

D&D 4E: MATICE CHARAKTERŮ

Zde si zaznamenejte relevantní údaje z charakteristiky postavy. Předmět postavy a její motto jsou důležitější pro hráče než pro vás být i s nimi můžete pracovat.

POSTAVA	CÍL	HŘÍCH	TAJEMSTVÍ	PŘÍTEL	PROTIVNÍK

POZNÁMKY:

CO S TÍM? DVOJICE DMOVSKÝCH TRIKŮ

FLASHBACK

Kdy stříhat: Když hra ztrácí dech, v napínavý moment, kvůli tempu

Jak začít: umístěte postavy do scény v momentě, kdy začíná být zajímavá a stříhnete zase pryč, dokud ještě zajímavá je.

K čemu jsou: Řízené stříhy do minulosti by se měly vztahovat k **cílům** postavy nebo jejím **temným tajemstvím**, které změní ze statických poznámek ve formuláři v dramatické ztvárnění situace a rozvinou jej před celou skupinou.

Co je cíl: Překvapit hráče tím, že na jeho minulost a charakter vrhnete nové světlo.

Tipy:

- Silný flashback je o konfliktu. Pokud flashback ztrácí dech, přitáhněte šrouby. Proveďte zvrát situace nebo nějak překvapte.
- Nechte jiného hráče hrát pomocnou postavu ve flashbacku s tím, že mu stručně, několika větami načrtnete jeho roli.

NASTAVENÉ ZRCADLO

Vdechněte některé z charakteristik hráčských postav do CP, s nimiž budou jednat. Ideální jsou k tomu hříchy, jako důvody, proč CP nechce spolupracovat a který postava musí překonat.

- **Pýcha:** CP se považuje za lepší, než jsou postavy.
- **Lakomství:** CP chce úplatek, tvrdě smlouvá.
- **Závist:** CP postavám závidí nebo je nenávidí.
- **Hněv:** CP je rozhněvaná nebo jinak rozrušená.
- **Smilstvo:** CP nachází v postavě zalíbení, žádá protislužbu...
- **Obžerství:** CP po něčem neukojitelně touží a je tím podmíněna jeho spolupráce
- **Lenost:** CP nemá chuť se angažovat nebo má strach.

Tipy:

- Popis CP příliš nerozmazávejte. Stačí pár detailů – celkový vzhled, obličej a další charakteristika.
- Nedržte CP na scéně moc dlouho. Nechte jej poskytnout jednu nebo dvě služby nebo informace a pryč s ním.