

## RUKOVĚŤ BRUTÁLNÍHO PÍDŽEJE ANEB JAK TAKÉ (NE)HRÁT

*Zbyněk Gilgalad Holub*

„Tak co budeme tenhle víkend hrát?“ nadhodil Petr otázku do hloučku hráčů, tisících se kolem malého stolku v čajovně.

„Minulá hra byla fajn, ale chtělo by to nějakou změnu,“ odpověděl mu Quído.

„Mám nápad, bude to něco perfektního, něco takového jsme ještě nezkoušeli,“ vmísil se do hovoru pídzej.

„Jak tě znám, bude to zas nějaký Asterion nebo Upíří. To si raději přečtu doma v klidu pěknou knížku,“ odušil nafrněně Arnošt. „Fantasy je už dávno mrtvá,“ dodal suše. „V ní se nedá uhrát ten správný roleplaying, nemá pro to tu potřebnou atmosféru. To takové nacistické německo nebo Call of Cthulhu... koupil jsem si Necronomicon, je to určitě ten původní,“ chlubil se.

Hráči se pak chvíli přeli, co si tentokrát zahrají. Dohadovali se nad výhodami a nevýhodami různých herních systémů a světů. Takto to končilo pokaždé. Jedna nebo dvě hry, potom hádka, herní pauza a nakonec zase pokus o něco jiného. To co ztratili minule, už za měsíc vítali s ovacemi jako tu nejlepší možnost na světě. Občas se vina za nezdařenou hru svedla na některé z hráčů a jejich „špatný roleplaying.“ Mnozí nevěděli, co to kouzelné slovo vlastně znamená, ale oháněli se jím jako metař koštětem. Pídzej z nich byl nešťastný.

„Něco pro vás připravím,“ řekl zamyšleně a jeho oči se leskly šílenstvím.

...

Petr pomalu sestupoval do temné krypty. Strop tu byl proklatě nízko. Již tolikrát vcházel do tohoto temného místa, a přece si pokaždé neopomenul o zdejší strop rozčísnout svou pěšinku. Uvnitř potmělé místnosti svítila jediná svíčka. V koutech rozeznával tmavé stíny svých spoluhráčů, přátel a protivníků v jednom. Nad svící se zračila ďábelská tvář pídzeje. Usmál se a v Petrových žilách by se krve nedořezal.

„Co nás dnes čeká?“ pomyslel si. „Vyvážnu z tohodle doupěte živý a zdravý? Budu to ještě já? A proč jsem sem vlastně, já blázen, lezl?“

Zaujal své místo v jednom z rohů šeré místnosti.

Začala se linout tichá vlezlá hudba. Petrovi byla povědomá, možná Dead can dance nebo snad Gothminster... Pídzej šeptem vyprávěl začátek příběhu. Hra se odvíjela skoro jako obvykle. Hrál se Asterion, Arnošt měl tedy pravdu a po hře bude určitě zase reptat. Mezitím se děj přenesl do nějakého kláštera se studnou. Byla noc a družina byla ubytovaná v kobkách pro mnichy.

Z ničeho nic změnil pídzej hlas a zařval hrůzou. Přiskočil k Petrovi a popadl jej pod rameny. Než se ten stačil vzpamatovat, vytáhl jej na nohy a začal s ním lomcovat.

„Proč jsi mne zabil?!“ křičel na něj vyčítavě. Právě ztělesňoval ducha mnicha, jehož záhadnou sebevraždu družina vyšetřovala.

„J-já, já...“ koktal ze sebe překvapený Petr. Nemohl se soustředit na nějakou kloudnou odpověď. Copak se pídzej zbláznil? Oči se mu podivně leskly.

„Proč? Ty vrahu!“ ječel pídzej skoro nepřičetně a stiskl Petra pevně kolem krku, jako by ho chtěl škrtit.

Dostal strach. Co když mu vážně přeskočilo? Najednou jej však pustil a začal opět tichým a vyrovnaným hlasem popisovat děj hry. Petr se celý rozechvělý posadil zpátky na své místo. Svíce uprostřed místnosti stále plápolala a dodávala pídzejovu hlasu strašidelný podtón. Náhle zhasla. Všichni vyjekli strachy.

„Co se děje? Rozsviňte!“ zvolala hráčka napravo od Petra.

„Uaaaaa,“ ozval se výkřik, až všem naskočila husí kůže.

Petrovu pravou tvář ovanul horký dech a cosi mu poklepalo na rameno. Instinktivně přikrčil nohy blíže k tělu.

Švíce opět vzplála. Nad ní se leskla přízračná pídžejova tvář. Hráči se třásli strachy. Jeho rty byly rudé, snad se napil červeného vína... Uplynula necelá hodina od začátku hry a hráči se modlili, aby už byl konec...

...

Uvedený příklad hry je samozřejmě extrémní a psaný s nadsázkou. Ale i v tomto duchu je možné některá dobrodružství odehrát.

Někdy se hráči v určitém stadiu svého vývoje dostanou do situace, že si začnou klást otázky, proč vlastně hrají, co jim to dává a bere, a jestli jsou jejich herní prožitky vlastně to, co skutečně hledají. Někteří s hraním skončí, jiní začnou experimentovat a tvořit. Nacházejí ve hře sami sebe a hraní RPG či LARPů se jim stává určitou životní cestou.

V zahraničí se RPG používá při různých psychologických sezeních či terapiích. Dá se jeho prostřednictvím dosáhnout odbourání určitých bloků a fobií. Stejně tak se ale RPG může stát nebezpečným nástrojem v rukou maniakálního jedince. Stejně jako v jakékoliv skupině, do kterých se lidé sdružují, i v RPG se objevují osobnosti toužící po moci a manipulaci s druhými (mnohdy podvědomě a nevědomky). Sami sebe klamou obrazem, který si díky hraní o sobě vytvořili a který jim pomáhá cítit se být lepšími, než lidé kolem nich. Hra se jim stává určitou náhražkou kasty a oni propadají pocitu zvláštního způsobu nadřazenosti - xenofobie. Od takových raději dále.

Hra je jako zrcadlo. Zkuste se někdy zamyslet, co mají všechny vaše postavy společného. Proč jim dáváte zrovna takové a takové rysy, proč je hrajete právě takovým způsobem a jak se chovají ve vztahu ke světu a k ostatním postavám. Možná dojdete k zajímavým poznáním. Hraní RPG může být zábavným způsobem, jak o sobě zjistit mnohé překvapivé věci. Většinou platí, že ve hře vyplavou na povrch skutečné vztahy mezi zúčastněnými. Je-li skupina hráčů déle pospolu, nebo se hráči znají i neherně, začnou do svých postav promítat vzájemné postoje – pozitivní i negativní. Pokud nejste rozeným hercem nebo jste nestudovali zrovna DAMU, těžko i při sebelepším zahrání postavy zakryjete své skutečné já, své skryté tužby či zášti. Proto je zcestné, když se hráči začnou osočovat z nekvalitního hraní – zpravidla se za tím vším ukrývají podněty zcela neherní, třeba jen to, že se někdo špatně vyspal. Chcete-li vytvořit atmosférickou hru, ze které by měli hráči silný zážitek, měli byste především dbát na vzájemné toleranci a „lidském“ přístupu jednoho k druhému. Dobrá hra je otázkou mnoha faktorů, je jako ručně tkaný koberec, do kterého se umně vplétají barevné nitky, až z nich vznikne pěkný obraz. Ale ta nejsilnější nit, bez níž se celý koberec rozsype, je pohoda a vzájemné porozumění mezi hráči. Až potom nastupuje vše další.

Klíčovou postavou každé hry je PJ. Má-li mít hra silnou atmosféru, která hráče pohltí, bude se muset připravit na náročný herecký výstup.

Pokud hráči vidí, že z každého slova či gesta PJ sálá energie, většinou sami propadnou určitému euforickému pocitu a začnou se spolupodílet na utváření herní atmosféry. Když PJ vidí, že se některý z hráčů nudí nebo se déle do hry nezapojuje, měl by jej do děje nějak vtáhnout. Může pomoci tzv. „pozitivní stres“, kdy na hráče např. zavolá zvýšeným hlasem nebo mu zaťuká na rameno a osloví jej ústy nějaké cizí postavy. Čím více je hráč pohlcený dějem, tím hůře se jeho myšlenky mohou zatoulat někam jinam, mimo hru.

Atmosféru hry můžete umocnit mnoha prostředky – volbou místa, hudebním doprovodem, vůní, apod. Nic však nenahradí chybějící pohodu ve skupině a naopak, i bez všech možných doplňků se dá odehrát skvělé dobrodružství, na které budete rádi vzpomínat. Stačí jen, když budou všichni chtít a něco proto udělají. Hraní RPG her je o spolupráci a komunikaci ve skupině. Pokud se v ní někdo snaží hrát sólo – sám na sebe, může se stát, že hraje pouze on a ostatní se na něj jen dívají. Když však své úsilí vynaloží pro skupinu, byť proti ní bude třeba intrikovat, může tak takový hráč posunout hru na vyšší úroveň a strhnout podobně i ostatní.

Jaká je tedy rada, pokud si chcete dobře zahrát? Poslouchejte své srdce a najdete odpověď. Odhodte obavy, bavte se, užívejte si nových poznání o druhých i o sobě samých a soustřeďte se na radost ze hry. Naladte se na společnou vlnu a výsledek vás potěší...

...  
Chlapík v černém za čajovým pultem si povzdychl. Ti blázni tu byli zase. Týden co týden se sem chodili dohadovat, co budou hrát. Kdyby raději šli ven, na sluníčko.  
„Tak, co budeme hrát tento víkend?“ ptal se Petr...