

Rýchly sprievodca oldschool hramím

Táto knižočka predstavuje úvod do hranie ducha starej školy (ktoré budeme v preklade nazývať *oldschool* hranie). Bola napísaná s prihliadnutím na hráčov, ktorí začali hrať fantasy rolové hry — povedzme, že — po roku 2000. Je však užitočná aj pre dlhoročných hráčov, ktorí sa počas rokov pomaly uberali k modernému štýlu hrania.

Ak si chcete vyskúšať jednorazové hranie nulte edície a vyberiete si napríklad bezplatné pravidlá *Swords and Wizardry*, vytlačíte si pravidlá a začnete hrať spôsobom, na ktorý ste zvyknutí, zrejme zistíte, že vaše sedenie bude totálne o ničom. Jednoducho začnete mať dojem, že v nulte edícii chýba veľké množstvo dôležitých pravidiel. Táto edícia sa však od neskorších hier neodlišuje v samotných pravidlách, ale v spôsobe, ktorým sa používajú. Medzi nul-toedičným a moderným spôsobom hrania je v skutočnosti až taký veľký rozdiel, že som si ho dovoľil vyjadriť v štyroch „zenových momentoch“, kde sa základné princípy moderného hrania zdajú byť postavené na hlavu. Sú to oblasti, kde zrejme budete musieť úplne prevrátiť i tie najzákladnejšie prístupy k hre, čo je podmienkou pre uchopenie podstaty tohto štýlu. *Zenovými* momentmi sa nazývajú preto, lebo na prvé počutie znejú pre ucho moderného hráča ako niečo úplne zlé a mimo misu. Ak však prijmete zrkadlovo obrátenú logiku tohto prístupu, zrazu vám to začne dávať zmysel práve tak, ako sa to stalo Alici v ríši za zrkadlom.

Všeobecne o štyroch zenových momentoch

Hranie *oldschool* hry sa značne odlišuje od moderných hier, v ktorých pravidlá pokrývajú množstvo špecifických situácií. Nul-toedičné pravidlá vás naozaj nezahrnú veľkým množstvom špecifických návodov — dôvodom však nebola snaha autorov šetriť papierom. Pristupujte k nej ako ku hre, ktorú ste nikdy predtým nehrali. Považujte ju za hru, kde pravidlá predstavujú vodidlá, ktoré sú interpretované rozhodcami.

Prvý zenový moment: Zásady namiesto pravidiel

V oldschoolovom hraní väčšinu času nepoužívate pravidlá, ale vytvárate zásady. Táto veta znie na prvé prečítanie jednoducho, ale na jej správne uchopenie je potrebný istý záblesk osvietenia. Hráči môžu opisovať ľubovoľnú akciu bez toho, aby sa museli dívať do denníka postavy a zisťovať, či to ich postava dokáže. Oproti tomu je tu rozhodca, ktorý používa zdravý úsudok na to, aby rozhodol, čo sa stane alebo aby hodil kockami, ak má dojem, že je v tom akýsi prvok náhody, a následne pokračoval v hre. To je dôvod, prečo majú postavy na svojich denníkoch tak málo čísiel a nevela konkrétnych schopností. Množstvo záležitostí, ktoré sa v moderných hrách vyhodnotia výzvou „hodte si na...“ (napríklad odstránenie pasce), sa v oldschoolových hrách riešia pozorovaním, premýšľa-

ním a experimentovaním. Prekonávanie prekážok býva omnoho viac „rukolapné“, než ste zvyknutí. Pravidlá slúžia na to, aby z nich čerpal rozhodca, a nie hráči. Tí majú v rukách nástroje pozostávajúce pozorovaním a opisom. Pravidlá sú určené len pre rozhodcu. Jednoduchý príklad: prepadlisko. Tradičný prístup k nultoeďným pasciam je nasledovný: ľahko ich odhalíte pomocou desaťstopovej tyče, ktorou budete preskúmať terén pred sebou. Ak šliapnete na prepadlisko, je šanca 1 zo 6, že doň spadnete. To je všetko, čo sa týka popisu — a predstavuje to kontrast s modernými hrami, v ktorých sa obvykle nachádzajú povolania so špeciálne vymedzenými schopnosťami odhalovania a odstraňovania pascí. Pozrime sa na to, ako sa možno vysporiadať s prepadliskom v duchu nultej edície s porovnaním s modernými prístupmi.

Poznámka: V nasledovných príkladoch bude Rozprávač v modernej hre tak trochu nezáživný chlapík, pokiaľ pôjde o dodávanie atmosféry a koloritu do hry. Nebude to preto, že chceme ukázať moderné hry v zlom svetle. Predpokladáme, že väčšina čitateľov pravidelne hráva moderné hry a vie dobre, že takýto prístup nie je nudný. Robíme to preto, aby sme zvýraznili, kedy a ktoré pravidlá sa používajú v modernom hraní a dali ich do kontrastu so situáciami, keď sa v oldschoolovom hraní aplikovať nezvyknú. Skrátka, moderný Rozprávač bude v ukážkach explicitne ohlasovať všetky pravidlá, ktoré používa, čo nie je obvyklý spôsob, akým moderné hranie skutočne prebieha.

Prepadlisko (moderný štýl)

Rozprávač: Pred vami je chodba široká desať stôp, ktorej koniec pohlcuje tma.

Peter: Hľadám pasce.

Rozprávač: Aké máš cieľové číslo pre vyhľadávanie?

Peter: 15.

Rozprávač: Usúdi, že prepadlisko v chodbe je „typické“, čo znamená, že Peter musí hodiť 15 a viac. „Hod si k 20.“

Peter: 16.

Rozprávač: Skúmaš podlahu pred sebou a vidíš tenkú prasklinu. Vyzerá to na prepadlisko.

Peter: Môžem ho zablokovať?

Rozprávač: Aké máš na to cieľové číslo?

Peter: Dvanásť. Hodil som 14.

Rozprávač: Opatrnými pohybmi si zablokoval padací mechanizmus, takže pasca vás už neohrozí.

Peter: Prejdeme cez ňu. Idem prvý.

Prepadlisko (stará škola)

Rozprávač: Pred vami je chodba široká desať stôp, ktorej koniec pohlcuje tma.

Peter Zlodejoid: Postupujeme pomaly vpred a podlahu opatrne preskúmvame koncom našej desaťstopovej tyče.

Rozprávač: *plánuje povedať, že tyč dokáže dotykom spustiť pascu, lenže zrazu si čosi uvedomí: „Počkať, počkať, veď vy už tú tyč nemáte. Nakrmili ste ňou kamennú sochu!“, (Ak by družina mala tyč, Peter by odhalil pascu automaticky).*

Peter: Ja som ten idol nechcel kŕmiť, to on mi ju zožral, keď som ho štuchal do hlavy!

Rozprávač: Tak či onak tú tyč už nemáš. Ideš do chodby?

Peter: Nie tak rýchlo. Čosi šípim. Vidím na podlahe nejaké medzery, pukliny, napríklad v tvare štvorca?

Rozprávač: zamyslí sa nad tým, pretože presne tým smerom, kam sa Peter pozerá, je možné vidieť pascu... ak by nebola tma. „Na podlahe je kopa medzier, puklín, priehlbin. Ak by tam aj pasca bola, určite by si ju zrakom len tak neodhalil.“ (Iný rozhodca by sa však mohol bez problémov rozhodnúť, že Peter pascu uvidí, pretože sa díva tým správnym smerom.)

Peter: Dobre. Vyťahujem z batoha vak na vodu. Chcem na podlahu vyliat trochu vody. Odtečie niekam nadol alebo odhalí nejaký vzor?

Rozprávač: Nuž, voda stečie tak, že odhalí štvorcovú dlaždicu na podlahe, ktorá je niekoľko milimetrov nad jej úrovňou.

Peter: Vyzerá to na skrytú pascu?

Rozprávač: To nie je vylúčené.

Peter: Môžem ju skúsiť zablokovať?

Rozprávač: Ako?

Peter: Neviem, mohol by som si hodiť kockou na zablokovanie mechanizmu?

Rozprávač: Nevidíš žiaden mechanizmus. Ak naň stúpiš, sú tam pánty, dlaždica sa sklopí a ty spadneš do jamy. Čo sa tu dá zablokovať?

Peter: No netuším. OK, skúsime to opatrne obísť.

Rozprávač: Tak ste ju obišli. Naľavo i napravo od dlaždice je dvojstopová medzera, ktorou viete prejsť.

Iný príklad

Skok nindžu (moderný)

Tento príklad začneme uprostred súboja.

Rozprávač: Nachádzate sa vo vyvýšenine desať stôp nad zemou. Pod vami vidíte goblina, ktorý chce zaútočiť na kňaza Františka.

Peter Zlodejoid: Uchopím meč čepelou kolmo k zemi a hrotom nadol a zoskočím z vyvýšeniny tak, aby som meč zabodol do goblinovho

chrbta, pričom chcem, aby moja váha dala rane veľkú silu a spôsobila veľké zranenie.

Rozprávač: To fakt?

Peter: No jasne!

Kňaz František: No to ma podrž, je to tu zase.

Rozprávač: Akú odbornosť používaš?

Peter: Nemám na to žiadnu odbornosť, ale to mi neprekáža. Chcem to skúsiť, aj keď nie som trénovaný.

Rozprávač: Nemáš žiadny Útok zo skoku alebo niečo podobné?

Peter: Nie.

Rozprávač: Takže obyčajný útok. Ak by si mal nejakú vhodnú zručnosť, mohol by si si pri útoku započítať bonusové zranenie.

Peter: Dobre, hádzem... Dva.

Rozprávač: Žiaľ, netrafil si sa. Navyše si sa rozčapil na zemi a teda ležiš.

Peter: Ale to nie je fér! Ak to bol obyčajný útok, nemal som pri ňom ako skončiť na zemi. Keby to bolo riziko výmenou za lepší útok, vedel by som to prijať, ale môj skok začal z výhodnej taktickej pozície a čo som dostal?? Len bežný útok, kde som bez akejkoľvek šance skončil ležiaci na zemi. Nie je to fér.

Rozprávač: Dobre, lenže aj keby si mal bonus +2 za to, že si vyššie než protivník, netrafil by si.

Peter: Chcem len povedať, že neexistuje žiadne pravidlo, ktoré hovorí, že po takomto útoku musím ostať ležať na zemi.

Kňaz František: Útočím na goblina.

Rozprávač: Dobre, ako chceš. Hod' si na skákanie, cieľové číslo 10 a ak uspeješ, znamená to, že si dopadol na nohy bez toho, aby si sa zvalil na zem.

Kňaz František: Útočím na goblina.

Peter: Hodil som 9, ale mám bonus Obratnosti +2, teda výsledok je 11.

Rozprávač: OK, tak si nespadol.

Kňaz František: Útočím na goblina.

Skok nindžu (old school)

Rozprávač: Nachádzate sa vo vyvýšenine desať stôp nad zemou. Pod vami vidíte goblina, ktorý chce zaútočiť na kňaza Františka.

Peter Zlodejoid: Uchopím meč čepelou kolmo k zemi a hrotom nadol a zoskočím z vyvýšeniny tak, aby som meč zabodol do goblinovho chrbta, pričom chcem, aby moja váha dala rane veľkú silu a spôsobila veľké zranenie.

Rozprávač: To fakt?

Peter: No jasne!

Kňaz František: No to ma podrž, je to tu zase.

Rozprávač: *rozhodne sa, že dá Petrovi hod na útok. Úspech mu umožní udeliť väčšie zranenie, zlyhanie spôsobí niečo nemilé.* Vyskočil si z vyvýšeniny. Hod si na útok.

Peter: Dobre, hádzem... Dva.

Rozprávač: Pri výskoku si sa potkol a pri páde bojuješ o to, aby ti nevypadol meč z rúk. Nemotorne si dopadol na goblina a obaja ste skončili vedľa seba na zemi. Okrem toho je možné, že pri páde si sa zranil. Hod si znovu na útok.

Peter: Hodil som pätnásť.

Rozprávač: Pichol si sa do lýtka... hádž na zranenie.

Kňaz František: Hod čo najviac.

Peter: Fero, vieš čo...?? Dva.

Rozprávač: Utrýžil si dva body zranenia. Za samotný pád však nemá žiadne zranenie, lebo ho stlmil goblin. Obaja teda ležíte na zemi a vedľa vás je František, ktorý je úplne mimo z toho, čo sa práve stalo.

Kňaz František: Vidím, že goblin je rozťahnutý na zemi a tak sa ho pokúšam zabiť jednou ranou môjho palčátu.

Rozprávač: Hod si na útok.

Peter: Vôbec nechápem, prečo ležím na zemi.

Rozprávač: Hodil si dva, čo je hod o ničom, zápasil si s mečom a si na zemi. Ak by si zasiahol, spôsobil by si goblinovi dvojnásobné zranenie.

Peter: A to si kde vyčítal?

Rozprávač: Nikde, práve som si to vymyslel. František, hod si na útok.

Druhý zenový moment: Schopnosti hráča, nie postavy

Pôvodné *D&D* a *Swords & Wizardry* sú hry, v ktorých sa schopnosť hráča používa i v situáciách, keď sa iné hry odkazujú na denník postavy. Neexistuje žiadny hod na „všimanie”, ktorým zistíte, či vaša postava zahliadla skryté pasce a páky; nejestvuje tu hod na „blafovanie”, ktorým automaticky okabátite podozrievavého strážnika a nie je tu ani „vycítenie motívu” pomocou ktorého zistíte, či sa niekto nesnaží oklamať vašu postavu. Je na vás, aby ste povedali rozhodcovi, kde hľadáte pasce a ktoré páky skúšate ťahať. Je na vás, aby ste rozhodcovi povedali všetky tie báchorky, ktorými chcete presvedčiť strážnika. A je na vás, aby ste sa vycítili, či sa snaží niekto vašu postavu obalamutiť sladkými rečami. v nultoedičných hrách sa neustále pýtate, hovoríte rozhodcovi na čo všetko sa vaša postava pozerá a neustále sa pokúšate experimentovať. Hody kockou sú omnoho zriedkavejšie než v moderných hrách.

Tieto hry tiež nie sú simuláciami toho, čo dokáže trpaslík narodený v tom a tom meste s takou a takou inteligenciou dosiahnuť,

ak sa stretne s takou či onakou prekážkou. Hranie v starom štýle je o tom, aby vaša postava prežila a stala sa legendou. Schopnosť hráča predstavuje strážneho anjela postavy — nazvite to šťastím, intuíciou alebo akokoľvek inak — ale to neznamená, že ak má postava nízku inteligenciu, nesmiete využívať svoje hráčske schopnosti naplno. Hranie roly je síce prirodzenou súčasťou hry, ale nemusíte byť siamským dvojčaťom svojej postavy.

Naučte sa utekať. Dobrý Rozprávač je nestranný: nedrží ani s postavami ani s príšerami. Na druhej strane však nehraje turnaj voči hráčom, kde je obmedzovaný pravidlami a nptený stavať pred hráčov na mieru stavané, primerane silné a vyvážené výzvy. Je neutrálny posudzovateľ dobrodružstiev postáv vo fantastickom svete, ale *NIE* v „hernom prostredí“. Už na prvom poschodí starobylej hrobky sa môžu nachádzať výzvy, ktoré sú jednoducho nezdotateľnou prekážkou pre začínajúcich dobrodruhov. Spýtajte sa jednorukého štamgasta v krčme, možno vám o tom povie viac. Ak vám nenapadne hľadať po krčmách jednorukých pijanov, považujte to za poznámku k vašim hráčskym schopnostiam.

Tretí zenový moment: Hrdinský, nie supermanský

Hry starej školy sa odohrávajú v rozsahu ľudských schopností a nie v štýle superhrdinov s nadpozemskými schopnosťami. Na prvej úrovni sú dobrodruhovia len o niečo zdatnejší než bežný človek, a sú nutení žiť len zo svojich nápadov a ostrovtipu. Dokonca aj keď sa im podarí vyšplhať sa do výšav moci, nezískavajú superschopnosti či obrovské hodnoty v základných atribútoch na denníku. Skutočné vysokoúrovňové postavy sú tie, ktoré nahobili počas svojej kariéry množstvá vzácnych predmetov, neraz požívajú veľký politický

vplyv a vlastnia pevnosť či iné veľké sídlo. Ak čelia bežným protivníkom, sú smrtiaci... ale nie neporaziteľní. *Old school* hry (opäť podotýkam, že je to otázka vkusu) sú fantasy príbehmi o ľuďoch bez nadľudských schopností — o ľuďoch, ktorí sú len o niečo silnejší než vy, prípadne majú pár drobných magických schopností, a o ich ceste k trónu či k postu legendárneho čarodeja. Nerozprávajú o hrdinoch, čo dokážu už na začiatku hry naraz zmlátiť desiatich dedinčanov s vidlami. Začiatok dobrodružovej kariéry sa odohráva v skutočnom drsnom svete a ani neskôr sa nestane silnejším než drak. Na vyšších úrovniach možno porazí draka vďaka magickému meču či kúzlami, ale nikdy nie tým, že ho zdrapí za krk a uskrtní v súboji jeden na jedného. Ak by sme použili analógiu z komiksov, vaše postavy nebudú Supermanmi, ale stanú sa Batmanmi. Ale nezačnú ako Batmanovia, práve naopak — na konci sa nimi stanú. Batman je o niečo rýchlejší a silnejší než obyčajní ľudia, má kopu prachov, svoje útočisko, komorníka, pomocníka (Robina) a skvelé hračky, lenže ani napriek tomu nedokáže skákať z mrakodrapu na mrakodrap, kedy sa mu zachce. Ak sa vám zdá, že cesta k Batmanovi vás nenaplní tak ako dobrodružstvá so Supermanom, *old school* herný štýl zrejme nebude pre vás tým, čo tvorí dobrú a vzrušujúci fantasy. Hranie v štýle *old school* je o triumfálnej púti, kde sa z drobného človečička stane legendárny hrdina, a nie o tom, ako sa z legendy stane nadľudský poloboh. Samozrejme, príbehy druhého typu nie sú zlé, ibaže fantasy v starom štýle sa viac zhoduje s príbehmi prvého typu.

Štvrtý zenový moment: Zabudnite na „vyváženosť hry“

Herná kampaň v starom štýle sa odohráva vo fantasy svete plnom nástrah, protikladov a prekvapení. Nie je to „herný svet“, ktorý

záračným spôsobom stavia pred postavy len také výzvy, ktoré dokážu vzhľadom na svoje schopnosti v konečnom dôsledku prekonať. Družina postáv nemá žiaden „nárok“ stretávať len také príšery, ktoré dokáže poraziť, ani „nárok“ nadabiť na pasce, ktoré dokážu obísť či zablokovať, ba ani „nárok“ poukázať na konkrétne pravidlo z príručky, či dokonca „nárok“ hádzať kockami vždy, keď majú pocit, že si to zaslúžia. Takéto situácie nie sú chybami v pravidlách, znamenajú len, že na vyváženosť hry sa v *old school* hrani nekladie až taký veľký dôraz. Nie je to partia strategickej hry, kde hrajú hráči voči Rozprávačovi. Ide skôr o príbeh, v ktorom sa používajú kocky: hráči opíšu svoje akcie, rozhodca opíše výsledok a vďaka ich spoločnému úsiliu z toho postupne vzíde zaujímavá história (či už s hrdinským alebo katastrofickým koncom), z ktorej bude rozhodca prekvapený nemenej než ostatní hráči.

Pravidlá nie sú krehký džbán, ktorý pukne kvôli drobnej nepozornosti, či preto, že ktorási postava sa stane na chvíľu mocnejšou než ostatní, alebo nebodaj preto, že akýsi súboj bude „príliš ťažký“. Nie je vylúčený ani omyl rozhodcu, to však nie je tragédia. Rolová hra je ako internet — ten sa tiež nepokazí preto, že stlačíte pár nesprávnych klávesov. Herný balans preto nie je kritická záležitosť.

Treba však povedať jednu vec: tak ako hráči nemajú právo spoliehať sa na pravidlá z príručky, rozhodca nemá absolútne právo preberať kontrolu nad hráčskymi postavami. Nesmie povedať, čo hráčske postavy robia alebo hovoria (okrem prípadu, že sú pod kontrolou mágie, napr. kúzla „Očar osobu“) — to je výhradne na rozhodnutí hráčov. Rozhodca v *old school* hrách má omnoho väčšie právomoci než v moderných hrách, čo ho môže navádzať na to, aby rozhodoval aj za hráčske postavy. Ak sa tak nebodaj stane,

hra prejde do režimu, kde jeden začne rozprávať príbeh a ostatní si len hádžu kockami. Podobne ako v moderných hrách takéto správanie mimoriadne škodí zábave v hre. Ak v šachu nehýbete figúrkami súpera, tak v nultoedičných (ale aj moderných) hrách nehrať za postavy hráčov.

Tipy pre hráčov

1. Považujte celé územie, ktoré ste zmapovali, za bojové pole. Nemyslite si, že príšery sa pred vami zamkli do jednotlivých miestností, kde na vás budú čakať. Práve naopak, môžu sa hýbať po chodbách a napádať vás z boku. Ustanovte si bezpečné miesta, kde sa vaša družina môže stretnúť v prípade neúspechu a zaujať obranný postoj voči prípadným útočníkom.
2. Preskúmajte miesta skôr, než do nich vkročíte. Vyhýbajte sa náhodne sa potulujúcim príšerám, ktoré majú pri sebe len málokedy niečo hodnotné. Do jaskyne ste vošli hľadať miesta bohaté na poklady a ak sa pokúsite zabiť každú príšeru, ktorú stretnete, vyčerpáte si sily potrebné pre súboje so silnejšími a bohatšími protivníkmi.
3. Nemyslite si, že porazíte každú príšeru, ktorú stretnete.
4. Kreslite si mapu alebo prinajmenšom schému prechodov medzi miestnosťami. Ak sa stratíte, môžete sa dostať do strašných problémov — najmä v prípade jaskýň, kde sa potulujúce príšery generujú veľmi často.
5. Pýtajte sa množstvo otázok. Hľadajte. Pátrajte. Pozerajte sa. Pýtajte sa na netypický vyzerajúcu štruktúru stien. Testujte podlahu skôr než na ňu stúpíte.
6. Ochraňujte svojho mága. Je to vaša jadrová strela.

7. Najmite si kanonenfutr. Dajte pozor na to, aby vás nezačal považovať za ľahkú korisť, z ktorej možno získať poklady.
8. Kopije obvykle siahajú dostatočne dopredu — až za prvý rad bojovníkov. Najatá falanga dedičanov často funguje dobre.
9. Skôr než vyrazíte do jaskyne sa popýtajte jednorukého invalida v krčme; možno si spomenie na niekoľko dôležitých detailov o území.

Tipy pre Rozprávača

Už ste si zrejme uvedomili, že vaša úloha v *oldschoolovej* hre je úplne iná než v prípade moderných hier. Vaša úloha nie je pamätať si pravidlá a dokázať ich správne používať; práve naopak — musíte na mieste vytvárať rozhodnutia a farbisto ich opisovať. Vašou úlohou je odpovedať na hráčske otázky (neraz od boku) a dávať hráčom priestor na to, aby mohli robiť množstvá a množstvá rozhodnutí. Sami ste jedinou príručkou pravidiel; okrem vás neexistuje iná. Tak ako si hráči musia uvedomiť, že ich postavy sa nepohybujú v spravodlivom prostredí, kde sú výzvy šité na ich mieru, vy sa musíte naučiť, že situácie sa neriadia pravidlami z príručky, ale vašimi rozhodnutiami. Zamerajte sa na to, aby boli situácie zábavné a nie na to, aby sa sa odohrávali „správne“.

Tao Rozprávača: Cesta vázy dynastie Ming

Ak sa máte rozhodnúť medzi predvídateľným, dobre odohratým súbojom alebo bojom, kde sa lámu meče, ľudia padajú, niekto sa kvôli úderu do brucha poveracia, helmy sa kotúľajú vďiaľ, ktosi sa

zamotal do závesu a deje sa množstvo vecí mimo záberu písaných pravidiel: vyberte si cestu chaosu. To je pravidlo vázy dynastie Ming. Prečo? Pozrime sa na to takto: V strede miestnosti sa nachádza stôl, na ktorom je položená váza z doby dynastie Ming. Okolo nej sa odohráva strašná mela: zbrane rinčia, stoličky letia krížom, svišťa šípky z kuše. Prirodzene, žiadne pravidlo nerozhodne, či vďaka nešťastnému zásahu váza spadne a rozbije sa alebo nie. Myslím, že nemusím pokračovať, ale pre istotu ešte chvíľu budem. Či už niekto hodí jednotku alebo trojku alebo ak sa aj nestane nič dramatické, je nezodpovedné, aby ste ako Rozprávač nespustili domino udalostí, ktoré sa bude točiť okolo vázy. Letiaci meč možno zasiahne nohu stola; váza začne vratko tancovať po stole... kto ju chytí? Kto sa vrhne skokom cez celú miestnosť, aby ju zachránil? O tom je hra. Je to nefér? Nuž, rozhodne je to mimo rozsahu existujúcich pravidiel. Je však vašou úlohou, aby ste vytvorili udalosti, ktoré sa vymykajú kliše „Hádzem na útok, oni hádzu na útok, hádzem na útok“.

Zlé hody v súboji môžu viesť k spontánnym zlým dôsledkom (nezabudnite to používať aj na protivníkov, nielen na hráčov). Vôbec nepotrebujete tabuľku zlých rozhodnutí — vytvorte ich na mieste. To platí aj naopak: dobré hody môžu viesť k mimoriadnym dôsledkom: možno odzbroja protivníka, zhodia ho na zem, vrhnú oproti stene a spôsobia mu väčšie zranenie, stiahnu ho k súperovi. Opäť: vymýšľajte ich na mieste. Nezabudnite na vázu Ming!

Tao Rozprávača: Cesta losej hlavy

Bez hodov na všímanie či automatické získavanie informácií prichádzajú hráči o možnosť riešiť problémy hodmi kockou a využíva-

ním štatistík v denníku postáv. Namiesto toho musia uvažovať, čo je miesto, kde do hry vchádza zručnosť hráča. Porovnajte nasledovné dva príklady preskúmania miestnosti, v ktorej sa nachádza tajný výklenok schovaný za trofejou hlavy losa visiacej na stene.

Tajomná losia hlava (moderný štýl)

Peter Zlodejoid: Otvárame dvere. Čo sa nachádza v miestnosti?

Rozprávač: Žiadne príšery. Je tam stôl, stoličky a na stene visí trofej — losia hlava.

Peter: Prehľadávam miestnosť, za Hľadanie mám bonus +5. Hádzem 19, čiže dohromady 24.

Rozprávač: Skvelý hod. Zistil si, že doska, na ktorej je losia hlava pripevnená, má pánty a je za ňou tajný výklenok.

Tajomná losia hlava (old school)

Peter Zlodejoid: Otvárame dvere. Čo sa nachádza v miestnosti?

Rozprávač: Žiadne príšery. Je tam stôl, stoličky a na stene visí trofej — losia hlava.

Peter: Skontrolujeme pohľadom podlahu a strom: ale ešte nejdeme dovnútra. Ak sa na stene ani na strope nenachádza nič podozrivé, skúsime prehmatať podlahu desaťstopovou tyčou, a až potom ideme dnu. Ale opatrne!

Rozprávač: Nič zvláštne. Ste dnu.

Peter: Prehľadávam miestnosť.

Rozprávač: Čo hľadáš?

Peter: Veľmi pozorne prejdem očami stôl a stoličky, či tam nie je nič podozrivé, a potom ich prehmatám rukami, či mi niečo neušlo.

Rozprávač: Nič.

Peter: Len tak náhodou ... nesledujú ma oči losa?

Rozprávač: Nie.

Peter: Skontrolujem tú trofej.

Rozprávač: Ako?

Peter: Skúšam točiť rohmi, pozrieť sa do tlamy, skúsiť, či sa nedá odsunúť alebo odklopiť.

Rozprávač: Skúšať ju odklopiť, a zistíš, že to ide.

Peter: Skúšam ju úplne odklopiť celkom na bok.

Rozprávač: Je tam tajný výklenok.

Inými slovami, hody kockami nie sú skratka alebo barlička, ktorá vám odhalí všetky pasce v jaskyni alebo za vás vyrieši všetky hádanky. To sa týka aj blokovania pascí (pokiaľ nemáte medzi sebou zlodeja).

Možno si hovoríte, že to je strašný žrút času. Samozrejme, takéto podrobné skúmanie miestností či územia trvá o niečo dlhšie než v moderných hrách. Nultá edícia je však hra o prieskume, hľadaní a odhaľovaní faktov práve tak ako je hrou o súbojoch. Ako plynul čas, herní dizajnéri postupne usúdili, že hra sa má zamerať na boje a filmové situácie hry a menej na situácie, kde sa „márni“ čas vyšetrovaním a prieskumom. V súbojových systémoch sa objavovalo čoraz viac a viac podrobností a hody kockami nahradili tie časti hry, ktoré boli venované mapovaniu, všímaniu si detailov, experimentom a logickým úvahám. Nemyslite si však, že fáza preskúmania robí z celej hry slimáka. Súboj je v nultej edícii omnoho svižnejší, aby ostalo viac času na preskúmaniaciu/premýšľaciu časť hry. Z mojich skúseností vyplýva, že herné sedenie v duchu nultej edície umožňuje hráčov zažiť omnoho viac súbojov a nemenej vyšetrovaní a bádání než by poskytol rovnaký časový rámec pri použití treťoedičného D&D. Štvrtá edícia D&D pôsobí dojmom, že súboje budú ešte rýchlejšie než v D&D 4e (hra je zatiaľ natoľko

čerstvá, že som nemal možnosť hrať viac než tri sedenia), napriek tomu to, čo som napísal vyššie, stále platí — i keď možno do niečo menšej miery.

Tao Rozprávača: Majte v sebe umenie abstraktného boja

Jedna z notorických opakovaných kritik hier v *old school* štýle smeruje na štýl súbojov. „Hádzem k20, netrafil som. Hádzem k20, Trafil som. Hádzem k20, zase som netrafil. Ešte raz hádzem k20, a ani teraz som netrafil.” Pravda je, že s výnimkou veľmi krátkych a nedôležitých bojových stretnutí sa *oldschool* súboje vôbec takto neodohrávajú. Inak by to bolo naozaj o ničom.

Vysvetlenie, prečo *oldschool* súboje nie sú nudné (ba dokonca sú omnoho pestrejšie než súboje v moderných hrách), spočíva vo veciach, ktoré nie sú spomenuté v príručkách, ale napriek tomu sa môžu v boji prejavíť. V týchto hrách sa môže hráč pokúsiť o čokoľvek, čo mu napadne, a následne to opísať. Jeho postava nemusí mať žiadnu schopnosť definovanú v rámci pravidiel hry na to, aby to mohla dosiahnuť. Môže sa pokúsiť skočiť nohami napred medzi dvoch oponentov, alebo sa zavesiť na luster a počas hompáľania zasahovať protivníka, zosmiešňovať protivníka, ktorý následne rozhnevaný prebehne rovno cez padacie dvere... možností je mnoho. To samozrejme neznamená, že vo svojich úmysloch hneď uspeje. Je na vás, aby ste sa s týmito pokusmi tvorivo a spravodlivo vysporiadali, aby ste zistili, aká je pravdepodobnosť úspechu a následne hodili kockami. Možno sa stane, že vaša reakcia bude zamietavá: „to v žiadnom prípade nebude fungovať; na to si ani nebudem hádzat’.” Ak hráči naozaj pochopia — čo môže chvíľu trvať — že vôbec

nie sú obmedzovaní schopnosťami, odbornosťami, zručnosťami, či pravidlami, ukáže sa, že súboj môže byť veľmi zaujímavý.

Popri tom je vašou úlohou tiež využívať udalosti, ktoré sú mimo rozsahu pravidiel. „Hodil si jednotku, vyletel ti meč z ruky,” alebo „Hodil si jednotku, potkol si sa a si na zemi,” či „Hodil si si jednotku, meč sa ti zapichol do škáry medzi kamennými blokmi podlahy”. To platí aj naopak: „Fíha, hodil si 20, roztočil si sa a môžeš z otočky zaútočiť ešte raz,” alebo „Super, hodil si 20, zabil si škrata jednou ranou, jeho telo odletelo nabok a krv vyšplechla do očí jeho spoločovníka, ktorý nebude toto kolo útočiť,” či „Hodil si 20, vykopol si mu meč z ruky, aj keď sa ti ho nepodarilo zabiť.” Uvedené príklady naznačujú, ako sa možno vysporiadať s kritickými úspechmi (teda zokami na kocke) ale i neúspechmi (hod jednotky). Každý výsledok je jedinečný a žiadny z nich sa neopiera o pravidlá z príručky — stačí, že ich vymyslíte na mieste. Pri rozhodovaní ste konzistentní, pretože nízke hody vedú k zlým výsledkom a naopak vysoké hody spôsobia dobré výsledky — ale to, čo sa naozaj stane závisí od vás a od toho, čo považujete za realistické alebo naozaj zábavné.

Pestrosť a štava súbojov sa však nemajú prejavíť len pri házani dvadsiatok a jednotiek. Postava môže úspešne vyskočiť na stôl, ale ten sa pod jej váhou zlomí. Luster, na ktorom sa kolíše hrdina, sa zrazu odtrhne a postava nechtiac dopadne medzi nesprávnu skupinu protivníkov. Prišera zasiahne hrdinu, ktorému vypadne z ruky fakľa. Tesne minutý útok odsekne ozdobné operenie na kohosi helme. Všetky tieto prvky zlepšujú *oldschool* súboje a významne ich odsúvajú z nudných postupností hodov kockami na čosi napínavé a vzrušujúce. Prirodzene, nemusí to znamenať, že každý zásah mečom a každý pohyb v súboji musí byť vyšperkovaný vašimi podrobnými popismi. Je to záležitosť nastavenia tempa a úprimne poveda-

né, nedokážem vysvetliť ako to robiť dobre, okrem poznamenania, že určite na to prídete sami.

Nezabúdajte na to, že nielen hráči majú právo používať netradičné taktické manévry. Aj príšery môžu robiť nečakané veci: hodiť laviacu, ktorou sa pokúsia zasiahnuť obe postavy naraz, protivníci, ktorí sa sami vrhnú do boja visiac za luster, a tiež akékoľvek iné ťahy, ktoré sa v hrách so zväzujúcejšími pravidlami vyskutujú omnoho zriedkavejšie.

Nakoniec nezabudnite dodať do bojovej scény zopár „hračiek“: lavice, miesta, kde môžete útočiť zhora, šmyklivé miesta a podobne. Tempo tohto abstraktného súboja súvisí s tým, že finty hráčov i príšer sa nemusia riadiť pravidlami, ktoré treba vyhľadávať v príručkách a tak nenastávajú zbytočné prietahy. Je to na vás: vy ste príručka.

Z času na čas sa stane, že priebeh *oldschool* súboja nebude práve takýto. Niektoré boje môžu byť menej podstatné a teda nik sa nebude trápiť s vymýšľaním mimoriadnych manévrov a ak sa nevyskytne ani kritický úspech, ani fatálne zlyhanie a družina si nemieni zašpiniť ruky, tak takýto súboj nebude vyžadovať žiadne prehnané taktické uvažovanie ani na strane hráčov ani na strane Rozprávača. Majú potom takéto súboje zmysel? I krátke a nepodstatné súboje vyžadujú míňanie zdrojov. A keď hovorím o krátkych súbojoch, mám na mysli veľmi krátke a rýchle. V moderných hrách pozostáva súboj z mnohých špeciálnych ťahov alebo z používania množstva pravidiel, čo zaberá čas. „Nepodstatný“ súboj tak býva totálna strata času. V starých pravidlách však môže krátky súboj trvať do piatich minút, neraz ešte menej. Krátke súboje sa tak stávajú nástrojom, ktorým možno obráť hráčov o ich vzácne zdroje v pretekoch s časom. Dôsledkom bude, že hráči sa začnú vyhýbať málo významných súbojom, v ktorých nebude vidina množstva pokladov.

Chcú totiž hľadať dúpätá a pokladnice a nemárniť čas zabíjaním všetkého, čo stretnú počas cesty do nich. Klasické dobrodružstvo v starom štýle neraz obsahuje „potulujúce sa monštrá“, ktoré môžu náhodne prepadať družinu, čo nejeden moderný hráč považuje za nezmyselnú zbytočnosť. To však nie je pravda. I to je ďalší prípad boja s časom — ak postavy nie sú bystré a nebudú sa čo najskôr uberať k dúpätám a pokladniciam, ak sa začnú zdržiavať nepodstatnými vecami a nezmyselne potulovať hore-dole, začnú strácať životy a kúzla v súbojoch, za ktoré nezískajú prakticky žiadnu odmenu. (Mimochodom, to je tiež dôvod, prečo staré hry odmeňujú skúsenostnými bodmi nielen zabíjanie príšer, ale aj získavanie pokladov). Ak sú skúsenostné body udeľované len za zabitie príšery, hráči začnú všetkých protivníkov považovať za významných a nebudú mať dôvod vyhýbať sa súbojom. V prípade, že sa najlepším zdrojom skúsenostných bodov stanú poklady a zároveň bude hra o pretekoch s časom, hráči budú motivovaní využiť všetky svoje skúsenosti a tvorivosť na vyhnutie sa súbojom, ktoré len míňajú ich zdroje. Budú sa musieť sústrediť len na samotnú podstatu misie, ktorú musia splniť skôr než budú príliš slabí, aby ju úspešne ukončili.

To je (prinajmenšom jeden) dôvod, prečo je súboj abstraktný. Popri tom rýchle súboje zaberajú aj omnoho menej herného času. V komplexných hrách sa totiž hráči neraz musia zastaviť a porozmýšľať nad ďalších „ťahom“, podobne ako to robia v šachu. (Počul som, že niektorí Rozprávači využívajú kuchynský časovač, aby zabránili prílišnému natahovaniu.) V abstraktných súbojoch starého štýlu sa to jednoducho nedeje (ak nebodaj áno, tak mimoriadne zriedkavo). Takéto súboje otvárajú dvere jednej z najdôležitejších črt *old school* hrania: ten bezhraničný pocit, že „všetko je možné“.

Tao Rozprávača: Cesta Donnerovcov¹

Silnou zložkou *old school* hrania je takzvaný „manažment zdrojov“. Kúzla sa míňajú, životy postáv ubúdajú, fakle vyhorievajú a jedla je čoraz menej. Tento element hry sa v neskorších edíciách minimalizoval (najmä v prípade štvrtej edície), pretože vznikol názor, že účtovníctvo bežných vecí (jedla a fakiel) je zbytočné. Je na tom čosi pravdy — slabý rozhodca v ňom môže narobiť zmätok a naozaj s zabiť veľa času. Na druhej strane si treba uvedomiť jednu vec: manažment zdrojov je srdcom nultoeďickej hry. Dokonca by som to nazval piatym zenovým momentom, ale ukazuje sa, že tento prvok je prítomný i v neskorších hrách — hoci v omnoho menšej miere. Tak či onak, z perspektívy rozhodcu by ste mali viesť hru spôsobom, kde vzrušenie a napätie narastá s tým, ako družina postupuje čoraz hlbšie a hlbšie do nebezpečnej zóny a zdroje neustále ubúdajú.

Bude to však vyžadovať isté umenie: vysokoúrovňové dobrodružstvá nemajú byť o odopieraní jedla a fakiel, ale o neposkytovaní priestoru pre obnovu životov a kúziel. Pravda, na nižších úrovniach môže byť jedlo a svetlo kľúčom k úspechu či zlyhaniu misie (nezabudnite, že nultá edícia je o tých malých bežných ľuďoch).

Uvediem niekoľko kľúčových bodov k vedeniu dobrodružstiev a prvkov, ktoré sú dôležité, aby bol manažment zdrojov prínosný a vzrušujúci a nestal sa otravným účtovníctvom. Po prvé, potrebu-

¹ Donnerovci boli výprava amerických pionierov, ktorí sa v pol. 19. storočia vydali na púť do Kalifornie. Neprezieravo zvolená „skratka“, ich zaviedla do pohoria Sierra Nevada a vyústila v katastrofu, kde museli štyri mesiace čeliť strašnej zime a snehu, chorobám a nedostatku snehu. Výpravu prežila sotva polovica členov, i to za cenu kanibalizmu.

jete zaviesť sledovanie času v jaskyni, pretože len tak budete môcť hráčom kedykoľvek ohlásiť, ktoré zdroje uvedené na ich denníkoch postáv si majú odškrtnúť. Ak stratíte prehľad o uplynutom čase, hra utrpí na kvalite. Po druhé, hráči by mali mať možnosť rozhodnúť sa medzi neustálym postupom alebo medzi včasným únikom z jaskyne. Potreba postupovať, i keď sa zdroje míňajú je očividným rizikom a preto by sa v hre mali prejavovať prvky, ktoré budú podnecovať hráčov, aby nezastali, a zvažovali, či si ich postavy oddýchnu, vyliečia sa a doplnia kúzla. Príkladmi motivujúcich a odradzujúcich prvkov sú: (1) vysoké ceny ubytovania v hostinci, (2) odmena od miestneho zemana za včasné splnenie úlohy (ktorá každým dňom klesá), (3) únoscovia hrozia zabitím väzňa, a dokonca môžu stanoviť lehotu, keď sa tak stane, (4) cesta späť bola zahradená pascou, padacími dverami alebo ju stráži monštrum a je potrebné nájsť iný spôsob návratu, (5) družina sa stratila, či už kvôli teleportačnej pasci alebo zlej mape, (6) poklad, ktorý družina hľadá, sa môže stratiť, či postupom času ubúda, (7) družine povedia, že sa nemá vracieť, kým nesplní úlohu — osvedčený trik v prípade, že sa družina zaplietla s miestnymi zákonmi, (8) stávka či podobná situácia, kde družina príde v prípade neúspechu o peniaze alebo utrpí na povesti, ak sa v dohodnutom čase nevráti s príslušným množstvom pokladu, (9) družina musí pred každým vstupom do jaskyne zaplatiť istý obolus. Som si istý, že budete mať aj ďalšie nápady. Dobrodružstvo v sebe musí niesť náboj pretekov s časom, aj keď nemusí byť vyhranené. (Príkladom je cena ubytovania, ktorá predstavuje len minimálny zápas s časom, v porovnaní so včasnou záchranou rukojemníka, ktorá je na opačnom konci rizika.)

Na vyšších úrovniach budú od vás vyžadovať preteky s časom o niečo väčšiu tvorivosť — najmä preto, že by sa z nich nemal stať

nástroj, ktorým natlačíte hráčov do konkrétneho dobrodružstva. Mala by im byť ponechaná možnosť voľby, kam pôjdu a aké dobrodružstvá chcú riskovať. Preto sa vyhýbajte nadužívaniu dobrodružstiev typu „ak nezachránite princeznú, kráľ vás pošle na šibenicu”. Z času na čas je to síce užitočné východisko pre zápletku, pretože i útek pred kráľovskou gardou predstavuje jednu z možností pre dobrodružstvo, ale nikdy neoberte hráčov o právo voľby. Posledné pripomienky: Vy ste príručka. Žiadna iná príručka nejestvuje. Spravte to rýchle, spravte to farbisté a spravte to tak, aby mali hráči neustálu možnosť voľby.

Ako začať

Krok 1: prečítajte si zenové momenty. Ak vo vašej mysli nevyvolajú náhle „aha!”, nechajte ich bokom, prečítajte si pravidlá nultoedičnej hry, ktorú mienite hrať a následne sa k nim vráťte. Náhľad do pravidiel vám pomôže prísť k „aha!” momentu.

Krok 2: stiahnite si hru *Swords and Wizardry* (dostupná v angličtine z Lulu.com) alebo pôvodné príručky *Dungeons and Dragons* (dostupné v angličtine na Paizo.com a inde). *S&W* predstavujú nultoedičné pravidlá v prehľadnejšom a aktuálnejšom spôsobe a môžete ich považovať za mostík medzi svetom nultoedičných pravidiel a svetom, ktorý ich zhromaždí na jednom mieste a predstaví spôsobom, ktorý je známy i súčasným hráčom. Ak sa do *oldschool* štýlu zamilujete, môžete nahliadnuť do pôvodných nultoedičných príručiek, ktoré majú väčšiu hĺbku a atmosféru než *S&W*.

Krok 3: Pristupujte k čítaniu pravidiel tak, ako keby išlo o úplne čerstvú hru vydanú len predvčerom a to renomovaným naklada-

telstvom. Najmä v prípade, že sa dívate na pôvodné pravidlá D&D (prezývané „Original D&D”), zistíte, že informácie sú rozhádzané po príručke podivným spôsobom, ale to by nemal byť problém — stránok je naozaj len pár.

Krok 4: Rozhodnite sa, ktoré dobrodružstvo povediete. Pracujem na úvodnom module nazývanom „Hrobka Železného boha”, ktoré bude dostupné na bezplatné stiahnutie, ale prirodzene, existuje aj množstvo iných možností.

Krok 5: Oboznámte sa s dobrodružstvom. Pred začiatkom hrania si ho celé prečítajte.

Krok 6: Odohrajte dobrodružstvo a užite si ho!

A Quick Primer For Old-School Gaming, napísal Matthew J. Finch a Mythmere Games, © 2008

Swords & Wizardry je registrovaná obchodná značka Matthewa J. Fincha.

Dostupné online na <http://www.lulu.com/shop/matthew-finch/quick-primer-for-old-school-gaming/ebook/product-3159558.html>

Preložil alefo, 2012

2 Modul bol medzičasom dokončený, ale na rozdiel od pôvodného úmyslu autora nie je zadarmo. Zakúpiť si ho možno na lulu.com, „<http://www.lulu.com/shop/matthew-finch/tomb-of-the-iron-god/ebook/product-3727728.html>”