Na další level
Hrátky s hráči
DA Drbna – Nejlepší průpovídky

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
15. března 2011, ročník 3, číslo 3



Obsah:

Na další level 4
Teranell

I malé střípky mohou velmi chybět 5
Wingy

Nejlepší průpovídky 6
Falianne

Světy podobné světu Dark Age 7
Tindo

Kámen a krev – Juraj Červenák 8
Teranell

Soutěž o nejlepší čtenářskou recenzi 9
Redakce

Hrátky s hráči 10
Pavettka

Sunset – Vlčí píseň 12
Angeluss

Hravý Mirror

Angeluss

Není to tak dávno, co na jednom z fór kdosi (tuším, že Eugene) prohlásil, že na DA už nějakou dobu nejde o hraní, ale o pár přátel, kteří většinu z nás na serveru drží. Za sebe doufám, že tomu tak není, protože na setkání s přáteli žádný speciální server nepotřebuji.
Herní část DarkAge je stále velmi důležitá. Dokazuje to existence nováčkovských projektů, které o sobě v tomto čísle dávají opět vědět. Taky připravované single questy mající zbrusu novou adminku. Ta by se nám mohla představit článkem v některém z příštích čísel. Dokazuje to i nový, převratný systém expování, s jehož výhodami vás uvnitř podrobně seznámí Teranell.
Hra je zkrátka něco, co k DarkAge a potažmo i k Mirroru neodmyslitelně patří. Proto neváhejte a začtěte se do aktuálního čísla. Můj výčet hravých článků totiž rozhodně nebyl vyčerpávající, stačí tedy otočit na další stránku a najít si ten svůj. A protože hravosti opravdu fandíme, jako bonus přidáváme i pár soutěží, které by se do budoucna měly objevovat pravidelněji.

Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fórum DAily Mirror.

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Angeluss


Teranell


Matob


Falianne


Enefa

Ilustrace na obálce: Morna
Autoři textů: Angeluss, Falianne, Pavettka, Teranell, Tindo, Wingy
Korektury a editace: Teranell
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník třetí, číslo 3.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 15. 3. 2011.



Na další level,

aneb o novém systému expování

Březen je tu a s ním i avizovaná změna v jednom z nejdůležitějších pilířů oficiálních questů na DA, udělování zkušeností postavám. Kdy, za jakých okolností a hlavně proč k tomu došlo? Na počátku byla nespokojenost. Ta je obvykle klíčem každé změny, neboť co je dobré, to není potřeba jakkoli zásadně upravovat. Starý systém expování se ovšem už delší dobu jevil jako hrubě nevyhovující a s blížícím se spuštěním Rébusů a čím dál častěji diskutovanými Single Questy vyvstala potřeba vrátit expům z oficiálních jeskyní jejich dřívější hlavní roli ještě palčivěji.

Kdy, jak a hlavně proč

Důvodů, proč si staré hodnocení žádalo změnu, je hned několik. Ten zdaleka nejdůležitější je přitom viditelný hned na první pohled – ano, samozřejmě mluvím o nemožně pomalém postupu postav po úrovních. Za pět let existence serveru se jen zlomku hrdinů podařilo překročit hranici šestého levelu, na němž se dělí jednotlivá povolání. Přitom se nedá říci, že by hráčů usilujících o vylepšení svých postav bylo málo, právě naopak – počet oficiálních questů na DA stoupal (a neustále stoupá), přesto však byl viditelný pokrok na poli levelování téměř mizivý.
S tím vším souvisí důvod číslo dvě, již méně zjevný, nicméně stejně alarmující. Body zázraků, které byli vytrvalí hráči schopni vydolovat za měsíc z modulu Hádanek, mnohdy převyšovaly počet zkušeností, jež získávali pro své postavy v questech (zde je vedle nízké hodnoty průměrně udělovaných expů součinitelem také nepříliš vysoká aktivita většiny dobrodružství). Oficiální jeskyně jednoduše nehrály tak důležitou roli, jak by měly, a tak se přirozeně objevila nutnost navrátit jim původní pozlátko a poněkud motivovat hráče i zájemce o výcvik, aby obnovili své nadšení a úsilí z předchozích let.
Poslední ze stěžejních důvodů, které nás dohnaly ke změně roky zavedeného systému, byl fakt, že se staré expování velice špatně učilo. Bylo nepřehledné, obtížné pro pochycení a naprosto nejednotné. Přestože před lety došlo k vytvoření zcela nového Ukázkového questu, v podstatě neexistoval žádný jednotný rámec, návod či tabulka, která by PJům jasně říkala, jak expovat (neodpustím si přitom poznámku na okraj – onu pověstnou „Jonovu tabulku“, jíž se mnoho vypravěčů dle svých vlastních slov v případech nouze sem tam řídilo, vídaly zkušenější kostky u svých kolegů přibližně stejně rády, jako učitelé a profesoři u svých studentů taháky). Vše se odvíjelo od systému „odkoukej od ostatních“, což bylo ze zásady špatně a už dlouhou dobu volalo po nápravě.

Toto vše a mnohé další bylo na podzim loňského roku (též na popud některých ohlasů z Hráči sobě) prodiskutováno na fórech oficiálních PJů a po krátké době došlo k sestavení menšího teamu, který se měl na vytváření nového systému podílet. Práci provázelo několik drobných problémů, nicméně zrealizovat původní nápad se nakonec podařilo – a výsledek si můžete na vlastní kůži vyzkoušet už teď.

V čem to tedy vězí?

Jistě jste si již stačili všimnout, že nynější přidělování expů nemá podobu číselné hodnoty, nýbrž známky zastoupené písmenem. Důvod je prostý – každému písmeni náleží implicitní počet expů, jež je pod něj zahrnut, a který se dá nadále korigovat znaménky + a -. Jedná se v podstatě o stejný princip, jakým je slovní hodnocení ve škole. Primární snaha byla, aby k příspěvkům bylo odteď přistupováno jako k celkům, které se také budou jako celky hodnotit, a to zařazením do kategorie nadprůměrných, lehce nadprůměrných, průměrných atd., přičemž každé z nich náleží jedno z již zmíněných písmen.

K čemu to všechno?

V minulosti byl značný problém s expováním příspěvků založených na dialogu, popřípadě na jakékoli nedějové situaci. Běžnou praxí bylo spíše vypočítávat, co v příspěvku je a co v něm naopak není – a pokud chyběla slavná, stokrát omílaná „akce“, bylo to vždy špatně. To se odteď mění. Hlavním hodnotícím kritériem se stává celková zábavnost a čtivost příspěvku. Pokud postava dokázala popostrčit situaci zajímavým směrem, nebo třeba jen předvedla vynikající RP ve shodě s charakterem a přesvědčením, dokázala vás rozesmát či zaujmout velmi hezky napsaným, atmosférickým a čtivým příspěvkem, proč ji za to neocenit, přestože se nejednalo o sekání hlav ale „jen“ o rozhovor mezi dvěma hrdiny? Kdo z vás by si chtěl pročíst detailní popis kategorií, může nahlédnout do úvodu Ukázkového questu.

Co to tedy pro vás a vaše vypravěče znamená?

V první řadě více expů a rychlejší postup po úrovních, jak již bylo řečeno. Hodnota zkušeností udělovaných za průměrný příspěvek se z přibližně čtyř až pěti zvýšila rovnou dvojnásobně. Počet expů nutných pro přestup na další úroveň (stejně jako systém dovedností) přitom zůstal zachován.
Dalším významným přínosem, který si od nového systému slibujeme, je celkové zjednodušení a zpříjemnění obecně nenáviděného expovacího procesu a (snad už definitivní) odstranění tendence k neustálému snižování hodnoty udělovaných zkušeností. Kontroly v podobě půlročních hodnocení dohlížitelů samozřejmě fungují i nadále, nové hodnocení však v sobě zahrnuje o něco méně hnidopišství a více svobody pro vypravěče.

Za sebe i za zbytek celého tvůrčího teamu doufám, že se s touto novinkou co nejdříve sžijete a budete v ní stejně jako my spatřovat pouze výhody.

I malé střípky mohou velmi chybět

další díl nováčkovského projektu

Ve třetím díle nováčkovského projektu Radulesku hovořil o změnách, které postihnou Tvorbu postavy, tedy o něčem, co se nejspíš dotkne všech uživatelů DA. V dnešním (čtvrtém) dílu se opět vrátíme k něčemu, co mnozí z vás nemusí ani zaregistrovat – změnám v Ukázkovému questu. Jak to spolu souvisí? Uvidíte vzápětí.

Teď si určitě říkáte, že zase někdo přišel s křížkem po funuse. Nové expování už přece všichni znají, a co jiného se asi tak v ukázkáči měnilo? Zatím neměnilo, ale změní… K čemu vlastně Ukázkový quest slouží? Mnozí tvrdí, že především ke sjednocení expování. PJ neustále hodnotí něco, čemu říká „RP“… Nikdy vám nepřišlo zvláštní, že máme hodnotit hraní charakteru, a přitom ho ani u jedné z postav v Ukázkovém questu neznáme? Právě to bychom chtěli napravit.
Vede nás k tomu ještě jedna věc: v minulém dílu bylo, doufám, jasně ukázáno, jak je důležitá tvorba postavy. Sama to důvěrně znám z pozice chůvičky:

„Ahoj, jsem tu nový, jak se mám zapojit?“
„No, obvykle tu hrajeme v questech – takže se podívej na Verbíře, najdi si příběh, který se ti bude líbit, a vytvoř pro něj postavu. Pak zkus kontaktovat PJ.“
Následuje 5 minut ticha.
„Mám to. Co dál?“
„Já se na tu postavu podívám, jo?“

———

Alien – barbar válečník – zmatené zlo

Věk 19	*Síla 17/ +3*
Váha 98	*Obratnost 10/ 0*
Výška 205	*Odolnost 16/+2*
	Inteligence 8/-1
	Charisma 3/-5

———

„Aha… Takže si otevři osobní deník a podívej se do něj. Máš tam ještě dvě prázdná okénka: historie a vzhled. Zvládneš je doplnit?“
„E? Co? Co tam mám psát?“
„Do historie patří vše, co tvá postava dodnes prožila. Máš mladou postavu, takže většinu ti asi zabere to, jak a kde vyrůstala a proč odtamtud odešla. Ve vzhledu pak má být napsáno to, co na ní člověk vidí, když s ní pobude řekněme 10 minut v jedné místnosti… Takže popis postavy, vybavení a základní rysy chování.“
„Aha, hele, to je složitý… Můžu se někde na něco takovýho kouknout?“

A v tuhle chvíli je chůvička v pasti. Zvlášť, když se snažíte radit ještě půl hodiny a hráč stále není schopen ani napsat, jestli je královským synem nebo potomkem pasáčka vepřů.
V takovou chvíli by se velmi hodilo hráči ukázat nějakou postavu, kterou považujeme za dobrou, ale kde ji sehnat? Můžeme vytáhnout některou z našich – ale kde neustále brát tu sebedůvěru, abychom tvrdili, že jsou opravdu dobré? Člověka navíc nebaví donekonečna ukazovat jen několik svých postav. Tím méně, když pak začne potkávat své klony v rukou zcela nezkušených hráčů. Vy svůj klon aspoň poznáte, ale co ti nebozí PJs okolo, kteří netuší, odkud vítr vane? Proto jsme se rozhodli vytvořit ke jménům a obrázkům v Ukázkovém questu i skutečné postavy. Doufám, že se tam s nimi brzy setkáte a že vám budou k užitku.
Abychom však nevyžrali všechnu zábavu zase my, nechali jsme něco také na vás. Jednu postavu si napíšete sami. Kdy a jak uvidíte někdy začátkem dubna, až vyhlásíme soutěž. Takže se těšte… A ostřete tužtičky.







Nejlepší průpovídky

**Tentokrát k pobavení nabízíme výběr těch nejlepších hlášek posbíraných za poslední roky.
Bohužel, ne vše může projít přísnou cenzurou...**



„Nikdy nevíš, čí zadek se to před tebou vrtí.“
Životní moudro ala Stranger

„Nejlepší zelenina je přepasírovaná přes krávu nebo přes prase!“
Teranell

„Já ho přece nevydírám. Jen mu vysvětluju, jaké dvě varianty budoucnosti má před sebou.“
Hrun v krčmě U Dona Simona

„Hrát druhé housle je naprosto normální!“
Milwa



„Umění žít spočívá v tom, umět se včas rozhodnout, na co se dřív vysrat.“
Kwjetak

„Přijít za šéfem se slovy ‚já bych chtěl přidat‘, tak mi na to řekne: ‚Žádnej problém. Přidej.‘“
MNK

„Třeba už existuje bezdrátovej kabel.“
George

„Kdo má ego větší než péro, ten je zákonitě debil.“
Teranell

„Já věřím, že se už nebudu muset nikdy vdávat…“
DonSimon

Stranger: „Pustíš mě? Potřebuju na záchod…“
Perilan: „A ty mě taky sereš!!!“ (*drsný výraz*) „Seď a chčij!!!“

„Ty vole, už třetí sud, letos nějak jedem!“
„Kdepak, tenhle už je pátej. Jsme rychlejší než s Likérem.“ (*výraz hlubokého zamyšlení*) „To je nějaký podezřelý.“ (*podezíravý pohled na všechny přítomné*)
Anonymové z Megáče



„Já byl malej, nemocnej, byl jsem v inkubátoru, myslím…
No, Sparťani by mě hodili ze skály.“
„To by ovšem přišli o dobrého bojovníka.“
(*5 vteřin*)
„A prafotbalistu.“
(*5 vteřin*)
„A filozofa…“
(*5 vteřin*)
„A vůbec… Máš naštěstí rodiče s nesparťanskými sklony.“
Eugene & Kayla

Světy podobné městu DarkAge

Navštěvujete i jiné weby s podobným zaměřením jako má Dark Age? Pokud ano, jaké jsou jejich přednosti?

Petwald:
„Ne. Dříve jsem chodil i na Andor, ale ač se mi tam líbila větší variabilita povolání postav a možnost nákupu výzbroje a výstroje, opustil jsem ho z jediného důvodu: psaní příspěvků s grafickým rozlišením všech nuancí mi přišlo oproti systému používanému na DA mnohem komplikovanější."

Pavettka:
„Chodím na více serverů. Na některé jsem se podívala jenom letmo, zkusila si oťukat komunitu a šla dál, protože mě nezaujaly. Mezi ty patří například Abarin a Lasombra. Abarin je těžko uchopitelný a není tak pěkně udělaný, jako je tomu u jiných. Lasombra má malou základnu zajímavých lidí (alespoň pro mě), je to banda tmářů, kteří umí dobře kopírovat Aragorn, ale tím to končí.
Servery, které navštěvuji víceméně pravidelně, ačkoliv tam nejsem úplně aktivní, jsou DračíDoupě.cz, Andor a Aragorn. DračíDoupě má vyzrálou komunitu, která preferuje hraní naživo. Jsou to starší, zkušení lidé, anebo takoví ti mladší, kterým byste netipovali pod dvacet. Dají se tam tedy rozebírat různé teorie hraní, které se odvíjejí z jejich letitých zkušeností nebo z jejich zájmů a hobby.
Andor má mladou, akční a aktivní komunitu. Jejich srazy na Vítkově, když jsem měla ještě trochu času a účastnila jsem se, byly v duchu zkoušení točení s ohněm, šermu a dobrého pokecu. Andorská komunita je pevná, silná a provázaná.
Aragorn je server s velmi mladou komunitou. Mezi ní jsem stará bréca, ale jde tam vidět ta akčnost – když někdo něco chce, třeba si to i naprogramuje a už to jede. Lidé blbnou, server žije, takže se tam, dle mě, dají realizovat větší a náročnější projekty, protože se pro ně vždycky někdo najde. Navíc, podporují hru na chatu, a to nejsilněji ze všech."

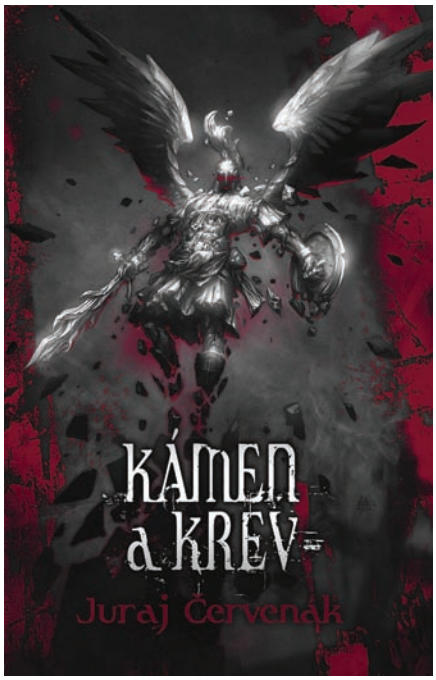
Silenec:
„Server podobný DA navštěvuji pouze jeden, a to Andor. Za největší přednost tohoto serveru považuji jeho grafické rozhraní, některé funkce a taktéž i velký počet jeskyní, byť mnoho z nich po krátké době umírá. Pokud bych měl jmenovat některé konkrétní vychytávky, tak je to možnost předávání postav mezi hráči, zdůraznění důležitých příspěvků na fórech, oblíbení si důležitých herních příspěvků a editovatelnost vlastností postavy.
Zdaleka největší výhodou daného serveru je pro mě ale existence hry Baldur's gate, kterou (stejně jako Asterion apod.) tady na DA nenacházím."

Dawon:
„Momentálně nenavštěvuji žádnou jinou stránku s DrD tématikou. Proč? Zkoušel jsem pár jiných DrD webových her, ale žádná mě nezaujala (možná proto, že už jsem byl zvyklý na DA a fungovat na dvou hrách současně bych asi nezvládl). Takže zatím jsem (a myslím, že i v budoucnu zůstanu) věrnou duší DA. ;-)"

Aglar:
„Dark Age jsem našel náhodou ve chvílích nudy a od té doby jsem tomuto serveru věrný. Co se týče jiných webů s podobným zaměřením, zkusil jsem hrát na Torchi (hlavním důvodem bylo zjistit, zda nám špičky DA nelžou), ale ve výsledku jsem od toho rychle upustil. Pokud se za podobný web považuje i například facebook, tak díky němu jsem našel několik přátel z minulosti, ale rád si hraju a rád fantasy, takže DA je pro mne jednička stále dál."



Kámen a krev – Juraj Červenák

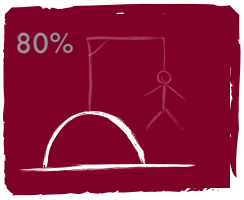


Veterán česko-slovenské historické fantasy přichází opět po čtyřech letech s další sbírkou krátkých povídek. Jaký byl výsledný dojem tentokrát, kolika změn doznaly texty od původních vydání v časopisech a antologiích a mnoho dalšího se dozvíte na následujících řádcích!

Juraj „Ďuro" Červenák je v tuzemských vodách opravdu ostříleným harcovníkem. První novela o barbaru Conanovi vyšla v Česku již v roce 1993 a od té doby popularita středoslovenského rodáka vytrvale stoupá. Svědčí o tom jak počty prodaných knih, tak i živé diskuse na internetových fórech a fantasy conech, které autor často a rád navštěvuje. Zdaleka největší oblibu si přitom u čtenářů získala jeho díla z žánru tzv. historické fantasy. Všechno to začalo trilogií o Černokněžníkovi – a byl to právě běsobijce Rogan, který si vysloužil doplnění v podobě sebraných povídek (*Černokněžník*: *Válka s běsy*, *2006*). Od té doby ale uplynulo hodně vody a Ďurův repertoár se rozrostl o celou řadu dalších hrdinů a krátkých novel, z nichž drtivá většina byla již publikována v časopise Pevnost a několika fantasy či sci-fi antologiích.

Bivoj, Ilja Muromec, kapitán Kornelius Báthory – to jsou jen některá jména, na něž při četbě nové sbírky se zvučným názvem *Kámen a krev* narazíte. S většinou hrdinů se přitom můžete setkat v již publikovaných knižních sériích *Bohatýr*, *Bivoj*, *Dobrodružství kapitána Báthoryho* a *Černokněžník*. Ano – je to právě zcela čerstvá povídka o Roganovi a jeho věrném společníku Goryvladovi, která byla jako jediná napsána speciálně pro tuto knihu. Jelikož celá řada textů vyšla už před vydáním knižních sérií, musely být autorem upraveny tak, aby fakta v nich uvedená souhlasila s romány. Jiné, kupříkladu *Vládce stříbrného šípu*, doznaly jistého zkrácení a tím i podpoření dynamičnosti děje. Sbírka osmi krátkých novel má jedno nezanedbatelné plus, a totiž velkou různorodost. Přestože se ve všech případech jedná o typickou heroickou fantasy zasazenou do historického rámce, kde nepřemožitelní hrdinové kosí zástupy nepřátel a krvelačných stvůr (od zapomenutých bohů v již zmiňovaném *Vládci stříbrného šípu* a *Černém srdci* až po ohnivé džiny v *Pekelnících*), zachraňují sličné panny, brání nevinné a nadávají jako zjednaní, fakt, že se téměř v každé povídce ocitáte v jiném prostředí, zcela stačí pro udržení pozornosti. Ba co víc – nebudete se moci dočkat, co si pro vás autor připravil tentokrát. A že je toho hodně! Tu zavítáte pod horu Sitno ve Štiavnických vrších, tu do ulic Konstantinopole, jinde zas do hlubokých, neprostupných hvozdů v povodí řeky Oky (dnešní Rusko). Celkové pojetí povídek pak ozvláštňuje jedna perlička: už jste měli možnost setkat se s čistokrevnou fantasy detektivkou? Ne? Pak je stejnojmenná povídka *Kámen a krev* dělaná právě pro vás.

Někomu to možná už teď zní jako pěkná slátanina; mohu vás však ujistit (historiky nevyjímaje), že při četbě této knihy si vlasy zoufalstvím rozhodně rvát nebudete. Samozřejmě, místy se autor jistému znásilňování dějin vyhnout nemohl, na všech textech je však znát pečlivé a hluboké studium historických pramenů, ať už se jedná o události, prostředí, předměty či konkrétní zvyky kultur, které ve svých povídkách popisuje. Ti z vás, kteří již mají z Ďurovy tvorby něco načteno a s obavami očekávají další nevyvedené pokusy o vykreslení ženských hrdinek, mohou být klidní



rovněž. Snad je to náhoda, snad autor konečně dal na kritiku věrných čtenářů, faktem však je, že zcela plochý charakter krásné a statečné, jinak však naprosto bezvýrazné mladice, tak „oblíbený“ v předchozích dílech, ve sbírce nenajdete – a to jednoduše proto, že ženy a dívky se v textech objevují pouze ve vedlejších, velmi okrajových rolích, pokud nepočítáme zcela výjimečnou čarodějku Mirenu v *Kapce krve*.

Co ještě dodat? Snad jen, že to všechno dohromady opravdu funguje! Děj povídek je našlápnutý a snad až na poněkud chaotickou a nepřehlednou novelu *Věrozvěstové* (kterou autor sám kuriózně považuje za nejlepší text celého díla – strange, really strange) mu není co vytknout. Úchylka pro ukázkově filmové situace, v nichž je postava uprostřed bojové řežby vydána napospas nepříteli a čeká na poslední ránu, která ji má odeslat do Zásvětí, když tu se objeví Ó Velký Hrdina, popřípadě anonymní spolubojovník a v poslední vteřině usekne zloduchovi hlavu, je už spíše úsměvná.
Je to svižné, je to akční, je to originální, vtipné a zábavné, o čemž svědčí také několik ocenění včetně renomované Ceny Fantazie a Ceny Akademie fantasy, sci-fi a hororu. Ďuro vpravdě všem svým čtenářům ukázal, kde má kanec trenky, a velmi zdařile potvrdil, že nevládne pouze na poli rozsáhlých románových sérií!

Zmatený džin se zastavil, zadíval se na vodníka a zlostně zasršel plameny. Blivajz jeho pohled odhodlaně opětoval. Už měl o něco menší objem, ale pořád připomínal velkou, přelévající se medúzu. Ruce a nohy nebyly vidět, jen obličej s vyvalenými bulvami a kalem z jezírka ulepenou tlamou.
„Dušičky,“ zabublal neurčitě.
„No jistě,“ přikývl Báthory. „Celé houfy dušiček. Tak spláchni ten zapálený velbloudí prd někam do pekla!“

- Boj s ohnivým džinem, povídka Pekelníci



Soutěž o nejlepší čtenářskou recenzi

Redakce DM vyhlašuje soutěž „O nejlepší čtenářskou recenzi“. Zúčastnit se může kdokoli, a to zasláním vlastní recenze knihy, filmu, komixu, seriálu, RPG nebo stolní společenské hry na náš mail Daily@DarkAge.cz. Doporučený rozsah recenzí je 0,5 – 1 strana formátu A4. Počet recenzí zaslaných jedním autorem je neomezen. Uzávěrka soutěže zatím není stanovena a bude ohlášena na fóru DAily Mirror nejpozději týden před ukončením.
Nejpovedenější díla se objeví v příštích číslech našeho časopisu a navíc budou odměněna body zázraků. Ve hře je tradičně i pár mirroráckých prasátek a možnost stát se redaktorem, proto neváhejte!

Prostor pro dotazy a podrobnosti soutěže najdete na našem fóru.

Hrátky s hráči

Řádění na PragoFFestu 2011, aneb co je na míru, to je prostě nejlepší. Tento článek je zaměřen především na hraní naživo, přesto si z něj můžete odnést i mnoho zajímavého pro hraní online.

Hrát hru, protože PJ chce, nebo protože daná zápletka je úplně nej, je už dávno zastaralá myšlenka. Hry, které se dají zahrát jenom jednou, jsou cílené na psychiku každého hráče. Těm hrám se říká Indies, ale jistě mi budou oponovat i hráči jiných herních systémů (a možná i hráči samotných Indies). Pokud chcete zacílit na hráče skrze jeho postavu, musíte příběh vytvářet na základě hráče. To nutně znamená určité komplikace a bohužel, chce to zkušeného PJe, který se při této myšlence nezblázní nebo nezačne trucovat. PJ je zde jakýmsi médiem, přes které hráči získávají, co chtějí. PJ je médium, které dává příběhu jistý život a nutí hráče i jejich postavy opravdu překonávat určité problémy, což (IMHO) zvyšuje prožitek ze hry.

Pokud si chceš s hráči pohrát, je důležité vědět, co si můžeš dovolit. Tohle ti svěří většinou hráči právě při hraní naživo. Při online hraní je občas dost těžké ptát se jich na osobní věci, takže jediný způsob, jak se můžeš příslušné informace dozvědět, je dát postavě za úkol napsat nejen historii a charakter, ale také záliby a nelibosti. Aby hráč mohl dobře svou postavu hrát, musí ji postavit alespoň z části na sobě. To znamená, že když něco opravdu nebude mít rád hráč, nebude to mít ráda ani postava. Pak si musíš zjistit, jak se hráči vnímají navzájem. Já vím, tohle je přeci jasné jak facka, ale bohužel, někteří PJs jsou hrozně naivní (já někdy také) a myslí si, že ty vztahy zvládnou řešit za chodu. Nezvládnou, věř mi.

Rozdělila jsem hry na několik druhů: psychologické, paralingvistické, fyzické, obrázky a kartičky, předměty a předání role.

Psychologické hry

Psychologické hry „útočí“ z jisté části na hráče, a až poté na postavu. Verbální složku komunikace ti neporadím, ale dám ti exkurz do komunikace neverbální. Vykašli se na příručky, které ti říkají, že když má někdo překřížené ruce, je to odmítavý postoj. Jsou k ničemu, lidé se naučili lhát a kromě toho, jako PJ si za chvíli všimneš zlozvyků svých hráčů. Důležitější je manipulovat se základními pojmy, kterými jsou proxemika (vzdálenost), haptika (doteky), gesta a teprve pak zapojit posturologii (držení těla). Pokud chceš na introverta vyvinout silný nátlak, je pro tebe proxemika jasnou volbou. Stoupnout si blízko sedícího člověka je přinejmenším mírně znervózňující. Haptika při normálním hraní u stolu není moc využívaná, ale pokud někoho jako PJ poplácáš po rameni, proč ne. Gestikulace s mimikou je velmi zajímavá, třeba když CP popisuje postavám, o jak velkého draka se jednalo a podobně. Osobně bych řekla, že je to nejsnadněji použitelný prvek neverbální komunikace. Posturologie je výtečná na dotváření atmosféry. Shrbit se, narovnat, schovat ruku za zády, když tvoje CP postavy nečekaně osloví, atd.

Další možností jsou zákazy. Pokud nějaké hodné CP informuje postavy, že se teď nacházejí na území horských elfů, pro které je přímý pohled do očí výzvou, měl by to hráč respektovat a opravdu se ti do očí při hovoru nedívat.

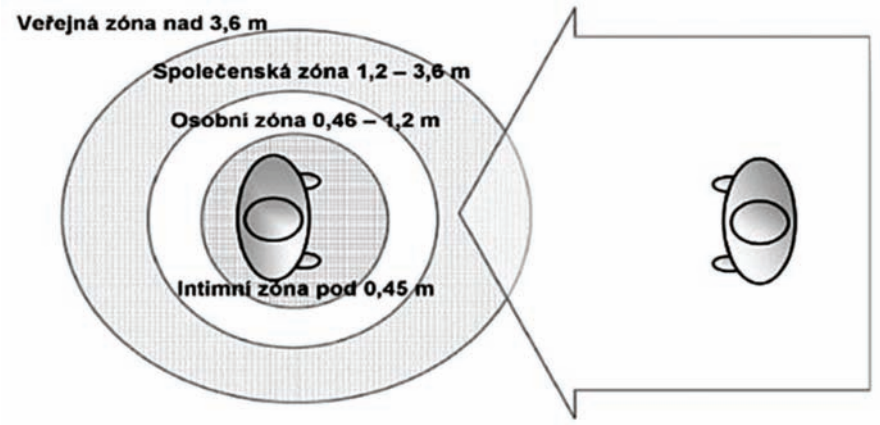
Velkým problémem bývá odnaučit hráče obecně rozšířenému zlozvyku: „Tak já mu řeknu, že ho nemám rád.“ Je to snazší, než donutit hráče, aby se ti díval přímo do očí a řekl: „Nemám tě rád!“ Věř ale, že tím se hra stane mnohem zajímavější a hráč ti tak pomůže pořádně se do ní vžít; chtě nechtě tě do toho prostě vtáhne.

Poslední položkou je hudba. Je samozřejmě otázkou, zda ji vůbec pouštět. Dobré jsou soundtracky. Hudba je dobrá na podkreslení atmosféry, ale nesmí hrát nahlas, krom toho je tu možnost, že se někomu nebude líbit. To bych nechala asi na osobní domluvu. Pokud hraješ třeba v čajovně, není co řešit.

Paralingvistické hry

Tohle je tak na pomezí mezi verbální a neverbální komunikací. Jedná se o nejvděčnější pomůcku PJe. Mezi paralingvistické jevy se totiž řadí intonace, tempo řeči, pomlky v řeči, mlčení a tzv. slovní paraziti (slovní vata).

Intonace hlasu je víceméně jasná. Šepot, křik, důrazy na konkrétní slova. Pomlky v řeči a mlčení pomáhají navodit atmosféru. Mohou zde být významné pomlky, kdy CP čeká, než se postavy konečně rozhodnou dávat pozor, může se jednat o předání slova, nebo se CP může zamyslet nad tím, co právě postavám řeklo. Tempo řeči zase slouží k jistému matení hráčů. Když budeš popisovat blížící se postavu muže, která si za relativně rychlého sprintu rozvazuje zbytky brnění a ve chvíli, kdy míjí skupinku, pronese: „Blížísena



násstrašněvelkáarmádavšichnituumřeme!“, bude to vypadat jinak, než když to povíš hráčům se stoickým klidem. Krom toho je důležité, aby sis uvědomil, co je tvoje normální tempo řeči a zda je tvá artikulace srozumitelná. A konečně slovní vata. Když hraješ naživo, tak se slovním parazitům jednoduše neubráníš. Vždycky sklouzneš k nějaké variantě opakování „jako“, „prostě“ nebo „ééé“, na druhou stranu, při hře se dá využít nějaký výrazný prvek, který může odlišovat od sebe jednotlivé postavy. V jeskyni se může ozývat „šplouchy, šplouch“. Když se hráči radí v jeskyni, může se PJ zabavit opakováním jejich rozhovoru a tím jim zdůrazňovat, že je někdo nebo něco slyší.

Fyzické hry

I ty pomáhají hráčům vžít se do vlastní postavy, rozdělila jsem je tak nějak od oka, protože přesné pojmy neznám.

„Udělej...“

Hráči většinou zarazí PJe svými drsňáckými řečmi, které se snaží obhájit pohledem do osobního deníku. Je to normální, já to někdy dělám taky. Hrou „udělej…“ se dá takový „neřád“ přivést k rozumu. Jistě, postava to určitě dokáže, ale když hráč bude chtít podplavat nějaký útes a bude to chtít zopakovat sedmkrát, můžete se na něj mile usmát a dát mu za úkol na jeden nádech udělat 20 dřepů, a to po každé cestě. Však on si to rozmyslí. Další možností je, aby hráč ukázal, jak toho někoho vlastně chytá, když si tak věří, že je to proveditelné.

Zhasnutí/rozsvícení světla

Tyhle hry jsou na logiku. Je důležité dát si pozor, jaká je zdatnost postavy a jaká je zdatnost hráče, je důležité skutečně to brát v potaz. Můžete hráče nechat, aby po tmě složili mapu, když jsou tak chytří a nereagují na to, že už jim podesáté říkáš, že jim zhasla pochodeň. Dát jim sáhnout do temné krabičky, aby sami pocítili, jak moc se chce strčit ruku do neznáma jejich nebohým postavám. Další možností je dát jim vypít nějaký dryák. Dobré je vytvořit megacloumák a všechno takové, co se nesmí v blízké době požít vícekrát za sebou. Hráči to také nebude chutnat (dejte pozor, aby nešlo o nic závadného, stačí vzít potravinářské barvivo a dát ho do vody, protože samo o sobě je slané) a díky tomu bude menší pravděpodobnost, že bude mít tendenci pít zmíněný dryák v brzké době znovu.

Vzdálenost

Hráči si řeknou všechno, ale mohou to udělat postavy? Jak dáš tomu druhému z toho kopce vědět, že za tebou jede armáda? Pěkně si stoupneš do tohoto rohu, on do jiného, dostáváš zákaz mluvení a teď mu to prostě nějak „sděl“!

Obrázky a kartičky

Velmi příjemná věc, pokud chceš hráčům ukázat, že CP je opravdu hezká holka a mrtvola fakt pěkný hnus. Je to i pro jejich představu, obrázek s brněním řekne víc než tisíc slov a hráč bude přesně vědět, co všechno mu zbroj kryje a co už ne. Kartičky pak mohou sloužit jako popis bojovníků, například v aréně či jako „dáreček“ od místního sicca.

Předměty

Tak tady si dávej velký pozor! Hráči si velmi rádi hrají s předměty i ve chvíli, kdy si s nimi hrát už nemají. Je proto potřeba vymyslet vhodnou strategii, jak hráčům předměty odebírat. Velmi zajímavé je vzít si šipku s tajnou zprávou a hodit ji mezi ně, mrsknout po nich pantofel, když raubířsky vstoupí do místnosti místní matróny, či jim ukázat mapu, na kterou se mohou podívat pouze u nějakého obchodníka, popřípadě jako vyobrazení na nějakém gobelínu nebo stole.

Ve vymýšlení nějakých konkrétních herních prostředků vám mohou pomoci hry, jako jsou třeba Aktivity, Kufr, atd.

Předání role

Zní to trošku zvláštně, ale velmi to pomůže hráčům v tom, aby se naučili vnímat různé nuance. Aby si hru mírně přizpůsobili a aby se nad některými věcmi pořádně zamysleli. Jsou tři předání, která nutně nemusí PJi rozbourat hru. Jsou jimi popis určité akce, popis postavy z historie hráče a popis zranění. Popis určité akce znamená popis akce, u které hráč vyhrál, a tedy vše, co zamýšlel, se podařilo. Je to zásah do práce PJe, hlavně ze dvou důvodů - první je, že hráč sám ukončuje fázi, tím druhým pak fakt, že hráč nutně musí hrát i za CP, se kterým bojuje/obelhává jej/omračuje jej/atd.

Popis postavy z historie je předvedení základního charakteru, oděvu a vybavení postavy. Nedoporučuji používat, pokud jde například o dávného nepřítele a stojí a padá na něm zápletka.

Popis zranění může být opravdu švanda. Hráč se většinou nechce zahanbit, a tak si to mnohdy přihorší. Na druhou stranu se zamyslí, jak asi vypadá zranění za tři životy z deseti. Jiné herní systémy už rozlišují typy zranění, takže tam je nápověda o něco širší. Popis zranění je hodně důležitý hlavně proto, že postava ví, KDE přesně má problém, a tak může navazovat čistým RP, jak kvůli zraněné ruce vlastně nemůže napsat ten dopis.

Nu, a to je, milý PJi, vše, protože mi nedáváš žádnou zpětnou vazbu, nemohu se tu pokoušet o žádné zázraky, protože vlastně ani nevím, co po mně chceš a co by se ti třeba hodilo. :o)



Sunset – Vlčí píseň

Plášť husté mléčné mlhy se pomalu rozevřel. Kdes za jeho hutnou oponou prosvítaly první cáry jasně rudé tekutiny.

„Zase pozdě. Hvězdy nám nejsou nakloněny, zdá se," řekla chvátající postava oblečená v šedém kabátě.
Na svůj věk nevídaně svižně poklekla a v rychlosti zběžně ohmatala rány nehybné oběti.
„Bestie…" dodala po chvíli. „Podej mi flakon, Noahu! Ujistíme se."
„Ale... To přece není nutné, mistře," odpověděl učeň. Přesto třesoucí se dlaní podal míněnou lahvičku. „Oba dobře víme, o co tu jde."
„Mlč! Hlupče. Ničemu nerozumíš!"
Mistrova rázná slova prodchla okolí hřbitova jako šíp. Doposud totiž veškerá komunikace probíhala šeptem. „Té malé už to neublíží a my budeme mít další cenný důkaz."
Směsice výparů právě otevřeného flakonu ještě přibarvila zatuchlý puch zdejšího ovzduší. Svědomitý detektiv si na nose urovnal kulaté brýle a pečlivě zacpal obě nosní dírky. Stejně tak učinil i jeho mladý učeň. Mistr poté vylil několik kapek stříbřité tekutiny do nitra nejhlubší rány. Výrazné zasyčení a zápach spáleniny okamžitě potvrdily jeho domněnky.
Roztřesený Noah si odplivl za zeď.
„Tfuj!"
Na jeho pobledlém výraze bylo znát, že mohlo být i mnohem hůř.
„Přivykneš. Chce to čas. Jen nepozvracej oběť jako minule!"
Pochmurnou hřbitovní scénu opět přikryl závoj mlhy. Od hor se ozvala temná vlčí píseň doprovázející další ztracenou duši na onen svět.

———

Přijímací sál překypoval napětím.
„Zklamal jste mě, mistře! Hořce zklamal!" Tvář postaršího hraběte se zkroutila do nepěkné grimasy. Jeho orlí oči chrlily výčitky na všechny přítomné. „Pátá oběť leží na márách a vaše práce zatím nepřinesla žádné výsledky."
„S tím nemůžu souhlasit, pane Crodeauxi," ozval se nesmlouvavě vyšetřovatel. „Máme důkazy."
„Pche… Důkazy? K čemu důkazy?"
Hrabě svým rozmáchlým gestem div neshodil jednu z okrasných váz. „Chci, abyste dopadli vraha, ne sbírali cetky, co mu odpadnou od ruky! Chci, aby se lid uklidnil, aby mi přestali halekat pod okny, aby odevzdali daně a nechali mě si jich v klidu užít s hraběnkou! To chci!"



Horké hlavy obou zúčastněných zchladila až přítomnost právě zmíněné hraběnky. Mladá, vznešená a velmi pohledná dáma se po zdvořilém uvítání v tichosti usadila na měkké sofa a nechala muže pokračovat v hovoru. Její jindy nezúčastněný pohled se dnes viditelně lišil. Snad proto, že lykantrop vybíjel své choutky právě na mladých, jí podobných dámách.
„Důkazy jsou pilířem naší práce, hrabě," pokračoval detektiv. „Jsou to střípky naděje! Takové, které správně složené dohromady uzavřou viníka uvnitř křišťálové koule, z které není cesty ven. Žádám vás jenom o trochu strpení. Cítím, že jsme téměř u konce. Známe jeho postupy, víme, kde…"
„Dost!" přerušil hrabě nesmlouvavě obhajující monolog. „Už jsem se rozhodl. Nemůžu si dovolit čekat, mistře Torne. Povolám lovce. Ráno jsem vyslal posla do Graveiru. Doufám, že nějakého najde."
„Pane, rád bych vás upozornil, že lovci jsou cháska. S největší pravděpodobností společně s tou bestií zlikviduje i půlku města."
„Jsem si pověsti lovců dobře vědom. Nevidím ale jiné východisko. Krom toho, poslední dobou, a to hlavně vaší zásluhou, na pověsti přestávám věřit."
Crodeaux přejel několik knoflíků svého zdobeného pláště, přesně tak, jak měl ve zvyku, když se zbavoval přebytečného personálu.
„Odměnu za odvedenou práci si nechte vyplatit u mého správce. Hotelový pokoj je vám nadále k dispozici až do odvolání. Přeji hodně štěstí u jiných slavných případů. Sbohem, mistře Torne."
Na tváři hraběnky se rozhostil podivně uvolněný výraz. Snad věřila stejně tak jako hrabě ve schopnosti tajemných lovců…

———

Hotelovým pokojem se rozlehl třeskot skleněných baněk.
„Co to provádíš, Noahu?" otázal se mistr Torn vyhlížející s doutníkem v ústech z okna.
„Balím, mistře," přisvědčil Noah zmateně. „Odcházíme přece."
„Ba ne! Teď odejít by byla ta největší hloupost. Naopak, musíme vytrvat a zajistit, aby ten lovec nenadělal víc škody než užitku." Stařík vyfoukl mohutný oblak dýmu do víru venkovního nečasu. „Krom toho prší a v takovémhle psím počasí já cestovat nemíním."

———

Bylo časné ráno. Pološerem prosvítaly první červánky. Z hloubi lesa nad městem Nuage vykročila temná silueta.





Starý, neudržovaný kabát za ní vlál jako vlečka mrtvé nevěsty. Kolem krku se jí vinula dlouhá vlněná šála připomínající podzimní čas. Na celém jejím oblečení zely zaschlé krvavé skvrny. Zpod kabátu se občas zaleskla stříbrná čepel meče. Boty z tvrzené kůže si směle razily cestu vstříc nejbližšímu stavení.
Po několika metrech stín odhalil i bojem zocelenou tvář tajemné postavy. Ostře řezaná, brázděná zřídka holeným strništěm naháněla hrůzu už z dálky. Zelené šelmí oči prozařovaly chladnou lhostejností. Byl to lovec. Nemilosrdný zabiják přízraků. Člověk, kterého daleko předbíhá jeho nelichotivá pověst. Jako obvykle mu nikdo nevyšel vstříc. Nikým nevítán, a přece zvaný. Takový byl obyčej lovců. Neváhal, došel k prvnímu stavení a několika ráznými údery na dveře dal najevo svou přítomnost.

Dveře se skřípavě otevřely. V malé škvíře se objevil kulatý obličej chasníka.
„C-co chcete?“
„Kudy na zámek?“ zavrčel lovec chraplavým hrubým hlasem.
„P-po cestě až na náměstí a p-pak cestou na západ. P-pane.“
„Hmm…“ zamumlal lovec a s chabým pokývnutím zmizel od vchodových dveří.

———

Dny ubíhaly… Městečko Nuage se dál utápělo ve strachu z dalšího úplňku. Neustálý déšť zahladil i poslední stopy, které po lykantropovi zbyly. Vlčí bestie opět nebyla dopadena.
Lovec se usadil v opuštěném domě na okraji města. Jeho skromné sídlo se brzy proměnilo v neskromnou zbrojnici. Den co den vycházel pod rouškou nečasu na obhlídku okolí. Jeho drsná tvář se stala ještě ledovější. S nikým se nebavil. Nehledal důkazy, nesháněl informace, jen hladově obcházel okolí jako divá zvěř očekávající kořist.
Ani Torn se svým učněm o sobě prozatím nedávali znát. Mistr trávil celý měsíc zavřený uvnitř hotelového pokoje. Podle všeho se věnoval nejrůznějším alchymistickým pokusům. Kouzelné lahvičky a očarované předměty mu byly při práci již v minulosti nejednou nápomocny. Noah se občas mihnul ve městě, kde sháněl nejrůznější vybavení pro práci svého mistra. Peněz nebylo nazbyt, a tak i on musel využívat svého umění. Tu a tam se po jeho procházkách něco vytratilo, tu a tam se usmlouvaný obchodník chytal za hlavu nad svou hloupostí.
Nervózní hrabě korzoval hradem jako tělo bez duše. Strasti posledních dnů

mu bude navždy připomínat nejeden šedý vlas. Za těch pár měsíců zestárl nejméně o deset let. Zato jeho žena se zdála stále v dobrém rozmaru. Mladá kněžna se věnovala nejrůznějším radovánkám, dokonce i těm, které kdysi ze zásady odmítala nebo opomíjela. Plnými doušky hltala slasti života na úkor svého manžela, skoro jako by tyto dny měly být její poslední.

———

Byla hluboká noc – předvečer úplňku –, když Lack uslyšel podezřelý šramot pod okny svého domku. Pes neštěkal, přesto tu něco nesedělo. Opatrně vstal z postele a z nočního stolku popadl svíčku. Křečovitě ji sevřel v levé dlani, ale zatím nezapaloval. Opatrnými krůčky přecházel k oknu. V duchu proklínal každé zaskřípění staré prkenné podlahy. Konečně byl na místě. Srdce se z krku dostalo zpět do původní polohy a umožnilo mu krátce vyhlédnout ven. Neviděl nic. Mlha byla neprostupná. V duchu zaklel a konečně křesadlem zapálil knot svíce. Přítmí pokojíku se rozplynulo. Statkář Lack se vydal na obhlídku domu.
Z patra se ozval další šramot. Lack zrychlil. Zvuk dveří. Lack znovu přidal. Rámus a hlasité kroky, vypáčené vchodové dveře. Křik dcerky. Lack sebral poslední síly a dal se do sprintu. Svíčka zhasla. Zvuk rozbitého skla. Bylo pozdě! Na matnou siluetu vyskočivší z okna s jeho dcerkou v náručí stihl jenom výhružně zakřičet. Únosce se ztratil v mlze.

———

Po tváři malé Keitry stékal potůček čerstvých slz.
„Běž!“ přikázal jí nesmlouvavý hlas lovce. „Běž, nebo tě zabiju sám a rovnou tady.“
Pohrůžka mečem byla postačujícím gestem. Dívka vykročila.
Malé nohy se pomalu posouvaly jedna před druhou. Krok za krokem smrti vstříc. Strach podlamující kolena přemáhala jen stěží. Slzy nevinnosti kanuly k zemi s každým novým centimetrem. Na cestu neviděla. Civěla tupě před sebe ve směru tušené pěšiny.
Lovec vyčkával v pozadí. S nataženou kuší sledoval počínání své ovečky. Vlčí bestie je nemůže minout. Ulice jsou liduprázdné. Dnešní noci může vlkodlak najít jen jedinou oběť.

———

„Poběžte, mistře! Není času nazbyt. Jde o vteřiny,“ povzbuzoval Noah svého staršího druha. Kamenná cesta pod jeho svižným během nevydávala nejmenšího zvuku. Zato těžké kročeje mistra Torna dopadaly na cestu jako rány kladiva.
„Vím. Tohle není pro mne.
Vezmi flakony a běž napřed.
Běž, jak nejrychleji dokážeš!“

———

Sto sáhů. Světélko naděje v Keitřině hrudi nepohasínalo. Rozklepaná kolena se přestala třást a chůze se stala jistější. Předčasně. Nečekaná síla ji strhla k zemi. Letěla. Strnulá, nehybná. Cizí výkřik ji doprovázel na cestě do prázdna.
Šipka zasáhla rameno. Z hluboké rány vytékaly první krůpěje krve. Zasažený Noah se topil v agonii. Pokřivená postava vlkodlaka za jeho zády se chystala k útoku. Učeň z posledních sil odvalil sebe i dívčino bezvládné tělo stranou. Právě včas.
Dlouhé paťáty zanechaly stopy jen na travnatém podloží.
Kožich bestie zatím proděravěla ocelová hvězdice. Lovec se blížil.
V rukou stříbrný meč, na rtech snůšku nejhorších kleteb. Nestává se, aby minul cíl. Jeho tvář byla prodchnuta vztekem. Chystal se k prvnímu výpadu. Lykan byl rychlejší. Spáry se mu zaryly hluboko do slabin. Následný obrat byl o poznání pomalejší. Rána si odvedla svou daň. Druhému útoku vlčích spárů se však vyhnout stačil. Lovec se napřáhl a ťal do třetice. Namísto cíle se čepel zasekla hluboko do blízkého stromu. Lykantrop se ale k dalšímu výpadu nedostal. O jeho hřbet se roztříštil flakon stříbřité tekutiny. Plamen na sebe nedal dlouho čekat. Hořící netvor se s nelidskými skřeky odpotácel ze scény rychlostí blesku. Honit ho nemělo smysl. Bylo po všem.

———

Mistr Torn rozhrnul husté křoví.
„Tak přeci jsem se nemýlil,“ konstatoval suše. U jeho nohou ležela zmírající hraběnka. Ze zad jí stále vycházely úzké proužky dýmu. Zběsilý dech se pomalu uklidňoval. Detektiv křoví opět zahrnul a nechal kněžnu svému osudu. Vydal se najít svého učně.
Nad městem naposledy zazněla píseň vlčí smečky.

