

STŘEPY SNŮ



VYPRÁVĚCÍ HRA

STŘEPY SNŮ

MATOUŠ JEŽEK



MIDNIGHT
THEATRE

STŘEPY SNŮ

MATOUŠ JEŽEK

Midnight Theatre, 2009

© Matouš Ježek, 2009

Spolupracovali: Pavel Kechajov, Peter Kopáč

Obálka: Michal Ivan

Ilustrace: Michal Ivan, Petr Motejzík, Tomáš Flak

Korektury: Jakub Maruš

Sazba: Pavel Hamřík

Testování: Paulo D'Alberti, Michal Dušek, Ladislav Dvořák, Roman Hora, Lukáš Jandura, Julius Karajos, Zdeněk Klekner, Jan Krmášek, Peter Kvito, Adéla Kyselová, Martin Maděra, Michaela Merglová, Petra Kopáčová, Martin Mýtný, Boris Nagaj, Josef Ospalík, Martin Otava, Martin Pospíšil, Josef Straka, Michal Širaň, Marek Štych, Vlastimil Valluch, Mária Vojtková, Jan Zmelík

Pro Midnight Theatre

vydal Matouš Ježek ve spolupráci s nakladatelstvím ALTAR

www.strepysnu.cz

ISBN (ALTAR) 978-80-85979-68-8



OBSAH

ÚVOD	7	Růst Hodnota Šrámů	77
O Střepech snů	7	Pravomoce hráčů	78
Co je potřeba ke hře	8	Hraní postavy	81
Pojmy	9	Budování příběhu	82
Ukázka ze hry	12	Hráčská etika	86
		Obecně o hraní	87
SPOLEČNÁ PŘÍPRAVA A PŘED HROU	15	ÚVOD PRO VYPRAVĚČE	91
Palety	15	Úloha Vypravěče při hře	91
Délka hry	16	Zkušenost Vypravěče	92
Návrhy	17	PŘÍBĚH	95
Motiv	17	Příběh a hra	96
Koncept hry	18	Příběh, hráči a postavy	98
Forma hry	21	Vážný příběh	98
Postavy	22	Příběhové struktury	99
Vedlejší postavy	25	Příběhy a skupina	104
Lokace	26	PROSTŘEDÍ	107
Upoutávka	27	Jak přistupovat k prostředí	108
Shrnutí	28	Jak připravit prostředí	108
TVORBA POSTAVY	31	Svět Střepů snů	111
Seznámení se s postavou	31	Prvky prostředí	114
Postava v příběhu	32	Vědomí, realita, sny a vzpomínky	116
Koncept a jméno	34	PŘÍPRAVA HRY	119
Role	35	Význam přípravy	119
Hodnoty	38	Téma	120
Cíle	39	Sběr materiálu	122
Šrámy	42	Realizace	123
Tajemství	44	Práce s dějem	129
Pozadí postavy	44	Rekvizity	133
Poslední úpravy	45	VEDENÍ HRY	137
Shrnutí	46	Vedení společné přípravy před hrou	137
SYSTÉM	49	Vedení vlastní hry	138
Obecná pravidla	49	Vypravěčské řemeslo	140
Charakteristiky postav	52	Vedlejší postavy	146
Základní vyhodnocování konfliktu	56	Umění vyprávět	148
Zvláštní případy konfliktu	62	PŘÍLOHY	156
Naděje	64	Námět	156
Odměny	65	Deník	157
Naplnění Cílů	67		
Shrnutí	69		
HRANÍ HRY	71		
Vyprávění	71		
Konflikty	73		



MMXXII

ÚVOD

Všude kolem byla naprostá tma. Byla sama a nemohla zastavit pláč. Uslyšela šepot z dálky. Zvedla se a utíkala tmou. Hlasy se k ní blížily a volaly. Desítky šeptajících rtů ji prosily, aby se zastavila. Ucítila dotek, pak druhý a třetí. Cítila cizí dech v uších a něčí ruce se jí bezostyšně dotýkaly.

Ze tmy vysvitly modré hvězdy. Vzepřela se, udělala krok a snažila se k nim natáhnout. Několikero rukou jí podráždělo nohy a stahovalo ji zpět. Desítky prstů se po ní plazily a zatínaly se jí do kůže. V dálce se modré hvězdy slily do jednoho světla, jež pro ni teď bylo jedinou nadějí. Cizí ruce jí zakryly oči i ústa a zcela ji pohltily.

Vypjala se, zaryla prsty do matrace a urputně se snažila nadechnout. Pak se schoulila a rozplakala se.

Sára seděla sama ve velké posteli v ještě větším pokoji. Trásla se.

Nakonec utřela slzy a odešla do sprchy. Voda smývala z jejího bledého těla všechnu bolest a horká pára odnášela myšlenky. Uhladila si černé vlasy, zaklonila hlavu a nechala si vodu stékat po obličeji.

Otevřela oči a hrůza ji vtlačila do rohu sprchového koutu. Stál tam cizí chlap.

Chytil ji za ruku, vytáhl ven a ostře řekl: „Jdeme a hned!“

Střepy snů jsou stolní hra určená pro 2–6 hráčů, kteří se sejdou, aby společně hráli a vyprávěli příběh. V této hře nikdo neodchází domů jako poražený, ale naopak naplněný spoustou zážitků. Zahrát si Střepy snů je příležitost pro příjemně strávený čas s přáteli formou moderní tvůrčí zábavy.

O STŘEPECH SNŮ

Prsty tloukly do klávesnice jen v prostém světle monitoru a zvuk se rozléhal v holé místnosti. Zastavil se, polkl a přemýšlel. Už je to třetí den.

Gray si zamyšleně přejel rukou po bradě a jeho čelo se zvrásnilo zamračením. Natáhl se pro káfe. Hrnku nevěnoval žádnou pozornost, jen pořád zíral do textu. Četl a mezitím si podal několik listů počmáraného papíru. Porovnával a hledal v kresbách na zemi a v monitoru. Sotva na to viděl. Už je to třetí den, co nespál.

A jsou to už týdny, co odešel z domu. Nyní byl už konečně blízko. Na chvíli se zamyslel a oči se mu zavřely. Pak se čas zpomalil, a jeho tělo se pozvolna svezlo na zem mezi plechovky od

energetického nápoje.

Skrze zavírající se oči ještě zahlédl, jak někdo vchází dovnitř. Na betonovou podlahu pak dopadly dvě malé kapky krve.

Zkuste si představit svůj oblíbený film a v něm vám nejblíží postavu. A představte si, že byste mohli být tou postavou a že byste vy rozhodovali, jak se ve které situaci zachová, to vy byste ovlivňovali běh událostí. Střepy snů vám umožní vstoupit do světa mnohem opravdovějšího, než je na filmovém plátně, zde se můžete stát, kýmkoliv budete chtít. Vy totiž nebudete znovu vyprávět děj z nějakého známého filmu, ale vytvoříte své imaginární kulisy a postavy. Sami pak budete scénáristy vlastního příběhu. Ve Střepech snů budete vy i vaši spoluhráči vyprávět každý o jedné postavě ve „filmovém“ světě, jehož plátnem bude vaše fantazie.

Postavy ze Střepů snů mají své sny a touhy. Každá chce nebo musí něco dokázat. Se svými postavami budete sdílet jejich radosti i strasti a budete se jim snažit pomáhat. Tato hra je o cestě za snem a o lidských příbězích, na kterých opravdu záleží. Nenechte se ale zmýlit, život ve světě Střepů snů nebude lehký, vaše postava bude muset pro svůj sen leccos obětovat. Často budete stát na rozcestí a budete se muset rozhodnout, co je pro vaši postavu opravdu důležité a jak daleko je schopná zajít.

Střepy snů jsou hra o lidských snech – o touze jít si za svým, ale také o noci, o snových světech a nočních můrách. Někdy se stane, že není poznat sen od skutečnosti, a někdy se také sen může stát skutečným. V této hře nebudete ani tak stát před otázkou, jestli je něco možné, ale spíš jaká je cena.

Na rozdíl od mnoha jiných stolních her nejsou Střepy snů hra, kde spolu hráči soupeří, zde naopak spolupracují a budují společné dílo. Lze říci, že Střepy snů jsou hra tak trochu „hazardní“, ale místo peněz budete vsázet budoucnost své postavy.

Hra, kterou držíte v ruce, patří do rodiny takzvaných RPG (role-playing games), což znamená hra na hraní rolí (případně rolová hra). Ve hře bude mít vaše postava jistou roli a vy ji budete hrát. Na rozdíl od herce před kamerou, roli v příběhu si vyberete sami a budete si s ní moci nakládat, téměř jako byste sami psali scénář.

ČÁSTI HRY

Hra se skládá ze dvou částí:

- Společná příprava před hrou
- Vlastní hraní

Ve společné přípravě dostanete zajímavou možnost vybrat si, v jakém prostředí se budou příběhy odehrávat, jaké v něm budou hrát postavy, v jakém žánru celý děj poběží a kam bude směřovat. Dostanete do ruky moc herních designérů a navrhnete si takřka vlastní hru. Na přípravě se budete všichni podílet, abyste do ní každý vložil kousek, a o to víc vás bude bavit. Ve hře potom

přípravu využijete. Nestane se však, že byste na začátku věděli všechno a ve hře jen opakovali, co jste řekli na přípravě. Příprava je jen pozadí pro vaši hru, počáteční stav, ve kterém se pro vás budou skrývat možnosti, tajemství i nejistota, jak příběh dopadne.

Až si hru připravíte a nebudete se moci dočkat samotného hraní, už vám nic nebude bránit pustit se do hraní. Pravidlům a návodům, jak zvládnout společnou přípravu a poté vlastní hru, se budeme věnovat celou tuto knihu. Se vším vám pomůžeme, aby to pro vás byla po celou dobu zábava.

CO JE POTŘEBA KE HŘE

Simon se pomalu šoural do schodů ke své kanceláři. Odemkl, zapnul větrák a hodil kabát s kloboukem na věšák. Posadil se a spustil notebook. Pak se chvíli zadíval na fotku své ženy.

Ozvalo se tříštění skla, jak ji srazil se stolu. Od včerejška už to byla fotka jeho bývalé ženy. Zapálil si cigaretu a dal si nohy na stůl. Najednou zazvonil telefon.

Chvíli jej nechal zvonit a pak ho zvedl: „Jo, Simon Silent, poslouchám.“

Poslouchal, mlčel a potáhl si z cigarety.

„Ano, rozumím, dívka – černé dlouhé vlasy, 17 let, ale vypadá starší,“ opakoval a psal na kus papíru. „Pošlete mi mailem fotku a další informace, podívám se na to.“

Položil telefon a zadíval se na poznámky. Pak papír zmuchlal a hodil ho do koše.

„Že na mě vždycky zbudou takovýhle kšefty, samá nevěra, nebo děvka, co utekly z domu. To si ty fracky nemůžou rodiče najít sami? 17 let...“ Otevřel lednici a zahleděl se dovnitř. Byla prázdná. Ještě chvíli se do ní díval, pak si povzdechl a odešel ke koši hledat ty poznámky.

Jak již bylo řečeno, Střepy snů jsou určeny pro 2–6 lidí. Hráči se sejdou v jedné místnosti a ke hře budou potřebovat hrací kostky, tužku a několik listů papíru.

HRÁČI

Každý hráč se podílí na herní přípravě. Při ní spolupracuje na tvorbě prostředí, navrhuje žánr a hlasuje v důležitých otázkách týkajících se hry. Každý z hráčů si při herní přípravě vytvoří jednu postavu. Sepíše na papír, jaká postava je, co je pro ni důležité, co ji trápí, jakoby navrhoval postavu třeba pro seriál, kde se často dopředu neví, jak bude scénárista s postavou pracovat.

Postava je hráčovým dílem, které se rozvíjí po celou dobu hraní hry. Hráči ovládají své postavy, vytyčují jim cíle, rozhodují, co je pro ně důležité. Popisují, co a jak postavy dělají, mluví za ně přímou řečí a vyprávějí o jejich pocitech. Hráči vedou svou postavu skrze nástrahy číhající na cestě za naplněním jejich snů a snaží se jí pomáhat.

Cílem hry za postavu není za každou cenu zvítězit, ale spíš odvyprávět o ní co nejpoutavější příběh. Hráčův podíl na příběhu začíná už přípravou před hrou, v průběhu vlastní hry pak vyprávěním podporuje svou postavu. Pro ovlivnění ubíhání děje mají hráči mnoho postupů a nástrojů, o kterých se dozvíte dále v pravidlech.

VYPRAVĚČ

Jeden z hráčů se stane Vypravěčem a bude mít ve hře trochu jinou úlohu než ostatní hráči. Na rozdíl od nich nemá jednu svou postavu, ale stará se o ostatní postavy, které ve hře jsou a nepatří jiným hráčům. Popisuje prostředí, ve kterém se hra odehrává, a dohlíží, aby se obsah hry shodoval s požadavky hráčů řečenými při přípravě před hrou.

Vypravěč navíc připravuje pozadí hry (snaží se provázet to, co do hry vložili při přípravě hráči, a doplní další materiál, který bude podporovat hráče v jejich tvořivosti). Vytvoří také tajemství, které v případě filmu divák objevuje až v jeho průběhu, a tedy i hráči je budou odhalovat postupně až hraním.

Dále Vypravěči přísluší role moderátora při přípravě před hrou a jakýchkoliv dalších diskusích při vlastní hře. Snaží se, aby byli všichni spokojeni a každý si přišel na své.

S hráči má Vypravěč společný cíl: dobře se pobavit a odvyprávět zajímavý příběh.

Vypravěč sice podporuje hráče, ale naopak nepodporuje jejich postavy. Klade jim do cesty překážky, které musejí překonávat a snaží se vytáhnout napovrch jejich problémy, kterým musejí čelit. Vypravěč má v knize zvláštní část, v níž jsou texty, které hráči nemusejí číst. Stačí, když si je přečte Vypravěč, pro hráče nejsou nutně potřebné. Navíc se v nich ukrývá tajemství, o kterém když si hráči přečtou, už je nebudou moci ve hře sami postupně odhalovat. Mohou se tak připravit o část zábavy.

POMŮCKY

Ke hře budete potřebovat alespoň 6 obyčejných šestistěnných hracích kostek na každého hráče. Pro větší komfort jich můžete mít víc (10 kostek na hráče) a budou se vám hodit i ve vícero barevných provedeních. Dále využijete nějaké menší žetony (mince, skleněné pecky, papírové útržky, anebo obroušené skleněné střepy) – alespoň pět pro každého hráče.

Dále pak potřebujete tužku a jeden Deník postavy pro každého hráče. Deník postavy najdete v příloze na konci knihy, okopírujte si jej nebo stáhněte a vytiskněte odsud: <http://www.strepysnu.cz>.

Vypravěči potom stačí vytisknout si Námět a vzít si několik listů papíru na přípravu a poznámky.

MÍSTO A ČAS

Na hraní je potřeba najít si místo, kam se všichni sejdete a kde budete mít na hru klid. Čím příjemněj-

ší prostředí pro vás bude, tím více se uvolníte a hru si užijete.

Střepy snů jsou oproti jiným stolním hrám časově celkem náročné. Počítejte s tím, že příprava hry vám zabere alespoň hodinu. Poté bude Vypravěč potřebovat nějaký čas na svou přípravu. Některému Vypravěči postačí pár minut, pro někoho je lepší se jeden večer věnovat společné přípravě a hrát třeba až druhý den.

Samotné hraní potom zabere několik hodin. Vy sami už si pak určíte, jestli chcete hrát jen třeba 4 hodiny, nebo se na jednu hru sejdete vícekrát, abyste ji dohráli.

PŘEČTENÍ KNIHY

Alespoň jeden z hráčů by si měl před hrou pořádně přečíst celou knihu, aby mohl hru vysvětlit ostatním. Nejlépe uděláte, když si knihu přečte každý z vás, abyste pochopili, jak Střepy snů fungují a na jakých principech staví. Nepřeskakujte zdánlivě jasné kapitoly, i když už jste někdy hráli hru podobnou Střepům snů.

POJMY

Byla noc a vítr tiše vál. Modré ulice spaly a Sára s nimi. Mlha ji hýčkala a asfalt jí byl oporou domova. Stará lampa už dávno nesvítila. I kdyby, neodehnala by zlé sny. Klidné dětské snění je pryč. Sára se třásla a oči jí mžikaly.

Ani Dan dnes nespál. Seděl opřený o stěnu a sotva dýchal. V ruce za zády svíral nataženou zbraň a poslouchal. Otevíral oči, jen když něco zaslechl, a to bylo často. Jejich ulice byla plná nebezpečných stínů. Čím více se mraky svíraly kolem měsíce, tím menší byla šance, že stihne zareagovat. Jako vždy, i dnešní noc si s ním hrála. Mlha stékala po jeho kožené bundě a na tváři jej nepříjemně mrazila. Ve velmi krátkých vlasech ulpívaly kapičky potu a bradka skrývala jemné pohyby úst.

Strach a bolest ovládaly Sářino snění. Chtěla utéct. Nemohla, jak už to ve snech bývá. Prehala k modrému světlu, ale stvůry z jejích snů nikdo nepředhoní.

„Vstávej! Už je po setmění.“ ozvalo se z dálky. Modré světlo se rozpustilo a zmizelo. Marně se snažila na něj v poslední chvíli dosáhnout.

„Vstaň!“ zněl hrubý hlas. Dan nad ní stál a nešetrně jí třásl. Sára otevřela oči a až teď se nadechla.

„Jdeme!“ křikl šeptem Dan. Mračil se a zle přivíral víčka.

„Nechci,“ zašeptala a odvrátila své zelené oči. Dan ji vzal za čelist a přitáhl ji k sobě. Černé vlasy se slepily na Sářině tváři a zlehka skryly její strach.

„Jdeme – hned!“

Rozplakala se a poslechla.

Ve tmě se mihl stín, druhý, třetí. Dan zaskřípal zuby a jeho zbraň zasvištěla vzduchem. Hlavně se míhala, ale nemohla najít žádný cíl. Danova levá ruka pevně sevřela Sáru a trhla s ní. Šel rychle a Sáru táhl s sebou. Oči mu těkaly po stěnách, svírajících se kolem nich.

Rozběhl se a Sára mu sotva stačila. Mračna nad nimi se zavřela a spadlo prvních pár kapek. Dan silou táhl Sáru. Rozpršelo se. Pronásledovatelé byli blízko. V šumění deště se mohli lépe skrýt. Dan se začal bát. Rozrazil dveře opuštěného domu a hodil Sáru dovnitř. Zakňourala.

Ještě než se pustíte do dalších částí knihy, bude dobré vysvětlit vám základní pojmy, se kterými se ve hře bude pracovat. Některé z pojmů už jsme letmo zmínili, zde je vysvětlení všech pěkně pohromadě.

HERNÍ SEZENÍ

Herní sezení je událost, kdy se hráči sejdou a hrají Střepy snů. Sezení trvá obvykle několik hodin (nejčastěji 4–6). Některé hry budou vyžadovat více času a možná uspořádáte více herních sezení, abyste hru mohli dohrát. Jako herní sezení se počítá i schůzka hráčů s Vypravěčem, na které se budete věnovat přípravě před vlastní hrou.

PRAVIDLA HRY

V ruce držíte příručku, jak Střepy snů hrát, která kromě inspirace pro hru a návodů obsahuje i vlastní pravidla hry. Pravidla vás budou podporovat a budou motorem pro vaši hru. Všechna pravidla (jinak také herní mechaniky) dohromady utváří herní systém, o kterém najdete v této knize celou část. Ve hře budete házet kostkami, abyste rozhodli, kdo určí, kam se děj bude dále odvíjet. Právě v pravidlech se dozvíte, kolik kostek, a tím pádem jakou šanci na úspěch, budete pro sebe mít. Úspěch znamená, že se následující kousek děje bude dále ubírat, kam vy budete chtít. Součástí pravidel ovšem nejsou jen hody kostkami a jejich počty, například sem také patří, kdo má kdy právo vyprávět nebo co hráči a Vypravěč smějí a nesmějí.

POSTAVA

Shrňme ještě jednou, co už bylo řečeno. Postavu (hlavní postavu) vytváří hráč při společné přípravě před hrou a je tedy jejím tvůrcem a vlastníkem. Ostatní hráči a Vypravěč mohou tvůrci postavy radit a dávat doporučení, ale o své postavě nakonec rozhoduje sám hráč. Vytvořenou postavu zapíše hráč do Deníku postavy (více o několik řádků níž). Postava je hlavním, ne však jediným nástrojem, který hráč používá k ovlivňování toho, co se děje v herním světě.

Každá postava ve Střepech snů má nějaký sen, za kterým si jde. Výjimečně je vláčena okolnostmi a vpřed ji žene pud sebezáchovy. Dále má něco, co je pro ni vnitřně důležité, a také si do příběhu nese rány, ať už na těle či na duši. Postava ve hře se bude měnit jak v Deníku postavy, tak i vnitřně ve svých názorech, bude měnit svou roli, získávat nové životní hodnoty atd.

DENÍK POSTAVY

Do Deníku postavy jsou zapsána důležitá fakta charakterizující postavu, jako například co je jejím snem, co je pro ni důležité a jakou roli hráč chce, aby postava v příběhu sehrála. Většina těchto údajů (tzv. charakteristik) je svázána s číselnou hodnotou, která odráží šance postavy na úspěch. V průběhu hry čísla v Deníku odrážejí situaci postavy ve hře a naopak změna ve hře se zapíše i do Deníku postavy. Jakým způsobem do Deníku zapisovat a jak s ním pracovat o tom hovoří pravidla hry.

Každý hráč bude do hry potřebovat jeden Deník postavy, proto si je před hrou nakopírujte z přílohy na straně 157.

VEDLEJŠÍ POSTAVA

Podobně jako ve filmu nemohou být všechny role hlavní, také ve Střepech snů se budou vyskytovat postavy, které nejsou hlavními pilíři příběhu. Vedlejší postavy jsou ty, které se na scéně nevyskytují příliš často a obecně nejsou tak důležité, jako postavy hráčů.

Vedlejší postava nemá svůj Deník a skoro žádná pravidla. Za vedlejší postavy hraje obvykle Vypravěč, tedy popisuje, co dělají, mluví za ně přímou řečí a vypráví o nich.

PŘÍBĚH A VYPRÁVĚNÍ

Shlédnete-li film a řeknete o něm, že byl dobrý, bylo to patrně proto, že měl dobře zahrané role, výborné efekty nebo dobrý příběh. Dobrým příběhem myslíme takový, který je pro vás zapamatovatelný, má pro vás estetickou hodnotu, ať už je to proto, že pokládal otázky, které se vás vnitřně dotýkají, nebo vás několikrát překvapil. Ve Střepech snů pro vás bude příběh sledem událostí (uzavřených do scén), ze kterých postupně hrou vystavíte děj. Příběh je esencí této hry a všichni hráči se budou snažit dosáhnout toho, aby nakonec mohli říct, že to byla dobrá hra a dobrý příběh.

Protože budete příběh odvíjet společně, budete si jej muset umět mezi sebou předávat. Proto budete vyprávět, podobně jako se vyprávějí pohádky dětem nebo hospodské historky. Povyprávíte vždy jen malou část příběhu a po vás budou vyprávět ostatní hráči. Vyprávění zahrnuje popisování děje, přímou řeč postav na scéně, ale třeba také vnitřní pochody v myslí jednotlivých postav. K vyprávění ve Střepech snů patří také gestikulace často obohacená o pohyby celého



těla, což nakonec může přejít v hraní jako na divadelním pódiu.

SCÉNA

Stejně jako je film nastrojený do jednotlivých scén, budete i vy vyprávět po jednotlivých scénách, které na sebe budou navazovat a v nich se bude odehrávat děj. V různých scénách budou vystupovat různé postavy. Některé scény budou velmi důležité, jiné budou sloužit jen pro podbarvení a vykreslení postav.

V důležitých scénách obvykle o něco půjde, jsou to takové situace (hádky, výslechy, boj, pokus o útěk), které významně posunou děj kupředu, budou v nich různé dějové zvraty a postavy v nich budou muset čelit překážkám na cestě za svým snem. Právě v takových scénách přijdou na řadu kostky a Deníky postav, aby se rozhodlo, kam se dál bude ubírat děj.

NÁMĚT

Pro hru jsou důležité dvě šablony, které je třeba vyplnit. O Deníku postavy už jsme psali a tím druhým listem papíru je Námet. Do něj budete vyplňovat, na čem

jste se dohodli při přípravě před hrou, kterou vás Námet postupně provede. Při hře vám bude nakonec pomáhat rozvíjet hru. Námet naleznete na straně 156 hned za Deníkem postavy.

HERNÍ ROVINA (HERNÍ SVĚT)

Při vysvětlování pravidel budeme rozlišovat dvě roviny ve hře (herní a metaherní). Do herní roviny (nebo také herního světa) spadá vše, co se děje nebo existuje ve světě postav. Jde o hlavní i vedlejší postavy, prostředí, informace, které postavy mají, předměty, dialogy, které vedou, události, jež se děly nebo právě probíhají. Toto všechno je herní rovina, protože se to děje uvnitř hry – ve smyšleném herním světě – ve fantazii hráčů.

METAHERNÍ ROVINA

Co se neděje uvnitř hry, ale v místnosti, kde se hra hraje, už patří do metaherní roviny. Patří sem hráči i Vypravěč, kostky a další vybavení, pravidla a rozhovory, které hráči vedou při aplikaci herních postupů, a samotné vyprávění. Patří sem také vědomosti hráčů, které postavy nemají.

UKÁZKA ZE HRY

„Buď zticha!“

Sára se nasoukala do nejbližšího kouta. Kapky venku bubnovaly na hromadu plechu, noc byla černá a strach se dal krájet. Sáře byla zima a slzy ji zábly na tvářích.

„Proč jsi mě unesl?“ ozvalo se po dlouhém tichu.

„Kvůli tvým rodičům, holka. Zabili by tě.“ Nevěděla, co odpovědět.

Najednou se Dan začal znovu rozhlížet.

„Seber se, jsou tady.“

„Ne.“ To krátké polohlasné a rozhodné „ne“ jej napružilo. Přiskočil k ní, chytil ji za spodní čelist a donutil ji podívat se mu do očí.

„Hned!“

„Zůstanu tady,“ odsekla a v očích jí žhnul vzdor. Pevným pohledem se mu zadívala do očí a odstrčila jeho ruku. Otočila se a vyběhla po rozvrzaných schodech. Dan za ní udělal pár kroků, pak zaklel a zmizel v dešti. V louži se odrazil jeho neznatelný úsměv.

Sára zůstala sama. Déšť ji ohlušoval, tma oslepovala. Běžela po schodech a její nohy stále více slábly. Když se dostala na střechu, zmačel ji déšť. Rozhlédla se – ze střechy nebylo kam odejít – připravila si dokonalou past. Odhrnula si mokré vlasy z tváře a vrátila se ke schodům. V běhu uslyšela dusot. Schody se trásly a její nohy se pletly.

Doklopýtala až dolů. Spadla, ale hned se zvedla. Její srdce pumpovalo a hnalo ji dál – lovci se blížili. Běžela deštivou ulicí, prchala před noční mýrou. Dva muži ji pronásledovali, sen se stal skutečností.

Běžela poslepu a bála se ohlédnout. Chtěla zmizet ve tmě, ale postavy stále běžely v závěsu. Slyšela je a cítila.

Sára už skoro nedýchala, necítila své tělo, jen vůle ze snu ji nutila běžet. Pak je konečně setřásla.

Chvíli se plížila stínem a snažila se popadnout dech.

Zaslechla zapraštění rozbitého skla – ze závoje deště se vynořil lovec a zamířil na ni. Ozval se výstřel a čas se zastavil.

Muž v černém kabátě tam stál jako přízrak a z jeho hlavně se kouřilo. Bylo ticho, jen déšť šuměl smutkem. Sářiny vytřeštěné oči hleděly na Danova záda, jež padala k zemi. Byl to jediný výstřel té noci. Dan padl a vydechl.

Sářino dravé srdce zabralo. Hmátla po Danově zbrani a zmizela za rohem.

Pojďme si hrubě nastínit, jak mohlo vypadat jedno takové sezení hry Střepy snů.

Petra a Marek se rozhodli, že si zahrají Střepy snů. Nejprve se budou věnovat společné přípravě před hrou.

Petra: Tady je Námět, píšu se jako Vypravěčka a ty si připrav nějakou postavu.

Marek: Počkej, nejprve se musíme domluvit, co budeme hrát.

Petra: Tak mi řekni jednu věc, která by se ti ve hře líbila a jednu, kterou nechceš.

Marek: Chtěl bych, aby hra byla tajemná a taky akční.

Petra: Dobře, já bych zase ráda, aby v ní bylo něco víc. Třeba nějaké pouto mezi dvěma lidmi.

Marek: S tím nemám problém. Asi bych chtěl hrát mladého agenta, který získává nějaké důležité informace.

Petra: A co kdyby ty informace nezískával, ale chtěl je právě uchránit? A co kdyby s ním spolupracovala agentka. Navzájem nebudou znát svou pravou identitu a celou hru si k sobě budou hledat cestu.

Marek: To zní dobře. Budu tedy hrát agenta, rád bych, aby to bylo někde ve městě, kvůli akcím v ulicích, budovách a tak. Spolu s tou agentkou budeme dělat pro organizaci, která uchovává cenné informace. A ty se přenášejí jenom ústně.

Petra: A každý z vás bude jako jediný na světě znát nějakou informaci, kterou nikdo jiný nemá. A proto povás půjdou.

Marek: Skvělé. Jdu si vytvořit postavu. Bude se jmenovat Greg, mrštný a horlivý, ale hrozně tvrdohlavý. Záleží mu hodně na něm samém a užívá si, že je důležitý. Při práci už se ale několikrát zranil, což jej občas omezuje.

Až si Marek vytvoří postavu, začnou s Petrou hrát. Ve hře se budou dít různé zajímavé věci, bude se prohlubovat vztah Grega a dívky, kterou nazvali Heather. Oba agenti budou hnanou zvěří a nakonec se i jejich vlastní organizace rozhodne jich zbavit.

Petra: » přijde k Markovi, skloní se a ztiší hlas «

Chlap v černých brýlích se k tobě skloní a pošeptá ti jízlivě do ucha: „Jestli si myslíš, že tě zachrání ta holka, tak na to můžeš rovnou zapomenout. Asi tak za pět minut ji berou na vymazání paměti.“

Marek: Cože? – Greg to samozřejmě ustojí a tváří se, jakoby to s ním ani nehnulo. Mlčím.

Petra: On se ti podívá do očí a křivě se usměje: „Zabte ho.“

» máchne významně rukou, hraje celou dobu roli muže s brýlemi «

Marek: Mám toho akorát dost. Využiji Naději, kterou je protentokrát střep, který mi zůstal v ruce z rozbitého okna. Právě jsem jím přerezal pouta, vzepřu se na židli a kopnu toho parchanta do hlavy.

Petra: To je jasný konflikt. Co tím chceš dokázat?

Marek: Mým záměrem teď je uprchnout a dostat se včas před kavárnu, kde měla Heather čekat. Předpokládám, že si tam pro ni přijdou, nemůžu dovolit, aby jí vymazali paměť.

Petra: Dobře, vsaď me se, že když neuspěješ, po cestě tě postřelí, ty Heather nestihneš a ona přijde o všechny vzpomínky na tebe i na vaši misi.

Marek: Jdu do toho.

» na stůl dopadnou kostky «

Petra: Házů proti... vyhráváš.

Marek: Nohou jsem srazil toho chlapa na zem, židlí odhodil druhého a dávám se na úprk. Ostatní vytahují zbraně a slyším první kulky. Čas běží rychleji než kdy jindy. Proskočím nejbližším oknem, pak na římsu a na balkon. Jeden z nepřátel mi vběhl do cesty, jednou rukou odkloním jeho pistoli, druhou ho chytím za nohu a přehodím přes zábradlí. Skočím na okap, a než se ostatní vyhrnou, mizím na střeše.

Petra: » podívá se do Gregova Deníku a udělá v něm značky «

Na střeše jsou dva další, běžící k okrajům střechy. Když vyšplháš, jeden na tebe míří z blízka pistolí.

» hodí další kostky na stůl «

Marek: » vyčte z kostek, že prohrává «

Jsem určitě rychlejší než oni, jednoho zkusím odzbrojit a odhodit a druhého postřelím.

» přihodí na stůl nové kostky, sázka se zvyšuje a riziko roste; opět získává výhodu «

Ozve se výstřel, pak hned běžím po střeše dál, ta kavárna je necelý blok odsud. Dobíhám na okraj střechy, zahazuji pistoli a rovnou skáču.

Petra: Je to daleko i na Grega, odrazíš se a víš, že nemůžeš doskočit až na druhou střechu. Pokusíš se v letu chytit požárního žebříku. Vzpomínáš na své zraněné rameno? Povolilo, jak ses zachytil.

» vezme několik kostek ze stolu a hodí s nimi znovu «

Vymknul sis ho, visíš za jednu ruku vysoko nad ulicí.

Marek: Víš to ty, vím to já a jednoznačně to ví i Greg. Jestli mu na něčem v životě kdy záleželo, je to Heather. Nemůžu dopustit, aby jí vymazali paměť, přišli bychom o všechno.

» vezme některé kostky a znovu s nimi hodí na stůl «

Vytáhnou se na jedné ruce, abych dostal nohu do přiček. Pak s bolestí ve tváři vyšplhám nahoru. Už jsou blízko, u hlavy mi zabzučela kulka.

Petra: Vyhráls. Stojíš na střeše pětiposchodového domu a vidíš, jak před kavárnou zastavilo auto. Dva ozbrojení muži vystoupili a jdou dovnitř. Přišel jsi včas, nyní máš možnost ji zachránit.

Marek: Stojím pět pater nad zemí, možná bezvýchodná situace, možná mám ještě nějakou šanci. Platím svůj poslední bod Naděje a vidím dole kontejner s odpady. Předkloním se a zavřu oči...



SPOLEČNÁ PŘÍPRAVA PŘED HROU

Hnala motorku po středové čáře a plyn měla vytočený na maximum. Kličkovala v dopravě, auta kolem ní vyděšeně zpomalovala s dvou až tří vteřinovým zpožděním. Tanya zahrula do vedlejší ulice, pak na příjezdovou cestu.

Před schody k vile na malou chvíli zaváhala, pak protočila motor a vyjela nahoru. Strhla stroj na bok, svezla se po trávě a proletěla i s motorkou skrz skleněnou stěnu. Spadla přímo do místnosti, skulila se po pohovce, vytáhla pistoli a běžela nahoru.

Dole byla tma, ale v patře se míhalo světlo. Vykopla dveře a přitiskla se ke stěně. Ticho - jen vítr a skřipot. Vyklonila se do místnosti a s tváří bez výrazu sklopila zbraň. Přišla pozdě.

Máte-li už spoluhráče, je čas na společnou přípravu před hrou.

Nejprve musíte rozhodnout, kdo z vás bude Vypravěč. Vypravěč pak do Námětu, který najdete na straně 156, napíše své jméno do kolonky Vypravěč a do kolonky Hráči jména všech hráčů, kteří se budou hry účastnit.

Dále je třeba, abyste se mezi sebou poradili o konceptu příběhu - rozhodnete, v jakém prostředí se bude odehrávat, zasadíte do něj postavy a nakonec vytvoříte upoutávku (podobnou těm filmovým), jako byste chtěli na vaši hru nalákat co nejvíc diváků.

Při společné přípravě budete muset udělat řadu rozhodnutí, která ovlivní, jak bude vaše hra vypadat. V rozhodování vám budou pomáhat takzvané palety.

PALETY

Simon se šoural večerním městem. Slunce zapadlo a ulice se leskly. Kolem tisíce lidí, kteří někam spěchali, zácpy a kouř. Šel pomalu a moc nepřemýšlel. Nedíval se ani na lidi kolem sebe, byli všichni beztak cizí. Udělá to jako vždycky, obhlédne místo, zjistí nějaké podrobnosti, nic víc, nic méně. Na chvíli zvedl oči k výloze, kde mladá holka upravovala zboží. Usmála se a z druhé strany mu zamávala. Přestal pozorovat svůj odraz na skle a podíval se na ni. Tak trochu nuceně odpověděl úsměvem a zapálil si cigaretu.

Po cestě vytáhl PDA a hledal informace o dívce, co se ztratila, a také o jejích rodičích. Procházel weby, policejní databáze, záznamy škol, pojišťoven a bank. Ta holka se jmenovala Sára a kromě několika jejích profilů na fórech a založeného Shari's Nightmare blogu o ní moc zajímavých informací nebylo. Zato její rodiče jako by neexistovali - nikde o nich žádné záznamy.

Palety vás budou provázet celou hrou, budou vás inspirovat a usnadňovat vám přípravu hry. Palety jsou černá textová pole se světlým textem, se kterými se budete setkávat v průběhu celé knihy. Z palet si budete vybírat jednotlivé dílky do hry a jako skládačku z nich budete sestavovat vše potřebné pro vaše herní sezení. Palety jsou určeny převážně pro inspiraci a k tomu, aby vám usnadnily práci. **Položky na paletách nejsou jediné použitelné, můžete si do hry libovolně vymýšlet další, různé je modifikovat nebo spojovat.** Kdykoliv nebudete vědět, kde začít, případně co vlastně chcete, stačí se podívat do palety a vybrat si pro vás to nejzajímavější.

Střepy snů mají univerzální herní systém, na kterém lze hrát prakticky jakýkoliv příběh v jakémkoliv žánru a prostředí.

DÉLKA HRY

Dnes to byla Sára, kdo nespál. Byla schovaná pod kusem plechu na vrakovišti, držela Danovu pistoli a třásla se chladem. Nevěřila, že ji tu nenajdou, ale potřebovala si alespoň na chvíli odpočinout. Napůl ze sna uslyšela skřipání plechu.

Svět kolem se rozmazal, jak rychle vyrazil pryč. Zaškobrtla, ale hrábla rukou do hlíny a vyskočila znovu na nohy. Kličkovala mezi troskami a bála se ohlédnout. Nakonec ale sebrala odvalu a otočila se.

V tu chvíli ji něco zastavilo. Vrazila do muže s neprůstřelnou vestou a kuklou na hlavě. Lovce ji chytil pod krkem a namířil na ni zbraní. Čekal skleněné oči a svěšené koutky, ale dostalo se mu drzého a vzpurného výrazu. Nakřivila ret a zatlačila mu pistolí přímo do rozkroku.

Tři bezdomovci je sledovali a čtvrtý spal.

Dlouho, dlouho na sebe zírali. Pak se ozval výstřel.

Spolu s ostatními hráči domluvte, kolik času hodláte společným hraním strávit, poté co ukončíte přípravu před hrou. Nejen proto, abyste si mohli naplánovat, co budete před hrou a po hře dělat, ale také je potřeba, aby měl představu Vypravěč, který bude hru připravovat. Ostatně i vy byste měli mít pojem o délce vaší budoucí hry, abyste se jí mohli při přípravě i vlastním hraní přizpůsobit.

Nějaký čas vždycky trvá, než se hráči sejdou, než se usadí a mohou se plně soustředit na hraní. Stejně tak zapojení a ponoření hráčů do hry si vyžádá dalších několik desítek minut a pak musí ještě vybyt čas na hru samotnou a alespoň nějakou gradaci příběhu. Je vhodné hrát Střepy snů zhruba ve čtyř až šestihodinových sezeních. Pokud zvládnete hrát déle, samozřejmě můžete, ale je třeba vzít v úvahu, že pozornost a aktivita hráčů po několika hodinách klesá.

Nechejte si i nějakou časovou rezervu, kdybyste potřebovali hru natáhnout, abyste zakončili rozehraný

děj. Po skončení hry je dobré ještě strávit nějakou chvíli diskusí o hře samotné, případně přípravou na další sezení.

DÉLKA HRY

Samostatné sezení

Seriálové hraní s jedním příběhem

Seriálové hraní se samostatnými epizodami

Prvním způsobem, jak hrát Střepy snů, je vybrat pro každé sezení jiné prostředí nebo žánr, ve kterém budete hrát. Představte si, jako byste jednou za čas zašli do kina na nový film. Každé herní sezení znamená novou přípravu před hrou, nové postavy a novou hru. Protože ale za jedno sezení zvládnete hrát jen několik hodin, jsou odvyprávěné příběhy většinou rychle uzavřené a při příští hře pak můžete začít nový příběh s jinými postavami. Hra na jedno sezení mívá větší spád a za jeden večer se téma zdaleka nevyčerpá. Na druhou stranu je nutné každou další hru připravovat od základu znovu.

Druhou možností je zvolit si takzvané seriálové hraní, kdy vámi připravené postavy a všechen další připravený materiál využíváte v průběhu mnoha sezení. Seriálové hraní se může skládat z mnoha na sebe přímo navazujících dílů a většinou je zastřešeno jedním hlavním příběhem. Anebo je každá epizoda se samostatným uzavřeným příběhem, který v rámci jednoho dílu začne i skončí. V příští hře pak budou vaše postavy zase zažívat něco nového.

V hrách na několik sezení je mnohem více času na rozvoj postav a jejich osobních cílů. Svou společnou přípravu už jen přizívujete novými návrhy před dalšími hrami a velmi často následující epizoda vyplyne z té předchozí. Pro dlouhodobější hraní je potřeba věnovat větší úsilí přípravě hry.

V případě seriálového hraní se domluvte, kolik epizod bude váš seriál mít. Pokud vás bude hra bavit i po skončení naplánovaného počtu sezení, vždycky můžete začít novou seriálovou řadu.

Pokud hrajete Střepy snů poprvé, radši si připravte krátkou zkušební hru s jednoduchou přípravou, jen na jedno sezení. Až si hru vyzkoušíte, můžete s ostatními hráči rozhodnout, jestli budete s každým novým sezením střídát prostředí, témata i postavy, anebo se dáte na seriálové hraní.

ROZSAH HRY

Nyní si zvolte, jak rozsáhlou hru chcete hrát. Vyberte si jeden ze tří stupňů, kde první stupeň znamená jednoduchou hru pro krátké herní sezení. Druhý stupeň znamená běžnou hru, nijak dlouhou ani rozsáhlou. Třetí stupeň je pak vhodný pro hry na více sezení a seriálové hraní.

Zvolený rozsah hry bude mít později vliv při tvorbě postavy.