



Hry s příběhem aneb Vítej v Pohraničí

Tak zvané hry na hrdiny lze hrát různými způsoby. Jedním z nich je zabíjet draky a jiné nestvůry na potkání. Tvoje postava se v tom případě bude nejspíš jmenovat Barbar Válečník nebo Elf Mág a bude ji tvořit pouze shluk čísel na papíře. Budeš uctívat pravidla hry jako písmo svaté a s kamarády vydržíte celé hodiny vymýšlet finty a fígle, které vám pravidla umožňují. Pokud budeš Vypravěčem, tvým jediným cílem bude pořádně to hráčům „osolit“. Příběh bude mít v takové hře jen okrajovou roli.

Takto nějak začínal s hraním asi každý. Někomu však drakobijecký přístup vydržel dodnes. Otázka zní, chceš se k takovým lidem přidat? Chceš být jedním z těch, kteří jen bezduše házejí kostkami a holedbají se počtem zabitých nestvůr? Nebo chceš raději hrát hry s příběhem?

Zamlouvalo by se ti, kdyby ve hře každá postava, ba i nestvůra, měla své jméno a byla něčím zajímavá? Láká tě představa, že by tvůj hrdina žil vlastním životem a byl součástí světa kolem? A jak by se ti líbilo, kdyby jenom ze vzájemných vztahů členů družiny vzešla spousta vtipných i dramatických dialogů – jako v knize?

Řekněme, že družinu tvoří mladičkový rytíř Eliáš a jeho neurození průvodci – elf Rinaldino a mobutný horal Sandrik.

Eliáše žene především snaha dokázat svému otci, významnému šlechtici, že není jen věčně přebliženým druborozeným synem. Za otcovo uznalé slovo by obětoval cokoli a ze všeho nejvíc touží po tom, aby se jeho jméno doneslo k uším jeho rodiny ověněno slávou. Proto se bezhlavě vrhá do každého dobrodružství.

Rinaldino je čaroděj a mladého rytíře má velmi rád. Nejednou už jim jeho kouzla zachránila krk. Eliáš se to ale nesmí dozvědět. Podědil po otci nsnášenlivý postoj k magii a k čarodějům a Rinaldino by okamžitě propustil ze svých služeb, kdyby zjistil, co je zač. Proto může starý elf použít své magické nadání jen tehdy, když se jeho mladý pán nedívá.

Sandrik se k těm dvěma přidal nedávno a nese si s sebou stín své minulosti. V hádce zabil svého bratra a jeho duch ho pronásleduje v děsivých snech. Aby se očistil, přísahal, že v každém boji, který kdy vybojuje, ponechá první tři rány svému nepříteli, neboť svého bratra zabil právě třetí ranou.

Během dobrodružství se mohou Sandrikovy zkušenosti střetávat s Eliášovou zbrklostí. Rinaldino se může snažit spory urovnávat a horal přitom

může zjistit, že starý elf skrývá před mladým pánem své čarodějné schopnosti. Příležitostí pro zajímavé rozhovory by jistě bráči těchto postav našli mnoho, ačkoliv postavy jsou zatím jen lehce načrtnuty a vyžádaly by si ještě hodně práce.

A to zdaleka není vše. Jak by se ti líbilo, kdyby Vypravěč už při přípravě dobrodružství přemýšlel nad tím, jak asi zapůsobí na postavy? Kdyby on sám promýšlel cizí postavy a jejich činy stejně důkladně, jako hráči promýšlejí své vlastní? Jak by se ti líbilo prožít opravdu silný a uvěřitelný příběh? Láká tě rozplétat sítě intrik, odkrývat zločiny a poodhalovat dávno pohřbená tajemství?

Naše družina objeví v lesích zpola zabráné tělo posla zabitého skřetem šípem. Cennosti z brašen skřeti vybrali, ale v jedné z nich ponechali listiny a knihu vázanou v kůži. Rinaldino pozná, že jde o knihu s čarodějnickými zaklínadly, avšak před Eliášem o tom pochopitelně musí mlčet. Dle příloženého dopisu knihu posílá zpět na nedaleký brad řemeslník, který měl za úkol ji opatřit novou vazbou.

Pokud se družina na brad vydá, aby knihu odevdala, zjistí, že její majitel, bradní pán, nedávno beze stopy zmizel. Jeho žena byla obviněna, že svého manžela otráвила, aby se mohla stát na panství regentkou. Na základě tohoto obvinění byla uvržena do žaláře. V současné době dlí na tvrzi mocný baron, který jako lenní pán zmizení svého vazala vyšetřuje.

Rinaldino však získá z přivezené knihy indicie, podle kterých se bradní pán věnoval vyvolávání běsů a démonů. Sandrika zase osloví služtička, která slyšela z pokoje svého pána podivné zařikání a vyděšený řev, ale bojí se obvinění z účasti na pánově vraždě.

A zatímco elf váhá, co dělat, a horal přemýšlí, jak se do celé záležitosti moc nezaplést, vězněná paní požádá mladého Eliáše o pomoc. Tu nemůže skutečný rytíř dámě nikdy odmítnout. I kdyby to mělo znamenat vydat se tam, kam démoni odvedli jejího muže. A nikdo z družiny zatím netuší nic o tom, že bradní pán ve skutečnosti nevyvolával demony sám, ale s pomocí své krásné manželky ...

Zaujalo tě to? V tomto modulu najdeš řadu připravených dobrodružství a naznačených zápletek, které tě dovedou až na samotné hranice fantazie. A na příloženém CD v textu věnovaném teorii a praxi her s příběhem se dozvíš, kudy vede cesta dál. Pokud se ti to všechno bude líbit, zavítej také na internetové stránky Tarie <http://tarie.altar.cz>.

