

Horor v RPG, I. časť

Už dlho som hľadal seriózny článok o technikách hororu v roleplayingu, ktorý by bol už konečne o niečom inom než len o striedaní menej a viac ťaživej atmosféry, strašidelnej hudbe a nečakanom správaní gamemastera („tajomné“ hádzanie kockami ap.). Keďže som taký nenašiel, rozhodol som ho napísať sám. Práve ho čítaš.

Tento článok nie je určený len pre gamemasterov (aj keď oni sú jeho primárnym adresátom), ale tiež pre tvorcov hier, záujemcov o RPG teóriu, potenciálnych autorov hororovej literatúry a samozrejme hráčov. Je rozdelený do viacerých častí. Na začiatku sa pokúsím načrtnúť stručný úvod do hororu v roleplaying kultúre, potom sa budem venovať hlbšej analýze hororu a hororovej atmosféry, následne zdrojom hororu a gamemasterským technikám a radám, potom hráčskym technikám a radám, a nakoniec uvádzam stručný prehľad ďalších (doplnkových) zdrojov a odporúčania na jednotlivé systémy.

RPG kultúra a horor

Prakticky v každej hre, ktorú riadim, je horor v menšej alebo väčšej miere prítomný – od mierneho napätia až po šialený des. Nikdy nie je samoučelný, ale zdôrazňuje a obohacuje tému či problém, ktorý je ústrednou osou hry – a ten môže siahať od lásky a rodinných vzťahov cez také rozličné témy akými sú hrdinstvo, kultúra a spoločenská identita, byrokracia a korupcia až po krutosť, nenávisť a neľudskosť. Horor je schopný ukázať známe veci v doteraz neznámych súvislostiach a umožňuje naučiť sa niečo viac o sebe. V roleplayingu navyiac horor nie je vôbec novou témou.

Horor sa ako samostatný žáner objavil na RPG scéne už 8 rokov po príchode prvého *Dungeons & Dragons* (TSR) v podobe hry *Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981), ktorú žiadnemu dlhoročnému hráčovi snáď ani nemusím predstavovať. Táto hra je dodnes absolútnou klasikou a navždy svojou genialitou zmenila tvár roleplayingu, medziiným aj ústupom od „hack'n'slashu“ smerom k vytváraniu atmosféry, investigatívnej hre, sociálnej interakcii a preto aj inovácii herného systému (prostredníctvom hry *Rune Quest*, Chaosium, 1979). Prostredie a mechanizmy hry sú založené na hororových poviedkach Howarda Phillipsa Lovecrafta (20. a 30. roky 20. storočia), ktoré realitu zobrazujú ako ilúziu, za ktorou je šialený a cudzí svet obývaný prastarými bohmi a prišernými bytosťami. Postavy v hre s neodvratnou istotou buď zošalejú alebo umrú v boji proti nepremožiteľným „Starým“. Zvláštne je, že napriek porušeniu obľúbených stereotypov *D&D* hra zožala fantastický ohlas. Menej známou hrou bola RPG *Chill: Adventures into the Unknown* (Pacesetter, 1984), o členoch tajnej spoločnosti SAVE, bojujúcej proti nadprirodzenému zlu.

Tá istá firma vydala aj sword-and-sorcery RPG s hororovými prvkami *Stormbringer* (1981) na motívy poviedok Michaela Moorcocka o večnom boji Poriadku a Chaosu vo svete antihrdinu Elrica. Pre priblíženie atmosféry: Elric je mág-šľachtic s nalomeným zdravím, albín s démonsky krvilačným mečom, ktorý prinesie smrť a skazu všetkému, čo mu je blízke. Popri viacerých ďalších prevratných (no nehororových) hrách vyšla v tomto období aj temná fantasy *Warhammer Fantasy Roleplay* (1986) od britskej firmy Games Workshop, ktorá umiestňovala postavy do prepracovaného sveta predchnutého ťaživosťou blížiaceho sa veku temnoty. Impérium je v rozklade, pomaly a neodvratne podlieha Chaosu – no skutočné zlo nie sú orkovia, upíri či armády Chaosu. *WFRP* bol o odkrývaní ľudskej špiny, o tom, čo všetko sú schopní ľudia obetovať pre moc a akých zverstiev sú schopní sa dopustiť, no vždy si dokázal udržať ostrú satiru.

V 90. rokoch hororovému roleplayingu dominoval Svet temnoty (*World of Darkness*) firmy White Wolf, predovšetkým jeho vlajková loď *Vampire: the Masquerade* (1991). Firme White Wolf sa touto hrou podarilo osloviť rozrastajúcu sa Goth kultúru a táto hra sa popri upírskych románoch Ann Rice (*Interview s upírom* ai.), filmoch ako *Vrana*, vlne temných komiksov (*Batman: The Dark Knight Returns*, *Sin City*, *Sandman*), čiernemu oblečeniu a depresívne ladenej a

industriálnej hudbe stala jej neoddeliteľnou súčasťou. Upír ako hlavná postava a z toho vyplývajúca popularita samozrejme nebol jedinou inováciou, ktorá podobne ako *Call of Cthulhu* umožnila *V:tM* zmeniť RPG kultúru – bola to tiež sila epického rozprávačstva, orientácia na estetickú stránku hry a jedinečné prostredie (nový žáner *gothic-punk*), v ktorom sa snúbi temnota hororu, snovosť fantasy a chladnosť cyberpunku s bezútešnosťou súčasnej urbánnej reality. Ako žiadnej hre predtým (iba ak s výnimkou *Dungeons & Dragons*) sa tejto hre podarilo masovo rozšíriť RPG hobby a posunula roleplaying z uzatvorených „matfyzáckych“ komunit smerom k mainstreamovej kultúre. Systém bol (okrem boja) jednoduchý a elegantný, s na tú dobu jedinečnými možnosťami simulácie psychického vývoja postavy. White Wolf tiež posunul hranice grafickej úpravy a marketingu a postavil tak na RPG trhu nový štandard, no podarilo sa mu tiež do RPG kultúry vniesť elitárstvo a rozkol o povahe „pravého roleplayingu“. Na mainstreamovej RPG scéne táto nevráživosť stále pretrváva, aj keď zmiernená vďaka príchodu tretej edície *D&D* a d20 systému (Wizards of the Coast), ktorý sa vďaka Open Gaming License stal najpopulárnejším RPG systémom vôbec.

Nestagnovala však ani fantasy línia. Firma FASA vydala fenomenálnu post-apokalyptickú fantasy RPG *Earthdawn* (1993) o boji proti démonským Hororom, ktorej sa podarilo skĺbiť atmosféru hororu s duchom nádeje, obnovy a mýtického hrdinstva. K *Dungeons & Dragons* vyšlo herné prostredie *Ravenloft* (TSR, 1990), posúvajúce fantasy do žánra gotického hororu so všetkým, čo k nemu patrí – siluetami zrúcanín proti splnu mesiaca, zavýjaním vlkodlakov, prastarými nemŕtvymi mágmi vládnucimi zo svojich krýpt a mauzóleí a krutosťou vampýrskych lordov. Spôčiatku bolo určené ako doplnok k akémukoľvek inému svetu – tajomná hmla prepája jednotlivé ríše Ravenloftu s inými plánami existencie a postavy mali byť cudzincami zo svetov *Dragonlance* či *Forgotten Realms* – no v tretej edícii (2001) sa už kladie väčší dôraz na samostatnosť Ravenloftu. Boli samozrejme aj ďalšie, menej známe hry – napríklad *Darkurthe: Legends* (Black Dragon Press, 1994).

Podľa mňa ešte omnoho temnejšiu a beznádejnejšiu atmosféru ako vo *V:tM* sa firme White Wolf podarilo dosiahnuť hrou *Wraith: the Oblivion* (1994) o smrti a zabudnutí. Má jedinečnú mechaniku zdieľania jednej postavy dvoma hráčmi – každý z hráčov hrá okrem „svetlej stránky“ svojej postavy aj temný protipól postavy iného hráča, výstižne nazvaný Tieň. Mám pocit, že mechanikou je *Wraith* tam, kde mal byť *V:tM* – spomenutým hraním Tieňa, postavami stojacimi na rozhraní sveta mŕtvych a sveta živých a motiváciou pre interakciu so smrteľníkmi. Hororové prvky mal tiež *Werewolf: the Apocalypse* (1992) od tej istej firmy.

Vampire: the Masquerade bol prvou veľkou hrou, ktorá otvorila dvere novému žánru a spustila celú lavínu hororových hier, často sa odohrávajúcich v „našom“ svete. K najznámejším patria *Dark Conspiracy* (GDW, 1991), gnosticko-hororová hra *Kult* (Target Games, 1991), francúzska *Nephilim* (Multisim, 1991; anglicky Chaosium, 1994), surrealistická a paranoidná *Over the Edge* (Atlas Games, 1992), obrazovo veľmi silná *Whispering Vault* (Pariah Press, 1993), *Conspiracy X* (New Millennium, 1996), *Deadlands* (Pinnacle, 1996), hra modernej mágie *Witchcraft* (Myrmidon, 1996), excelentné moderné špionážne prostredie ku *Call of Cthulhu* od Pagan Publishing *Delta Green* (1997), pôvodne francúzska, no firmou Steve Jackson Games upravená *In Nomine* (1997) a populárna okultno-akčná *Unknown Armies* (Atlas Games, 1998). Na prelome 20. a 21. storočia možno viaceré z nich považovať za vyvrcholenie tých najvýznamnejších trendov v roleplayingu v priebehu jeho 30-ročnej existencie. Nedá sa tiež nespomenúť univerzálny *GURPS* (Steve Jackson Games), ku ktorému v 90. rokoch vyšlo viacero doplnkov podporujúcich hororovú hru (napr. *Horror*, *Bloodtypes*, *Creatures of the Night*), tiež konverzie a adaptácie iných hier (*V:tM*, *Deadlands*, *Illuminati*, *Cthulhupunk*, *Black Ops*).

Ako vyzerá RPG horor v novom tisícročí? Badateľné sú štyri základné vetvy. Tou prvou je horor vo fantasy, stavajúci na starších *WFRP*, *Earthdawn* či *Ravenloft*, dnes však väčšinou v d20 systéme. Typickými predstaviteľmi od Fantasy Flight Games sú temné a úspešné fantasy *Midnight* (2003) alebo *Grimm* (2003), drobná RPG o deťoch vo svete desivých stredoeurópskych rozprávok. Druhou vetvou sú pokračovania a vzkriesenia *V:tM* trendu – napríklad *World of Darkness* a *Vampire: the Requiem* (2004), *Orpheus* (2003) a *Dark Ages* línia firmy White Wolf. Za tretiu vetvu považujem hry post-apokalyptického charakteru, akými sú napríklad nemecké hry *DeGenesis* (Sigh Press, 2004) a inovatívna *Engel* na biblické motívy (Feder & Schwert, 2001), ale tiež pokračujúce línie hier *Obsidian* (Apophis Consortium, 1999), *Armageddon: End of Times* (Myrmidon, 1997) a *Tribe 8* (Dream Pod 9, 1998). Štvrtú vetvu označujem ako „sami proti zlu“, kde majú miesto v

odľahčená hra o tínedžerských lovcoch upírov *Buffy: the Vampire Slayer* (Eden Studios, 2002), zombie-survivalistický horor *All Flesh Must Be Eaten* (Eden Studios, 1999), *Cthulhu Dark Ages* (Chaosium, 2004), indie-RPG *Dread* (Malignant Games, 2002) či excelentné indie-RPG *Conspiracy of Shadows* (Bob Goat Press, 2004), v ktorom hráči v stredovekom svete inšpirovanom Strednou Európou odкрývajú nadprirodzené konšpirácie usilujúce o ovládnutie ľudstva. Za zmienku stojí aj mnohožánrový d20 *OGC Horror* (2004) od Mongoose Publishing.

Indie-RPGs sú vo všeobecnosti kapitolou samé osebe. Sú natoľko inovatívne a rôznorodé, že ich často nie je možné zaradiť do tradičných trendov. Razia nové smery v roleplayingu, používajú novátorské herné mechaniky založené na pokročilejšej RPG teórii a stavajú na hlavu klasické korporatívne modely tvorby a predaja rolových hier. Pre všetky uvádzané hororové indie-RPGs platí, že menia pozíciu hráča voči GM a voči tvorbe príbehu. Za najvydarenejšie považujem *Little Fears* (Key20 Publishing, 2001), v ktorej sú obyčajné deti konfrontované so skutočnými a reálnymi hrôzami, pokročilú a viacnásobne ocenenú *My Life with Master* (Halfmeme Press, 2003), v ktorej hráči hrajú prísluhovačov zlého pána a drobnú RPG *The Farm* (Memento Mori Theatrics, 2004), v ktorej sa postavy ocitnú v bezvýhodiskovej situácii – v tábore, z ktorého je len jedna cesta: na tanier tajomných Riaditeľov. Silné hororové prvky má však aj veľmi úspešný *Sorcerer* (Adept Press, 1998), RPG o ľuďoch nadaných mocou ovládať démonov, a tiež sa ako horor dá hrať humorná a sebaoponujúca *Kill Puppies for Satan* (Lumpley Games, 2001) o opovrhnutiahodnej spodine ľudstva – neúspešných satanistoch. Spomeniem ešte dve inovatívne indie hry s hororovými podtónmi, situované do prostredia Divokého západu – *Dogs in the Vineyard* (Lumpley Games, 2004) o ťažení potulných mormónskych kazateľov proti démonom a *Dust Devils* (Chimera Creative, 2002), ktorá do riešenia konfliktov zapája aj „démonské“ stránky postáv.

Z uvedeného je vidieť, že horor má v roleplayingu silnejšiu pozíciu. Prečo však hráči chcú hrať horor? Určite je to do veľkej miery dané fascináciou neznámom. Nielen však neznámom v hernom prostredí, ale aj neznámom v nás – ako by sme reagovali v desivých situáciách, aký potenciál zla v nás je, kde sú naše hranice morálky a ľudskosti. Zimomriavky a strach sú tiež adrenalínovým zážitkom, a keď desivá situácia pomine, nastáva slastné uvoľnenie. No a sú možné aj motivácie ako snaha hrou vyriešiť vlastné problémy, sebatrestanie, fascinácia utrpením alebo priamo zvrátenosť. Dúfam, že takýchto „hráčov“ je medzi nami čo najmenej.

Možno Ti pri čítaní týchto riadkov napadne otázka: „A nie je hrať horor nebezpečné?“ Mám na ňu dve odpovede. Tá prvá je „nie“. Aj hororová hra je stále len hra a pravdepodobne nie je o nič nebezpečnejšia než surové či desivé videohry alebo filmy. Dôležité je, aby ste sa cítili príjemne – ak sa vám podarí neprekročiť hranice vkusu žiadneho z hráčov a taktiež nikto nebude mať „odlišné“ zámery (ako tie opísané vyššie), nevidím dôvod pre obavy.

Druhá odpoveď je „áno“. Hororová hra je hrou, pri ktorej majú strach hráči, nie (len) postavy! Postavy sú trójskym koňom – sú maskou, prostriedkom interakcie, „vozidlom“, ktoré dopraví hororový podnet do vnútra hráča, sú nástrojom manipulácie so „zdieľaným imaginatívnym prostredím“. Postavy ako také neexistujú, nemajú emócie samé osebe, nejstávajú nezávisle od hráčov – no hráči sú ľudia, ktorí majú svoje hodnoty, svoj sociálny a kultúrny kontext, svoje problémy. V žiadnej hre nebude možné túto osobnú rovinu prekonať a izolovať. Hráč v rolovej hre sa často otvorí a odhalí v miere väčšej, než v akej by to urobil v bežných situáciách, stáva sa prostredníctvom postavy zraniteľným často aj bez vlastného uvedomenia. Preto áno, hororová hra je nebezpečná, ale je to preto, lebo ľudia sami sú nebezpeční. Roleplaying je ako každá iná forma intenzívnej sociálnej interakcie a pri vzájomnej ohľaduplnosti a dodržaní jednoduchých pravidiel nebudú mať emocionálne nabité situácie, ktoré pri hre vzniknú, žiadne negatívne následky.

Takže moja otázka pre Teba: Čo hľadáš? Prečo Teba osobne horor priťahuje? Ak si na ňu budeš vedieť úprimne odpovedať, nemáš sa čoho báť. Možno ale ešte jedno drobné upozornenie. V nasledujúcom texte (predovšetkým v časti o zdrojoch hororu) budú použité opisy a príklady prekračujúce bežné medze slušnosti, dobrého vkusu a všeobecnej morálky. Ak s tým môžeš mať problém, radšej tento text nečítaj. Ak chceš napriek tomu hrať hororovú hru, nájdi si takú skupinu, ktorá je schopná stanoviť Tebe vyhovujúce hranice.

Hororová atmosféra

Atmosféra je najdôležitejším prvkom hororovej hry. Je pojivom medzi tým, čo sa deje v hre, a emocionálnou odpoveďou hráčov, je nosným pilierom „dobrej“, teda zapamätateľnej a uspokojujúcej hry. Bez vhodnej atmosféry budú gamemasterove pokusy o vyvolanie hrôzy neúspešné, v tom horšom prípade priamo smiešne. Hráči sa síce tiež podieľajú na vytváraní atmosféry, no primárna zodpovednosť leží na gamemasterovi. Gamemaster môže celkovú atmosféru hry podporiť nasledujúcimi krokmi:

- Rozhodnutie o tom, *kedy a kde* sa bude session odohrávať. Atmosféru samozrejme podporuje šero a noc, prípadne nehostinné počasie – dážď, búrka, víchrica. Miesto je rovnako dôležité. Je dobré, ak niečím pripomína vnútroherné prostredie – klenutá pivnica pri vampýrskej hre, opustená tovareň pre sci-fi post-apokalyptické prostredie – zároveň však nesmie byť príliš rušivé, nesmie poskytovať príliš veľa rozptyľujúcich podnetov (čo môže byť aj riziko ak je herné miesto nové). Skutočná alebo pomyselná izolácia (chata v horách, závesy oddeľujúce zvyšok bytu od miestnosti, v ktorej sa hrá ap.) podporuje lepšiu koncentráciu na hru. Pre hororovú hru je vynikajúca buď malá miestnosť (emócie sa koncentrujú) alebo veľký prázdny priestor, v ktorom sa „strácate“ – ale je lepšie, ak ste blízko pri sebe. Môže sa zdať, že nižšia teplota v miestnosti prispeje k nepohodliu hráčov a k intenzívnejšej reakcii na herné podnety, no na druhej strane naruša koncentráciu – vyskúšaj a uvidíš. Je tiež celkom podstatné, či sa Tvoji hráči práve prirútili z práce a majú plnú hlavu svojho šéfa, alebo či sú oddýchnutí, uvoľnení a príjemne naladení.
- Kontrola informácií o hre – rozhodnutie o tom, *čo hráči vedia*. Veľa zaväži aj to, čo Tvoji hráči očakávajú. Možno očakávajú osviežujúci one-shot, kým sa zase vrátite k vašej obvyklej kampani. Je tiež možné ich nahovoriť na novú hru a neprezradiť im jej hororovú orientáciu (pozri ale rady o dohode nižšie). Taktiež sa môžete spoločne dohodnúť o zapojení hororových prvkov do vašej existujúcej kampane. Skús porozmýšľať nad tým, ako by Tvoji hráči niesli prekvapenia – ako veľmi ich očakávania ovplyvňujú ich zážitok z hry, nakoľko sú prispôsobiví a ochotní experimentovať.
- Okolnosti priebehu session – rozhodnutie o tom, *ako* sa bude session odohrávať. Ak chceš použiť tmené osvetlenie, možno sa Ti bude pozdávať nápad použiť farebný filter alebo tienidlo. Ak chceš použiť sviečky, tak nič nepodpál a zároveň zabezpeč dostatok svetla aby ste videli na kocky a na denníky (a veľa sviečok zahrieva miestnosť). O použití hudby sa stále vedú diskusie, niektorým gamemasterom vyhovuje viac, niektorým menej. Z mojej skúsenosti je obtiažne ju vhodne načasovať, musí byť nevtieravá, a ak na hudbu pri hraní nie ste zvyknutí, bude pôsobiť skôr rušivo. Hudba však môže vynikajúco slúžiť na účely protagonistizácie a deprotagonizácie (pozri nižšie). Rôzne zvuky (zavýjanie vlkov, šuchot lístia, zvuk krokov, nezrozumiteľné hlasy alebo správne načasovaný výkrik) však jednoznačne odporúčam. S vôňami som ešte neexperimentoval, ale nehovorím nie – zápach tlejúceho lístia či uvoľňujúce aromaterapeutické esencie majú šancu. Dĺžka trvania session je tiež dôležitá – pri príliš krátkej hre budú hráči nespokojní a máš menej času na budovanie atmosféry, no zbytočne predlžovaná hra tiež nie je šťastné riešenie – naakumulované napätie sa môže vytratiť, pozornosť hráčov môže začať kolísat, aj Ty môžeš byť unavený a menej schopný improvizácie a udržiavania atmosféry. Optimálna dĺžka hororovej session by mala byť o čosi kratšia než ako ste zvyknutí, uchová sa tak drajv a hráči budú netrpezlivo očakávať ďalšiu session – čiže podľa môjho názoru niekde medzi troma a piatimi hodinami. Porozmýšľaj aj nad jedlom a pitím, ak si chcete spraviť prestávky, môžu byť zladené s tempom session (pozri nižšie). Ak hráči majú pri sebe všetko čo potrebujú, budú menej nesústredení – no chrúmanie čipsov, lietajúce arašidy a hádky o kofolu vedia tiež byť zabijakom atmosféry.

Rozlišujem päť stupňov atmosféry. Najmiernejším je *napätie* alebo *znepokojenie*. Je to stav, keď hráči začínajú byť sústredení na hru, lebo očakávajú, že sa niečo bude diať. Vyvoláva sa vcelku jednoducho, použitím niečoho málinko neobvyklého. Môže to byť podozrivo podrobný opis kobky, trocha uprenejší pohľad NPC-čka, nečakaný hod kockou, otázka na niečo, čo normálne nie je dôležité („V ktorej ruke máš pohár s vínom?“ alebo klasické „V akom poradí idete?“), alebo začneš niečo sústredene hľadať vo svojich poznámkach (a prípadne si pri tom šomrat). Zdrojom

znepokojenia je neistota, je to však neistota mierna, pretože hráči zatiaľ z gamemastera a hernej situácie nedetekujú žiadne nebezpečenstvo.

Druhým stupňom sú *obavy*. Je to fáza, v ktorej ešte nie je jasná forma nebezpečenstva alebo ohrozenia (a pod pojmom ohrozenie myslím aj ohrozenie „príjemného stavu“ hráča, nie je to len ohrozenie postavy) ale hráč môže popustiť uzdu svojej fantázií – „Kam išli tí traja, ktorí si ma premeriavali?“, „Prečo mama zložila telefón, keď som sa jej spýtal ako sa má otec?“. Vyvolanie obáv je možné doceliť hlbším rozohraním prvkov pre vyvolanie neistoty. Typickým znakom prežívania obáv u hráča je nepokojnosť pohľadu, badateľné mierne známky emocionálneho stresu a napätia, „ošívanie sa“. Väčšina bežných (nehororových) hier nejde za túto hranicu – neadresujú totiž emocionálne zainteresovanie hráča a ak sa aj blíži „pritvrdenie“ atmosféry, hráči ho v tom okamihu často uvoľňujú (poznámkami, vtipmi, pauzami), takže sa napätie nekumuluje.

Tretím stupňom hororovej atmosféry je *strach*. Strach sa už prejavuje viditeľnými reakciami – hráči začínajú byť hnaní do kúta, tu už sme v oblasti mierneho nepríjemna. Hráči bývajú obvykle napätí a sústredení, môžu mať zrýchlený dych, rozšírené zreničky a zvýšené prekrvenie či perspiráciu tváre. Reakcie sú však dosť individuálne – niekto „skamenie“, iný sa odťahuje, ďalší nevie ovládnuť nepokoj a potrebu pohybovať sa, prípadne ďalší sa sústredene nakláňa dopredu. Strach možno doceliť konkretizáciou nebezpečenstva, no jeho intenzita ešte nie je známa, nie je jasné, aké veľké riziko pre postavu vzniká. Strach tiež možno doceliť aj prudkým šokovaním, nastrašením, ale vtedy je len okamihovej povahy.

Hrôza (horror), štvrtý stupeň hororovej atmosféry, je intelektuálnejšia a rafinovanejšia ako strach. Vyžaduje si účasť hráčov, pretože sa opiera o pochopenie, reflexiu a identifikáciu. Nastáva vtedy, keď si hráč uvedomí hrôzostrašnosť situácie, je schopný pochopiť jej aspekty a svoju pozíciu v nej. Je schopný pochopiť motívy konania tých, ktorí hrôzu spôsobili a má na to dostatok informácií. Riadenie hrôzy je vlastne informačný manažment, dá sa uplatniť postupným vsúvaním informácií do hry, ktoré v jednom (želanom) okamihu dajú spoločný zmysel – nastáva pochopenie a hrôza. Hrôza je teda pochopením súvislostí, preskupením doterajších predstáv a pohľad na skutočnosť v novom svetle, novými očami – reakcia typu „tak to znamená, že... a keď toto tak potom aj... čiže vlastne celý čas sa dialo tamto...“. Reakcia je v okamihu hrôzy mimovoľná. Nie je to samozrejme hrôza, pri ktorej si človek nakladie do gátí alebo začne v panike pobehovať, taký typ reakcie už je ďaleko za hranicou želaného. Stále sa jedná o hru, jej prežívanie prostredníctvom postavy, a správanie hráčov je aj pri takomto stupni napätia do istej miery kontrolované klasickými konvenciami vašej interakcie. Je to ako keby pozerali naozaj desivý film, v hororovej hre nepotrebujeme viac. Hráči neočakávajú, že budú na smrť vystrašení, oni očakávajú horor, ktorý neprekročí istú hranicu. To platí aj pre des.

Des (terror), ktorý je piatym a posledným stupňom hororovej atmosféry, je ešte ďalej ako hrôza. Je od nej jednoducho odlišiteľný – je nepochopiteľný. Toto je typ hrôzy, aký napríklad zažívajú postavy v hre *Call of Cthulhu*, keď svet zrazu prestane dávať zmysel – a my takýto pocit chceme doceliť v hráčoch. Motívy desivého činu nie sú jasné, ani známe, samotný des je vlastne reakciou na iracionálne, na zrútenie bežných predstáv. Je to hrôza, pri ktorej si neviete prestať klásť otázku prečo. Des je stav, v ktorom človek môže zošaliť, pretože stratil všetky stabilné opory. Keď vidíte obludnosť, zvrátenosť, šialené nadprirodzeno, čokoľvek, čo sa vymyká *pochopiteľnej nenormálnosti*, vtedy zažívate des – ste svedkami *nepochopiteľnej nenormálnosti*. Des je prvýkrát vidieť pekelnú bytosť. Des je prvýkrát vidieť mŕtvych vstať a zase kráčať. Použitie desu je teda vlastne porušením pravidiel herného sveta, o ktorých hráči veria, že sú pevne dané. Nemalo by však byť porušením vašej hráčskej dohody (pozri nižšie) o tom, čo je v hre prípustné a ako ďaleko môžeš zájsť. Aj keď občas...

Na ilustrovanie týchto stupňov atmosféry si predstav takýto príklad úplnej gradácie: Sedíš v reštaurácii a obeduješ, keď si zrazu všimneš, že z ulice cez okno reštaurácie na Teba hľadá muž, ktorý sa však rýchlo odvráti a kráča preč (*napätie*). O chvíľu do reštaurácie vojde iný muž, ktorý príde k čašníčkovi a potichu s ním komunikuje, pričom sa sem-tam pozerá na Teba (*obavy*). Vyzerá, že sa na niečom zhodli, a muž sa k Tebe rozhodným krokom vyberie. Pri chôdzi spod kabátu vytáhuje zbraň (*strach*). Čas sa akoby spomalil, každý jeho krok trvá tisíc úderov Tvojho srdca. Ľudia, ktorých míňa, si zatiaľ nič neobvyklé nevšimli a jedia alebo sa rozprávajú. Všimáš si drobné detaily - opovrhlivý pohľad čašníka, bielu utierku, do ktorej si utiera ruky, pomalé svuš-svuš stropného ventilátora, štruktúru vlákien purpurového koberca, v diaľke zazvonenie dievčenského smiechu, vôňu jedla, pomalý a ladný pohyb hlavne zbrane, ktorá sa vynára spod mužovho kabáta,

jeho prázdne oči. Kým stihneš vstať je pri Tebe (*hrôza*). Vtom Ti bez výrazu vtlačí zbraň do ruky, obráti ju proti sebe a stisne kohútik (*des*). Ozve sa zadunením, rukou Ti bolestivo trhne, a mužovi na hrudi rozkvitne krvavý fľak. V okamihu absolútneho ticha sa zosunie k zemi. A vtedy začala panika.

Všimni si, že pri každom stupni bolo možné skončiť – napríklad od čašníka mohol muž prejsť k postave a preukázať sa služobným odznakom a atmosféru by bolo možné udržať v rovine obáv. Mohol tiež zbraň na postavu namieriť a prikázať jej ísť von (strach/hrôza) alebo bolo možné situáciu uvoľniť – mohlo sa ukázať, že sa jedná o omyl ap. Všimni si tiež rozdiel medzi hrôzou a desom: hrôza je pochopená, seba-reflektovaná („ten muž ma chce zabiť“), no des je iracionálny, nepochopiteľný, nečakaný. Treba tiež v priebehu takejto scény dať hráčovi priestor na reakciu, umožniť mu rozhodnúť o svojej činnosti – to, či jeho konanie bude mať význam, je na Tebe. Je dôležité, aby hráč mal čas absorbovať stupňovanie napätia, aby ho prípadne stíhal prejavovať (hrať). A všimni si tiež, ako táto situácia otvára postavu možnosti – neobmedzuje možnosti postavy, ale naopak, poskytuje rôzne riešenia, z ktorých žiadne nie je absolútne správne: Volat’ políciu? Ujsť? Zastaviť čašníka? Zistiť totožnosť muža? Odhodiť zbraň? Začať kričať?

Iný príklad (inšpirovaný románom o Kaneovi), teraz bez označenia stupňov: Vchádzaš do dediny. Budovy sú úbohé, z utľapkanej hlíny, na mnohých miestach sadajú a rozpadávajú sa. Všade cítiš pach výkalov a ešte niečoho – rozkladu? Smrti? Dedina pôsobí prázdno, ale niet divu: táto krajina už niekoľko rokov trpí pod krutosťou a zúrivosťou občianskej vojny. Prídeš do stredu dediny a vidíš, ako sa v prachu hlavného námestia naháňajú špinavé a vyhladované deti. Kopú si kožušinový mech, pokrikujú a poskakujú. Hra ich úplne pohlcuje a nevenujú Ti pozornosť. Lopta sa zrazu kotúľa smerom k Tebe a rozbehlo sa za ňou jedno z dievčatiek. Lopta zastala asi dva kroky od Teba – je to však ľudská hlava! Z dorážanej, dobitej a zaprašenej tváre mladej ženy na Teba hľadia dva prázdne krátery očných dier. Pery sú odťahnuté z hnedých zubov akoby v zvieracej zúrivosti. Pribehlo k Tebe dievčatko a spýtavo na Teba pozerá. „Daj mi ju!“, povie zvonivým hláskom a natiahne k Tebe vychudnuté a špinavé rúčky. „To je moja mama.“

Ako pracovať s atmosférou? Ako ju gradovať? Ako doceliť čo najväčší efekt? Nemôžeš rátať s tým, že začneš naplno, po ceste budeš ešte pridávať a hráči Ti budú kvičať od zúfalstva. Tak fungujú iba niektoré Kulhánkove knihy – Ty musíš byť rafinovaný, prekvapivý a vnímavý. Všimaj si postupy v hororových filmoch, ako je v divákovi budované napätie, ako je uvoľňované, ako je prekvapované.

Existuje viacero osvedčených metód a pravidiel. Atmosféru je nutné budovať pomaly a krok za krokom ju stupňovať. Je dôležité to nepresiliť a nevystrieľať všetku „muníciu“ v prvej polovici session – techniky najt’azšieho kalibru odporúčam nechať na kľúčové momenty. Samozrejme takýto postup môže byť relatívne priehľadný – na to sa používa zníženie atmosféry, najlepšie nečakané. Po uvoľnení napätia, krátkej prestávke, je možné začať atmosféru budovať zasa od nuly alebo sa dá (ak je prestávka naozaj krátka) nadviazať na predchádzajúci stupeň napätia (metóda prestávky a pritlačenia). Ak je prestávka dlhšia, môžeš použiť metódu „púšťania svetla“: dáš hráčom nádej, dovoľíš im drobné úspechy, necháš zažiarit’ slnko... na chvíľu. Potom ich zase ponoříš do bahna ťažoby a napätia. Samozrejme nebol by to horor bez prudkého prekvapenia – na to je metóda prudkého šokovania. Účinnou môže byť aj temná satira – hráči si nie sú istí, čo tým myslíš, ale majú pocit, že to pre nich (alebo ich postavy) nevesťí nič dobrého. No a posledné pravidlá – konečný efekt musí zodpovedať vybudovanému napätiu, závažnosť finálneho odhalenia musí celé dovtedajšie napätie urobiť zmysluplným. Posledné pravidlo: Vedieť, kedy skončiť. Nemá zmysel hororový zážitok nechať vyprázdniť a rozt’ahať, najlepšie je skončiť v najlepšom, možno ponechať malú mieru neistoty. Scény liečenia či návratu domov môžeš úplne vynechať alebo ich spolu s rozdeľovaním skúsenosti nechať na začiatok ďalšej session – zážitok z hry tak pomalšie vyprcháva a zanecháva trvalejší zážitok.

Kdesi som čítal nádherný koniec jednej kampane, ktorá vyvrcholila konfrontáciou s upírmi. V záverečnej scéne postavy, ktoré utrpeli ťažké a možno aj smrteľné zranenia, ležia na podlahe v rozbitom hostinci, ktorý slúžil ako útočisko pre (už zničeného) upírskeho lorda. Postavy v nej uzavreli dohodu, že v prípade prejavujúceho sa vampirizmu ich majú ostatní zabiť a každý si pod jazyk vložil striebornú mincu, aby vycítil prichádzajúce zmeny. Čakajú na ráno alebo na smrť zo zranení, možno aj na niečo horšie... Tomu hovorím parádny koniec!

V ďalšej časti rozoberiem rôzne zdroje hororovej atmosféry a príklady ich využívania, samotné techniky gamemasteringu pre riadenie hororovej hry (lebo zatiaľ sme len tak chodili okolo), hráčske techniky na podporu hororovej atmosféry a niekoľko rád ako sa vyhnúť medzihráčskym konfliktom a zraneným citom. A tiež niekoľko slov o vhodnosti rôznych herných systémov. Takže o týždeň.

Michal „Bifi“ Sedlačko
bifi@pobox.sk
Black Ring Publishing © 2005