hier. Je späť s počúvaním ostatných hráčov.

Po každom hernom sedení strávim niekoľko minút kladením otázok. Pýtam sa hráčov, či sa bavili, zisťujem chvíle, ktoré im ostanú v pamäti... a potom sa ich pýtam tú najdôležitejšiu otázku.

„Čo si myslíte, že sa deje?“

Vypočujem si ich odpovede, porovnám ich s mojimi plánmi a ak je niektorý z hráčskych nápadov lepší ako môj, prevezmem ho. Ak mi to vyhovuje, zapracujem ho do mojich zámerov, skombinujem ich a premiešam.

Viac hláv viac vie. Šesť myslí pracuje lepšie než dve.

Tým, že počúvam hráčov, im umožním vybudovať zápletku. Samozrejme, že nejaký nápad na zápletku mávam po ruke ešte pred začatím hry, ale ak vyskytne niečo lepšie, nebudem váhať a uchmatnem si to. V tomto prípade nemám žiadne zábrany.

A keďže máme stávky (*wagers*) a body štýlu (*style points*), nič mi nebráni používať túto techniku priamo a vytlačiť z nej maximum. Stačí do miestnosti hodiť mŕtvolu a nechať hráčov hľadať stopy, robiť stávky na *Rafinovanosť* a *Múd-*

HRAJTE ŠPINAVO

Pred nejakým časom ma požiadali, aby som začal písať do rubriky o technikách vedenia hry (niekde nazývaných rozprávačské techniky) pre časopis *Pyramid* Steva Jacksona¹. Určite ste už uhádli, že bola pomerne netradičná. *Hrajte špinavo* (*Play Dirty*) bola zároveň najpopulárnejšou i najmenej čítanou rubrikou tohto časopisu. Čitatelia ju milovali a zatracovali. Usúdil som, že to potvrdzuje, že som si svoju prácu robil dobre. Základná idea špinavého hrania je nasledovná:

Vaši hráči chcú čeliť výzvam. Chcú, aby ich postavy trpeli.

¹ Steve Jackson, herný dizajnér, ktorého preslávila rolová hra GURPS.

Chcú, aby ich bili dovtedy, kým sa neocitnú na hranici života a smrti. Chcú mať pocit, že môžu prehrať. Veď keby všetko bola prechádzka ružovým sadom, čo by vlastne získali?

Vénska² literatúra poskytuje pre takéto príbehy široké pole pôsobnosti. Tragédia je žáner plný prekážok, zábran, bolesti, krvi, zlyhania, ale i drobných víťazstiev, ktoré nakoniec stoja za obeť.

Priveľa hier sa zameriava na čistý úspech, večné postupovanie „na ďalšiu úroveň“, neustále zlepšovanie, neustále naberanie sily, získavanie nových schopností. Lepšie, lepšie, lepšie.

² Vén (angl. ven), zvláštna rasa z predantlantského veku, ktorej príslušníci sú hlavnými predstaviteľmi *HotB*.

Štruktúra *HotB* však nie je priamočiare postupné smerovanie k dokonalosti. Táto cesta je plná zákrut, stúpaní a klesaní. Vrcholy a pády. Porážky a víťazstvá.

Pravé víťazstvo totiž možno spoznať len vtedy, ak stratíme všetko.

Ukážem vám ako na to. Ako vyžmýkať hráčov, ako z nich dostať plač, krik a hnev. Ako ich rozpáliť tak, aby videli svet v červených farbách zúrivosti. Aby si vypili kalich pomsty až do dna.

Nevyhnete sa krvavým rukám. Na konci kapitoly poskytnem plnú zásobáreň piluliek jedu, z ktorých hráčov rozbolí hlava. Ale najprv sa musíme venovať základom.

rosť a sledovať, ako z nich vypadávajú dôkazy. Za normálnych okolností sa v iných rolových hrách umožní hráčom hádzať na *Vnímanie* a zistiť, či nájdú stopy, ktoré som vložil do miestnosti.

Takto som to robil dlhé roky. Potom som však stretol Jareda Sorensena¹.

Jaredove hry *octaNe* a *Inspectres* ma nakopli v hernom dizajne úplne iným smerom. Jared mi ukázal metódy interakcie s hráčmi, ktoré by som nepredpokladal ani vo sne. Hoci som vždy nechával hráčom veľký priestor na ovplyvňovanie hry – dával som im možnosť vytvárať nehráčske postavy, pridávať do prostredia nové prvky – až Jared dokázal na tom vystavať *mechaniky*. Keď nastal čas písať túto hru, bol som rozhodnutý do nej zapojiť Jaredove nápady. Tie sa pretavili do *stávok*.

Stávky vám uľahčia život. Zjednodušia vám ho oveľa viac, než by ste očakávali. So stávkami vám stačí len holá kostra nápadu, len náčrt príbehu. Ak sa hráči naučia používať stávky, oni budú tými, kto položí okolo mŕtvol stopy. Urobia to za vás a vy sa s tým vôbec nemusíte trápiť. Hráči dokonca nájdú dôkazy, ktoré usvedčia podozrivých, o ktorých ste ani neuvažovali. A to je to, čo chcem. Pretože *chcete*, aby to hráči robili. Prečo? Pretože byť rozprávačom je *zábavné*.

Veľké tajomstvo spočíva vo vašom odbremenení. Nemusíte nič menovať. Stačí jeden risk *Múdrosti*. Nemusíte vytvárať nehráčske postavy. Vyžiadať si len jeden risk *Rafinovanosti*. Nemusíte obložiť mŕtvolu stopami, nemusíte vytvárať

orkov, nemusíte robiť nič, čo nechcete robiť, pretože hráči to spravia za vás.

Samozrejme, že z času na čas sa musíte držať svojej roly rozprávača. Ale so šiestimi ostatnými rozprávačmi, ktorí to robia za vás, je vaša jedinou povinnosťou sedieť, popíjať drink, pozorovať ostatných a užívať si predstavenie.

VAŠA VLASTNÁ SHANRI

Táto príručka nemá mapu a veľa hráčov sa pýta prečo. Veď tradícia hovorí, že hráči milujú mapy.

Jedným z dôvodov je, že netušíme, ako Shanri vyzerala. Ale to nie je hlavný dôvod. Nepriložil som ju preto, že chcem, aby ste si nakreslili vlastnú mapu.

Spolu s hráčmi si pomocou stávok a riskov *Múdrosti* vytvoríte vlastnú Shanri. Nakreslíte si mapu. Vytvoríte si vlastný svet. Vybudujete ju od základov, ktoré som vám predložil a vystavíte ju tak vysoko, ako to pôjde.

Ale nezastavte sa pri svete.

Milujem čítať o tom, ako ostatní ľudia hrajú túto hru. Teším sa vlastným úpravám pravidiel, ktoré hráči robia. Radujem sa z úprav systému, ktoré hráči urobili pre to, aby im to vyhovovalo. Pravidlá, ktoré milujú a ktoré ignorujú.

Ale je toho ešte oveľa viac. Toto všetko je kúzelná krabička, škatuľa trikov, ilúzií a fint.

Zoberme si kapitolu o aspektoch, kde som sa zmienil o Veľkom chráme Jonana Draxa, ale neuviedol som, kde presne sa nachádza. Otázka teda je: kde ho možno nájsť?

Podľa mňa si to žiada risk *Múdrosti*.

Vždy, keď sa hráči pýtajú na svet Shanri a nemáte po ruke jasnú odpoveď, vyžiadať si od nich risk *Múdrosti*. Nechajte ich zistiť odpovede. Dajte len pozor na to, aby ste si zaznamenávali fakty, ktoré hráči považujú za pravdivé. Pri hraní zvyknem používať veľký zápisník plný faktov o svete.

Ale teraz prejdime k radám.

Najprv sa budeme venovať písaniu dobrodružstiev.

Potom rozoberieme niekoľko rozprávačských fint, ktoré spravia z vašich príbehov lákadlo pre hráčov.

Nakoniec sa porozprávame o tom, že samotnú hru možno použiť nielen ako nástroj, ale ako zbraň.

KÚZELNÍK

Opäť použijem prirovnanie. Rozprávač je kúzelník, ktorý vytvorí niečo z ničoho.

Aby však mohol ukázať svoje triky, potrebuje vykonať isté kroky. Predovšetkým potrebuje prípravu, aby vedel, čo bude robiť na scéne. Potrebuje poznať trik, ktorý predvedie. Ďalej potrebuje dostatočnú zručnosť na to, aby trik vyzeral dôveryhodne, aby oklamal obecenstvo, ktoré je pripravené na to, že bude klamané. Aby dokázal predať svoje kúzla.

Príprava a prevedenie.

Rozoberme si ich postupne.

PRÍPRAVA

Príprava ilúzií si vyžaduje istý čas. Našťastie platí, že najlepšou stránkou trikov je publikum, ktoré za vás spraví väčšinu námahy. Stačí len trochu pohybov prstov a predstavivosť publika spraví ostatné.

¹ Jared Sorensen. Dizajnér rolových hier s netradičnými témami, ako napr. *potkanej svorky (Ratpack)*, či *amatérskej agentúry loviacej duchov (InSpectres)*.

Ako rozprávač máte rovnakú výhodu. Hráči sa chcú baviť, chcú byť klamaní a teda ich máte presne tam, kde ste ich chceli mať.

Vo väčšine rolových hier spočíva príprava v písaní dobrodružstiev. Sedíte dlhé hodiny, píšete postavy, herné prostredie, dejové zvraty. Máte však šťastie, pretože *HotB* funguje inak.

Pomsta Lady S

Tvorba dobrodružstiev pre *HotB* je jednoduchá. Nazovaj *jednoduchá*.

Hral som túto hru s viacerými skupinami. Na conoch, doma, hocikde. Hodiny testovania ma naučili mnoho o hre, ale tá hlavná vec je:

Hráči budú viesť hru za vás, ak im to umožníte.

Vezmime si príklad z hry, ktorú som zažil v rámci testovania. Zabudol som, že mám prísť na hru a strašne som sa ponáhľal. Po príchode som *absolútne netušil*, čo budem robiť. Na začiatku hry som sa len obrátil na jedného z hráčov...

Je skoro ráno a práve ťa obliekajú. Tvoj senešal náhle vstúpil do siene.

„Pane,“ *ohlási*, „vyzerá, že sme chytili špiónku.“

Potom som pokračoval a povedal hráčovi Tri veci o špiónke.

- 1) Má dlhé hnedé vlasy.
- 2) Je odvážna (čím ustanovím odvalu za jej najvyššiu cnosť)
- 3) Jej oči sú temnočierne.

Ostatní hráči sa hneď pridali, keď som opísal, ako senešal voviedol do miestnosti špiónku. Keď ju hodili na zem, jeden z hráčov sa spýtal. „Mám aspekt *Poznám každého*. Poznám ju?“

Odvetil som, „Neviem. Urob si risk *Múdrosti*.“

Toto je *veľmi* dôležité. Vždy, keď sa hráč spýta na niečo týkajúce sa sveta, inej postavy, rituále, či o hocičom inom, odpoveď by mala byť:

„Neviem. Urob si risk *Múdrosti*.“

V risku *Múdrosti* uspel s tromi stávkami. O špiónke zistil nasledovné:

- 1) Je z krvi Hada (rovnaký rod ako skupina)
- 2) Je sesternica.
- 3) Je blízka priateľka.
- 4) Teší sa dobrej priazni rodu.

Potom začali i ostatní hráči robiť risky *Múdrosti* a *Rafinovanosti*, čím podrobnejšie popísali jej postavu. Z riskom sme usúdili:

- 1) V hrade bola kvôli pomste (preto jej temné oči) jej sestry.
- 2) Bolo do toho zapletené malé dieťa.
- 3) Potomok bastarda.
- 4) Ale nik pri stole nie je zodpovedný.

Mal som dosť vecí, od ktorých som sa mohol odraziť. Keď sa jej pýtali ďalšie otázky, poskytla ďalšie podrobnosti. Volala sa Lady S a bola to barónka a susedka. Vysvitlo, že ich hlavný špión (vazal) zneužil jej sestru a o *obdobie* neskôr sa prejavili dôsledky. Pôrod ju zabil, a ona prišla do hradu v túžbe po *pomste*. Obrátila sa so žiadosťou priamo na Ikhalu – čím obišla senát – a bolo jej vyhovené.

Hráči majú teraz dilemu. Pred nimi leží legítimne právo na *pomstu*. V ich dome. Odmietnutie

práva na *pomstu* znamená hnev Ikhalu. Čo majú robiť?

Celé dobrodružstvo sa tak napísalo samo. Presnejšie povedané, dobrodružstvo napísali samotní hráči. Používali stávky a body štýlu, uvádzali fakty o Lady S a jej temnej minulosti. Vytvorili si problémy, ktorým museli čeliť. A ja som ich samozrejme za to odmeňoval bodmi štýlu.

Smrť v Opere

Iný príklad.

Herná skupina *Synov Kryosu* bola v Opere. Jedného z nich, baróna Ysari, poveril otec úlohou dostať mladého príliš ambiciózneho duelanta do problémov. Vyzerá to tak, že otec bol kedysi najlepším duelantom v Senáte, lenže tie časy sú už preč. Mladší, silnejší a rýchlejší duelant je na dobrej ceste získať tento titul. Ysariho otec ho požiadal „aby mu v tom zabránil na *obdobie*“.

Ysari vedel, že muž bude v Opere, preto sa ho tam vydal hľadať. Samozrejme, boli tam aj všetci jeho známi – veď kto by vynechal príležitosť ísť do Opery?

Ysariho hráč ustanovil scénu a použil stávky na to, aby získal výhodné miesto na sedenie. Keď vstúpil duelant, každý začal robiť risky *Rafinovanosti* a *Múdrosti*.

Duelantov vzťah s manželkou nebol ktoviečo...

Povráva sa, že mu zahýba s iným...

... a ten iný je Ysariho otec.

Na to všetko stačila jediná stávka. Všetko sa zrazu ukázalo v inom svetle. Ysariho otec nechcel mať mŕtveho duelanta preto, že sa bál straty postavenia. Chcel ho zabiť preto, že spával s jeho manželkou.

Pozadie dokáže všetko zvrátiť. Zmeniť hrdinov v zločincov. Ale o tom si porozprávame neskôr, ešte sa totiž povenujeme Ysarimu.

Ysarimu sa nakoniec podarilo vyvolať problémy, po ktorých otec túžil. Stačilo na to zopár vhodné použitých stávk *Krásy*: vlákal muža do situácie, keď musel použiť meč. Duelant však bol natoľko zaslepený hnevom, že pri tasení zranil dieťa. Ysariho hráč totiž vedel, že jedna z ostatných postáv mala k tomuto dieťaťu obzvlášť blízky vzťah. Použil teda bod štýlu a tú druhú postava pochytil vo okamihu spravodlivý hnev.

O pol sekundy neskôr padal duelant cez zábradlie galérie a jeho telo sa rozbito o mramorovú podlahu.

Táto krátka postupnosť udalostí zvrátila celú hru do jemnej rovnováhy dobrých spôsobov a etikety. Výzva na duel. Loajalita. Zrada. Komplikácie.

Do toho, čo Jess Heinig nazýva „Spoločenský mäsomlynček Johna Wicka.“ Ale i o tom sa ešte porozprávame.

Čo sme sa naučili?

Obe tieto „dobrodružstvá“ vyšli od hráčov. Jediné, čo rozprávač musel spraviť, bola príprava okolností. Len vložil mäso do máčky a ostatní hráči pridali ten zvyšok. *Hráči* vytvárali situácie. Samozrejme, musíte ich naučiť, že majú na to právo.

Počas niekoľkých prvých sedení podnecujte hráčov, aby používali stávky, ktoré definujú svet okolo nich. Je totiž dosť možné, že sa budú cítiť stratení a nebudú vedieť, čo majú robiť. Väčšina hráčov má totiž pevne zakorenený pocit, že línia

medzi hráčom a rozprávačom je jasná a nemenná a čokoľvek iné im príde cudzie.

Zbavte tejto línie. Zničte ju. Odpáľte ju jadrovou hlaviceou z orbity. JE to jediná cesta.

Ak sa hráč spýta, či je daný prvok dostatočne dobrý, súhlaste! Buďte nadšení! Dajte im na vedomie, že môžu definovať svet. Je to totiž súčasťou mechaník hry. Je to pravidlo!

Samozrejme, že vo chvíli, keď máte pri stole kopu rozprávačov, váš štýl hrania sa musí tomu prispôbiť. Nemôžete používať veci vytesané do kameňa. Musíte byť pripravení ísť s prúdom.

Neplánujte. Zvažujte eventuality.

Nehráčske postavy

Príprava na hru v sebe tiež zahŕňa vyhotovenie dlhého zoznamu nehráčskych postáv (NPC), ktoré budú slúžiť na to, aby s nimi mohli hráči interagovať. Túto časť hry mám mimoriadne rád. Milujem totiž tvorbu postáv. Mám ju rád až do takej miery, že ako hráč bývam dosť zlý - hlavou mi neustále prúdia nápady na nové postavy. Keďže však častejšie bývam rozprávačom, mám priestor na ich rozvinutie a preskúmanie, ibaže v hrách, kde som hráč, som obmedzený len jedinou postavou.

Ako rozprávač by ste mali mať vždy naporúdzí širokú plejádu postáv – hrdinov, zloduchov, obete, mučeníkov, zradcov a zrádzaných. Dobrá postava, ktorú viete hneď použiť, budí dojem, že ste dbali na prípravu. Postava, ktorá *zapadne do situácie* príhodným spôsobom, utvrdí hráčov v tom, že ste kúzelník.

Pri návrhu nehráčskych postáv začnite s **Troma vecami**. Mám na mysli **Tri veci**, ktoré platia o postave. Väčšinou si vyberám z krátkeho zoznamu:

- Rod postavy,
- Najvyššia cnosť postavy,
- Najzjavnejšia fyzická črta,
- Najvýznamnejší element povesti,
- Vzťah s jednou z hráčskych postáv,
- Rodinný stav, teda slobodný alebo ženatý,
- Alebo akýkoľvek iný detail, ktorý je dôležitý pre skupinu.

Tým dáte hráčom niečo, od čoho sa môžu odraziť. Ak mám náhodou o postave jasnejšiu predstavu, stačí mi už len pridať niekoľko ďalších vecí, ale vždy sa snažím ponechať si trochu voľnosti.

Niekedy poskytnem hráčom možnosť prispieť k cieľom či zámerom nehráčskej postavy. „Chce začať vzťah,“ alebo „Chce zariadiť vraždu manžela.“ Prezradaním takýchto tajomstiev však nepripravujete hráčov o prekvapenie. Ak majú hráči takéto vedomosti, tak ich použijú. Niekedy ich dokonca využijú na to, aby sa sami dostali na špirálu tragédie.

To je **Dobrá vec**. Za takéto veci ich musíme odmeniť bodmi štýlu.

Ak sa zapletiete s nebezpečným milencom alebo sa spojíte so zjavným zloduchom, máte východisko pre príbeh. Hráči, ktorí sa vyhýbajú nebezpečenstvám a problémom, nebudú odmenení. Hranie na istotu, hranie so zábrami bráni príbehu, bráni konfliktom, bráni zábave. Sťažuje mi prácu. **Zlá forma**. Žiaden štýl.

Keď teda vytvárate nehráčske postavy, spravte ich zábavné. V ďalšej časti vám dokonca ukážem drobný trik, ktorí môžu hráči použiť na to, aby si pripravili cestu k tragédii.

V tejto kapitole sú roztrúsené viaceré nehráčske postavy, ktoré som sám použil (väčšina sa zjavila na večierku, ktorý zorganizovala Shara.) Nejednu z nich

som prebral z vénskej literatúry, a tie ostatné som si vymyslel od základu. Uvádzam ich vrátane **Troch vecí** a krátkeho popisu, ako som príslušnú postavu použil v hre. Naložte s nimi ako chcete.

Zaludnujeme si Shanri

Ak chcete, aby boli hráči späť s vašou hrou, musia byť späť s vaším svetom. To je kľúčové. Ale netýka sa to len sveta. Musíte totiž urobiť niečo viac. Musíte ich presvedčiť, aby boli späť s postavami.

Na to je nutné, aby ste *vy* boli späť s postavami. Musíte uvažovať o ich túžbach. Musíte ich rešpektovať. Musíte sa o nich náležite starať, hoci niekedy môže náležitá starostlivosť znamenať, že z nich vytrieskate dušu.

Príbehy sú postavené na konflikte, nie na idylickom pokoji. Ak chcete idylku a ľahkosť, pozrite si niektorý z filmov, ktoré možno vidieť na káblovkách. Viete, ktoré mám na mysli. Tie, kde všetky spory sú len väčším nedorozumením, kde každý je dobrý, hoci frustrovaný a kde platí, že koniec dobrý-všetko dobré.

Táto hra však nie je o tom. Tu čakajte len krv, slzy a tragédiu. Tu sa nedejú len drobné nedorozumenia a spoločný dialóg v treťom dejstve, kde sa všetko vysvetlí a zmieri, tu nevyrieši nič.

Myslíte na to, keď tvoríte nehrácke postavy do svojej hry. Myslíte na to, že musia byť dostatočne zdatné na to, aby to všetko zvládli. Alebo možno nezvládli. Možno vytvoríte niekoľko postáv, ktoré sú zbabelé a slabé. Chladnokrvné.

(„Chladnokrvný“ znamená vo vénskom jazyku niečo úplne iné. Označuje niekoho bez guráže, presvedčenia či vášne. Čiže tak ako všetko ostatné vo

vénskej kultúre je to veľmi podobné nášmu významu, ale je to zvýraznené do extrému.)

Dost' už abstraktných vecí. Vráťme sa na zem. Vytvoríme si nehrácku postavu.

Tavlim Steele, z krvi Losa, barón Shavri'foru

Každá nehrácka postava musí mať zmysel a príčinu existencie v príbehu. Motív. Musím od nej niečo očakávať. Barón Shavri'for je postava, na ktorej ukážem posadnutosť papierovaním, čo je črta, ktorú možno nájsť vo vénskych vankúšových knihách.

Tri veci pre Tavlima:

— Vždy so sebou nosí účtovnú knihu.

— Prehnane starostlivý.

— Jeho oči pôsobia dojmom, že stále sledujú *teba*.

Ako som povedal, stále so sebou nosí svoju knihu. A neustále vyjednáva. Moja skupina ho navštívila kvôli istému sporu - jeden z jeho dobrodruhov viedol honbu na orkov a zahnal ich na pozemky skupiny. Tá z toho rozhodne nebola nadšená. Tavlin ich uvítal s patričnou úctou, nechal si vysvetliť príčinu sporu a začal vyjednávať.

Stážovali sa na to, že kvôli orkom stratili štyroch osobných strážcov. On však otvoril svoju knihu, rýchlo spravil krátky výpočet a povedal...

Každý zo strážcov vás stál peniaze. Je však stále Jar a cena za nich je v toto Obdobie len štvrtinová. Preto vás odplatím len cenou za jediného strážcu a na dôvažok, aby som sa vám ospravedlnil, vám priložím debničku vína.“

Jeho asertivita ich vyviedla z miery. Jeho sebadôvera ich zastihla nepripravených. Povedali, že chcú

tri debničky, on ponúkol dve a dohodli sa. A na to povedal...

„Mimochodom, rozprával som s mojím strýkom. Spomínal vás. Viete, nemá vás veľmi v láske. Zmienil sa však o niečo, čo vás môže zaujímať.“

Potom chvíľu vyčkával. Skupina sa pošepky radila. Potom súhlasili. Nato opäť otvoril svoju účtovnú knihu a povedal...

„Za túto informáciu vám odrátam jednu debničku vína.“

Než večer skončil, dlhovali mu jednu várku Dreva.

Tým chcem ukázať hlavnú myšlienku vénskeho vyjednávania. Všetko je vyjednávanie. Všetko je výhoda. Ste nástrojom alebo zbraňou?

Barón Shavri's ich to naučil. A stačila mu na to jeho kniha.

TECHNIKA

Kúzelník môže mať premyslené všetko, čo predvedie na pódiu a napriek tomu jeho trik bude o ničom. To je preto, že spôsob predvádzania je prinajmenšom taký dôležitý, ako samotný trik.

Táto časť rozoberá rozprávačské techniky, čiže to, čo naozaj robíte počas hry. Ako stojíte, ako rozprávate, ako poskytujete informácie. Všetko.

Keď navštevujem cony či obchody, kde sa hráva, vídavam samých rozprávačov, ktorí sedia za stolom, krčia sa za zástenami, spoza ktorých počuť ich monotónne mrmlanie prerušované chrúmaním lupienkov a srkaním sódy.

A teraz pozor, pretože takto sa vyjadrujem len výnimočne. Dávajte teda pozor.

To je **hrozné**. To je **zlé**. Toto nie je spôsob, ktorým **zapojíte do hry hráčov**.

Namiesto toho navrhujem nasledovné.

Nálada a atmosféra

Jednou z najdôležitejších vecí, ktoré potrebujete priamo zaviesť do hrania, je nálada a atmosféra Shanri. Je jasné, že niektorým skupinám môže prekážať hudba na pozadí, horiace sviečky, kostýmy a ostatné veci, ktoré tu uvediem. Pokúsil som sa poskytnúť viacero spôsobov, ktorými je možno do hry dodať atmosféru a *feeling* vénov. Vyberte si tie, ktoré podľa vás budú vyhovovať hráčom.

Na začiatok si spomeňte na vénsku operu. To, ako vyzerá. Vôňe, ktoré v nej možno nájsť. Prach a vosk. Voňavky. Čuch je silný a, žiaľ, opomínaný zmysel. Navoňajte miestnosť vonnými sviečkami. Navštívte antikvariát, kúpte zopár starých kníh a nechajte ich otvorené v miestnosti. Staré biblie a zviazané čísla *Reader's Digest* sú najlepšie: sú veľké a voňajú fantasticky. Nič nie je lepšie než vôňa starých kníh.

Stlňte svetlo, ale neprežeňte to. Ľudia by si mali dovidieť na listy postáv. Nasviette stôl jediným zdrojom svetla. Zožeňte si starú mosadznú lampu, postavte ju do stredu stola a zhasnite všetky ostatné svetlá.

Atmosféru v miestnosti môžete vylepšiť pečenním chleba. To nie je vôbec ťažké a jeho vôňa úplne zmení náladu v izbe. Čerstvo upečený chlieb má

charakteristickú vôňu, ktorá vyvoláva veľmi svoju náladu. Jednoducho budí dojem starobylosti.

Poskytnite hráčom exotické jedlá. Tie, ktoré sa dajú jesť prstami, sú často dokonca lacné. Vyhnite sa však chrumkám a zemiakovým lupienkom. Nie, tie nie. Zožeňte syr a kreky, ktoré vyzerajú ako od babičky. Tie sú väčšinou rovnako drahé ako bežné chrumky – niekedy dokonca lacnejšie – záleží od toho, kde ich nakúpite. Rovnaká vec, úplne odlišný zážitok.

Skúste si tiež zohnať sadu lacných pohárov na víno, niekedy sa vám podarí kúpiť ich za cenu plastových pohárov. Ak máte veľké šťastie, dostanete k nim aj karafu. Naplňte ich svojou obľúbenou nisosódou, rozložte syr a kreky a sledujte, ako sa zmení postoj vašich hráčov.

Čo sa týka hudby, podarilo sa mi zozbierať a vytvoriť CD plné hudby vénskej opery. Môžete si ich stiahnuť z webovej stránky. Odkaz nájdete na konci knihy.

Ak chcete udržať jemnú náladu, ktorú ste vytvorili, odporúčam používať *sviečku príbehu*. Funguje nasledovne.

Pri hraní používam mávam istý rituál (ktorý je vhodný pre túto hru). Sviečka príbehu je položená na vyhradenom mieste v miestnosti, kde sa hrá. Vždy je na dohľad. Keď sa zídeme s hráčmi, chvíľu kecáme o veciach, ktoré sme videli a zažili od minulého hrania. Dám im približne 45 minút. Potom zapálím sviečku príbehu.

Každý vie, že vo chvíli, keď zapálím sviečku, začína hra. Vypnem svetlá, vytiahnem zápalky – nepoužívam zapalovač, pretože vôňa síry je úžasná – a zapálím ju. Často pustím skladbu, ktorá je vhodná

pre tému dnešného večera. Ak hráči dávajú pozor, dokonca získajú istý dojem predpovedania nadchádzajúcich udalostí. Keď skladba dohrá, stručne im pripomeniem, čo sa stalo do teraz. Potom začne hra.

Pokiaľ horí sviečka, hra beží. Hlášky z Montyho Pythona, otázky k aktuálnej epizóde *Heroes*, debaty o Star Treku sú pri sviečke **zlá forma**. Keď sviečka dohorí, nechám všetkých chvíľu potme. Potom zapnem svetlo. Milujem tie posledné chvíle tmy. Každý ticho sedí a uvažuje. To ticho je nenahraditeľné.

Vstaňte

Ak ste vytvorili v miestnosti správnu atmosféru, je čas na trochu upratovania.

Najprv sa zbavte stoličky.

Stojte. Prechádzajte sa. Rozprávajte sa s hráčmi. Nakláňajte sa k nim. Sedte na zemi. Vyzvite ich, aby robili to isté.

Vstaňte. Hýbte sa. Pohnite kotrú. Rozprúďte krv v žilách.

Ak preberáte rolu nehráčskej postavy, vcíťte sa do nej. Ak postava kríva, krívajete. Ak jej chýba oko, privrite si ho. Ak ráčkuje, ráčkujte.

Každá nehráčka postava, ktorú hráte by mala mať jedinečný a charakteristický hlas. Ľahký a príjemný. Temný a nahnevaný. Náladový. Veselý. Zvádzajúci. Zlomený.

Pri vytváraní nehráčskej postavy si napíšte tri veci (mám na mysli Tri veci), ktoré platia o postave. Môžu to byť rysy týkajúce sa výzoru, slovného prejavu, typické obraty... *všetko čo môžu hráči vidieť*.

Vstaňte. Hýbte sa. *Ukážte* to hráčom. To, čo nevidia, nejestvuje.

Neklopte zrak

Ak sa rozprávate s hráčmi ako nehráčska postava, zapojte ich. Dívajte sa im do očí. Nepozerajte sa im na topánky či brady. Dívajte sa im *priamo do tváre*.

Rozprávajte sa s nimi tak, ako keby boli skutoční. Rozprávajte sa s nimi ako keby *oni* boli postavou. A keď vašu nehráčsku postavu ponížia, zničia, odpustia jej alebo si ju zamilujú... prejavte očami vaše city.

Nedívajte sa na podlahu. Nedívajte sa na kocky. Dívajte sa na mňa.

Ukážte to perami, hlasom, každou časťou tela.

Dbajte na to, ako sa pohybujete. Dbajte na slová, ktoré zvolíte. Dávajte pozor na *všetko*.

Dívajte sa na nich, keď voči nim kujete pikle. Nech uvidia váš pohľad.

Neklopte zrak.

Dívajte sa na nich. *Ukážte* to hráčom. To, čo nevidia, nejestvuje.

(Môj redaktor mi poradil fintu. Ak nie ste zvyknutí dívať sa ľuďom do očí, dívajte sa na miestečko tesne pod obočím. Nebuďte nápadní, ale snažte sa dívať na tú drobnú časť tváre. Uľahčuje to situáciu ľuďom, ktorým by sa hodil jeden stupeň *Odvahy* navyše.)

Nehovorte o tom, ukážte mi to

Ak vás nezaujali dve predošlé rady, táto vám určite sadne.

Stretol som nesmierny počet rozprávačov, ktorí mi ukazovali hrubé zápisníky plné „poznámok o svete.“

„Koľko z toho videli vaši hráči?“ pýtam sa.

„Takmer nič,“ odpovedajú.

Mám na to tradičnú odpoveď „A potom na čo je to dobré?“

Hlavnou úlohou rozprávača je zabávať hráčov. To dosiahnete tým, že im ukážete svet. Nebudete o ňom rozprávať. Ukážete im ho.

Nevravte im o tom super úžasnom tajuplnom vénskom rituále, o ktorom ste čítali v archeologickom časopise. *Ukážte im ho*. Spíšte ho do dobrodružstva. Ba čo viac, *dajte im možnosť ho spraviť*.

Dajte im *pocítiť* vietor na líčach. Chladný osviežujúci vánok uprostred sparného dusného dňa. Slnko praží, horúci dych spaľuje pľúca. Ale je tu vietor s vôňou mora, ktorý chladí pokožku.

Dajte im *pocítiť* stiesnenosť Senátu. Postavy v elegantných róbach a talároch, v ktorých je im pri teple. Úzke priestory, v ktorých cítiť len pot premiešaný s parfumom. Pot stekajúci po chrbte. Svrbenie, ktoré si nemôžete poškrabať. Hodváb, satén a purpur prilepený na kožu. Priúzke sedadlo. Víno, na ktoré nemôžeš dosiahnuť. A tam vonku... tam vonku vánok **Jesene** a čerstvý vzduch. Žiaden vydýchaný vzduch s vôňou jazmínu.

Dajte im *precítiť* dojmy z neviazanej zábavy na večierku. Hudba, ktorú vyhráva komorný orchester umiestnený na plošine nad vami. Aróma líčidiel a púdru v parochniach. Vôňa slaniny, kuraciny a pečených zemiakov. Chladný pocit vína v ústach. A chuť rýchleho bozku, ktorý si uchmatol v temných zákutiach, keď sa nik nedíval. Vôňa jej vlasov, ktorá ti ostala na pokožke. Cítiš pot na jej chrbte. Zvuk jej šepotu v tvojom uchu. Sľuby, ktoré dodržíš, keď ustane plameň.

Nechajte ich *zacítiť* zimu. Chlad taký mrazivý, že ťa bolia zuby. Zraňujúca skrehnutosť uší a nosa.

Rýchle žmurkanie, aby si zabránil vyschnutiu očí. Mráz až do špiku kostí. Meluzína, ktorá sa ti dostáva pod šaty a škrabe ti pokožku. Horiace prsty. Taký mráz, až páli. *Taký mráz, až páli*.

„Guláš sa varí z drobných vecí,“ zvykla vraviť moja matka. A stále si pamätám jeho chuť. Mäso, ktoré namáčala v marináde celú noc. Čerstvá zelenina práve prinesená z obchodu, ktorá šťavnato praská medzi zubami. Polievka, ktorá je ešte vriaca, ale jej chuť je silnejšia než páľava.

Ukážte mi to.

Predstierame

Niekedy sa stane, že vás hráči zastihnú nepripravených. Dostanú vás do bodu, o ktorom ste vôbec neuvažovali a postavia vás pred dilemu: buď uhnúť alebo zaviesť hru niekam inam.

Toto je situácia, v ktorej sa oddelia praví chlapi od detí. Skutočná skúška.

Dokážete improvizovať? Dokážete sa prispôbiť? Dokážete to prekonať?

Ak máte pocit, že nie, dovoľte, aby som vás presvedčil, že sa mýlite.

Improvizácia je zručnosť ako každá iná. Čím viac ju používate, tým ste v nej lepší. Popri tom vám dám niekoľko trikov, ktoré vám pomôžu v ťažkej chvíli.

A nebudem rozprávať o abstraktných veciach. Dám vám príklad zo skutočnej hry, ktorú som videl. Posúďte sami.

Skupina sa nachádza v Hlavnom meste a užíva si voľné popoludnie medzi hlasovaniami Senátu. Jeden z hráčov spomenie medzi rečou katakomby pod chrámom Talie. Rozhodne sa, že ich chce preskúmať.

Vonkoncom netušíte, že pod chrámom sú nejaké katakomby. (V skutočnosti som to netušil ani ja, až kým som to nespomenul v tomto texte.) Hráč si požiada risk Múdrosti. Keďže ste **Dobry rozprávač**, nechcete mu povedať „nie“. Okrem toho máte príležitosť dostať hráčov do skutočných problémov! Preto mu poviete, nech pokračuje.

Hráč uspeje v risku Múdrosti, príde s niekoľkými detailmi a skôr než by ste siahli na príručku k hre, sa ocitnú pred tajným vchodom do chrámu. V jednej ruke fakľa, v druhej meč.

Čo spravíte ďalej?

Dajte si desaťminútovú prestávku. Hráči to pochopia. Dostali vás úplne mimo vašich plánov a potrebujete sekundu na to, aby ste sa znovu chytili.

Hráčom som oznámil, že si potrebujem odskočiť na toaletu. Päť minút. Zavrel som sa, sadol som si a začal uvažovať.

Zamyslel som sa nad hráčmi. Mal som šesťčlennú skupinu, ale len dvaja z nich sú schopní vysporiadať sa s problémom, ktorý môže nastať. To znamená štyroch, ktorí budú mať veľký problém. Táto štvorka sa vonkoncom nehrnie do podzemia, ktoré je semenišťom zla, ale zase nechcú vyzeráť ako zbabelci. Jeden z nich má dokonca *Odvahu* ako slabosť.

Hráč, ktorý sa hrdo vrhá do nebezpečia, je Had. Chce nájsť staré zvitky, rituály a vedomosti. Použil dokonca svoju charizmu, len aby presvedčil ostatných, že je to dobrý nápad. Dobré. Je to *jeho* problém. Potrestám ho. Ale zároveň mu dám, čo chcel.

Postava, ktorá má *Odvahu* ako slabosť, je Líška. V podstate je to švihák a vynikajúci šermiar, ale meč je jediná pevná vec, ktorú má na tele. Ak prídu or-

kovia, bude prvý, kto zatrúbi na ústup. Dám pozor na to, aby si všimol niečo, čo ho vystraší natoľko, že sa oddelí od skupiny. Rozdeľuj a panuj.

Dve dámy tu majú Medveďa a Líšku. Medveď sa ničoho nebojí a nenechá si ujsť príležitosť, aby to dokázala. Líška je v tajnom mileneckom vzťahu s Medveďom, čiže tých dvoch nerozdelí nič. Dala by zaň aj život. Medveď to vie, lenže je ženatý a teda sa zmieta v neistote. Medzi nimi kľíči Vzťah. Jeden z nich jednoducho bude musieť spraviť prvý krok. Výborne. Tých by som mal vybavených.

Ďalší dvaja. Sokol a Vlk. Títo dvaja to dokážu zvládnuť. Ak nadíde problém, každý sa na nich bude obracať o pomoc. Vlk miluje súboje (postava i hráč), a v podstate sa na to teší. Dám mu príležitosť sa predviesť (hráčovi i postave). Sokol je tichá postava – väčšinu času je zavesený na Vlkovi – a teda títo dvaja budú bojovať spolu.

Čiže máme dvoch, ktorí utečú, dvoch, ktorí sa budú vzájomne ochraňovať, jedného, kto baží po vedomostiach a dvoch, ktorí sa vrhnú do boja.

Pripravím im teda orkov, ktorí sa zjavia na prirodzenom moste nad zdanlivo nekonečnou priepasťou. Mostík bude dostatočne široký na boj, ale dostatočne úzky na to, aby sa z neho dalo spadnúť..

Pre bojazlivú Líšku si pripravím spektru. Z tej pustí do gatí a bude mať dosť. Zvyšok zamestnám orkami. Spektra bude nádherná žena, ktorá mu bude niekoho pripomínať. Možno si spomenie, že ju videl na obraze v matkinom zámku. Dotkne sa ho a on omdlie. Keď sa zobudí (alebo ho zobudia ostatní), zistí s hrôzou, že vo vlasoch má biely prameň a pravé oko je zrazu strieborné. Ešte netuším, čo to znamená, ale na to budem mať čas neskôr.

Pre dvoch Zamilovaných si pripravím orkov, ktorí uchmatnú tú slabšiu (Líšku, ktorá má Silu ako slabinu) a hodia ju do priepasti. Medveď ju bude chcieť zachrániť, čo bude risk Sily – s tým nebude mať problém. Použijem orkovu Silu na to, aby to bol vzdorovaný risk. Viem, že Medveďova Sila je päť a má navyše vhodný *aspekt*, čiže Medveď bude môcť hádzať najmenej ôsmimi kockami. Dám orkovi dostatok kociek na to, aby to predstavovalo nejakú prekážku. Nech sa zapotia. Medveď pravdepodobne uspeje, ale stále to nebude len tak. A úbohá Líštička bude mať možnosť vidieť, ako ju jej veľký krásny Medveď zachráni v poslednej chvíli. Výborné.

Medzičasom bude mať Sokol a Vlk plné ruky práce s odrážaním orkov – budú musieť zabrániť tomu, aby sa dostali späť na mostík. Ale boj nie je všetko. Spravím to ešte zaujímavejšie. Orkom dám luky. Dobré ste počuli. Luky. A taktiku. To ich zastihne nepripravených. Luky?!?! Nech sa Sokol a Vlk zamestnajú.

Medzičasom prekvapí zvedavého Hada ork plížiaci sa zozadu so zakrvavenou dýkou. Vyzerá, že... spieva magický spev?

Po skončení boja (a po tom, čo sa spamätá úbohá Líška) si dvaja zaľúbenci užijú klasický moment „ďakujem ti, že si mi zachránil život.“ Vlk a Sokol zažijú príbeh, o ktorom si môžu porozprávať. A Had nájde zvitok v jazyku, ktorému nebude rozumieť. Nebude to jazyk čiernokňazníckych vládcov. Nebude to vénsky jazyk. Bude to niečo... iné.

Päť minút na toalete. Som pripravený. Samozrejme, že v samotnej hre sa mnoho vecí neudeje podľa plánu. Ale mám aspoň ciele, ktoré chcem dosiahnuť a to je viac než majú oni.

Máte tu teda skutočný príklad improvizácie. Ako som to spravil? Jednoducho.

Počúval som hráčov. Viem, čo chcú. Dám im čo chcú. Had chce tajomstvá. Vlk a Sokol chcú dobrodružstvo. Medveď a Líška túžia po Vzťahu. Slabá Líška chce byť komickým prvkom. Dám im čo chce a len zabezpečím, aby ich poháňali vášne.

(Môj redaktor si žiada príklad.)

Jeden z najslávnejších zloduchov vénskej literatúry je Gróf Kether. Dovolil som si ho predstaviť v mojej hráčskej skupine. Bol šarmantný, vtipný, neodolateľný... a totálne šialený. Ale nie v tom tradičnom bwahaha štýle. Naopak, ukážem vám, ako vyzeralo jeho šialenstvo.

Na chvíľu som sa zamyslel, čo by Kether mohol spraviť každej z postáv, keby mal na to príležitosť. Nepozeral som sa na to, čo považovali postavy za cenné alebo osobné. Nie, nie, nie. Práve naopak. Pozrel som sa na to, čo postavy *chcú*. A potom som sa zamyslel nad spôsobom, ktorým by im to Kether mohol poskytnúť.

Situácia sa vyvinula tak, že Kether mal túto možnosť v prípade mladej Medvedice menom Lyssa. Lyssa nemala veľmi v láske vénsky dvor. Nepáčili sa jej strojené spôsoby, pretože namiesto nich si cenila česť a úprimnosť. Nemala rada dômyselnosť, ale milovala Silu. Nikdy sa necítila spokojná s tým, že je vénom a dokonca to ani nikdy nezakrývala. (Tri veci!)

Dokonca nemala rada ani svojho muža. Myslela si, že je to slaboch, ktorý je na nej závislý. Ale bol pre ňu užitočný, pretože naň zvalila bremeno Činností ročných období. Na konci každého herného sedenia hráčka Lyssy bedákala nad tým, ako sa nemôže zba-

viť svojho manžela. „Keby sa len našiel niekto, kto ma ho zbaví.“

Asi už šípate, kam to smeruje.

Keď ho Lyssa prvýkrát stretla, vedela, čo je zač. Prefikaná Líška, ktorá sa neštíti škandálov. Vonkoncom však netušila, že Kether tuší o veciach z jej minulosti a použije ich v tú pravú chvíľu. A tá prišla na maškarnom bále. Obliekol si rovnaký kostým ako jej láska spreď mnohých rokov. Nič netušiac Lyssa ho považovala za niekdajšieho milenca a keď ju požiadal, aby si s ním vypila pohár vína, nebol odmietnutý.

Temná sieň. Sviečky. Vôňa ambry.

Veľká kazeta na stole. Lyssa sa pýta, čo to je. Muž v kostýme ju nabáda, aby ju otvorila. „Je pre teba.“ Povie. Otvorí ju a vo vnútri nájde hlavu svojho muža.

„Keby sa len našiel niekto, kto ma ho zbaví.“

Netušil som, ako zareaguje, ale ma to ani nezaujímalo. Chcel som na tom založiť scénu.

Každý hráč mal inú cestu a použil som tú, ktorej hráča som dostal na rad ako prvého. Eventuality, nie plány.

Ťažisko

Jedna z myšlienok, s ktorými som sa pohrával, je idea „ťažiska“ (*spotlight*, v divadle reflektor, ktorý nasvecuje hlavnú postavu v scéne, pozn. prekl.) Tento pojem som si nevymyslel, pretože o ňom rozpráva množstvo ľudí², ale bavil som sa s ním chvíľu preto, že som tomu chcel dať vlastnú formu.

V každom hernom sedení si vyberte jedného hráča. Na tomto hráčovi je ťažisko (píšem ho kurzívou, keďže tým zavádzam pravidlo.) Na tomto hráčovi je potom dôraz v hre. Rozprávač a ostatní hráči sa spo-

² Používa ich napr. Primetime Adventures.

ločne snažia, aby hráčov vén bol stredobodom tohto sedenia.

Použitie ťažiska vám umožňuje zamerať všetky sily na jediného hráča. Poproste ostatných hráčov, aby prebrali roly dôležitých nehráčskych postáv.

Ťažisko je zároveň na jednej z postáv. Ostatní hráči pomáhajú rozprávačovi, aby urobil zo sedenia výnimočnú udalosť. Na každého raz príde rad. Hráč bude hrať postavu z príbehového pozadia hráčskej postavy.

Postava nech má ťažisko len raz za rok. Zameranie si striedajte a takýmto spôsobom si pomáhajte pri rozprávaní príbehov ich postáv.

Prepletajte pozadia

Ak nájdete v príbehových pozadiach dvoch postáv spoločný prvok, skúste nájsť spôsob, akým ich cezeň prepojíte.

Ak má jeden vén obľúbeného strýka a iný vén hľadá muža, ktorý zabil jej matku... obe nehrácke postavy môžu byť *tým istým* človekom.

Jeden vén ukrýva pomer s vydatou ženou a iný podozrieva ženu, že mu zahýba. Hádajte, kde je ten spoločný prvok?

Pozorne čítajte pozadia hráčov. Ak budete dávať dostatočný pozor, nájdete množstvo spôsobov, ktorými dosiahnete, že vás postavy budú milovať. Alebo nenávidieť. Ale to je nakoniec jedno.

VÝNIMOČNÁ HRA

Teraz by ste už mali mať vybudovaný dostatočný základ na to, aby ste vedeli, ako viesť hru HotB. Nasledujúce sekcie vám poskytnú konkrétne rady. Infor-

mácie, ktoré budú nasledovať, sa týkajú najčastejších otázok hráčov, ktorí testovali túto hru.

Užite si ich.

PRIDEĽOVANIE ŠTÝLU

Jedna z hier, ktoré som predtým napísal, používala mechanický bonus, ktorý mohol byť používaný na odmeňovanie hráčov. Áno, tou hrou bolo *7th Sea* a mechanikou boli kocky drámy.

Keďže som mal možnosť *hrať* v niekoľkých sedeniach *7th Sea*, viem povedať, že základný rozdiel medzi hrou, ktorú som viedol ja a hrou, ktorú viedli ostatní rozprávači, spočíval v rozdeľovaní kociek drámy. Podobne ako v prípade bodov štýlu, kocky drámy odmeňujú hráčov za hranie „za postavu“ (*in character*) a za „hranie v žánri“. Tam, kde som ja dával za herné sedenie tucet kociek, ostatní rozprávači pridelovali jednu či dve. Dohromady. Keď som sa spýtal „Prečo nedávate viac kociek?“ odpoveďou takmer vždy bolo „No veď my sme si mysleli, že sú určené na mimoriadne príležitosti. Ak nastane niečo nezvyčajné.“

Nuž, aby som zabránil zlému pochopeniu, vysvetlím to ešte raz, pretože chcem, aby bolo jasné, čo tým myslím. Odpovedzme si na otázku „Koľko bodov štýlu by som mal pridelovať.“

Odpoveď? „Kilá.“

Robia hráči veci, ktorými si komplikujú situáciu? Dajte im štýl.

Používajú stávky, ktorými si sťažujú život? Nech sa páči, body štýlu.

Dali do hry prvok, z ktorého vám padla sánka? Zaslúžia si body štýlu.

Odmeňujte tvorivosť hráčov bodmi štýlu. Koniec-koncov, body štýlu napomáhajú behu vecí. Pomocou nich si môžete obnoviť *Aspekty*, dávajú vám rozprávačskú právomoc, pomocou nich viete používať *Požehnanie*... štýl je vždy užitočný. Rozdávajte ho. Ako cukríky.

Počas jedného sedenia zvyknem rozdať minimálne desať bodov štýlu a odporúčam hráčom, aby robili to isté. Odmeňte ostatných hráčov štýlom.

Zároveň tiež platí, že čím viac bodov rozdáte, tým viac ich hráči *použijú*. A my chceme, aby hráči používali štýl. Najmä na to, aby do hry prinášali niečo svoje. Vždy, keď sa ma hráč opýta otázku týkajúcu sa *Shanri*, takmer bez výnimky odpoviem, „Netuším,“ a poukážem na ich body štýlu.

„Ako ďaleko je odtiaľ zámok grófa Kethera?“

„Poznal som Sharu, keď som bol mladý?“

„Kde je môj starší brat?“

Dajte im možnosť odpovedať na vlastné otázky pomocou bodov štýlu. Čím viac ich rozdáte, tým viac ich budú mať na to, aby prispievali do hry a tým menej budete musieť uvažovať vy.

Nebráňte im v kibicovaní. Verte mi, šesť či sedem ľudí, ktorí uvažujú nad odpoveďou a pretekajú sa v tom, kto povie lepšiu vec, je len dobré. Ak im dáte veľa bodov štýlu, len ich v tom podporíte.

Dajte im štýl!

[*vynechaná stať Different Viewpoints*]

ŠTÝL A NEHRÁČSKE POSTAVY (PRE ROZPRÁVAČOV)

V kapitole pre hráčov ste mali možnosť vidieť časť o rozdávaní bodov štýlu pre nehrácke postavy. Ak nie, prečítajte si ju hneď teraz.

V skratke som tam uviedol, že hráči vás môžu odmeňovať za to, že ste strašne dobrý alebo strašne svinský rozprávač, pridelovaním bodov štýlu vašim nehráčskym postavám. Nehrácke postavy potom môžu používať body štýlu presne tak ako hráči: zamietajú vyvolávanie aspektov, vetovať stávky a podobne.

Našťastie ich viem presvedčiť, aby tie body naozaj pridelovali, pretože ak budem dobrým rozprávačom a oni ma za to odmenia bodmi, použijem ich naozaj na *zlé veci*... veď uvidíte.

Ak hráči investujú body štýlu do postavy, v skutočnosti *investujú* do samotnej postavy. Hovoria tým „Táto postava sa mi páči a chcem ju vidieť viac.“ To je dobrá vec, pretože takýto vklad príleje viac oleja do ohňa zrady.

Prejdime si ešte raz, čo môže nehrácka postava robiť s bodmi štýlu:

Zamietnuť vyvolanie aspektu: Ak sa hráč snaží vyvolať aspekt nehráckej postavy, tá môže minúť dva body na to, aby tomu zabránila.

Vetovať stávku: Ak hráč použije stávku na to, aby uviedol nejaký fakt o nehráckej postave, tá môže minúť bod štýlu na to, aby povedala „Nie, to nie je pravda.“ Hráči to môžu robiť, tak prečo nie aj nehrácke postavy?

Definovať svet: Hráči majú možnosť minúť bod štýlu na to, aby zaviedli do hry nejaký drobný pravdivý fakt. To isté môžu robiť aj nehrácke postavy: vedia minúť bod štýlu a tým definovať nejaký pravdivý fakt o postave hráča. Najmä v prípade, ak už hráčovi došli body štýlu.

Čím viac investujú hráči do nehráckej postavy, tým silnejšiu ju robia. Čím je nehrácka postava sil-

nejšia, tým je pre hráčov užitočnejšia... a tým viac škôd narobí, keď hráčov podrazí a stratia v nej sporenca.

Ešte bolestivejšie je, keď sa ukáže, že nehráčska postava bola celý čas zradkyňou.

Ukážte hráčom, že investovať štýl do postáv má zmysel. A neobávajte sa toho, že si prečítajú túto časť. Neobávajte sa ničoho. To, že nik v Shanri nenosí čiernu, má zmysel.

Takto totiž nedokázate pohľadom odlíšiť dobrých od zlých.

Definovať seba. Najdôležitejšou (a poslednou) vecou, ktorú môže nehráčska postava dosiahnuť pomocou štýlu je definovať veci týkajúce sa jej samej. Použitie štýlu slúži na to, aby uviedla o sebe nejaký pravdivý fakt. Jej otca, matku, motívy, túžby. Hocičo. Ak dáte nehráčskej postave štýl, spravíte ju skutočnejšou.

A nebezpečnejšou.

Samozrejme, nebezpečnejšou len pre jej nepriateľov.

