



5/2007

D R A K K A R

Na Drakkaru spolupracují:

Šéfredaktor:

Roman „RomiK“ Hora

Redakce:

Dalibor „Dalcor“ Zeman

Petr „Acidburn“ Bouda

Petr „Ilgir“ Chval

Filip „Gran“ Randák

Lukáš „Zayl“ Dubský

Karel „Remus“ Majer

Pavel „Goran“ Veselský

Ondřej Raška

Korektury:

Jaroslava „Tabytha“ Auterská

Michaela Merglová

Petr „Ilgir“ Chval

Jakub „Boubaque“ Maruš

Filip „Gran“ Randák

Pavel „Goran“ Veselský

Grafický design & sazba:

Martin „Wan-To“ Majer

Obrázek na obálce:

Ecthelion

Časopis včetně svého obsahu
je šířen pod licencí *Creative
Commons Attribution-
Noncommercial-No Derivative
Works 3.0 License*.



<http://drakkar.rpgplanet.cz>

Obsah

| | |
|--|----|
| Úvodní slovo | 4 |
| Povídky | |
| Tragoedia sanguinea | 5 |
| Otázka cti | 11 |
| RPG systém | |
| Joe a... JAGS revised | 18 |
| RPG obecně | |
| Jak vytvářet RPG dobrodružství a světy | 28 |
| Gamebooky a RPG | 43 |
| Doplňky pro hru | |
| Gladiátoři | 46 |
| Figurky a RPG II | 55 |
| Stínošlap | 59 |
| Historie a realita | |
| Architektura doby barokní | 61 |
| Recenze | |
| Harry Potter a Fénixův řád | 67 |
| Příloha | |
| Rozhovor s šéfredaktorem | 69 |

Úvodní slovo

Autor: **Roman „RomiK“ Hora**

Prosinec – občas (v posledních letech však již zřídka) měsíc sněhu, vždy ovšem měsíc oblíbených Vánoc a letos nově i měsíc Drakkaru. Jako každý sudý měsíc, i v prosinci vám opět přinášíme spoustu zajímavého, zábavného, ale i poučného čtení.

Na úvod jedna špatná zpráva. Jak jistě víte, nikdo z nás se vydáváním Drakkaru neživí, a tak vám musím oznámit, že pro toto číslo byly vynechány dva oblíbené články na pokračování. Jedním z nich je Cadwallon; nevím jak vy, ale já si vždy rád přečtu Dalcorův příběh z tohoto zajímavého prostředí pro jednu taktickou hru z francouzské provenience. Druhým nezařazeným textem je „Našli jsme pro vás na webu“. Vitus se pro toto období stal natolik vytíženým, že svůj článek musel přesunout až do dalšího čísla. A proto se nemusíte bát, že by náš seriál na pokračování (ať už podrobný návod na hledání zajímavých materiálů na zahraničních stránkách nebo povídka z Cadwallonu) skončil. Oba tyto články se připravují do dalšího, v pořadí již šestého čísla.

Dost však bylo pro tyto dva měsíce již špatných zpráv, lepší je vždy říkat to pozitivní. Jelikož toto čtete, je jasné, že Drakkar je tu opět pro vás a tedy jsme všichni živi a zdraví. Redakce se ustálila, ale stále máme zájem o nové autory, ilustrátory, korektory i pomocníky. A když se vše povede, chystáme pro vás i velkolepý vánoční dárek ve spolupráci s Dechem Draka. V něm vyjde dobrodružství jednoho z našich autorů, které se usadilo na vítězných pozicích ve „Spáru“ a my máme svolení na toto dobrodružství vydat speciální číslo Drakkaru s aplikacemi na nejrůznější systémy. A pokusíme se to udělat.

Připravili jsme pro vás i nový druh článku – rozhovory. V tomto čísle je rozhovor s šéfredaktorem Drakkaru nejen o tomto internetovém dvouměsíčníku. Pokud se mi to podaří, do dalšího čísla mám naplánovaný rozhovor s Markusem a crowenem, tedy administrátory komunitního serveru české i slovenské RPG scény pojmenovaného RPG.sk. To je však prozatím hudba budoucnosti, jak by řekla jedna z mých oblíbených filmových postav.

Za celou redakci Drakkaru i za spolupracovníky vám ze srdce přeji příjemné prožití vánočních svátků a poklidnou oslavu Nového roku a prvního února se na vás budeme těšit u nového čísla Drakkaru.

Tragoedia sanguinea

Autor: Karel „Remus“ Majer

Na nebi se líně převalovaly šedé mraky a jejich tíže doléhala na kraj, když proudy deště omývaly mastné vlasy a měnily cesty v bažiny. Zřícenina hradu se nad osamělou vesnicí tyčila jako spár mrtvoly čnící ze země a v jejích sklepech se rozléhal nadšený hlas, který nerušilo rytmické bubnování kapek padajících z klenby.

„...a za týden přijedou páni z Vídeňské divadelní společnosti! Chápeš to, Vilíku? Nechápeš, já to věděl. A co ty, Maxi?“

„Chápu, pane.“

„Aspoň že ty mě nezklaheš. Tedy chápeš, že naše hra musí být hotová. Ale není!“ vzlétl hlas do nepřičetného výkřiku. „Maxi,“ zachrčel. „Přemýšlel jsem. Dvě noci jsem nespál.“

Mladík v černém obdivně pokýval hlavou. Vedle stojící znetvořený trpaslík stále upíral tupý pohled na vyšňořeného starce s vycházkovou hůlkou a šarlatovou šálou okolo krku, který si to před nimi rázoval místností tam a zpět, točil hůlkou a teatrálně ji zabodával do země, v zamyšlení se hladil po bradě a předváděl širokou paletu grimas doprovázející měňavou intonaci hlasu. Pan Ferdinand byl rozený umělec.

„A nakonec! Nakonec jsem se rozhodl pro Shakespeara. Zahrajeme jeho nejvelikolepější dílo, samého Hamleta!“

Maxova čelist poklesla v ohromení. Oni budou hrát Hamleta! Jak krásně znělo to jméno. Jistě i hra je krásná. A jistě se povede, aby každý z těch nafintěných páprdů ve Vídni viděl, že tady umějí hrát velké divadlo.

„Bohužel, nemáme herce. A protože se tady ve vesnici žádní umělci nevyskytují, jen banda tupých vidláků, rozhodl jsem se představení pojmut jako loutkohru, hahaha. Proto nepotřebujeme herce, nýbrž loutky. A ty, Maxi, ty mi seženeš první z nich.“

Max důstojně kráčet vesnicí. Nezdravě bledá tvář ostře kontrastovala se špinavými černými vlasy a těsným černým oblekem, oči těkaly ze strany na stranu, jako by po něčem pátraly ve výrazech vesničanů, kteří se od něho odvraceli a když prošel kolem, dopadlo na zem vždy pár plivanců.

Rozhlížel se téměř profesionálně, kde vzít pěknou loutku. Všude okolo byli ale jen tupí a nevzhlední křupani, hledící si své práce, hloupé otlé děvečky a rozjívená děcka. Jedno z nich po něm hodilo kámen. Max ho rychle dohnal dlouhými kroky a chytil ho za ruku. Dítě se třásla a s úděsem hledělo do bezvýrazných vodově modrých očí. Zažloutlé nehty zastřižené do špičky se mu zaryly do kůže a šrám se naplnil krví. Chlapec vykřikl bolestí. Max ho pustil a zasyčel: „Tvůj otec mi to zaplatí.“ Ale chlapec byl pryč a zůstalo po něm jen pár kapek krve a slz.

A právě v tom okamžiku se přiřítíl luxusní dostavník a zastavil před hostincem. Lokaj otevřel dveře a ven vystoupila dívka. Ale jaká dívka to byla! Hrdé držení těla a pevný pohled prozrazovaly vznešený původ, dlouhé světlé lokny jí spadaly k pasu a byly vkusně zvýrazněny červeným šatem, oči barvy večerního lesa vystupovaly z lehkého nánosu líčidla a pod jemným nosem se usmívaly plné karmínové rty.

Max se rychle rozhlédl, sebral květinářce několik květů a rázným gestem jí naznačil, aby mlčela, a šel k neznámé.

„Jsem Maxmilián, slečno,“ řekl a s úklonou jí předával květiny.

Rychle ovládla zděšení ve svých očích a s úsměvem je přijala. „Elizabeta, pane.“

„Lásko!“ ozvalo se. Kupecký syn Victor hrubě odstrčil Maxe a Elizabeta se mu vrhla kolem krku. Mladík v černém se vracel k hradu a polykal veliké slzy, kutálející se mu po tvářích. Zamyšleně pohlédl na svá zjizvená zápěstí a pak vzal nůž a přidal další zárez.

„A dost, Maxi! Takové chování ti už nebudu tolerovat! Jestli nechceš vše pokazit, vydáš se hned teď zpět a přineseš mi loutku! Podívej se na Vilíka, jak se činí.“

A opravdu, Vilík s rozpíchanými prsty sešíval jakési špinavé hadry a tvořil z nich ženský šat. A v rohu místnosti již ležela loutka krále Claudia, s drátem v hlavě a provázky v rukou a nohou připravená ke hře. Pan Ferdinand se zatím s Kašpárkem učil ovládat loutky.

„Ne, nezůstanu živ!“ vykřikl. „Jsem Říman víc než Dán! To, co tu zbylo, patří mně!“

„Pane?“ zeptal se Vilík s ustrašeným výrazem ve tváři. Max zatleskal. „Bravo, pane!“

„Děkuji, Maxi. A pro tebe,“ otočil se k Vilíkovi, „ty hloupá stvůro, platí, že budeš oceňovat každý můj výkon zrovna tak. Jasně?“

„Ano, pane!“ zakvílel Vilík a na látku dopadlo pár kapek doprovázených škytavými vzlyky.

V noci nepřestalo pršet. Max se brodil blátem rozježděným koly vozů a skryt v černém plášti se blížil k domu kupce. Přeskočil plot, hodil psovi kus otráveného masa a otevřeným oknem skočil do Victorovy ložnice. Zpod pláště vytáhl dlouhý nůž a jemně spáčem zatřásl. Procitl okamžitě.

„Co to – Á –,“ křik uřála Maxova ruka v jeho ústech.

„Nekřič,“ zašeptal Max. „Bude to tak lepší.“

Sedl si k němu na postel a stejně tichým hlasem pokračoval. „Možná bys chtěl vědět, proč jsem dnes v noci přišel. Nuže, důvody jsou dva. Ten první a důležitější. Myslím si, že pro někoho, jako jsi ty, je Elizabety škoda. Taková nicka ji nedokáže milovat.“ Maxovy prsty se dotkly Victorovy tváře a on ucukl při doteku špičatého nehtu. „Se mnou pozná pravý cit. Budu ji něžně milovat, hýčkat ji a – au!“

Zuby se mu zahryzly do ruky. Vytáhl ji a Victor rychle vyskočil a chňapl po čemsi lesklém na nočním stolku. V tu chvíli Max bodl. Čepel prolétla vzduchem, zabořila se do měkkého a útočníka pokropila sprška horké krve. Výkřik rozkmital vzduch. Druhý úder

vedl o něco níž a když zbraň v ráně otočil, cítil jak ostří trhá střeva. Victor ječel bolestí a těžce dopadl na zem.

„Proč?“ zachrčel.

„Dnes poprvé jsem spatřil Elizabetu,“ pronesl Max zasněným hlasem. „Je dokonalá, víš? Ale přece má jednu chybu.“ Znovu se dotkl Victorovy tváře a tentokrát do ní jeho nehet vyryl šrám a vypustil pramínek krve. Červená stružka pomalu stékala, až dospěla k Victorovým ústům a vnořila se dovnitř.

Victor slabě vzlykal. Kdyby v tu chvíli měsíc ozářil jeho oči, zaleskl by se v nich strach, jako když pes pozná, že pán už s bitím nehodlá přestat.

„Tebe!“ vykřikl Max a bodl znovu. „Tebe, ty špíno, ty skvrno na její čistotě, ty bestie, bestie...“ řval a znovu nořil nůž do zmítajícího se těla, polykal lepkavou krev mísící se s jeho slzami a řval a cítil pod sebou vřeštící agónii nebohého kupce, černá tma se přelila do rudé, krotl zmítající se tělo a když už se třefoval do stejných míst a neteklo víc krve, otřel nůž do svého pláště, vzlykl naposledy, chopil se mrtvoly a vyskočil ven oknem. Na ulici přibíhali první probuzení, přešel tedy plot na straně u lesa a s veselým úsměvem a pískáním se vracel k hradu.

„A krom toho,“ řekl Victorovým mrtvým očím, ze kterých už déšť smyl krev, „potřebujeme loutky.“

„Vilíku? Vilíku!“ vyštěkl vzteklý hlas. „Už máš hotový Hamletův kostým?“

„Ne, pane,“ ozval se nesměle Vilík. „Nejde mi to.“

„Ukaž. Proboha, odkdy jsou rukávy na zádech? Ty imbecilní kreaturo! Jak tohle vůbec dokážeš udělat?“

„Já nechtěl, pane. Já nechtěl!“ vykřikl Vilík a vrhl se panu Ferdinandovi k nohám. Objímal jeho kolena a slzami promáčel úzké bílé nohavice. Vzápětí mu na rameno dopadla těžká hlavice hůlky.

„Pusť, nevděčníku! A maž to přešít. A jestli to nebude do rána, dostaneš roli v mém představení! Hahahaha!“

Vilík se rozklepal ještě víc než obvykle, usedl zpět na svou stoličku a dal se do šití. Co chvíli mu jehla vypadla z prstů.

„Tak jsem tady, pane,“ zahlásil Max od schodiště. Vstoupil do záře pochodní a na jeho šatech jasně vyvstaly krvavé skvrny. Přes rameno nesl bezvládné tělo.

„Co jsi to zase vyvedl?“ zaječel pan Ferdinand.

„Přinesl jsem loutku, přece,“ odpověděl Max s bezelstným úsměvem na tváři. Krvavá špína působila v kontrastu s jeho výrazem dosti bizarně.

„To není loutka! Vždyť vypadá jako jehelníček!“

„Ale to je u našich loutek přece jedno, ne? Obličej má v pořádku a Vilík mu ušije kostým.“ V Maxově hlase zazněla panika a oči mu zase zvlhly.

„Možná,“ řekl pan Ferdinand a mnul si bradu. „Možná máš pravdu. Zkusíme z něj udělat Laerta. Polož ho sem a dojde pro dráty a provázky.“

Elizabeta seděla za stolem a civěla ven z okna, sledovala deštivý podzim na dvorku hostince, divadlo v šedi a blednoucí žlutí starého javoru. Vtom se ozvalo zaklepání a vstoupil Max s kyticí růží.

„Slyšel jsem, co se stalo, Elizabeto. Je mi to tak líto.“

„Ach, Maxmiliáne. Jaká zrůda to jen mohla udělat?“

„Najdu ho a vyrvu mu vnitřnosti – chci říct, zabiji ho v čestném souboji, Elizabeto. Aby měl Victor pokoj.“

Objal ji kolem ramen a ona se mu schoulila do náruče. V černých šatech vypadal jako havran polykající bezbrannou vílu. Plakala.

„Co bych bez tebe jen dělala, Maxmiliáne?“

„Nemusíš se bát.“

Jemně hladil její kůži. Ucukla, když po ní přejely ostré nehty. Ale jen co stáhl ruku, znova mu padla kolem krku.

„Dobrý Bůh ví, že Victor nikdy nic špatného neudělal. Proč jen to dopustil?“

„Nad tímhle krajem nebdí Bůh.“

V největší místnosti podzemí hradu, už léta nepoužívané, stoupaly ke stropu chuchvalce prachu, jak Vilík stavěl dřevěné lešení. Hlavní konstrukce už stála, a ač vypadala křivolace a vratce a mnoho prken v sobě mělo víc červotočů než dřeva, na jejím vrcholu balancoval pan Ferdinand a pohyby naučené s Kašpárkem zkoušel na loutce Laerta. Victor v pytlovitém kostýmu se kymácel pod ním. Tlustý drát z jeho hlavy vedl k držáku upevněnému k lešení, a lanka kovovými oky přichycená ke končetinám ovládala jeho pohyby. Nemotorně sebou cukal a marně se pokoušel postavit do střehu.

„Nedá se to ovládat,“ vyštěkl pan Ferdinand z přítmi pod stropem. Bušení kladiva ustalo.

„Co jste říkal, pane?“

„Že se to nedá ovládat, hlupáku! Koukej sestrojit lepší držáky.“

„Ale pane, teď vyrábím podpěry, aby nám lešení nespadlo, až tam pověsíme ten těžký koberec!“

„Myslíš snad oponu?“

„Přesně tu.“

„Tak víš co? Nech toho a jdi pro další loutku. Slyšel jsem, že ve vesnici je jakási čarokrásná panna. Moc by se nám hodila na Ofélii, mnohem víc než ty místní děvečky. Běž pro ni.“

„Ale pane, copak musíme mít tolik loutek? A zrovna ta paní...“

„Běž, Vilíku!“ rozlehlo se podzemím.

„Ano, pane.“

Vilík odběhl ke schodišti a právě vstoupil Max.

„Kde ses toulal?“ zařval pan Ferdinand. „Vyroby podpěry, ať nám nespadne lešení, až pověsíme oponu.“

Elizabetu probudilo zaťukání na okno. Vypískla leknutím, když za ním spatřila malou svraštělou tvář.

„Slečno, nebojte se, slečno. Já vám nechci ublížit.“

„Kdo jsi?“ zeptala se opatrně.

„Já jsem z hradu. Nesu vám pozvání.“

„Z hradu?“

„No jistě. Z toho na kopci.“

„Myslíš tu zříceninu?“

Vilík nadšeně přikývl. „Hradní pán pořádá představení a moc by si přál, abyste byla u toho.“

„Teď v noci?“

„To ne, slečno. Ale máme tolik práce, že nebylo kdy dát vám pozvánku.“

Elizabeta otevřela okno a Vilík vylezl na rám. „Tady je,“ řekl a zasunul špinavou ruku do kapsy záplatované vesty. Než mohla Elizabeta namítnout, že to, co vytahuje, není obálka s pozváním, vrazil ji kapesník napuštěný chloroformem do obličeje a druhou rukou jí v omamné vůni podržel hlavu. Jak se hroutila na podlahu, zachytil ji a odnášel k hradu.

„Maxi! Vstávej, lenochu! Pojď se podávat, jakou Vilík přinesl krásnou loutku.“

Max se rozespalé zvedl z deky, opláchl si obličej a vstoupil do divadelního sálu. Za tu noc toho stihl hodně – lešení drželo pevně, i když na něm visel těžký rudý koberec, místnost ozařovaly na všech stěnách pochodně, a dokonce tu stálo pár židlí a křeslo napůl snědené moly. To byla lóže.

Pan Ferdinand stál na lávce nad jevištěm a oběma rukama svíral držák loutky. „Vilíku, ať se vznese opona!“

Vilík zatáhl za tlusté lano, ozvalo se skřípění dřeva a o okamžik později se koberec zřítil dolů, při dopadu zaduněl a zvedl mračno prachu.

„Ty idiote! Hned to spravíš! A bude stoupat nahoru, jasné?“

Ale Max ho neposlouchal. Vytřeštěnýma očima zíral na loutku. Stála tam v zašedlých krajkových šatech, krásná jako dřív, jen oči se skelně leskly a byla zvláště ztuhlá. Tam, kde lebku prorážel drát, zčernaly vlasy zaschlou krví. Růž na tvářích nezakryla neživou bledost a červené rty se rýsovaly jako krvavý šrám. Ani se nehnuły.

„Ty zvíře! Ty bestie!“ vyl Max a z očí mu tryskaly slzy.

„Něco není v pořádku, Maxi?“ zeptal se pan Ferdinand. Matný rudý přísvit tam nahoře ozářil pobavený úšklebek.

„Já jsem ji miloval! A ty – ! Ty!“

„Hahaha! Ahahaha! Chachachachá! To se povedlo, že Maxi? To je mi ale náhoda! Kdo by to byl tušil, že zrovna Max! Hahaha – co to?“

Lešení se nahnulo, jak Max mohutnými skoky zdolal žebřík a stanul na lávce.

„Opatrně,“ zasmál se pan Ferdinand. „Je vratká! Chacha!“

A vzápětí se úsměv změnil ve zděšení, Max k němu skočil, chytil ho za nohy a hodil přes zábradlí. Výkřik zanikl v úderu o kamennou podlahu.

„Pane!“ zaječel Vilík a běžel k tělu. Ale otočil se, když kolem něj prolétlo vržené kladivo, a utíkal schovat se do temné chodby.

Max přiskočil k panu Ferdinandovi, vytáhl nůž a se zvířecími skřeky, bodal, trhal, volnou rukou rval kusy masa a vnitřností, ječel, plakal, pil krev, nořil se po kolena do otevřeného těla a stále páral nožem další a další tkáň. A pak ustal. Klečel, zrudlý krví a špinavý mazlavými útroby, vychutnával slzy, pustil nůž a zrak obrátil k Elizabetě, vstal trhaně jako Kašpárek pana Ferdinanda a přistoupil k ní. Visela kousek nad zemí na tlustém drátě a prázdným pohledem se mu dívala do bezvýrazných očí zalitých krví.

„Bude z tebe ta nejkrásnější loutka,“ řekl Max a pohladil ji nehtem po tváři. Z jeho obleku odkapávala krev. Pak se otočil, prohlédl si sál a zařval, až se lešení rozechvělo:

„Vilíku! Kde se schováváš, líná stvůro? Za čtyři dny přijedou umělci! Sežeň mi loutky! Hahahaha!“

Otázka cti

Autor: **Ondřej Raška**

Byl klidný slunečný den. Čajovnou se nesly příjemné vůně a pečlivě oblečená a namalovaná gejša hrála na svůj šamisen a zpívala nádherné vysoké tóny.

Nanahara si vychutnával svůj zelený čaj a ve své mysli odpočítával vteřiny. Dopřál si poslední doušek lahodného nápoje. Ano už je tady. Ten se nikdy nezmění.

Do čajovny vešel středně vysoký, šlachovitý muž. Na první pohled bylo zřejmé že se jedná o samuraje. Svoji katanu a wakizaši pomalu odložil na stojany u dveří. Jistým krokem došel k Nanaharovi a posadil se naproti němu. Jen co se usadil, stála vedle něj Ketsuko, majitelka čajovny. Takový vzácný host jí přece nemohl ujít. Na sobě měl krásné šedivé kimono z černým lemem a z černě vyšívanými znaky, které udávaly příslušnost k rodu Takeda. Zajisté se jednalo o velmi důležitého samuraje. Jeho společník, který přišel již dříve byl určitě také samuraj. Měl podobné šedé kimono s bílým lemem, ale žádné symboly. Nemohl být tak důležitý jako ten nový. Na to měla Ketsuko nos.

Nově příchozí uskutečnil svoji objednávku ještě než se stačila majitelka nadechnout ke své naučené pochlebovačné řeči pro důležité klienty. Tímto jí dal jasně najevo, že si nepřeje být nijak rušen.

„Buď zdrav Yamashihiro-san,“ řekl konečně Nanahara, když Ketsuko odešla.

„Buď zdrav i ty Nanahara-san,“ zazněla odpověď.

„Věděl jsem, že tu budeš.“

„Věděl jsem, že to budeš vědět.“

Ketsuko donesla čaj. Podávala ho co možná nejobřadněji a co možná nejpomaleji, aby mohla zaslechnout co nejvíce z rozhovoru těchto samurajů. Yamashihiro ji okamžitě zpražil pohledem. Nedala najevo žádný strach, ale obsluhu dokončila již v poněkud méně obřadním stylu a rychle se běžela věnovat zákazníkům, kteří její péči ocení určitě lépe.

„Rád tě vidím Usami Yamashihiro!“ odhodlal se Nanahara pokračovat v jejich rozhovoru.

„Kéž bych mohl říct totéž Shibata Nanahara. Kéž bych mohl říct totéž. A netvař se tak hloupě, jako to největší nevinátko. Ty víš moc dobře, jaké následky bude mít tvé jednání. Doufám že teď nezneužíváš toho, že jsme už od dětství nejlepší přátelé. Nerozluční jako bratři!“

„Ano, jako bratři,“ povzdechl Nanahara.“

„Pořádně pokrč kolena Yamashihiro, ať se můžeš co nejvíc odrazit. Ano, tak je to správně. Nanaharo, chce to větší švih v zápěstí. Rychleji, rychleji, rychleji, rychleji!“ burácel v dojó mocným hlasem starý kengo. Cvičil ty hochy už přes dvě hodiny a po dobu hodiny nadcházející neměl v úmyslu tento stav nijak měnit.

„Tak a teď si vezměte tyče a chci vidět opravdový souboj.“

Nanaharův dědeček Shibata Nagashi byl již velmi starý muž, který svoji muša šugjó zakončil již před mnoha lety. Přesto však zůstával jedním z nejlepších kengo v kraji. Za dnů svého mládí si dokonce vysloužil respekt mnoha Daimjó. A teď své umění předával těmto mladíkům, svému vnukovi a jeho nejlepšimu příteli. Yamashihirův otec padl před několika lety v bitvě za lorda Takedu, stejně jako Nagashův syn – otec Nanahary. V Yamashihirově rodině ale nebyl žádný muž, který by mladíka mohl učit šermířskému umění a základům bušido. A tak po Nanaharově naléhání starý kengo souhlasil, že bude vyučovat oba chlapce.

Jak Nagashi vzpomínal, slunce značně pozměnilo svou polohu a obloha dostala rudý nádech. Náhle zazněla rána. Jedno tělo dopadlo na tatami. Nanahara byl poražen a Yamashihiro vítězně mával svou holí. Vzápětí však podal ruku svému příteli a pomohl mu vstát.

„Pěkný zápas chlapci. Velmi pěkný,“ poznamenal jejich učitel.

„Jsi lepší šermíř Yamashihiro,“ řekl Nanahara.

Nagashi byl rád, že to jeho vnuk uznal. Nikdy by mu to sice otevřeně neřekl, ale jeho přítel byl skutečně lepší. Nebylo pochyb, že Nanahara bude schopen naučit se většinu technik, které starý mistr zná. Ale Yamashihiro, ten měl výjimečný talent.

„Tak a teď ještě poslední cvičení“ řekl Nagashi a pobaveně sledoval nelibý výraz udýchaných a zpocených mladíků.

„Běh k jezeruúúú!“ vyhrkl kengo div se nezadusil smíchem.

„Běh k jezeruúúúúú!“ zakřičeli chlapci, uklonili se svému mistrovi, podívali se na sebe a rozběhli se jako o závod.

„Tehdy to byly krásné časy,“ dodal, „Ale kvůli tomu jsi určitě nepřišel. Kde máš svůj doprovod.“

„Dal jsem jim rozchod po městě a pak jsem se vydal sem. Nepřišel jsem tě zatknout a ty to dobře víš. Protože jsi můj nejlepší přítel, tak vím že jsi musel mít nějaký důvod proto co jsi udělal. Tedy alespoň doufám.“

„Hai, jako vždy máš pravdu. Mám svůj důvod. A věřím, že by se v podobné situaci stal i tvým důvodem,“ odpověděl Nanahara.

„Co? Tak už sakra mluv. Co je tak důležité, že jsi všechno zahodil a stal si se róninem!“

„Tvůj milý daimjó Nobutora je pěkně vypočítavý a sobecký a tupý parchant. Nyní, když jsem vystoupil z jeho služeb, necítím potřebu mluvit o něm jen v dobrém.“

„Nevěřím, že bys pouze kvůli osobním pocitům vypálil celou vesnici,“ konstatoval Yamashihiro.

„Nevypálil.“

„Myslel sem si to.“

„Takže připouštíš, že ti Nobutora lhal,“ zkusil Nanahara.

„Možná, ale teď mi to konečně všechno vysvětlí. Proč jsi neuposlechl rozkaz bránit hranice provincie Sagami.“

„Protože ten rozkaz byl špatný. Byl by to masakr. Nepochybně bych přišel o většinu mužů.“

„Nesmysl. Nobutora je možná sobec a egoista, ale ne hlupák. Poslal tě tam jako svého nejlepšího стратега,“ namítl Yamashihiro.

„Právě proto, že jsem jeho nejlepší generál, tak mi bylo jasné, že se ta bitva nedá vyhrát. Ale jak si řekl, Nobutora není hlupák. Počítal s tím, že způsobím nepříteli co největší ztráty a vlákám ho hlouběji na území rodu Takeda. Taišo Usaga měl potom tuto armádu zcela zničit.“

„No dobře, zřejmě to nebyl nejlepší rozkaz, ale byl to rozkaz. A my jako samurajové svého pána musíme tyto rozkazy plnit. Navíc tato strategie by nakonec byla vítězná. Myslím, že v tom bylo něco víc.“

„Druhá armáda,“ řekl smutně Nanahara. „Měla postupovat severozápadně od našeho ležení. V cestě jí ovšem stála vesnice. Tato armáda nebyla tak velká jako ta první, ale vesnici by nepochybně zničila. Nobutora o druhé armádě věděl díky svým šinobi, ale vesnici ani nevaroval, natož aby ji ochránil. Po porážce první armády jsem měl Usagovi pomoci uštvat i tu druhou.“

„Myslím, že vím co jsi udělal,“ zamyslel se Yamashihiro. „Překvapil jsi druhou armádu a zachránil vesnici.“

„Ano. Potom jsem poslal část svých mužů spolu s informacemi o postupu první armády taišo Usagovi. Předpokládám že zvítězil.“

„Hai.“

„Já a zbytek mých mužů, jsme pronásledovali zbytek druhé armády.“

„Už mi to začíná být jasné. Poté, co se Nobutora dozvěděl, co jsi udělal, tě prohlásil za zrádce. Nechal vypálit tu vesnici a řekl, že jsi ji radši zničil, než aby to udělal nepřítel. Když se tví muži dozvěděli, o tom že tě čeká poprava, jednomyslně se za tebe postavili a stali se z vás róninové.“

„Přesně tak. Až později mi došlo, že neuposlechnutí rozkazu nebylo to nejhorší. Moje strategie byla ve všech ohledech efektivnější než jeho a to by mu pravděpodobně vyneslo pěknou ostudu mezi ostatními daimjó. A tak musel rychle jednat.“

„No jo, tys byl vždycky lepší stratég,“ řekl Yamashihiro smutně.

Zadrnčeli luky a z malého lesíku na kopci vyletěla další salva šípů. Dole v údolí tak opět přibýlo několik desítek mrtvých samurajů, jejichž sašimono ukazovalo příslušnost k rodu Hojo. Kapitán Kenshin neměl mnoho práce. Stačilo stále jen opakovat: „Pal.“

Teprve teď docházely mladému kapitánovi genialita plánu generála Nanahary. Zkušený taišo věděl, že jeho protivník vyše jízdní oddíly na kopec, aby odtud podpořily útok na síly generála Yamashihira dole v údolí. Nechal proto v lesíku na kopci vedle čtyř set lučištníků také sto Yari samurajů, přestože věděl, že jeho přítel tam dole potřeboval každého muže.

Sebevědomá jízda zaútočila na lučištníky. Malého oddílu Yari samurajů ukrytých v lese si všimla až příliš pozdě a o pár okamžiků později se již její útok tříštil o hradbu kopí.

Kapitánovi lučištníci teď mohli nerušeně odvádět svoji práci. První útok no-dači samurajů klanu Hojo značně prořídil, ještě než dosáhl pozic taišo Yamashihira. Teprve nynější vlna zasáhla samuraje v údolí téměř plnou silou. Lučištníkům docházeli šípy. Přesila rodu Hojo byla stále mohutná. Zdálo se jen otázkou času, kdy bude tenká linie generála Usami Yamashihira prolomena.

„Přebrojit,“ zazněl velitelský hlas nahoře na kopci. Bezmála pět set mužů tasilo během okamžiku svoje katany.

„Klínová formace!“ Za necelou minuty byli samurajové sešikováni.

„Napadneme z boku hlavní voj,“ zahřímal odhodlaně Nanahara. „Útok.“

Přestože do bitvy vstupovala Hojova vojska s trojnásobnou převahou, radoval se toho dne z vítězství daimjó Takeda Nobutora. Generálové Nanahara a Yamashihiro ještě téhož dne slavnostně obdrželi hodnost hatamota.

Den se pomalu chýlil ke konci a klientela čajovny se neustále obměňovala. Jen dva samurajové tu trávili již čtvrtou hodinu.

Nanahara dopil svůj poslední šálek: „Takže zítra se to rozhodne. Vmanévroval jsi nás sem opravdu hezky. Ještě aby ne, s tolika muži.“

„A co sem měl asi tak dělat. Dostal jsem rozkaz eliminovat vzbouřené róniny!“ bránil se Yamashihiro.

„To pro tebe jsem! Vzbouřený rónin?“

„Jistěže ne. Jsi jako můj bratr, vždycky jsi byl. Kdybych byl v tvé situaci, pravděpodobně bych jednal stejně. Ale já v ní nejsem. A tvůj nepřítel je bohužel jediný muž, proti kterému nemůžu nijak zasáhnout. Je to muž, kterému jsem přísahal věrnost na svůj život. A já tu přísahu neporuším. A i kdyby, ničemu by o nepomohlo, jen by to vedlo k dalšímu utrpení.“

„Ano dva velcí generálové včele obrovské armády jdou od vítězství k vítězství. Až jednou by je překvapila porážka a vše by bylo vlastně k ničemu.“

„Přesně tak,“ reagoval Yamashihiro.

„Já ale nenechám povraždit své muže jen kvůli zraněnému egu našeho daimjó!“ rozlítil se Nanahara.

„Jen se nedělej. Přestože jsem tě zahnal do kouta a mám víc mužů, ty máš stejně eso v rukávu. Ty totiž vždycky nějaké eso máš. A i kdybych třeba zvítězil, bude to stát život většinu mých samurajů. A samozřejmě všechny tvé.“

„Hai. Zdá se, že jsme uvízli v patové situaci,“ řekl Nanahara nyní již klidně.

Venku pomalu zavládla tma a Ketsuko se připravovala na to jak oběma samurajům šetrně sdělit, že její čajovna již zavírá. V okamžiku, kdy k nim však došla, se oba zvedli, zaplatili, jeden druhému se uklonili a beze slova odešli.

Svítání zastihlo dva samuraje oděné pouze v tabi, kterak za asistence svých důstojníků oblékají Yoroi. Tento proces probíhal pomalu a velmi obřadně. Napřed do, potom suneate, tsurulbaširi, sode, eboši a nakonec kabuto. Hoate si ani jeden ze soupeřů nenasadil, aby si po celou dobu souboje viděli do tváří. Oba samurajové poklekli a navzájem se uklonili. Poté do natažených rukou obdrželi své katany. Sekundanti pomalu ustoupili a vrátili se do svých oddílů.

Dohoda byla následující. Pokud zvítězí Nanahara, jeho muži se budou moci rozejít a on sám se vzdá Nobutorovi. Pokud zvítězí Yamashihiro, pak se róninové vzdají, bude jim však ponechána možnost vykonat namísto seppuku.

Začal foukat slabý jižní vítr. Slavní generálové si několik minut hleděli do očí. Náhle v naprosto stejném okamžiku oba tasili své katany a vymrštili se obrovskou rychlostí kupředu. Třikrát zazněl třesk mečů, než zaujali obrané pozice. Nyní oba dva prováděli úkroky stranou, opisujíc tutéž kružnici

Tak živě to připomínalo staré časy, kdy oba, tehdy ještě chlapci, trénovali pod dohledem Shibata Nagashiho. Teď ale jeden z nich musel zemřít. Druhý přesto nebude vítězem.

Nanahara prudce zaútočil. Provedl tři rychlé výpady s postupem vpřed. Dvakrát Yamashihiro jeho ránu kryl. Potřetí však byl zasažen do spodního plátu levé nohy. Úder však postrádal sílu a přesnost, aby způsobil sečné zranění. Narušil však obráncovu stabilitu, který tak byl nucen provést úhybný kotoul vpravo, kde v poslední vteřině nastavil svoji katanu seknutí mířenému na hlavu. Využil této energie a odrazil se od svého protivníka.

Nastal čas pro další nekonečné kroužení a vyčkávání na chybný krok protivníka. Nanaharův zběsilý a téměř smrtící útok prozradil, jak velká je jeho touha zachránit životy svých mužů.

Další pokus rozhodnout tento souboj však náležel Yamashihirovi. Zasypal svého přítele téměř desítkou kombinovaných útoků. Nanahara si ani na okamžik nepřipouštěl porážku. Odrážel všechny údery s mechanickou přesností. Také ovšem se značným vypětím sil. Po dalším odraženém výpadu se stáhl do bezpečné vzdálenosti.

Oba samurajové byli nyní zbrocení potem. Oba chtěli vyhrát. Žádný však nebyl nadšený myšlenkou, že zabije svého přítele.

Nanahara rozpoutal závěrečnou ofenzívu. Souboj dostával takřka magickou atmosféru a okolo stojící válečníci obou armád pocítili určitou bázlivost nad bitvou těchto velikánů. Soupeři se teď střídali po dvou obraných a dvou útočných výpadech. Nanahara však znenadání zvolil tři útoky. Poslední z nich mířil shora na hlavu obránce. Ten však nenastavil svůj meč. Místo toho zvolil piruetu vlevo.

V zápětí dopadla na zem část helmy následována katanou. Yamashihirova kabuto byla zbavena většiny ozdobných znaků. Kdyby byl jen o málo pomalejší ležela by na zemi i polovina jeho hlavy. On však byl dostatečně rychlý a jeho ostří zasáhlo protivníka přesně mezi tsurulbaširi a sode, odkud teď utíkal Nanaharovi jeho život a barvil nízký travní porost doruda.

„Tys byl vždycky lepší šermíř,“ vyřkl svá poslední slova Shibata Nanahara a svalil se na zem.

Chvilé, po kterou stál Usami Yamashihiro nad tělem svého přítele, se zdála nekonečná. Poprvé za ta léta cítil nenávisť, protože splnil rozkaz svého pána. Nechtěl aby to takhle skončilo. A už vůbec nechtěl aby dnes umírali další lidé. Nechal si zavolat nejvyššího důstojníka róninů. Byl to sekundant jeho přítele. Až když si ho pořádně prohlédl, tak ho poznal. Byl to kapitán Kenshin. Chvilí spolu rozmlouvali. Koneckonců byl to muž, kterému jeho přítel věřil nejvíce. Poté se otočil ke svým vojákům a zvolal: „Poslouchejte! Nanahara mě přelstil. Využil našeho souboje a dal tak ostatním róninům příležitost uprchnout. Já tuto lest neprohlédl. Přestože nakonec zaplatil životem, já svoji hanbu nemohu smít. A proto namísto vykonám seppuku. Má snad někdo námitky?“

Nikdo nepromluvil.

„Sekundovat mi bude kapitán Kenshin.“

Slunce se pomalu dostávalo do nejvyšší polohy. Yamashihiro zvolna obnažoval ostří obřadní dýky. Veřejně naplňoval slib věrnosti svému pánovi. Všichni však věděli proč to dělá doopravdy. Jedině tak si mohl zachovat čest vůči svému pánovi, ale hlavně vůči sobě a svému příteli, kterého byl nucen zabít. Poté co vrazil nůž do svého břicha ucítil strašnou bolest. Pak už nic.

Slovníček

Bušido – „Cesta bojovníka“ kodex cti, pro samuraje je to životní styl

Daimjó – titul, který užívali mocní feudálové

Dojó – místo, kde se vyučovala válečná umění

Hai – japonský výraz pro ano

Hara-kiri – rituální sebevražda probodnutím žaludku

Hatamoto – největší důvěrník daimjó. Jako jediný jej mohl vyrušit i ve chvílích, kdy si daimjó nepřál být rušen

Katana – Dlouhý, obouruční, nepatrně zakřivený meč, který byl považován za duši samuraje.

Často se nosil společně s wakizaši Katana byla kvůli své ohromné síle používána zároveň jako meč i štít. Ostří procházelo velmi pečlivým výrobním procesem.

Kengo – mistr šermíř. Kengo se obvykle vydával na muša šugjó neboli „bojovníkovu pouť“, aby si zlepšil své schopnosti.

Mon – rodinný erb

No- Dači – Velmi těžký a dlouhý meč, který byl zhruba o čtvrtinu delší než průměrné meče.

Rónin – „Vratký muž“, samuraj bez pána

Samuraj – člen privilegované vládnoucí kasty válečníků

Sašimono – identifikační vlajka připevněná na zadní části brnění. Často měla na sobě mon rodu nebo rodiny

Seppuku – poněkud mírnější název pro hara-kiri. Mezi samuraji považováno za čestnou smrt. V posledních letech upraveno tak, že umožnilo přítomnost druhého, který uťal oběti hlavu v okamžiku agónie.

Taišo – polní generál

Wakizaši – meč 30 až 61 cm dlouhý (1–2 stopy). Nosili jej samurajové spolu s katanou.

Yari – kopí používané jako obraná zbraň. Jeho délka byla u jednotlivých daimjó různá, ale průměrně činila asi 5 metrů.

Yoroi – Mezi mnoha typy brnění je toto klasické samurajské brnění. Skládalo se z do (tělové brnění), suneate (brnění nohou), tsurulbaširi (prsni plát), eboši (čepice), kabuto (helma), sode (ramenní chrániče a hoate (maska tváře).

Pozn.: Japonská jména se píší opačně než naše, takže první je příjmení – rodové jméno, druhé je teprve jméno křestní.

Joe a... JAGS Revised

Autor: Jozef „Joe“ Kundlák

Otevírám příručku JAGS Revised a začínám číst. Mé pocity jsou vesměs smíšené, protože já rád pravidla trošičku tenčí a volnější, avšak jsem navnaděn volnou dostupností a oceněním, které hra získala. Jsem tedy zvědav...

Vzhled pravidel je celkem vytríbený, i když se tu a tam najde chybička sazby nebo menší nepřehlednost. To jsou ale drobnosti, které si vůbec nemusíte všimnout a určitě vám nebudou vadit během čtení. Musím se pochvalně zmínit o ilustracích, které sice nejsou tak početné, ale jejich kvalita se blíží standardu komerčně vydávaných příruček, ba v mnoha případech některé z nich i převyšuje. Na volně dostupnou hru jednoznačné plus!

Na začátku pravidel je krátký úvod o samotném hraní RPG her a o změnách JAGS Revised oproti původnímu JAGS. Pro zájemce o zeštíhlený systém je zde také zmínka o JAGS2, okleštěné verzi původního JAGS s menším počtem rozšiřujících a dodatkových pravidel, zejména bojových.

Terminus mechanikus

Kostky jsou součástí mnoha RPG her a určitě je dobré, když to nejsou žádné speciální vychytávky, jako k30 nebo k100 (i když, kdo by nechtěl žmolit v dlani kouli se sty čísly?). V JAGS Revised jsou použity ty nejobyčejnější kostky k6 a to čtyři kusy. Takový 4k6 hod autor nazývá JAGS hodem. Specifikem je, že pokud padne 6, je to vlastně nula a tak je výsledek hodu vždy v rozmezí 0–20. Řekněte si, pročpak nepoužít kostku k20? Inu, není na ní 0 a zároveň má k20 jiný průběh pravděpodobnosti výsledku, než 4k6–4. Použitím JAGS hodu je pak jeho porovnání s cílovým číslem a snaha o dosažení nižšího nebo stejného výsledku – to znamená podhození a/nebo dorovnání. Aby hráč na tuto skutečnost náhodou nezapomněl, jsou všude v pravidlech uváděna cílová čísla (a také jsou tak označovány například hodnoty dovedností a jiných statistik postavy) jako 14-, tedy čtrnáct a méně. U dramatu (více o nich před koncem pravidel) a některých bojových hodů je také důležitá míra úspěchu/neúspěchu, protože se u nich postupně naplňuje dosažení cíle (dramata) nebo míra úspěchu ovlivňuje následné hody na obranu (boj). Autor také radí hráčům, kdy kostky ve hře raději používat, kdy to nechává na jejich úvaze a kdy je používat nemusí.

Typově jsou hody rozděleny na **dovednostní** (a/nebo statové), **protikladné** hody (dovednost vs. dovednost, stat vs. stat nebo číslo vs. číslo), **efektové** a **dramatické**. **Dovednostní** hody v podstatě již zmíněny byly, je to podhození dovednosti včetně aplikovaných modifikátorů dle situace a jiných okolností. **Protikladné** hody jsou obdobné, jenom je provádějí buď obě strany konfliktu (u dovedností a statů), kdy vítězí ta, která uspěje o víc, nebo hází jenom jedna strana konfliktu (u porovnávání čísel) a výsledek určí, jestli tato strana uspěla nebo nikoli. **Efektové** hody jsou výjimkou z podhazovacího mechanismu hry – zde je lepší, když je výsledek hodu vyšší než cílové číslo (je to například poškození). A konečně **dramatické** hody představují delší konflikt mezi větším

počtem postav s vlastními pravidly, kdy každá ze stran sleduje cíl a snaží se jej dosáhnout před zbytkem konkurence. Každý z těchto hodů je dále rozebrán detailněji s možnými modifikátory a postihy a jsou také uvedeny situace možného použití, způsob interpretace výsledku a příklady.

Já mám větší...

...aneb co si kto udělá, to má! Tvorba postavy používá systém nákupu vlastností postavy za body, tedy bez ohraničení možných povolání nebo ras. Samozřejmostí je prvotní nástřel postav formou diskuse Pána hry s hráči s přihlédnutím na prostředí a zápletku hry a motivaci hráčů. Sem patří také definice situace, o které se zmiňuji po kapitole o boji. Rozhodne se o počtu charakterových a archetypálních bodů, které mohou hráči použít a o dostupných charakteristikách, které mohou nebo naopak nesmějí být pořízeny bez souhlasu Pána hry. Počet dostupných bodů na nákup je škálován dle typů postav – jiné možnosti budou mít vojáci speciálních jednotek a jiné studenti vysoké školy. Abych zmínil a neopomenul archetypální body, tyto slouží ke koupi specifických atributů postavy, odvozených od prostředí nebo představujících zvláštní schopnosti postav podle povahy hry. V JAGS Revised můžete také získat několik (i když jenom málo) charakterových bodů zpátky za volbu nedostatků postavy. Toto omezení na malé množství zpětně získatelných bodů autor prý zdůvodňuje v postranním bloku, který jsem ale nenašel. Doufám, že jsem jenom špatně hledal.

Před samotným upotřebením charakterových a archetypálních bodů je potřeba ještě vytvořit koncept postavy s jejím pozadím, schopnostmi, vztahy, rodinou a podobně. Stanovte si také vzhled vaší postavy, její styl nebo jméno. Autor doporučuje se také zamyslet nad vztahy uvnitř družiny a mezi jiným také nad věcmi, jako jsou sdílené cíle, rivalové nebo společná historie. Určitě na své postavě také máte něco, kvůli čemu ji hrajete a co byste rádi ve hře s ní shlédli nebo zažili. Pak to Pánovi hry také zdůrazněte.

S koncepcí postavy v hlavě můžete směle přikročit k nákupu statistik, dovedností a rysů postavy za charakterové body a také k nákupu archetypálních dovedností za archetypální body. Základní statistiky jsou tři – Stavba těla, Reflexy a Intelkt, ke kterým jsou odvozeny také druhotní statistiky (například k Stavbě těla Síla nebo Odolnost, k Intelktu Paměť nebo Logika). Druhotní statistiky mají základní hodnotu svých primárních – rodičovských statistik, ale mohou je upravit zvolené rysy postavy. Počáteční hodnota statistik začíná na 10 (což je průměr pro běžného člověka) a hráč ji může buďto zvyšovat nakupováním za charakterové body nebo naopak snížit výměnou za dodatečné body. Cena úrovní statistik je uvedena v tabulkách jak pro nákup základních statistik, tak i odvozených druhotních statistik.

U druhotných statistik platí ale několik omezení:

1. nemůžete změnit víc, než tři odvozené statistiky postavy a ke každé takové změně musíte připsat zdůvodnění jejím pojmenováním (například Tlustý)
2. cena rysu je uvedena buď v ceníku druhotných statistik nebo u samotného druhotného statu (například druhotná statistika Postava může být zvýšena pomocí črty Velký/Vysoký nebo Tlustý a cena se bude lišit)

3. nemůžete změnit více než jednu druhotní statistiku pro jednu základní statistiku (výjimkou je například črta Lehký, která nepodléhá omezení maximálně tří možných změn)
4. pokud není uvedeno jinak, nemůžete druhotnou statistiku změnit o víc než dva body oproti původní základní statistice

V pravidlech jsou uvedeny rysy, které modifikují statistiky postavy a u každé z nich je popsána reálná interpretace na postavě (co se u ní fyzicky nebo psychicky mění) společně s možnostmi úpravy dané statistiky. U těchto rysů není pevně dáno, že postava se musí chovat jenom a pouze podle nich. Slouží spíš pro informaci o postavě pro celou skupinu a pro hráče postavy v tom, že postava má tendenci být hamižná nebo opilecká. Pán hry by tohle neměl zneužívat a snažit se postavu „usměrnit“ dle své interpretace; pokud mají hráči s některým aspektem postavy problém, měli by to vyřešit společně a daný představitel postavy by se měl zamyslet, proč si ten který rys vlastně vzal. Za vhodné zahrnutí postavy může Pán hry hráče také odměnit body úspěchu. Ty mohou hráči využít během hodu na zrušení negativních modifikátorů, zvýšení úspěchu, zvýšení modifikátorů poškození nebo změnu neúspěšného hodu na kryt na úspěšný.

Dovednostem je věnován celkem velký prostor a hlavně se skládají ze dvou složek. Hodnoty dovednosti, která se používá u testů a konfliktů jako cílové číslo podhazování a její úroveň, která určuje schopnosti postavy s touto dovedností, tedy pokročilost jejího tréninku v ní. Například kameník na první úrovni (Začátečník) je schopen vytesat náhrobní kámen nebo dlažební kostky. Na třetí úrovni (Expert) dokáže tesat ozdoby oltáře a ornamenty na sloupech. A čtvrtá úroveň je už mistrovská a možnosti uplatnění jsou široké. Autor zde hovoří i o možnosti využití dovedností, které si postava nevzala (nejčastěji na úrovni o jedna nižší a s malým negativním modifikátorem na hod) a o tvorbě nové dovednosti (vždy závisí na schválení Pánem hry a hráč může u toho využít předpřipravené šablony v sekci Všeobecné dovednosti).

Je rozdíl, jestli je dovednost drahá nebo standardní a také jestli je navázaná na statistiku či nikoli. Každá z těchto kombinací má svou vlastní tabulku nákupu dovedností a také tabulku ceny za úroveň. Na počátek se tento aspekt dovedností může zdát složitý, napravují to ale příklady a pak vám již v cestě vhodné volby nestojí nic závažného.

Dále musíte dopočítat odvozené statistiky, jako jsou poškození na blízko, charisma, rychlost postavy, body poškození (tedy životy postavy) nebo vnímání. Tady je podstatné něco si říct o zraněních a jejich působení na postavu. Když vám někdo vrazí železnou pěstí do žaludku, je důležité, jestli je váš výchozí stav normální, nebo už máte za sebou dvě šarvátky a zatím se vaše postava nějak moc neléčila. To je první částí tabulky kondice. Je totiž odstupňována v rozsahu Stav: Normální-Poraněn-Zraněn-Vážně zraněn. Každý z těchto stavů následně obsahuje čtyři stupně zranění, které postava může obdržet a jím příslušné hodnoty bodů poškození. Malé zranění za stavu Normální (postava bez vážnějších zranění) může být rovno 1/3 až 1× celkových bodů poškození, zatímco na úrovni Zraněn (postava s hlubokou ránou a vyraženými zuby) to již může být 1 bod až 1/3 bodů poškození. Tím je zajištěno, že čím víc je postava zraněna, tím víc ji odrovnají i menší zranění. Příkladem může být hodnota malého zranění pro Normální stav postavy v rozmezí 3–8 bodů poškození (udělených protivníkem), zatímco u stavu Zraněn obdrží postava malé zranění od protivníka již za 1–3 body poškození. Výsledkem a efektem zranění jsou postihy na činnosti postav až dokud nejsou nějakým způsobem vyléčena.

„Můj hrdino!“ aneb boj, jak jej (ne)známe

Asi se mnou budete souhlasit, že boj je ve většině klasických objemnějších RPG her jednou z nejdůležitějších součástí. Proto mu taková pravidla obvykle věnují i podstatnou část své vazby. Nejinak je tomu i u JAGS Revised. Boj obvykle čítá početné možnosti, pohyby, manévry, způsoby zranění nebo faktory, které jednotlivé součásti celého mechanismu ovlivňují. V systému JAGS Revised se boj snaží být realistickým a jestli se mu to daří podle vašeho gusta nebo ne, musíte posoudit sami. Protože nemám nikoho, s kým bych ho otestoval a také nemám možnost v tomto systému vést dlouhodobější hru, předkládám vám opis toho, co najdete v pravidlech. Pokud již znáte některé z podrobněji rozepsaných RPG systémů (například GURPS nebo Hero), možná zjistíte rozdíly, přednosti a nedostatky, které vám JAGS Revised nabízí a moje úvaha vás namíří správným směrem. Pokud ne, minimálně by vám mohla dodat chuť si pravidla stáhnout a prostudovat.

Oddíl o boji v JAGS Revised začíná netradičně ne mechanickým opisem, ale doslovně „učením se boji příkladem“. Autor míní, že vám tento způsob pomůže boj pochopit lépe a rychleji. Musím mu dát za pravdu, protože ne nadarmo se parafrázovaně říká: „Lepší je vidět jeden příklad než stokrát čist vysvětlení.“ Pravidla popisují boj dvou protivníků, pro které v tabulce uvádějí jejich relevantní statistiky. Následuje opis základních pojmů použitých v boji, jako je iniciativa, bojové kolo nebo reakce. Autor nabízí také přehledný schematický diagram, kterým ilustruje složení jednotlivých kroků během střetu. Čas, v ostatní hře měřený volně dle situace, je v boji striktně rozdělen na šestisekundová kola. Při začátku boje je stanovena iniciativa účastníků hodem na jejich REA(kci) s příslušnými modifikátory za rysy nebo schopnosti postav. Úspěšnější postava začíná boj, může také ale vyčkat se svou akcí na pomalejší postavu a zareagovat na ni. Boj samotný můžou ovlivnit různé situační modifikátory; například to, jestli má postava zbraň připravenou, jestli se ukrývá před případnou střelbou, jestli je překvapena nebo je zkušenější než její protivník. Během příkladového oddílu boje kniha stále odkazuje na jednotlivé strany v další sekci, kde jsou pravidla pro boj popsána detailně a encyklopedicky, takže jednak neztratíte přehled a jednak si jednotlivá pravidla lépe zapamatujete.

Pokud se vám bude níže uvedený text po prvním přečtení míhat před očima a nebudete vidět nic víc než-li hvězdičky, nezoufejte, čtěte a přečtěte všechny odstavce příkladového boje. Další kola jsou totiž stručnější a pokud se vrátíte k prvním odstavcům znovu, budou srozumitelnější. A pak si to přečtěte ještě jednou nebo dvakrát, abyste měli ve věcech jasno. Já sám sem to četl několikrát. Důvodem této rozsáhlosti je má snaha přiblížit vám vše podstatné, s čím se v boji můžete potkat (ne však nutně všechno, toho je ještě víc a naleznete to – kde jinde? – v samotných pravidlech).

Konkrétní příklad boje popisuje dva protivníky – ostříleného ale neurozeného Trevora a barona Von Lema, trénovaného ale ne tak zkušeného šlechtice. Oba mají meče, tasený jej ovšem má jenom baron. Terén je rovný a otevřený a postavy jsou celkem blízko sebe (3–4 *yardy*). Pak **hráči hází na iniciativu**. Trevor vyhrává a bude jednat **jako první**. Jeho hráč musí rozhodnout, co ve svém tahu udělá. Jeho možnosti jsou definovány velikostí Trevorovy REA(kce), která **slouží na „kupování“ jednotlivých akcí**. Hráč se rozhodne zaútočit na barona. Trevor tedy musí tasit meč, pokročit k baronovi a musí být vykonáno ověření patřičné dovednosti (na jedné straně Trevorův zásah a na straně druhé baronův kryt). Tasení meče stojí hráče 3 body REA(kce), jelikož je ale Trevor trénovaný

šermíř (má úroveň zbraní v boji na blízko 3), může tasit za 0 REA(kce). Tím má de-facto volnou akci, pokud samozřejmě uspěje při ověření této dovednosti (*což se stane*). Tasil tedy „zdarma“ a stále může použít plných 13 bodů REA(kce). Trevor se **dále rozhodne barona zasáhnout**. Musí být v dosahu (*což je*) a musí mít dostatek bodů REA(kce) na tuto akci (*což má také*). Normálně by jej stála 5 bodů, ale jeho dovednost se zbraněmi na blízko znovu tuto cenu sníží, v tomto případě na 4 body.

Při útoku se **vybere jeho typ a cíl a aplikují se příslušné modifikátory** (*tady je baron mobilní a připravený na útok, proto bude mít Trevor postih k zásahu -1*). Baron se může chtít proti útoku bránit (byl by blázen, kdyby tak neučinil), za předpokladu že má dostatek vlastních bodů REA(kce) a „koupí“ si za ně reakci. Jelikož vyhrál Trevor iniciativu o 5 (*což je takové malé magické čísílko*), musí baron navíc ověřit i svou REA(kci), jinak by to potřebné nebylo. Trevor použije na zásah ověření své dovednosti zbraní na blízko; kdyby ji neměl, použil by svou OBR(atnost). Pokud barona zasáhne, může mít baron šanci sek odrazit (jestli bude dostatečně rychlý). Tady baron testuje svou vlastní dovednost zbraní na blízko a musí v ní uspět víc, než Trevor ve svém ověření zásahu. Pokud Trevor zasáhne a baron se neubrání, následuje vyhodnocení poškození.

Baron **hází kvůli Trevorou výtečnému úspěchu při iniciativě** na svou REA(kci) a uspěje těsně (*cílem podhození je 11, na kostkách je taky 11*). Tak bude moci později vůbec házet na obranu, pokud by Trevor zasáhl. Pak hází Trevor na zásah schopností zbraní na blízko 15 mínus příslušné modifikátory. V tomto případě je jediným modifikátorem připravenost barona, tedy -1 (*cílové číslo podhození je 14*). Trevor hodí 10, čím uspěl o 4 body. 4 je při průbojných zbraních magickým čísílkem, které značí, že takový zásah je mnohem zranitelnější, než-li zásah s úspěchem 0 až 3. Baron si jako svou reakci vybral **akci krytí**, musí tedy ověřit svou vlastní dovednost zbraní na blízko. Ta je na úrovni 2, čímž baronovi dává na blokování postih -1 (*základní cílové číslo baronovy dovednosti je 13, s tímto postihem 12*). Dále je toto cílové číslo sníženo o 1 za každý úspěch Trevora na zásah. Trevor sice uspěl o 4 body, při blokování ale baron nemůže využít svého bonusu OBR(atnosti), tudíž je celkový úspěch Trevora 5. Baron tedy musí podhodit cílové číslo 7 (12-5). Nepodaří se mu to (hodí 10) a Trevor tím pádem zasáhl.

Baronův blok byl reakcí na Trevorův útok. Reakce si může postava koupit i během tahu jiné postavy, pokud má volné body REA(kce). Akce jsou členěny na dlouhé, středné a krátké a postava může na akci reagovat jedine kratší vlastní akcí (ne stejnou). Tuto reakci musí také schválit Pán hry. Při obranných akcích většinou problém nenastává, ale útočné reakce nemusí být vždy povoleny.

Přecházíme k poškození a zranění. Trevor barona zasáhl a způsobené poškození závisí na typu použité zbraně (*tedy meč*). Tupé zbraně obvykle způsobují „nárazové poškození“, které je méně nebezpečné, jako „průrazné poškození“ sečných a bodných zbraní nebo zbraní na dálku. U Trevorova zásahu tedy aplikujeme poškození průrazné, zjistíme základní poškození meče a modifikátor poškození pro daný typ útoku. Pokud je cíl obrněn, může být průrazné poškození sníženo záchranou brněním. Když je záchrana brněním úspěšná, z průrazného se stává nárazové poškození. Hod na poškození je **efektivním hodem** dle tabulky průrazného nebo nárazového poškození a jeho výsledek je přidán k základnímu poškození dané zbraně. Před samotným výpočtem poškození může baron ještě využít svou koženou zbroj 2/4, která mu poskytuje snížení poškození o 2 a odolnost vůči průrazu 4. Pán hry hází na záchranu

brněním pro barona a bohužel neuspěje (*je to hod čísla proti číslu, tudíž je formule na výpočet cílového čísla 10 – poškození meče 7 + odolnost vůči průrazu 4 = 7; Pán hry za barona hodil 9, čímž při záchraně brněním neuspěl*).

Celkové poškození Trevorova meče je 7 (*základní poškození je 6 plus dodatečné poškození za Trevorovu SÍL(u) +1*). Jeho hráč hází na poškození a padne mu 2 (vskutku celkem malé číslo). Přidá tento hod k úspěchu při ověřování zásahu (*Trevor zde uspěl o 4, jelikož je to ale již spomínané magické čísílko, bude úspěch zdvojnásoben na 8*) a celkový hod bude 10. Dle tabulky průrazného poškození (*jelikož baron při své záchraně brněním neuspěl*) je výsledkem poškození -2, které hráč přidá k základnímu poškození Trevorova meče 7. Celkové poškození pro barona tedy vychází na 5 bodů a vzhledem k brnění a jeho snížení poškození o 2 je výsledné poškození pro barona 3. Baron dle své tabulky poškození (*jelikož je zdráv a nemá zatím žádné zranění*), získá velmi malé zranění, které na dané kolo žádné důsledky mít nebude. I když z velmi malých zranění nevyplynou žádná akutní omezení postavy, může kumulované poškození nebo zranění v pozdějších kolech postavu čím dále tím víc ovlivňovat. Tím skončilo vyhodnocování první akce Trevora, při níž spotřeboval 4 body REA(kce), zatímco baron 3 a ten navíc získal malé zranění.

Třetí akcí Trevora je znovu sek mečem. Spotřebuje dalších 5 bodů své REA(kce) – teď je to již plný počet, protože mistři meče mohou svou výhodu ceny 4 REA(kčních) bodů na sek využít jenom jednou za kolo. Tím má celkově spotřebovaných již 9 bodů z původních 13. Baron se podruhé rozhodne reagovat na útok stejně – krytím (*za stejnou cenu jako dříve – 3 body REA(kce)*). Baron celkem spotřeboval již 6 bodů a to zatím jenom na svou obranu. Znovu hází na to, jestli je ve svém bloku dostatečně rychlý. Musí podhodit svou REA(kci) 11; hodí 10, čímž uspěje a může zkusit blokovat Trevorův meč. Trevor hází na svou dovednost zbraní na blízko 14 (*15 za dovednost mínus 1 za baronovu OBR(atnost) 11*). Na kostkách padne 13, což je zásah o 1; ne moc dobrý výsledek.

Baron se teď pokusí o blok. Podhazuje 12 (*jeho dovednost zbraní na blízko*) ale na úspěšný blok musí uspět o 2 a více (*1 bod Trevorova úspěchu a 1 bod za postih na obranu, vycházející z jeho dovednosti se zbraněmi na blízko*). Musí tedy hodit 10 a méně; podaří se mu hodit 10, čímž se sice těsně, ale úspěšně sek odvrátí. Ve třetím tahu tedy baron seknutí Trevora vykryl.

Svůj čtvrtý tah (*jelikož má volné body REA(kce), je ještě stále na řadě*) se Trevor rozhodne nevyužít na žádnou jinou akci a uchová si volné body do následujících kol barona (*například na případnou obranu*). Tím končí využití iniciativy Trevora a na řadě se svým volením akcí je baron Von Lem.

Baronovi zůstalo pět bodů REA(kce), tedy akorát **na jeden útok mečem** s využitím dovednosti zbraní na blízko. Cílem je Trevor, který je v dosahu a baron má tasený meč. Trevorovi zůstaly ještě body REA(kce), které může použít na blokování protivníkovu útoku, ale nemusí podstoupit test REA(kce) jako předtím baron, protože má sám vyšší iniciativu. Proto jenom spotřebuje 3 body REA(kce) na blok.

Baron musí hodit na zásah 10 a méně: jeho dovednost zbraní na blízko 13 je modifikována o -3 za Trevorovu OBR(atnost). Baronovi se podaří hodit 10, tedy v útoku uspěje. I když uspěl jenom o fous, je to zejména kvůli Trevorově OBR(atnosti), která se následně nebude započítávat při blokování. Proto musí Trevor hodit na blokování 12 a méně – 15 je základ z jeho dovednosti zbraní na blízko minus 3 za úspěch baronova

předchozího hodu ($0 + 3$ za odečtenou *OBR(atnost) Trevora*). Trevorovi padne 13 a jeho blok se tím pádem nepodaří.

Trevora zasáhla průrazná zbraň. Nenese na sobě žádné brnění a díky tomu nemá šanci na záchranu brněním. Při zásahu se použije tabulka průrazného poškození a jelikož baron zasáhl jenom těsně (a ne o víc než 4), výsledek útoku se nezdvójnasobuje. Pán hry hodí za barona 7 a přidá výsledek hodu na zásah 0. Dle tabulky je poškození -3 a sloučí se (tedy odečte) s poškozením baronova meče 8. Celkovým výsledkem baronova útoku je tedy poškození 5. Trevor utrpí plné poškození (nemá brnění) a toto je jeho první poškození v bitvě, proto je jeho stav „normální“ nebo-li nezraněn. Jeho tabulka poškození určuje za normálního stavu a 5 bodů poškození „malé zranění“. Toto zranění již způsobí následné efekty (na rozdíl od slabšího zranění barona během Trevorova útoku), kterými jsou hod na účinek zranění a možné ovlivnění Trevorova zdraví. Trevor hází na ověření své ODO(Inosti) 11 vůči tabulce účinků zranění, hodí 10 a zjistí, že výsledkem zranění je **otřesení**. Zvrácení tohoto efektu by vyžadovalo spotřebování 5 bodů REA(kce), které ovšem Trevor již nemá; zbyl mu jenom jeden. Proto bude otřesen na začátku dalšího kola a bude je muset zaplatit pak. Změní se také jeho stav z „normální“ na „zraněn“. Tím pádem na něj další zranění budou působit hůře. Baron již nemá žádné body REA(kce), proto může jenom ukončit svůj tah. **Tím pádem také končí první kolo.**

Druhé kolo začíná jak jinak, než iniciativou. Trevor je sice otřesen, ale to iniciativu neovlivňuje. Hody stanoví iniciativu pro toto kolo následovně: Trevor musí podhodit REA(kci) 13 – hodí 10, tedy v iniciativě uspěje o 3. Baron podhazuje REA(kci) 11 – hodí 10 a uspěje o 1. Trevor znovu začíná jako první. Kvůli přetrvávajícímu otřesení musí zaplatit 5 bodů REA(kce) na zotavení a setřese tím bolest z baronova zranění. Je sice stále poraněn a jeho stav je „zraněn“, ale již není otřesen a může jednat.

Trevor se rozhodne vše vsadit na jednu kartu a zaútočit svou plnou silou. Tento útok jej stojí 5 bodů REA(kce) (protože u tohoto speciálního útoku nemůže použít svůj útok za 4 body REA(kce) jako v prvním kole) plus další 3 body REA(kce) za totální útok. Tím vyplývá všechny své dostupné body a nebude čím mít blokovat případné útoky barona. Ví ovšem, že je zručnější než baron a chce tuto výhodu využít. Baron se samozřejmě rozhodne krýt a v tomto kole nemusí házet na REA(kci), poněvadž Trevorova iniciativa nebyla o 5 vyšší než jeho. Na svůj blok využije 3 body REA(kce).

Trevor musí podhodit svou dovednost zbraní na blízko (*původní hodnota 15 minus 1 za baronovu OBR(atnost) 11*) 14 a povede se mu hodit 6! Pro účel blokování je to úspěch o 9 a pro účely zranění úspěch o 8. Baron tak musí podhodit hodnotu 3 (kvůli úspěchu Trevora, který sníží jeho schopnost blokovat 12 o 9). Nepovede se mu to, protože hodí 10 – Trevor zasáhne.

Trevor se svým mečem zraňuje za 7 bodů (6 za meč a 1 za svou Sílu 11) a protože zaplatil 3 body REA(kce) za totální útok ($+2$ body poškození), je celkové poškození 9 bodů. Baronovo kožené brnění poskytuje 4 body průrazné ochrany. Aby ho brnění zachránilo, musí podhodit cílové číslo dle formule **10 – poškození meče 9 + odolnost vůči průrazu 4 = 5**. Hodí ovšem 8 a brnění mu nepomůže.

Trevor hází na tabulku průrazného poškození. Jeho zásah o 8 bodů se zdvojnasobí (je vyšší než 4) na 16 bodů. Hodí 15 a přičte modifikátor 16, čímž dostane číslo 31 a vyhledá jej v tabulce. Pro oblast 31–35 je na poškození aplikován modifikátor $\times 3$, čímž se celkové

poškození zvedne na 27 (9×3). Baron je sice tužší než průměr a má také brnění, ale tohle asi jen tak lehko nerozchodí. Brnění sníží poškození o 2 body na 25. Stav barona je „normální“, čemuž u poškození 25 zodpovídá velké zranění a proto následně musí testovat svou ODO(Inost) vůči tabulce účinků zranění. Pán hry podhazuje za barona jeho ODO(Inost) 12, hodí 10 a uspěje o 2 body. Tabulka účinků zranění pro velké zranění a hod 2 stanovuje výsledek „bezvědomí“. Jak je vidět je boj u konce a Trevor vyhrál. Ne snadno a určitě riskantně, ale vyhrál. Když se baron probere (pokud se probere), bude jeho stav „zraněn“.

Přímý výsledek boje je pak na hráčích a Pánovi hry. Výsledek mohou dovyprávět tak, jak to náleží situaci – jestli Trevor barona dorazí, nebo se jenom spokojí s jeho poražením.

Pokud si říkáte „UFF, to bylo tedy něco, moc sem to nepobral...“, vraťte se na začátek. Pochopíte to pak snadněji, čím víc to budete číst. Někomu mohou pomoci i vizuální vodítka – ten si zajisté vyhledá tento příklad boje v samotných pravidlech. Jsou to strany 86 – 99. Na dalších třech stranách je uveden obdobný příklad se zbraněmi na dálku, ten je ale v intencích stejných pravidel (s jinými zbraněmi) a proto jej popisovat nebudu.

Jak již bylo předestřeno, od strany 103 až po stranu 201 v příručce najdete obsáhlou sekci o pravidlech boje. Nechci soudit jestli je tam vše, na co si jenom vzpomenete a jestli jsou pravidla vybalancována pro všechny situace, které z boje mohou vzejít, ale materiálu je tam rozhodně dostatek na hezkých pár nocí čtení a zkoušení. Sám se přiznám, že bych to asi nezvládl a musel bych se do toho dostávat během samotného hraní a zkoušení si všech těch tabulek a modifikátorů na danou situaci ve hře. Inu, na konci kapitoly se tak vyjadřuje i sám autor, kterého budu parafrázovat: „Doufám, že jste to nezkoušeli absorbovat vše najednou. Dost z tohoto materiálu jsou pokročilá nebo volitelná pravidla a to je také záměr. Tyto strany by měli být *referencí* pro udržení hry – pokud nehrajete vysoce komplexní a taktickou situaci, většinu z nich nevyužijete. A pokud chcete vidět redukovanou verzi, přečtěte si JAGS 2.0, ve kterém je těchto 100 stran shrnuto na dvacetí.“

Předposlední částí pravidel JAGS Revised je kapitolka o „Tvorbě situace“. Nabízí krátký pohled na možnosti zvládnutí a přípravy situací a možností ovládnutí děje Pánem hry nebo hráči. Je například možné, že ve vaší hře bude o definitivní smrti postavy rozhodovat hráč a jenom s jeho svolením smí postava nadobro umřít. Dále autor například radí neprozrazovat velké změny děje, které by mohli hráčem zkazit náladu, nebo nelpět na každíčkém detailu jenom proto, aby vše bylo přesně vykonstruováno a zdůvodněno. Jako první krok nabízí několik základních oblastí, které by se měli před hrou prodiskutovat a následně projevit v ději nebo popisovaných situacích, jako například: smrt; to, co by se ve hře *nemělo* objevit; možnost použití vlastních dodatků k pravidlům; možnost účelného ovládnutí hráčských postav během některých situací; nebo úroveň heroičnosti postav. V druhém kroku radí stanovit základ děje – prostředí, žánr, archetypy postav nebo povahu hlavních konfliktů ve hře. Ve třetím kroku hovoří o možnost tvorby „dramat“, tedy použití určitých schémat hodů a řešení situace, o kterých se více dočtete v poslední kapitole. Čtvrtý krok zahrnuje tvorbu postav, které by neměli existovat jen tak ve „vakuu“, měli by mít svou historii, měli by jít zapojit do děje pomocí určitých charakteristik a také není špatné, pokud jsou v nějakém vzájemném vztahu. Pak je v pátém kroku schopen Pán hry na základě dosavadní práce v předchozích krocích lépe

vytvořit přitažlivý příběh a navodit situace, které budou odpovídat jak postavám, tak hlavnímu ději a které budou poskytovat v konečném důsledku větší zábavu a prožitek. Autor také nabízí několik rad, které tady volně odcituji:

„Nepoužívejte předpřipravené scény. Pokud se hlavní padouch objeví na začátku a nebude chtít bojovat, ale postavy jej do boje zatáhnou, mohou jej zneškodnit. Jste na to připraveni? Co tak vyslat za nimi místo něj jeho hlavního agenta?“

„Nepřipravujte dopředu konce. Myslíme si, že konec by měl být spoluprací všech účastníků, ne jenom konstantou.“

„Navrhněte situace zajímavé pro postavy. Postavy mají své cíle a motivace a dané situace by jim měli umožnit tohle všechno realizovat.“

„Navrhněte situace zajímavé pro hráče. Je to rozdíl, protože postava může hledíc smrti do očí získat nesmírnou motivaci přežít, ale pokud to tak nechce i její hráč, máte problém.“

Poslední kapitola „Pomůcky“ je sbírkou dodatečných pomůcek pro hru, které ji mohou ať už oživit, přidat na uvěřitelnosti průběhu dané situace nebo zvýšit její zábavnost. Z hlediska uvěřitelnosti zde najdete takové oddíly, jako je skákání a vzdálenost, zdvihání různé zátěže, házení a padání, dušení nebo výdrž. Jsou tu také oddíly o léčení a postupu postav v jejich schopnostech. Postup autor nějak rigorózně nestanovuje, je uvedeno jenom doporučení 1–3 základních bodů za sezení a 1 archetypální bod za každých přidělených 8 základních bodů. Také nestanovuje nutnost postupu v úrovních dovedností a pokud chcete a přijde vám to dostatečně zábavné, můžete si je zlepšit třeba i během pár sezení.

Podstatnou složkou poslední kapitoly jsou „dramata“. Většina situací ve hře (i v boji) bývá řešena jedním hodem, který rozhodne o straně konfliktu, která má navrch nebo zvítězí. Dramata slouží na postupné dosahování určitého cíle sérií hodů, které k celkovému úspěchu přispívají svými částečnými výsledky a stupňují tak napětí v dané situaci. Dramata jsou nejlépe využita tehdy, pokud je možno úspěch dosáhnout stupňováním úsilí, možností vpravit do dění riskantnější kousky nebo zvyšovat sázku. Autor uvádí vzorovou strukturu dramatu, obsahující určitý risk nebo cenu, kterou chtějí účastníci za dosažení svého cíle zaplatit, dále případné házení na iniciativu, pak určitou formu vkladu (ať už tajného nebo veřejného), použití speciálních pohybů a použití hodu. Na základě těchto ingrediencí a výsledků se drama rozřeší a určí se vítěz na základě počtu „bodů úspěchu“ v hodech. Drama může buď pokračovat po určitý počet tahů, nebo do dosažení stanoveného počtu „bodů úspěchu“ anebo dokud účastníci chtějí (otevřené drama). Dále se dočtete o možných modifikátorech a využitých součástech dramatu a hodů a možném zisku „bodů úspěchu“. Na konci kapitoly jsou uvedeny speciální pohyby a čtyři příklady dramatu z různých oblastí (automobilový závod, vysokoškoláci honící monstra, kyber-útočník a šílení výzkumníci).

Autor se s čtenáři loučí indexem nejpoužívanějších termínů, souhrnným přehledem tabulek z celých pravidel a bojovými tabulkami. Poslední strana také obsahuje kartu postavy na vytisknutí a používání při hře.

Shrnutí a podtržení

Kdybych měl použít na hodnocení tohoto počinu jediné slovo, řekl bych Uffff! Nevykládejte si jej ovšem zle, pravidla jsou na jedné straně tlustá a hutná, na druhé straně je velká část z nich (jak autor sám naznačuje) volitelná a nemusíte ji pro dobrý prožitek hry vůbec použít. Možná budete namítat, že hlavním, o co jde, je v této hře boj. Inu, to závisí na hráčích. Vždy to závisí na hráčích. Pokud je boj ve vaší hře méně podstatnou složkou, nemusíte se probírat sto stranami pravidel a využijete jenom základní systém řešení konfliktů. Pokud boj máte rádi a zařazujete jej do hry hodně, může vám jeho zvládnutí chvíli zabrat. Hlavně pokud chcete, aby měl co nejladší průběh.

Sám sobě se divím, že sem se na pročení a zhodnocení těchto pravidel dal, protože osobně mám radši méně pravidlové hry s volnější interpretací bonusů a postihů a jednoduššími mechanikami. Pravděpodobně ale zvítězila skutečnost, že je hra zdarma a že dokonce získala ocenění Indie Awards 2006 jako nejlepší volně dostupná hra roku. A také špetka zvědavosti, jestli se s takovou hrou popasuju a přinutím se jí přechíst a ze svého pohledu ohodnotit.

Doporučuju ji tedy těm hráčům, kteří rádi hledají podrobná pravidla a mají rádi taktické a poměrně realistické boje. Také si ji jistě zalíbí hráči, kteří dokáží z pravidel vybrat to, co se jim hodí a upravit si poměrně jednoduchý nosný systém pro svoje potřeby. A jelikož je k základním pravidlům dostupné veliké množství rozšiřujících příruček prostředí a doplňkových pravidel (dosti šílená je například JAGS Wonderland na způsob Alenky v říši divů), určitě si každý lačnější (a možná línější) hráč najde svou parketu.

Jak vytvářet RPG dobrodružství a světy

Autor: Petr „Acidburn“ Bouda

Tento článek poslouží zejména začínajícím GMům, přestože ani ti zkušenější nad ním nemusí ohrnovat nos. Článek je rozdělen do tří částí – Vzniku světa, Vytváření dobrodružství a Slovníčku některých pojmů.

Většina začínajících GMů vytváří svět především tak, že rychle vezme připravené dobrodružství, vymyslí si část svého světa, do kterého toto dobrodružství zasadí a jde shánět hráče a házet kostkami. Výhoda je v tom, že GM nemusí složitě vymýšlet svět se stovkami podrobností a detailů, které stejně nevyužije. Další výhodou je fakt, že začínající postavy prostě nemají znalost celého světa (a upřímně řečeno, začínající hráči jdou vymlátit nějaký dungeon a je jim jedno, co je „mimo jeskyni“). Výborně to funguje u nějakých jednodušších one-shot dobrodružství, které je GM schopen odehrát během jednoho dvou dní s libovolnými hráči. Pro delší tažení a náročnější hráče však tento postup nefunguje a dlouhodobě je neudržitelný – jako příklad budiž *Forgotten realms*, kde jsou jednotlivé říše, království (a v podstatě světy) zastoupeny v ohromném množství a rozloze, takže se lze přesouvat z jednoho místa do druhého, prakticky bez nutnosti zabývat se následky svého chování pro svět (nikoli pro postavy!). Postavy se v takovém světě prostě neprosloví, protože vždy bude minimálně deset království, kde o nich v životě nikdo neslyšel, jejich činy obvykle neovlivní běh světa, ani neohrozí přímo jeho existenci.

Pokud tedy GM nesáhne po zakoupených předpřipravených světech (např. *Asterion*, *Dvanáct sošek Almiru*) a dobrodružstvích, vytvoří si dříve nebo později (doporučuji dříve) vlastní svět a těmi existujícími se nechá maximálně inspirovat. Jenže – takto vytvořené světy kupodivu nejsou příliš originální, naopak, jsou si podobné jako vejce vejci. Cílem tohoto článku je alespoň některé stereotypy rozbourat.

Vznik světa

Při vytváření světa musí GM důkladně zvážit spoustu věcí. Začneme „Prvotním hybatelem“. Přestože jen naprostý ignorant nezná *Bibli* nebo *Silmarillion*, stručný nástin: v *Bibli* byl prvotním hybatelem Bůh, v *Silmarillionu* hudba Ainur (něco jako orchestr bohů), v našem světě jde o teorii Velkého třesku (poněkud abstraktní představa superhustého bodu, který někde existoval a poté se zhroutil a začal se rozpínat, čímž vznikl vesmír). GM si tedy musí ujasnit, jestli ve světě bude existovat jediný pravý Bůh nebo celý pantheon bohů, protože jen velmi zřídka jsou fantasy světy plné ateistů, kteří se domnívají, že svět vznikl působením fyzikálních sil a náhody.

Jakmile GM určí prvotní hybatele, obvykle má také legendu o stvoření světa. Je dobré určit, zda jsou bohové jen nestrannými pozorovateli nebo zda aktivně zasahují do záležitostí lidí. Tím je také určen základní konflikt – obvykle půjde o souboj bohů o nadvládu nad světem, většinou se bude v základním konfliktu operovat pojmy jako je dobro a zlo či chaos a řád. Jelikož jsou tyto kategorie relativní a nikoli absolutní, bude výklad tohoto konfliktu odlišný – zlý bůh své činy bude vnímat jako dobro a svou

porážku jako křivdu, chaos nemusí být pouze zlem a řád pouze dobrem (třeba v případě fanatických paladinů bude vybito vše, co je označené za sílu chaosu, takže svět jednak nebude paladiny potřebovat, druhak bude následovat totální stagnace). Základní konflikt může vyústit v představy o jeho opakování, při kterém zanikne současný svět (Arda byla přeorána několikrát, Ragnarok, Poslední soud, Armageddon) a při kterém budou postavy stát na jedné či druhé straně.

Většina GMů si bere příklad z antiky, kde existovali bohové, kteří vypadali jako lidé a pletli se pozemšťanům do života opravdu často. Hyperaktivní božstva jsou už od počátku zprofanovaným klišé, které bych nepoužil, protože činy postav jsou zde vlastně druhořadé a svobodnomyslnější hráči mohou postupně propadnout pocitu bezmoci, protože prostě nemohou jít a profackovat boha (i když „Poslední hrdina“ od T. Pratchetta se o to pokusil dokonce v důchodovém věku). Pokud si něčím zaslouží nepřízeň bohů, tak ji mocně pocítí. Pokud si je bůh nevybere jako své oblíbence nebo rovnou avatary, jejich činy nikdy nedosáhnou takového významu, jako činy legendárních hrdinů (kolik antických hrdinů nemělo za otce Dia?). Naproti tomu pokud budou postavy pod stálou ochranou nějakého boha, postupně se budou na tuto pomoc spoléhat, nebude jim hrozit riziko, že vlastní chybou zemřou.

Asi nejlepší je mít boha (nebo bohy), který je po většinu času pouhým pozorovatelem a do hry vstupuje až v okamžiku, kdy vyrovnává nějaký porušený herní mechanismus nebo pokud chce GM dát postavám najevo, že trvale urážet boha se nevyplácí.

Bohové nemusí mít apriori lidskou podobu (což věděl už Tolkien), ale mohou svět ovlivňovat skrze své pozemské zástupce – avatary. Avatarové byli kdysi hrdinové, kteří se dostali až na samotný vrchol svých možností (třeba v DrD 36. úroveň) a byli vybráni nějakým bohem, aby hájili jeho zájmy ve světě. Postavy tak mají možnost být za své herní úsilí dříve či později odměněny tím, že dosáhnou téměř božských vlastností. Výhodou tohoto přístupu je hlavně fakt, že bůh si postavy jako své avatary vybere třeba už okolo 20. úrovně, propůjčí jim některé schopnosti – ale pokud se postavy budou chovat zpupně, o božské schopnosti přijdou a bůh si vybere jiného kandidáta.

Jakmile je rozvržen pantheon, nastává určení tvaru světa. Nejjednodušší je kulatá planeta zavěšená v prostoru, GM sice může experimentovat s různými tvary světa (třeba mnohostěny nebo krychle, kde hrany tvoří neprostupná pohoří), ale nemyslím si, že právě zde je originalita na místě. Pokud totiž GM rozhodne, že jeho svět bude plackou, dostává Zeměplochu, na které musí vyřešit některé nesmysly (např. „Krajopád“), plocha se nemusí otáčet (slunce může obíhat kolem placky), nebo se nemusí střídat noc a den (pokud GM nechá obíhat placku okolo slunce bez rotace).

Po určení tvaru světa je nutné rozmístit na něj kontinenty. Pokud GM zvolí jediný kontinent, bude ho muset udělat dostatečně velký, pokud GM sáhne po velkém množství ostrovů, nastává problém izolovanosti akcí postav. Proto je dobré vytvořit několik větších ostrovů – i vzájemně propojených – a podle potřeby doplnit menší celky. Je-li v pokročilé fázi hry GM v nesnázích, může se vytasit s objevem nového, dosud neznámého kontinentu a umístit ho na mapu (uvědomte si, že Amerika byla objevena až roku 1492 – přestože rýpalové přisuzují toto prvenství vikingům nebo féničanům). Nedoporučuji však tento postup opakovat často.

Rozmístění kontinentů a tvar světa hraje klíčovou roli pro určení terénu – od zaledněných tunder po vyprahlé pouště. Je lepší rozmanitost terénu než určit jeden globální extrém (Duna, Darksun), protože pokud pokrývají téměř celý svět pouště, postavy i GM budou mít jen velmi omezené prostředky a možnosti řešení problémů (GM bude používat stále tytéž pouštní nestvůry, hráči se budou neustále strachovat o zásoby vody atd.).

Jakmile jsou rozmístěny kontinenty, nastává rozmisťování jednotlivých ras. Pokud není GM uměřený a rozhodne se využít všechny rasy z příruček, výsledek typu „pejsek, kočička a dort“ se dostaví spolehlivě (typickým příkladem jsou Star Wars, Startrek a Warhammer). Je lepší některé rasy prostě vynechat nebo upravit, protože ne ve všech světech je vůbec možné rozmístit hobity, trpaslíky, elfy, lidi, barbary, krolly, temné elfy, gnómy, gobliny, orky, inteligentní žáby a ještěrky a další havěť, aniž by přitom nedošlo k jejich vzájemné anihilaci.

GM může klidně vystačit se třemi rasami, vynecháním třeba hobitů a krollů se svět nezboří. Stačí totiž třeba určit, že všichni trpaslíci, gnómové a hobiti dostanou jednu nálepku – třeba „trpaslíci“, že orkové, goblini a skřeti dostanou nálepku „goblini“, že barbaři nejsou samostatnou rasou, ale pouze lidmi a elfy, kteří se přizpůsobili životu v divočině, že rozdíl mezi temnými elfy a světlými elfy může být pouze barva pleti nebo některé náboženské otázky, že mluvící žáby chodící po dvou nejsou samostatnou a přirozeně žijící rasou, ale následkem experimentu nějakého kouzelníka apod.

Prakticky nikde jsem neviděl, že by GM používal tak elementární věc, jako je jiná barva pleti, obzvlášť ve světě s několika podnebnými pásy. Světy, kde by neměli početní převahu lidé, se téměř nevyskytují – přitom právě tohle je jedno z nejpoužívanějších klišé. Jak originální je oproti tomu svět, kde mají početní převahu elfové, nebo kde jsou alespoň nadřazenou rasou? Pokud si vezmeme příklad z Tolkiena, tak tam si král Thingol cenil své dcery Lúthien nad všechna elfí knížata, kdežto smrtelné lidi ani nebral do svých služeb. Elfové jsou po všech stránkách silnější než lidé, jsou Prvorození, proč by tedy měli běh světa určovat nějakí křováci? Samozřejmě, Sapkowski výhody elfů vyvážil jedním podstatným handicapem – měli málo dětí, takže je lidé nakonec přemnožili.

Když už jsme u ras ve fantasy, tak jedním z nejpoužívanějších klišé u nás je v současnosti rasismus ve fantasy. Poprvé s ním přišel Sapkowski, když rozpoutal pogromy na nelidi (tedy trpaslíky, gnómy, hobity a elfy) a od té doby je u nás těžké najít fantasy povídku nebo dobrodružství, kde jsou elfové a nelidi terčem rasistických útoků, jsou v otroctví nebo alespoň žijí v rezervacích či bojují za své lesy proti bandě potrhých dřevorubců. Kdykoli čtu fantasy (dobrodružství nebo povídku) nějakého českého autora a zjistím, že jednou z postav je elf, otvírá se mi kudla v kapse vždy, když na mě autor vybalí toto klišé. Opravdu jsou všichni tak naivní a myslí si, že elfové by si tohle nechali jen tak líbit?

Dalším klišé je existence ras, které existují pouze proto, aby je paladinové a dobrodruzi mohli pobíjet a aby lidé měli s kým válčit (když zrovna nebudou válčit mezi sebou). Tomuto klišé by se měl každý GM vyhnout, protože je nereálné. Goblini budou muset někde žít, jejich civilizační návyky budou na nějaké úrovni, budou se muset potýkat se základními problémy, jako je dostatek jídla, vody, peněz nebo nutnost používání cizí řeči. Goblini se dokonce mohou i zcivilizovat (jak dokazuje Vladimír Šlechta v Likariu).

Jakmile jsou určeny rasy, je nutné jejich rozmístění. Zde dochází k dalšímu klišé, neboť trpaslíci téměř vždy odpochoďují do hor a elfové do lesů, lidé obvykle do měst a vesnic, skřeti do hor v temné zemi atd. Toto rozmístění ras pochází ještě od Tolkiena a jakákoli změna v tomto schématu připomíná závan čerstvého vzduchu.

Proč třeba elfové nežijí převážně ve městech, když jejich kultura je na vysoké úrovni a v lesích budou žít jejich méně civilizovaní příbuzní? Elfové mohou žít i na poušti v malých oázách, s pevnými kmenovými pouty, mohou se potýkat se skřety, kteří také žijí na poušti, přičemž poušť nemusí být nutně pouze písčná. Toto klišé prolomily třeba Písky prorocství od Altaru.

S trpaslíky se toho bez změn jejich geneze moc vymyslet nedá, budou odsouzení žít v horách, protože tak rozhodl Tolkien (opět odkaz na Silmarillion, ve kterém je popsáno stvoření trpaslíků Aulem), mohou ovšem žít také v normálních městech nebo vesnicích. Trpaslíci a elfové spolu mohou normálně vycházet, nemusí se nenávidět – což je další problém některých světů, kde odlišné rasy na sebe útočí prakticky od pohledu (Warhammer). Velmi doporučuji umírněné vztahy mezi většinou ras – elfové žijící v lesích budou považovat trpaslíky za podivíny, protože žijí v horách a naopak, goblini a orkové budou vnímáni jako podřadná a potenciálně nebezpečná rasa a nemrtví nebudou bráni jako rasa vůbec, protože jako zombie může dost dobře povstat jakákoli živá bytost.

Pokud už máme rozmístěny rasy, je dobré určit, na jaké civilizační úrovni se svět nachází. V podstatě jsou na výběr dvě nejpoužívanější úrovně – starověk a středověk, protože poskytují nejvíc možností pro „klasické fantasy“. Civilizační úroveň určuje spustu věcí, od architektury měst počínaje, přes existenci řeči a písma a výběrem zbraní a zbrojí konče. Pokud by se GM rozhodl hrát v pravěku, měl by sice originální, ale zároveň velmi omezený svět (žádná univerzální řeč, žádné zbroje, žádná města, žádná všemocná božstva (maximálně tak bůžkové nebo duchové předků s omezeným dosahem), primitivní magie (v podstatě jen usměrněný tok energie), dungeonem by se rozuměla přírodní jeskyně obývaná lidmi nebo nestvůrami, nestvůry byly velmi silné a člověkem si často zpestřily jídelníček. Hrát v pravěku je pro většinu hráčů i GMů prostě velmi problematické.

Rovněž bych se vyvaroval některých vynálezů, které mají obrovský dopad na vyváženost světa – např. počítače, muškety a pistole, letadla, bomby, ponorky... Roboti ještě mohou být nahrazeni golemy, ale opatrně. Pokud někdo zná svět hry Magic: The Gathering, ví, co mám na mysli.

Používání magie. Při vytvoření světa musí GM rovněž určit, jak bude magie přístupná, jestli bude mít formu čisté energie obsažené ve všem, nebo jestli se bude dělit na jednotlivé „barvy“ a zejména, jestli bude magie moc nebo málo. Osobně doporučuji spíše méně magie než více. Pokud totiž bude umět nějaké kouzlo kdekdo, půjde o svět dosti originální, protože obyčejní obyvatelé budou poměrně otrlí vůči některým „magickým jevům“, bude existovat mnoho druhořadých kouzelníků hledajících práci, trh bude zaplaven spoustou magických předmětů, díky magii půjde vytvářet nové divy světa, magicky nadaní šlechtici nebudou potřebovat tolik poddaných, protože jim obilí může růst za podpory magie, bude existovat spousta profesionálních lamačů kouzel.

Tyto na magii závislé světy budou také křehké, protože hrstka magicky nadaných jedinců dokáže určovat běh světa, kromě toho můžou změny v magickém poli výrazně zasáhnout úplně všechny oblasti života. Typickým příkladem je už výše zmíněný svět

Magic: The Gathering, ale hodně inspirace lze rovněž načerpat ze hry Wastelands (nevýhodou je, že tato hra už se nevydává a navíc je v maďarštině, do češtiny bylo přeloženo jen několik sad). Poměrně originální je koncepce světa, kde magie znovu začíná fungovat poté, co se probudili draci (Píseň ledu a ohně).

Nyní už zbývá poslední krok – doplnit vytvořenému světu vlastní historii, legendy a mýty, rozvrhnout jednotlivá království a říše. Pro každé království může být typické něco jiného, co se týká měst a vesnic, obvykle byly zakládány u vodních ploch a velkých řek. Je samozřejmě možné vytvořit město, které bude hluboko v poušti a téměř každý dům bude mít hlubokou podzemní studnu (na tomto principu fungují oázy v poušti). Většina obyvatel se musí něčím živit, musí mít kde pracovat. Města budou závislá na potravinách z venkova, vesnice budou muset produkovat alespoň tolik potravin, aby byly soběstačné. Samozřejmě trpaslíci z hor asi na kamenitých svazích moc nevypěstují, takže za zlato a kovy budou nakupovat hlavně jídlo, elfové budou spoléhat na síly přírody a nebudou pole obdělávat stejně, jako lidé a hobiti.

Je nutné rozvrhnout si kulturní zvyklosti (gladiátorské zápasy nebo rytířské turnaje, zda je povoleno otroctví nebo nikoli, jaké stavební materiály se v dané oblasti používají), znalosti některých technik (třeba trpaslíci budou mít vlastní trpasličí slitiny, naopak elfové budou ovládat některé zvláštní a účinné druhy magie), jakmile bude mít GM alespoň rámcovou představu, může doplnit peněžní systém. Penězům vůbec málokterý GM věnuje patřičnou pozornost, přitom jak chcete uplatit strážného, když nevíte, jaký je jeho měsíční příjem, zda 5 zlatých je hodně nebo málo? Vzhledem k tomu, že třeba Dračí Doupe má mnoho předmětů už oceněných, je možné převzít ceny předmětů odtud.

Co říci závěrem k vytváření světa – GM by měl mít pro většinu svých jevů logické vysvětlení a měl by postupovat uměřeně – méně opravdu někdy znamená více. Pokud třeba vytvoří originální svět, kde planeta bude tvořena třemi velkými oceány a téměř veškerá pevnina bude mít podobu různě velkých létajících ostrovů, obyvatelé budou stavět lávky mezi jednotlivými ostrovy a na větší vzdálenosti se budou přesouvat horkovzdušnými balóny a nebo obřími ptáky, budiž. Jen musí vyřešit, jak budou obyvatelé létajících ostrovů získávat vodu – budou ji vytahovat obřími výtahy? Magicky způsobí, že voda bude sama tryskat do výše několika set metrů, odkud ji budou zachytávat do nádrží? Nebo budou pouze zachytávat dešťovou vodu? Budou se ostrovy vznášet nad stejnou částí oceánu, nebo budou nesené větrem z místa na místo? Mohou se ostrovy srážet? Jak to bude s tornády? Podobných věcí musí GM vyřešit desítky, než na tento originální svět vypustí hráče.

Možná že mnohého začínajícího GM napadne – co bych vymýšlel, sáhnu po už vytvořeném světě a až se pročtu jeho reáliemi, začneme hrát. Může ovšem dojít k tomu, že ona tak často citovaná věta „GM má vždycky pravdu“ přestane mít smysl, pokud se některý hráč v daném světě orientuje lépe než GM, který nemá tolik znalostí (neuvěřitelný problém třeba u Zeměplochy – 40 knih, stovky jmen postav, míst, komplikovaných reálií a událostí...).

Na druhou stranu pokud už GM čerpá inspiraci z knih – hráči si chtějí mermomocí zahrát ve Středozemi – může to přinést nový prvek napětí. Protože jen rekapitulovat cestu Froda z Kraje k Hoře osudu nemá smysl, budou muset hráči hrát za v knize buď okrajově zmíněné, nebo vůbec neuvedené hrdiny a smířit se s tím, že nebudou hrát tak důležitou roli. Hráči se třeba přidají k elfům bojujícím s Melkorem a budou vysláni jako poslové pro

záložní armádu. V knize je ovšem jasné, že žádná záložní armáda na místo nedorazila, nebo že přišla pozdě – mohlo to být tím, že vyslaní poslové byli zabiti? Co se vlastně stalo? A zde už má GM dost prostoru k vytvoření vlastního dobrodružství.

Než ovšem postavy do svého světa vypustí, musí jim ho představit a společně s hráči musí postavy do tohoto světa nějak zasadit.

Vytváření dobrodružství

Pokud se GM prokousal až sem, gratuluji, otřepaným klišé při vytváření světa se už snad v budoucnu vyhne. Tato část pojednává o tvorbě dobrodružství, ale některé prvky zasahují i do struktury světa. Jde o výčet těch nejpitomějších a nejčastěji používaných klišé. Nevylučuji, že zkušenější GM může tato klišé obrátit naruby a dosáhnout zajímavých dobrodružství.

„Leze fér“ versus lineárnost*

Jde o častý konflikt, kdy GM váhá, zda vytvoří dobrodružství, ve kterém bude existovat „jediná správná cesta“, po které postavy musí jít a prakticky nemohou odbočit (buď proto, že jiná logická možnost neexistuje, nebo protože v jeskyni je jediná cesta), nebo zda budou mít postavy dost prostoru pro vlastní rozhodování. Osobně doporučuji oba přístupy kombinovat – tedy vytvořit lineární dobrodružství, ve kterém ovšem hráči nepoznají, že je lineární.

Pro začínající hráče je lepší lineárnost, resp. jen několik možností, co dělat, takže se pak GM nestane, že z jím pracně vytvořeného dobrodružství prožijí postavy pouze prolog, poté se znechuceně obrátí nebo vyvedou nějakou pitomost a je po všem. Pro zkušenější hráče už je lineární dobrodružství poněkud iritující, obzvlášť pokud GM zjistí, že postavy napadlo netradiční řešení, takže polovinu nástrah minou. Někteří GMové pak mají nemilou snahu zamezit z jejich pohledu „špatnému řešení“ (nemůžeš použít hyperprostor, zeď je antimagická, nemůžeš tam vlézt oknem, z druhé strany jsou mříže...ano, GM chce, aby postavy pronikly dveřmi chráněnými alarmem a došlo k adrenalinové honičce po hradě).

Velmi problematičná je lineárnost dobrodružství kombinovaná s falešnou interaktivitou – třeba tak, že postavy se nachomítnou k upálení upíra a najednou je jedna z nich zatčena a uvězněna. Tohle může GM projít jen u začínajících hráčů, každý pokročilý hráč už bude dávno tasit meč a bránit ohroženou postavu.

Přístup „leze fér“ se dá uplatnit tam, kde už postavy prošly několik dobrodružství, vytvořily si několik problémů a ty musí řešit, přičemž řešením vytváří problémy další. GM pak nemá tolik práce, pokud už předtím pořádně propracoval realie světa. V opačném případě narazí.

* autor se nezbláznil, jde o laissez faire, jenže většina lidí používá tuto poněkud zvláštní výslovnost.

Falešná interaktivita

Jde o variaci na téma lineárnost, tentokrát je interaktivita postav nahrazena promluvou GM. Obvykle se tato falešná interaktivita vyskytuje v různých „gamebooks“, kde má svůj smysl, ovšem scény typu: „Přicházíte po cestě k hospodě, zastavíte se před jejím

vchodem, podíváte se na vývěsní štít s drakem a protože jste unavení, jdete dovnitř. Zde si sednete ke stolu a za chvíli už přichází hostinský a ptá se, co si objednáte. Objednáte si všichni pivo a skopová žebírka a než se vám jídlo donese, povídáte si o předchozích dobrodružstvích. Najednou od sousedního stolu váhavě přistoupí nějaký muž a...(následuje nabídka práce).“ patří do pravěku, ne do dnešní doby. GM vlastně s tímto přístupem nedává hráčům na výběr, mnohdy ani v základních věcech, jako je objednané jídlo, nechá je stát před hospodou, ale postavy nemají šanci jít jinam, protože „už jsou unavené a jdou dovnitř“. GM vlastně k hraní ani hráče nepotřebuje.

Tomuto klišé se lze snadno vyhnout, GM postavy buď donutí okolnostmi (okolí vesnice je nebezpečné pro nocování pod širákem a je to jediné ubytování), nebo jim nechá volnou ruku s tím, že nakonec díky improvizaci „všechny cesty vedou do Říma“ (resp. k začátku připraveného dobrodružství).

Ukecaní „zlouni“

Toto klišé se vyskytuje zejména v béčkových (a céčkových a horších) filmech a – bohužel – také v dobrodružstvích. Družina se dostane k hroznému záporákovi, ale než ho rozseká, záporák požádá o chvíli klidu, aby jim před svou smrtí řekl, jak to vlastně všechno bylo.

Jinou variací na toto klišé je situace, kdy jsou postavy před záporáka předvedeny v řetězech a záporák si dopřeje to potěšení, že se jim vysměje a vysvětlí jim, jak to bylo, předtím, než jim nechá usekat hlavy, vytrhat srdce nebo něco podobně smrtelného. Že je to směšné? Ano, celý proslov slouží buď k tomu, aby získal čas záporák, nebo aby získaly čas spojenci postav – obvykle celá scéna končí buď útekem záporáka v nastalém zmatku poté, co dorazí jeho posily, nebo aby postavám nakonec nikdo nezkrivil ani vlas, protože hrdinný hobit, který se ukryl na stropě, záporáka po proslovu odstřelí z kuše.

Racionálně uvažující člověk by se s postavami nepáral, rovnou by je nechal podřezat a neztrácel by s nimi čas.

Dlouhé umírání

Toto klišé by se také mohlo jmenovat „**ukecaná umírající postava**“. Zastánci tohoto klišé si nedokáží představit, že by jejich dlouho opečovávaná postava musela také jednoho dne umřít. Proto když už umřít, tak buď s pořádným ohňostrojem (tedy obvykle při střetu s nějakým final bossem – viz níže), nebo po pořádně dojímavém proslovu, při kterém ostatní postavy z družiny vytahují kapesníky. Typicky probíhá tak, že postava utrpí strašná zranění (obvykle je probodnuta v oblasti hrudníku, rozseknuť vejpůl nebo z ní trčí několik šípů). Zatímco normální člověk by křičel bolestí, chroptěl a téměř nebyl schopen slova (nebo by rovnou omdlel), postava nasadí klidný, smířený výraz a než zemře, ještě pronáší životní moudra, poslední slova, udílí poslední pokyny, potom se zachvěje a zavře oči, čímž představení končí.

Nikomu bych to nepřál zažít, ale člověk umírá jinak – těžce dýchá, škupe s sebou, někdy se zmítá v křečích a agónie může trvat i několik desítek minut, než je konečně po všem. Pokud má postava pneumotorax (obvykle následek probodnutí / prostřelení plic), nebude skoro schopna dýchat, natož mluvit. Pokud člověka rozseknete vejpůl nebo mu roztrháte koleno nebo ruku, zraněný obvykle bez jakýchkoli cirátů omdlí. Chápu, že pro

postavy to může být drastické, ale GM by se měl umět rychle rozhodnout – když postava dostane smrtelnou ránu, je prostě mrtvá a na nějaké proslovy už není čas. Poslední slova zasažené postavy budou obvykle „Kur-chrkbllgh!“

Jsem Temný, protože jsem temný

Vzhledem k frekvenci používání slova temný (temný mág, temný lučištník, temný elf, temný pán) doporučuji na slovo „temný“ uvalit aspoň pětileté moratorium. Chápal bych, že temný elf bude u tolkienu temný proto, že přišel na svět dřív, než byla na nebe zavěšena lodička slunce, chápu, že temný elf bude temný proto, že má tmavou pleť; ale nechápu, proč je právě slovo „temný“ používáno jako zdůvodnění, proč je nějaký objekt zlý nebo špatný. O nějaké relativitě dobra a zla se s tímto přívlastkem pochopitelně nedá ani uvažovat.

To se opravdu musí družiny vydávat na **temnou** cestu skrz **temný** hvozd, na jejímž konci vejdou do **temné** země, vlezou do **temné** věže, pobijí **temné** nestvůry a na vrcholu se utkají s **temným** mágem, který v **temnotě** spřádá své **temné** plány, aby mu mohli nakopat jeho **temnou** prdel?

Variací na slovo temný je pak slovo „černý“, které se ale nepoužívá tak často jako výše zmíněné slovo.

Zákonně zlá nestvůra / postava

Za toto klišé je u nás přímo odpovědný Altar. Podle mne jde o špatný překlad pojmu „lawfull evil“ z DnD. Zatímco v DnD to znamená, že postava je zlá, ale současně dodržuje zákony (tedy třeba zneužívá svá práva k zlovolnému šikanování okolí), v DrD to znamená, že postava uznává zlo jako zákon a musí páchat zlé skutky. Pokud GM používá nestvůry, které jsou zlé, protože to je v pravidlech, budiž, ale nebude příliš originální.

Klišé se lze snadno vyhnout tím, že postavy narazí na upíra samotáře, který se stal téměř abstinentem, žije ve své věži, věnuje se sepisování historie a zbytek světa mu může vlézt na hrb. Postavy potkají ducha nešťastné milenky, který jim neublíží, ale bude je prosit o pomoc při zlomení svého prokletí. Postavy mohou potkat paladina, který hájí svou víru, absolutní dobro a zákony, ale díky tomu je spíše než ochráncem utiskovaných nebezpečným fanatikem. To jsou jen tři příklady, kdy nestvůry nejsou zlé fakticky, ale pouze podle řeči pravidel. GM jistě dokáže vymyslet další.

Final boss

Postavy se na svou cestu vydávají obvykle proto, že království nebo svět ohrožuje nějaká mocná CP, která spřádá své vlastní plány a ohrožuje tak zájmy jiné mocné CP. V těch nejhorších klišé jde o temného pána neboli strašného záporáka, který sedí na svém hradě a ven vysílá své temné služebníky, kteří jsou vykonavateli jeho plánů. Že je to pořád Pán prstenů? Kdepak, protože v tomto klišé se postavy skrze jeho zajaté služebníky dozví o hrozícím nebezpečí a vydají se na dobrodružství, (během kterého je záporák trénuje na stále vyšší a vyšší úrovni tím, že na ně posílá stále silnější a silnější služebníky) na jehož konci se probijí přes ochranku hradu až k záporákovi.

Ačkoli je okolo něj ještě pár „budižkničemu“, kteří by ho mohli v boji s dobrodruhy zastoupit, záporák povýšeným gestem své služebníky pošle pryč, protože to „s těmi

chcípáky“ zvládne sám. Někdy dokonce odkládá své magické zbraně, aby si to s postavami rozdál „na férovku“ holýma rukama (postavy v takové chvíli odkládají zbraně rovněž). Pro ilustraci – podívejte se na nějaký film se Stevenem Seagalem.

Protože by normální záporák neměl proti pěti zkušeným dobrodruhům šanci, obzvlášť když je sám předtím tak prozíravě vycvičil, musí mít obří rozměry nebo alespoň ukrutnou sílu a spoooustu zvláštních schopností, resistance proti magii, ohni, mrazu, jedu a zápachu z úst. Protože takto předimenzovaný final boss by byl pro postavy zase příliš tvrdým oříškem, mívá obvykle nějaké zranitelné místo, na které postavy přijdou buď v boji, nebo se o něm dozví už dřív. Záporák o své zranitelnosti sice ví, ale neváhá toto místo odkrýt, aby mu do něj nejsilnější z dobrodruhů mohl vrazit meč nebo kopí (a ještě jím pořádně zakroutit).

To, že záporák odkrývá v boji své slabé místo se dá – se skřípěním zubů – překousnout u neinteligentních nestvůr (třeba obřích pavouků), ale ne u inteligentních záporáků, kteří byli schopni spřádat komplikované intriky. Navíc – když je záporák takový machr, proč si na postavy nedošlápl sám daleko dřív? Proč si nechal pobít polovinu své armády, než se konečně chopil meče a vyšel ven? Proč na postavy posílal vlastní budižkničemu, když mohl rovnou poslat někoho zkušeného?

V Zaklínači posílá imperátor svého císařského koronera Skellena, aby pro něj našel jednu holku. Protože holka je součástí bandy zkušených lupičů, Skellen neriskuje svůj život nebo život svých vlastních lidí, najme profesionálního lovce lidí – Bonharta – který všechny lupiče kromě holky prostě rozseká na hadry. Záporák – Skellen – vysílá služebníka – Bonharta – který je vlemi schopný. Kdyby se Sapkowski držel klišé, Skellen by na lupiče napřed najal bandu pobudů, potom by na ně poslal deset ze svých čtrnácti družiníků a teprve poté by mu nezbylo nic jiného, než si na lupiče došlápnout sám, přičemž by přišel o život též.

A i kdyby byl záporák jen starý seschlý čaroděj na 28. úrovni – dovedete si představit, jak by zatopil družině, která by ho přišla navštívit do jeho vlastního sídla s úmyslem zatnout mu tipec? Postavy by byly v neznámém prostředí, temný mág by celou svou pevnost znal jako svou dlaň (výjimku tvoří Krvavé pohraničí – družinka postav zabije temného mága v jeho pevnosti jen proto, že temný mág nezná všechny tajné chodby), neustále by se teleportoval, sesílal by na postavy různá kouzla a zase se rychle teleportoval pryč, naváděl by je do připravených pastí nebo by před nimi utíkal ke svým služebníkům, přičemž by měl možnost několikrát doplnit zásoby many a životů, než se k němu družina konečně doplahočí.

To, že v počítačových hrách (obvykle 1st person shooters) se fináloví bossové vyskytují, není důvod, proč by je GM měl kopírovat do svých dobrodružství.

Chápu, že závěrečný souboj je vyvrcholením celého dobrodružství, nebráním se tomu, že postavy vymyslí způsob, jak záporáka přechytračit, dokonce na jeho vlastní půdě, ale ať se ti záporáci, zabijáci, temní mágové a draci chovají aspoň trochu rozumně. Frontální útok na záporákovu pevnost by měla být prakticky sebevražda – v Pánu prstenů podnikne frontální útok Aragorn, jenže boj u Černé brány slouží pouze k odvrácení pozornosti Saurona od Froda, který se už už chystá hodit Prsten do lávy. Aragorn navíc ví, že je to nejspíš sebevražda.

„Nestvůry jako vzácné koření“

Tohle je další klišé Altaru. Jeho původní smysl je zabránit tomu, aby GM nerozmístil po svém světě všechny nestvůry z příruček, případně aby měly být postavy čím překvapenější. Bohužel, toto klišé nemůže fungovat tak, že ve světě nebudou skoro žádné nestvůry. Jak vzácným kořením bude lev nebo obří štír v savaně, tedy v prostředí, kde se přirozeně vyskytuje? Proč mají postavy pobíjet jen zombie a kostlivce a spektru za celý svůj život ani neuvidí?

„Hospodské zahájení“

Suverénně nejpoužívanější klišé ze všech, které jednoho dne dovede porotce Spáru (ale nejen je) k šílenství. Postavy přijdou po celodenním pochodu do hospody, sednou si a těsně po objednávkách se k nim přisouká nějaké pochybné individuum a bude je žádat o nějakou – nepříliš dobře placenou – práci. První cholerická postava by dotyčnému vašnostovi vyrušila symetrii jeho ksichtu, protože to poslední, po čem utahané postavy (které ještě ani nestihly dopít první škopek piva a něco sníst) touží, je nějaký otrapa žádající po nich práci, někdy dokonce ihned nebo ještě tentýž den. Neslušnější postava z družiny zadrží cholerika a řekne vašnostovi, ať přijde až ráno, ale nikoli hned po rozednění, protože postavy si rády pospí v posteli, dají si vydatnou snídani a poté, v dostatečně dobrém rozmaru, vyslechnou trpělivě vašnostovu žádost. V opačném případě bude vašnost zbit, a to fortelně.

Hospodské zahájení lze modifikovat třeba takto: postavy dají do řeči s hostinským, ten jim ukáže na ustaraného člověka v koutě a polohlasně dodá: *„Vidíte toho kupce? Vypadá, jako by přefik vlastní mámu a takhle schlíple tu sedí už třetí den. A to jen proto, že nemůže sehnat člověka, který by ho ochránil na jeho cestě.“* Postavy pak mají dost času si vše promyslet, položí hospodskému několik doplňujících otázek (kam kupec cestuje, proč hledá ochranku, za kolik by si je najal), poté se v klidu nají, uklidí své věci a poté zajdou za kupcem a nabídnou mu své služby.

Nebo se postavy setkají pouze s jedním potenciálním zaměstnavatelem a ten si s nimi domluví schůzku v určitou dobu v hospodě „U Zkřížených mečů“, kde se setkají se zbytkem zaměstnavatelů a dojednájí zbylé podmínky.

Hospodské zahájení má své opodstatnění hlavně tam, kde postavy putují z místa na místo a nejsou třeba příliš známé, nebo u „one-shot“ dobrodružství (třeba u těch soutěžních, takže averze porotců Spáru je opodstatněná jen do určité míry). Konečně hospodské zahájení používá i Sapkowski v některých svých povídkách.

Používání profláklých jmen

Pro většinu GM není zase tak obtížné vymýšlet jména, obzvlášť, kdy na internetu existují seznamy jmen nebo alespoň jejich náhodné generátory. Inspiraci hledají GM všude, bohužel, často používají „profláklá jména“. Ono použít třeba jména antických hrdinů (Alexandr, Brutus, Helena, Paris atd.) v jednom dobrodružství znamená, že hráči si nepředstaví CP, ale skutečné postavy známé z filmů a knih, což dost nabourá atmosféru celého dobrodružství. Neexistuje nic horšího, než vzít jména známá z filmů a knih a použít je v dobrodružství – Conan, Jon Sníh, Klóin, Elrond – když už si bere GM inspiraci, měl by vzít alespoň méně známá jména (což lze třeba v případě řecké mytologie – postav

je tam dost, stačí prohloubit své znalosti), nebo by měl GM zkusit vytvořit jména v elfštině (opět – stačí mít slovníky, na internetu je jich dost, základ je už v Silmarillionu).

Když už jsme u jmen, není od věci, když jsou jména v jednom dobrodružství alespoň ze stejné jazykové rodiny (tedy, pokud GM používá angličtinu, měl by se jí důsledně držet a nepřidávat do dobrodružství francouzská či německá jména).

Středověk vs. Starověk

Tvůrci tohoto klišé se opět najdou v Altaru (ale nejen tam). Jeho podstatou je preference fantasy ve středověkém světě – se všemi z toho plynoucími důsledky. Veřejné knihovny neexistovaly, mnoho obyvatel bylo negramotných, fungoval lenní systém, inkvizice a rytířské řády, pořádaly se rytířské turnaje, města byla malá, často s úzkými uličkami, kanalizace téměř neexistovala, pilo se pivo, protože voda byla často znečištěná a v pivu byla aspoň převařená atd. Jakýkoli pokus GMů narušit toto schéma se setkává s kritikou, kdy třeba fakt, že většina obyvatel si píše deník, je brána jako „anachronismus“. Tito milovníci středověku totiž nemohou překousnout, že ve starověku se žilo jinak a že v té době existovalo mnoho vynálezů, které byly znovu složitě objevovány až o stovky let později (jen namátkou – kanalizace, akvadukty, mnohopatrové domy, statisícová města, veřejné knihovny, vodní čerpadla, řecký oheň, vaření na zemním plynu) – nemluvě o tom, že řekové vytvořili ababetu – jednoduché písmo, kterým lze psát daleko rychleji než třeba hieroglyfy.

Vynikající článek o tomto tématu napsal Vladimír Šlechta v srpnové Pevnosti (Starověcí Leonardové – 8/2007, str. 56 – 59). Zkrátka – fantasy je především o fantazii GM, žádný anachronismus ve vymyšleném světě prostě není možný, leda snad to, co si za anachronické stanoví sám GM a hráči. Fantasy nerovná se středověk.

Rychle se množící nestvůry

Další klišé, které je používáno v řadě RPG her, nevyhnulo se ani DrD. Upír je nemrtvý, který se živí lidskou (ale klidně i elfí) krví, jakmile kousne svou oběť, ta se poté sama promění v upíra. Pokud si spočítáme, že upír by musel pít jednou měsíčně, za rok to máme 12 kousnutých. Jenže, ti se také změní v upíry, takže nám naráz začne počet upírů růst geometrickou řadou. Že bude upírů pořád dost málo? Za pár set let nezbude na světě jediný ne-upír. Nakažlivost lykantropie je podobná, leč k té nemusí docházet tak často. Toto klišé nejenom že je okopírované z pohádek, ale navíc jde o porušení rovnováhy pravidel.

Pokud se chce GM tomuto problému vyhnout, bude muset tato klišé změnit. Upír tak nebude měnit každého kousnutého, ale jen některého – např. za určitých okolností (upír postavu vysaje až „do poslední kapky“, k napadení dojde za úplňku). Ještě lepší variantu použil Sapkowski – upíři nejsou nemrtví, mohou se normálně (pohlavně) rozmnožovat, krev jim slouží pouze jako alkohol a jejich kousnutí nemění lidi v nové upíry.

Nakažlivost lykantropie, útoky duchů a spekter – ty mohou být zachovány, ne každý lykantrop bude napadat lidi, duchům se lze vyhnout a spektra budou velmi řídkým jevem. K nárůstu těchto nestvůr tak nebude docházet tak rychle, vlkodlaci jsou navíc smrtelní.

Pídžeji, naval zkušenosti, nebo ti zkopu ciferník!

Toto klišé se týká především začínajících hráčů a je založen na následující premise – hráč se baví, pokud má silnou postavu, postava sílí v závislosti na tom, kolik zkušeností získá. Zkušenosti lze snadno získat bojem, proto je nutné vyvraždit všechno živé a nemrtvé v dohledu a postoupit na další úroveň. Hra se tak mění v hack and slash, dobře známý z Diabla (jde o tzv. akční RPG). Takovýto hráč se nebaví tím, že prolézá staré ruiny, hledá poklady, řeší hádanky a navštěvuje skrytá místa, ale tím, že jeho postava získává více a více zkušeností. Hráč se nedokáže oddělit od své postavy a jeho obligátní otázka nebude: „Kolik za to dostanu zapláceno?“ ale „Kolik zkušeností je za zabití támhletoho skřeta?“

Hack and slash v sobě navíc skrývá poměrně velké nebezpečí – postavy se budou pohybovat ve fantasy světě, nikoli na monitoru počítačové hry. Zatímco obyvatelé Tristramu byli nedotknutelní a postava je nemohla zabít ani v situaci, kdy kovář měl brnění za 200 000, přičemž postava měla naspořených 160 000, ve fantasy světě tomu GM nebude moct zabránit. Ve Falloutu mohl hráč zabít překupníky zbraní – pak se ale připravil o možnost získat od nich silnější a lepší zbraně později. Postavy hrající stylem hack and slash sice kvůli zkušenostem vymlátí celou vesnici, ale po několika takovýchto činech budou poměrně rychle zneškodněny – pokud ne, hra se zvrhne do pozice „Jsem nepřemožitelný a nakopu vám prdel!“ (viz níže). Hráči se s jásotem budou hnát do každého boje – což má k rozumnému chování daleko.

Hrát pro zisk zkušeností je možné, hrát ve stylu hack and slash může být zábavné – ale GM i hráči se tím ochuzují o spoustu kvalitnější zábavy, kterou jim pobyt ve fantasy světě nabízí.

„Jsem nepřemožitelný a nakopu vám prdel!“

Do tohoto klišé spadnou všichni superhrdinové, kteří obden zachraňují svět. Toto klišé je chybou začínajících GM, kteří vymyslí velkolepé tažení, jenže postavy zachrání království a přežijí. GM tak vymyslí tvrdší tažení, postavy budou muset zachránit celý svět, přitom budou muset zabít silnější nestvůry, použít silnější kouzla – ale v podstatě je jasné, že postavy, které vysoko převyšují běžné smrtelníky (např. Dragonlance nebo Star Wars), se prostě nemají čeho bát, protože každého protivníka rozsekají a jeho hlavu přihodí na dvoukolák s trofejemi. Luke Skywalker je typickým příkladem superhrdiny – přestože Stormtrooperů je 20, jsou to jen budižkničmové, kteří padnou pod jeho světelným mečem – Luke se přitom ani nezdýchá, neutrpí nejmenší škrábnutí a neochvějně spěje za svým cílem – zachránit celou galaxii.

Hráči ovládající superhrdiny budou preferovat silová řešení, protože riskují jen málo, ale i to je nakonec znudí – pokud jsou na 30. úrovni, už pro ně jen těžko existuje rovnocenný soupeř. Naštěstí existuje dost možností, jak toto klišé negovat – postavy mají nadlidské schopnosti, to ano, ale u detektivní zápletky jim obří svaly budou leda na okrasu. Postavy budou falešně obviněny, nebo budou muset ochránit krále před atentátem – v těchto případech se postavy nemohou chovat jako Terminátor, ale musí přemýšlet, protože jen tak mohou uspět.

Konečně – na světě bude existovat vždy dost protivníků, kteří si nenechají pár dobrodruhů přerůst přes hlavu – většina „temných mágů“ není totiž ničím jiným než

hrdiny, kteří dělají takový bordel, že musí být neutralizováni. Navíc, postavy se mohou přinejhorším pobít navzájem – stačí je rozeštvát. Mnohdy se to obejde i bez zásahu GM.

Jinou variantou tohoto klišé je „nesmrtelný záporák“. Obvykle probíhá tak, že postavy záporáka porazí, záporák padne na zem a vypadá to, že už je po něm. Následuje objímání postav a vzájemné poplácávání se po zádech, aby se mezitím záporák znovu vztyčil a začal další kolo boje (nezřídka tak, že záporák svým překvapivým útokem těžce zraní nebo rovnou zabije nějakou postavu), po kterém ho postavy zabijí nadobro.

Vozy sena, kápě v obličejích a volné šatstvo

Aneb maskování postav. Nejčastěji používaným prostředkem k úkrytu postav je žebříňák sena nebo vůz naložený velkými sudy „vína“. GM i hráči trpí utkvělou představou, že jde o geniální mobilní úkryty, kterými se lze skrytě dostat kamkoli. Když už bylo toto klišé používáno tak často, že postavy stopovaly před hradem každý žebříňák, napadlo někoho, že klišé využije. Na otázku stráží: „Co vezeš v těch sudech?“ je klidná odpověď vozky „Zabijácké komando, vezu ho přímo k vévodovi.“ tím, co strážného pobaví natolik, že vůz nechá klidně projet. Bohužel, stalo se, že toto klišé „pravdomluvný vozka“ nahradilo původní „úkryt v seně/sudu“ opět do neúnosné míry. Počítal vůbec GM s možností, že postavy narazí na aktivního strážného, který ty sudy mermomocí prohledá, nebo že se pod dohledem strážce budou muset dopravit třeba do vinného sklípku, přičemž vozka bude i s vozem opět vypakován z hradu? Kdepak, od začátku je jasné, že postavy se ze sena / sudů dostanou ven.

Klišé lze alespoň upravit – třeba tak, že postavy se převlečou za zajatce a vozka je vlastně pouze veze, aby je mohl předat spravedlnosti. Pochopitelně, že důmyslně ukryté zbraně dostanou „zajatci“ až těsně před bojem.

Dalším maskovacím klišé je kápě v obličejích, odkud jsou vidět jen lesknoucí se oči. Zkoušeli jste to někdy? Moc to nefunguje, co? GM obvykle nepočítá s tím, co by udělala rozumná postava – tajuplné CP kápi prostě násilím strhnout. Rafinovanější je použít iluzi nebo prostředníka – pravý objednatel postav zůstane neznámý.

Poslední klišé je volné šatstvo, pod kterým je ukryt celý arzenál dýk, nožů, mečů, flakónků a skládacích kuše. Většina zkušenějších strážců, bojovníků nebo lupičů už na dálku pozná, jestli a kde všude má protivník zbraně schované, navíc je pro postavu dost nepohodlné takto chodit a působit přirozeně. Usednutí v hospodě doprovázené skřípěním namáhaného kovu bude působit přinejmenším podezřele.

Co říci závěrem – vyvarujte se aspoň některých klišé, nebo je zkuste aspoň pozměnit. Když už použijí klišé, ať to má nějaký hlubší význam a není to jen snadná cesta postav k happy-endu. Vytvářejte vlastní dobrodružství, hrajte RPG tak, jak vám vyhovuje – nebuďte ale příliš zklamaní na různých soutěžích (Spár, Mistrovství v DrD), pokud vám tato klišé někdo vytkne. Snad vás tento článek alespoň pobavil.

Slovník některých pojmů

- podle pořadí, v jakém se v článku vyskytují. Ocení zejména začínající hráči RPG.

John Ronald Reuel Tolkien – britský profesor lingvistiky, zakladatel moderní fantasy, autor Silmarillionu, Pána prstenů, Hobita a dalších děl.

Arda – označení Středozemě, resp. světa, na kterém se odehrávají Tolkienovy příběhy.

Andrzej Sapkowski – polský spisovatel, u nás známý zejména pentologií Zaklínač a povídkami, kde zaklínač seká do nestvůr i lidí a v přestávkách filozofuje o existenci.

Terry Pratchett – americký spisovatel, autor knih o Zeměploše, humoristické fantasy parodující veškerá klišé.

Krajopád – vodopád, který padá z okraje Zeměplochy do vesmíru a který zřejmě disponuje nevyčerpatelným množstvím vody.

Warhammer – svět, který slouží jako „historický podklad“ všem milovníkům válečných miniatur. Vyznačuje se nereálností, obrovskými zbraněmi a nechutně tlustými pancíři.

Duna – nejznámější dílo amerického spisovatele a ekologa Franka Herberta. Duna je pouštní planeta, kde voda má cenu zlata a kde přežijí jen ti nejlepší.

Darksun – jeden z málo používaných světů z DnD (resp. původně ještě AD&D). Svět je tvořen pouštěmi a oázami, železo se zde vyskytuje jako u nás zlato, takže se používají především kostěné a dřevěné zbraně. Pro svou specifičnost velmi málo používaný.

Zeus, druhý a každý další pád „Dia“ (nikoli „Deus“, „Zeusovi“ apod.) – nejvyšší řecký bůh, vládce hromů a blesků, otec mnoha bohů a bohyň a rovněž otec značného počtu antických hrdinů.

Likario – město civilizovaných goblinů, známé z povídek a knih týkajících se „Krvavého pohraničí“ od Vladimíra Šlechty. <http://krvavepohranici.cz>

Písky prorocství – rozšíření Asterionu, které pojednává – mimo jiné – o pouštních elfech. Asterion, stejně jako celé Dračí Doupě, vydává nakladatelství Altar.

Magic: The Gathering – sběratelská karetní hra od firmy Wizards of the Coast, jediná sběratelská karetní hra, která se drží už více než 12 let.

Píseň ledu a ohně – cyklus středověké fantasy od jednoho z nejlepších spisovatelů současnosti, George Raymonda Richarda Martina. Nejznámější je patrně Game of Thrones, první kniha celé ságy.

„budižkničemu“ – jde o CP nebo nestvůru, která na postavy útočí ve větších počtech a která slouží jen k tomu, aby měly postavy jak získávat zkušenosti. Ve Star Wars jsou to stormtroopeři, v Pánu prstenů skřeti, ve fantasy RPG obvykle kostlivci a zombie (ale ve hře Sacred zdání klame, nemrtví jsou velmi silní).

„GM má vždycky pravdu.“ – neexistuje snad horší altarské klišé. Chápu, že jeho záměrem je zamezit hádkám mezi začínajícími hráči, ale mnohdy může být dost komické toto tvrzení dodržovat. Často se z něj stává klacek v ruku GM, který nemá pro danou věc logické vysvětlení, tak hráčům oznámí: „Je to tak, protože jsem to řekl.“ Pak už ani létající velryby neudiví.

Gamebook – kniha s fantasy / sci-fi námětem, kde je čtenář hlavním hrdinou a určuje tak jeho osudy. Poznává se tak, že nemá číslované stránky, ale jednotlivé odkazy, po kterých

hráč listuje, aby dosáhl cíle. U nás je asi nejlepším fantasy gamebookem cyklus Lone Wolf od Joe Devera, jinak jsou hodně známé také knihy ze série Fighting Fantasy, vydávané nakladatelstvím Perseus.

Moratorium – zákaz používání, odklad, zmrazení (třeba účtů).

CP – zkratka pro Cizí Postavu. V angličtině jde o NPC (non-player character).

DnD – anglická zkratka pro Dungeons and Dragons – praotce všech fantasy RPG her.

DrD – zkratka pro Dračí Doupě – v podstatě variace na DnD, vydávaná u nás nakladatelstvím Altar.

Hack and slash – doslova „vypáčit a vykuchat“. Tento styl proslavila počítačová hra Diablo.

Tristram – vesnice v Diablu.

Gamebooky a RPG

Autor: Roman „Romik“ Hora

V prvním čísle Drakkaru vyšel článek o programu jednoduše nazvaném Fantasy GameBook Engine (FGBE, domovská stránka: <http://gamebooky.syslik.net/>). Tento program byl představen a bylo i lehce vysvětleno, co jsou to gamebooky. Dnes se na to podíváme trochu podrobněji a řekneme si, jak gamebooky zasahují do světa RPG her.

Roleplaying games snad většina čtenářů našeho dvouměsíčníku zná. Jedná se o hry, ve kterých hráč ztvárňuje hlavní roli – tedy postavu prožívající příběh. Mnohdy hraje s dalšími lidmi, svými spoluhráči, a dohromady se snaží o co největší zábavu či celkově prožitek z hraného příběhu. Jenže co se stane, když je jen jeden hráč a nemá s kým si zahrát?

Situace je jednoduchá – zapne si televizi či počítač. Další možností je gamebook. Jedná se o knihu, která se dá hrát. Ostatně již sám název – gamebook (tedy spojení slov kniha a hra) – nám něco naznačuje.

Lidé, pro které není čtení ničím ponížujícím anebo nezábavným, si mohou s gamebookem užít spoustu zábavy. Moje první zkušenosti s RPG hrami pocházejí právě přes gamebooky, které jsem dostal od kamaráda. Bylo v nich přesně to, co jsem v dětských letech hledal – dobrodružství meče a magie.

Princip tedy máme. RPG hry hraje většinou více než jeden člověk. Gamebooky hraje většinou jen jeden člověk. Výhodou RPG her je to, že máte naprostou svobodu a jste omezeni jen schopnostmi vaší vlastní improvizace, chuti do hry a schopnostmi Vypravěče (u většiny typů systémů). Gamebook hrajete sami, omezeni jste rozhodnutími, která pro vás připravil autor. A s nimi nic dělat nemůžete. Možná i proto je spousta gamebooků náročná na dohrání. Jde totiž o to, že je vždy dobré a špatné rozhodnutí a vy, jakožto hráč, nemáte možnost toto rozhodnutí nadále vyřešit jinak, než dalšími nabízenými možnostmi.

Nicméně, nejsou jen gamebooky knižní, ale už i počítačové. V podstatě by se každá textová hra dala označit za gamebook. Jenže, přiznejme si popravdě, kdo by na počítači hrál textovou hru? Snad jen nějaký nadšenec. A proto musejí být počítačové gamebooky propracovanější – s ilustracemi, videy a možnostmi vedení záznamů automaticky. Tím se spojí čtení, grafické zaujetí hráče a samozřejmě i to, že hráč nepotřebuje tužku a papír.

Takový program jsme vám nedávno představili, jedná se o již zmiňovaný Fantasy GameBook Engine, který naleznete na internetové adrese <http://gamebooky.syslik.net/>. Jeho autorem je Jan Jirkovský.

Tento program vám umožní v jednoduchém skriptovacím jazyce navrhnout vlastní hru. Můžete vkládat nejrůznější počítání, vedení záznamů, ale i grafiku a rozličný design. Tím se dostáváme v počítačové tvorbě textových her či přímo gamebooků o další krok dále.

Důležitý je hlavně pro ty, kteří jsou krve neposedné a musejí pořád něco dělat. Mohu to ukázat na sobě. Mé internetové stránky obsahují nějaká dobrodružství k různým RPG

hrám. A jelikož si je mohou Vypravěči stahovat a používat je, bylo by dobré k tomu vložit i nějakou ukázkou hry – a proto vytvořím textovku na zahrání si. Kdokoli si ji zahraje, a pokud to bude Vypravěč, získá atmosféru příběhu a bude mít větší šanci jej hráčům správně předat.

Gameboky v zásadě nejsou špatné, ale v porovnání s RPG hrami pomalu, ale jistě prohrávají. Ano, pro jejich hru nepotřebujete nic a nikoho, jen volný čas a chuť. Pro RPG potřebujete nějaký čas na přípravu, sehnání lidí a samozřejmě i nějakou slušnost (pokud nehrajete se svými přáteli). Tohle je asi jediný vhodný argument pro zastání se gamebooků. Nadále už jsou totiž oproti hře s přáteli prohrávající.

Každý gamebook vám nabídne řešení situace, do které se s vaší postavou dostanete, díky navrženým možnostem. Problém nastane v případě, že mezi volbami chybí ta, kterou byste vy rádi se svojí postavou provedli. Tohle se vám u RPG většinou nestane. Tam se můžete pokusit řešit situaci nejrůznějšími pokusy a je jen na Vypravěči a typu příběhu, jak to dopadne.

Podstatnou věcí jsou i příběhy gamebooků. Mnoho z nich musí čtenáře udržet napjatého a hlavně chtivého číst dále a pokračovat ve hře. Proto jsou příběhy gamebooků většinou lineární, akční a ne tolik zaměřené na samotný příběh. Je v nich příběh, to nemohu popírat, ale jedná se o příběh klasického typu – hrdina se vypraví zachránit celý svět, hrdina se vypraví získat nejmocnější artefakt nebo zabít arcinepřítele. Příběhy jsou většinou klasické a „jako ze staré školy“.

RPG hry mohou nabídnout stejné příběhy. Ale mohou nabídnout i něco mnohem více – příběh nezaměřený na záchranu světa, princezny či jen zabití draka, ale příběh zaměřený na lidský osud jako takový. A zase můžete namítnout, že i v gamebooku můžete hrát tohle, ale přiznejme si – kdo by to hrál?

RPG má tu výhodu, že může stavět příběh podle klasického dramatického postupu – pomalý rozjezd, konflikt a jeho řešení, následná komplikace a vyústění. Po domluvě s hráči můžete hrát příběh i přes mnoho několikahodinových sezení. To se vám u gamebooků většinou nepoštěstí, protože nudná pasáž by vás donutila knihu zavřít a už se k ní nevrátit.

Dalším takovým zádrhelem jsou hádanky. Častá součást gamebooků a mnohých RPG her. Mnohokrát se mi stalo, že při čtení gamebooku jsem skončil na nějaké hádance, kterou jsme nebyl schopen vyřešit. A nehnul jsem se dále do dnešního dne. V RPG hře se mi tohle nestane, protože mohu hrát za postavu, a pokud se dostanu k hádance, která je pro mě neřešitelná, v herní realitě si dokáži najít pomoc.

V minulém odstavci jsme zase narazili na problém, který jsem zmiňoval již výše – gamebooky mají předem připravené možnosti a z nich se nedá nikam uhnout. Váš skvělý nápad zůstane nevyužit.

Pro někoho možná výhoda, pro jiného nevýhoda, je i počet hráčů. K RPG hře se nejčastěji scházíte s přáteli, prožijete spolu příjemnou část dne a pobavíte se. Gamebook je koncipován pro jednoho hráče. Pokud neradi chodíte mezi lidi, je přesně pro vás.

Když si to všechno přečtete, můžete získat dojem, že se zde snažím gamebooky pomluvit a přesvědčit vás, že jsou špatné. Což není pravda. Pro náruživého hráče gamebooků jsou to nejlepší, co zná, stejně jako sudoku pro milovníky čísel. Nicméně, když

srovnáme zábavu, kterou nám mohou nabídnout gamebooky a RPG hry, můžeme si uvědomit, že gamebook je jen jakýsi nižší vývojový stupeň RPG hry.

Já osobně mám gamebooky rád, plánuji nějaké vytvořit pro své stránky s použitím programu FGBE a podpořit tak svůj herní svět. Ale přesto musím říct, že sebezábavnější gamebook mi nedokáže nahradit společnou hru s přáteli.

Gladiátoři

Autor: Petr „Acidburn“ Bouda

Tento článek je určen především PJům, kteří nechtějí kopírovat antiku a chtějí přijít s něčím netradičním. Jsem si vědom toho, že o skutečných gladiátorech z doby antického Říma má každý alespoň hrubou představu (hlavně díky skvělému filmu Gladiátor), proto zde chci prezentovat gladiátory, jak jsou (a jak mohou být) používáni ve fantasy RPG hrách. Pokusím se vyvarovat zprofanovaných klišé a být originální – fantasy totiž poskytuje gladiátorům více „sportovního vyžití“ než „skutečná antika“.

Gladiátor je člověk, který bojuje v aréně. Obvykle si pod tímto pojmem každý představí svalnatého barbara – otroka s obvodem bicepsu alespoň 60 coulů, mávajícím dvěma obouručními sekerami a bojujícím na život a na smrt...no, a teď vážně.

Gladiátoři opravdu jsou zápasníci bojující v aréně. Nemusí však bojovat na život a na smrt, ne každý gladiátor totiž musel nutně umřít rukou svého protivníka – často o životě a smrti rozhodovalo publikum (a ne vždy v něm musel sedět císař) a mnoho gladiátorů odcházelo z arény pouze zraněných a zahanbených (o čemž svědčí kosterní nálezy). Po zotavení šli bojovat znovu.

Protože magie byla vyloučena, používali gladiátoři před bojem nejrůznější podpůrné prostředky – doping byl povolený a když na to gladiátor měl peníze, proč ne.

Gladiátoři rozhodně nejsou jen otroci nebo žoldáci – jako gladiátoři rovněž mohou bojovat i civilisté, kteří si zaplatí výcvik a poté jdou bojovat do arény. Dalšími gladiátory mohou být rovněž odsouzení zločinci, kteří jsou odsouzení buď na určitý počet zápasů, nebo na určitý počet let, které musí strávit jako gladiátoři a tak vykoupit svou vinu. Pochopitelně, že zranění zločinci jsou většinou místo léčení po zápase zabiti (někteří gladiátoři v Římě byli po zranění doraženi mimo arénu nebo dokonce rovnou v ní mužem v masce Chárona (tedy Smrti) s dřevěnou palicí, kterou poraženému zlomil vaz nebo roztránil lebku).

Gladiátorem se mohou stát i ženy, pokud chtějí (ženy-gladiátorky bojovaly už v antice).

Gladiátoři poměrně často bojovali s přilbami nebo helmami s obličejovou maskou, nebo měli helmu rovnou vytvarovanou podle hlav divokých zvířat (kanců, vlků, lvů...). Masku nenosili pouze kvůli ochraně obličeje, ale především proto, že to z nich vytvářelo anonymní, nelidské bojovníky (přes masku nebylo vidět grimasy), kteří se snáze zabíjeli.

Provozovat gladiátorskou školu se poměrně vyplatilo (byť v antickém Římě bylo toto povolání považováno za nízké), hlavním zdrojem příjmů byly sázky, případně část vybraného vstupného nebo prodej dobrého gladiátora jinému majiteli (to šlo legálně pouze v zemích, kde nebylo zakázáno otroctví). Právě kvůli penězům docházelo k používání nekalých praktik (otravy jídla slabými jedy s projímavými účinky, halucinogeny), takže ani ti nejlepší gladiátoři si nemohli být jisti životem, pokud vyhrávali

příliš často. Asi nejznámějším pokusem o zabití gladiátora byl případ, kdy proti Galthranovi Těžké ruce, šampionovi arény, nastoupilo místo ohlášených dvou rovnou šest gladiátorů, kteří všichni usilovali o titul nového šampiona. Galthran sice tento útok přežil a zabil je všechny, i když už nebyli schopni boje, aby se to už nikdy nestalo, po dalších dvou měsících však ukončil svou gladiátorskou kariéru, protože si řekl, že se mu případné riziko ze strany bookmakerů už nevyplatí. Sebral své peníze a začal provozovat „Svobodnou gladiátorskou školu“, se kterou vymetá všechny arény, na které narazí.

Typy zápasů

V arénách se obvykle začínalo zápasem, který ani nemusel končit smrtí a sloužil především k rozehrání diváků. Nastupovali proti sobě neozbrojení, téměř nazí gladiátoři a vyhrál ten, kdo se buď vzdal, nebo nebyl schopen dalšího boje. V tomto boji holýma rukama obvykle neplatí žádná pravidla, každá zákeřnost nebo nečekaný chvat vyvolává ovace publika. Pochopitelně, že zde mohlo docházet ke smrtelným zraněním od zlomení vazů počínaje, přes proražení hrudníku a přeražení páteře nebo prokopnutím kolena konče. To, že boj holýma rukama může zabít protivníka, je jasné každému, kdo si ho alespoň jednou v životě vyzkoušel (nebo aspoň viděl wrestling nebo Mortal combat v televizi). Někdy se místo holýma rukama bojovalo noži.

Nejobvyklejší a nejvíce oblíbené jsou pochopitelně zápasy ozbrojených gladiátorů na život a na smrt, často ve větších skupinkách (takový team deathmatch). Buď se zabíjeli všichni mezi sebou, nebo jedna skupina bojovala s druhou. Kdo přežil, vyhrál. Tyto zápasy byly tím pravým lákadlem na diváky.

Poměrně záhy byli z gladiátorských her vyloučeni všichni mágové a čarodějové a magie jako taková, protože kdo by se šel podívat na zápas, ve kterém starý seschlý kouzelník usmaží pěťaci proti němu nastoupivších svalovců, kteří se k němu nestačí ani přiblížit? Všechny magické zbraně byly vyloučeny také – z podobného důvodu. Arzenál gladiátorů je i tak prakticky neomezený, protože někdy mohla jediné improvizace zachránit gladiátorův život. Kromě klasických zbraní se využívaly i zbraně netradiční (viz níže), časté bylo používání různých jedů nebo výbušných projektilů. Pokud gladiátoři používali otrávené zbraně, bylo to na začátku zápasu oznámeno, nebo byly takové zbraně označeny (například barvou).

Obdobou zápasů ozbrojených gladiátorů byl boj ozbrojeného gladiátora s nějakou nestvůrou. Zde poskytuje fantasy prakticky nekonečné možnosti – zatímco v antice se museli spokojit se lvy a tygry, PJ může do arény nasadit téměř cokoli, ještěrolvem nebo obřím štírem počínaje a kostlivcem konče. Jedinou podmínkou je, aby měl gladiátor nějakou šanci nestvůru zabít a aby se nestvůra nemohla dostat mimo arénu a zabít diváky (tím pádem jsou vyloučeny příliš velké nebo létající nestvůry).

Velmi řídkým jevem bude ve fantasy rekonstrukce známých bitev. Zatímco v antice se rekonstruovaly dokonce námořní bitvy, PJům nezbude nic jiného, než důkladněji propracovat historii svého světa a přizpůsobit velikosti arény počtu obyvatel města. To samé se týká rovněž bojů s vozataji nebo jezdci – osobně doporučuji mít pouze jednu velkou arénu ve světě, ve které je možné pořádat i tyto netradiční hry, nebo alespoň takto velké arény umístit do hlavních měst různých království.

Co se týká samotné budovy, arény byly většinou kulaté (nebo oválné, jako Koloseum v Římě), stavěné z kamene a s rozsáhlým podzemím, kde gladiátoři a zvířata čekali na zápas. Malé – provinční – arény byly většinou ze dřeva, místo podzemí měly okolo sebe prstenec dalších staveb, okraj arény byl obvykle pobit dřevěnými nebo železnými bodci, aby nikdo nemohl uniknout. Samotné „hřiště“ bylo vysypáno pískem (dobře se do něj vsakovala krev). Arény nemusí sloužit jen pro boj gladiátorů, ale dají se využít jako „normální“ divadla.

Poznámka na závěr – není dobré mít zároveň rytířské turnaje a gladiátorské zápasy v jednom čase na jednom místě. Působí to dost zvláště a jde ve své podstatě o anachronismus. Pokud ale PJ bude mermomocí chtít ve svém světě použít oboje, ať dá každý typ turnaje alespoň do jiné kultury.

Typy gladiátorů

Protože ne ve všech arénách byla zavedena stejná pravidla, je možné narazit na mnoho typů gladiátorů, lišících se svým vybavením. Následující typy gladiátorů byly převzaty z arény „Zlatý lev“ v Alanoru:

Kladivoun – tento gladiátor musel být dost silný na to, aby dokázal bojovat obouručním bojovým kladivem. Někdy bylo obouruční bojové kladivo nahrazováno obouruční sekýrou. Kromě kladiva měl gladiátor železnou přilbu s obličejovou maskou, železné boty a náhlenice, železné chrániče stehén, bederní roušku, železné rukavice chránící předloktí, na pravém rameni měl na řemeni připevněn chránič, zbytek těla byl holý.

Sífonoš – tento gladiátor byl vyzbrojen sítí, malým kulatým štítem a krátkým mečem, trojzubcem nebo dýkou. Co se týká zbroje, měl sífonoš sandály, železné náhlenice, bederní roušku (resp. suknicu), plátový chránič pravé ruky, který chránil ruku od zápěstí po rameno a velkou helmou s obličejovou maskou.

Goblin – gladiátor specializovaný na boj se sífonošem, měl proto hladkou zbroj i helmu, na kterých se síť nemohla tak dobře zachytit. Byl obvykle vyzbrojen velkým čtyřhranným štítem a mečem, kromě toho měl sandály, hladké kovové náhlenice, bederní roušku (někdy kožené kalhoty) a hladkou přilbu s hledím.

Kopiník – tento gladiátor byl vyzbrojen kopím, někdy šlo o oboustranné kopí nebo – hlavně u elfů – scorch. Kromě toho měl gladiátor sandály, náhlenice a koženou zbroj, někdy vylepšenou o prsní pancíř. Hlavu měl buď volnou, nebo si nasazovat jednoduchou helmu či pouze obličejovou masku. Jako kopiníci bojovali především elfové.

Lovec – tento gladiátor byl vyzbrojen buď dvojrannou, nebo čtyřrannou kuší, případně arbaletem. Přes prsa měl přehozen bandalír se šipkami (případně měl na boku zavěšenu brašnu s kulemi), kromě kuše měl – pro boj zblízka – pouze velkou železnou rukavici na levé ruce (nebo tzv. gladiátorský štít). Lovec měl pouze sandály a jednoduchou plátěnou tuniku. Byl nasazován proti gladiátorům, kteří měli alespoň malý štít a jinak byli lehce ozbrojeni, nebo proti některým zvířatům.

Kromě těchto zvláštních gladiátorů se rozlišovaly ještě dva typy – lehcí a těžcí gladiátoři.

Lehcí gladiátoři měli jen sandály, náhlenice a bederní roušky, maximálně ještě bandáže na rukou a široké zápasnické opasky, neměli přilby a jejich obvyklou výzbrojí byly gladiátorské štíty, dvoustranné dýky, předloketní čepele, sekery, dvojice krátkých mečů nebo koule na řetězu. Lehcí se spoléhali především na svou rychlost a obratnost, případně na otrávené zbraně.

Těžcí gladiátoři byli vyzbrojeni mečem a velkým štítem nebo jinou dostupnou jednoruční zbraní, měli sandály, náhlenice, suknice, chrániče stehů, kyrusy a zdobené přilby s vysokými chocholy. Jejich zbroje byly často zdobeny nebo posety ostny – čím lepší gladiátor, tím dražší zbroj.

Platilo pravidlo, že spolu zápasí ti gladiátoři, kteří budou mít vyrovnanou šanci na vítězství. Proto nebyl nikdy nasazen lovec proti gladiátorovi bez štítu v souboji jeden proti jednomu (gladiátorský štít je více chráničem než štítem a nespadá do této kategorie). Co se týkalo nestvůr, zde platilo, že čím těžší nestvůra, tím lépe vyzbrojený gladiátor. Pochopitelně, že občas byla tato pravidla porušena, aby hry přitáhly více diváků – zejména v případě cizích bojovníků vyzbrojených netradičními zbraněmi (např. sadou vrhacích nožů), kteří byli ochotní předvést v aréně něco nového.

Gladiátorská výzbroj

V průběhu gladiátorských her se vyvinula celá řada netradičních zbraní. Gladiátoři byli cvičeni pro boj většinou běžně dostupných zbraní, mnohdy byly tyto cvičné zbraně přetíženy. Poté následoval výcvik s jednou či dvěma speciálními zbraněmi.

Gladiátorská síť

váha (mince): 130

ÚČ: 5/0

OZ: -1/+2

délka (sáhy): 2

druh: lehká/obouruční

První exempláře této sítě vyrobil klan Temných mečů. Od obyčejné sítě se liší tím, že má v každém oku ostrý háček. Pokud se do sítě zamotá oběť, prakticky se nemůže vyprostit, aniž by si nezpůsobila hrozná zranění, protože každý prudký pohyb znamená několik dalších zaseknutých háčků a několik dalších šrámů. Na pomalé vyprošťování oběť pochopitelně nemá čas. Síť se dá využít jako chránič předloktí, pokud je omotaná kolem ruky, přičemž háčky trčí ven a nikoli dovnitř. Takovouto ostnatou rukou lze protivníka zranit nebo vykrýt úder sečné zbraně, proti zbraním drtivým však síť nepomůže.

Pokud se do sítě zamotá oběť, háže si každé kolo na past Obr + Sil – 13 – (1k6 životů a vyproštění/ 2k6 životů a nevyproštění). Pochopitelně, že háčky se nezaseknou do kovové zbroje, takže zranění může být i nižší. Zamotaná postava nemůže kouzlit, vstát nebo krýt úder či dokonce zaútočit.

Při používání této zbraně se nezapočítává bonus za sílu, ale bonus za obratnost (síla není zapotřebí). Pokud gladiátor bojuje se sítí a snaží se ji hodit, má postih -1 na OZ, pokud si ji omotá kolem ruky, má bonus +2 na OZ.

Síť je složena z kovových řetízků nebo z provazu, háčky jsou z oceli, síť má rozměry 2×2 sáhy a kvůli jejím rozměrům ji může používat postava minimálně velikosti B.

Gladiátorská čtyřranná kuše

váha (mince): 120

ÚČ: 5/0

OZ: +1

délka (sáhy): 1

druh: těžká/obouruční

Tato kuše je používána při větších bitkách gladiátorů. Nemá příliš velký dostřel, ale zato dokáže postupně vystřelit až 4 šípky, což se hodí v situaci, kdy na natahování kuše není čas. K jejímu efektivnímu používání je třeba dobrého výcviku, protože není možné střílet libovolně, ale mačkat spouště v určitém pořadí (kvůli křížícím se tetivám). Zbraň vypadá na první pohled jako čtyřramenná ocelová kotva, a v případě nouze se s ní dá rovněž bojovat jako kyjem.

Jednodušší variantou je dvojraná kuše, umožňující přesnější střelbu na větší vzdálenost než čtyřranná.

Gladiátorský štít

váha (mince): 80

ÚČ: 3/0

OZ: 3

délka (sáhy): 0,7

druh: lehká/jednoruční

Tento štít vymysleli elfové z klanu Temných mečů, protože se dá využít v šermířských soubojích a v boji na blízko. Štít oválného tvaru se připevní na předloktí a díky svému tvaru jen o několik coulů přesahuje jeho šířku. Štítem se sice díky jeho malým rozměrům a tvaru nelze bránit před střeleckými útoky, zato před údery ochrání docela spolehlivě. Štítem lze rovněž zaútočit – nad rukou z něj totiž trčí zhruba dvacet coulů dlouhá, velmi pevná a ostrá čepel (v některých případech bodec), kterou lze protivníka buď bodnout, nebo alespoň říznout.

Tímto štítem se lze krýt a vzápětí útočit bez nějakého postihu, protože je přímou součástí ruky a nedojde tedy k odkrytí, známému třeba u obyčejného štítu, pokud chceme jeho hranou praštit soupeře.

Gladiátorský štít vznikl jako modifikace původního elfího chrániče. Nejčastěji ho používá gladiátor v kombinaci s krátkým mečem, jednoruční zbraní nebo – velmi zřídka – se scorchem.

Pokud má štít místo čepele bodec, může velmi dobře sloužit k přenášení jedů – do bodce lze vložit až tři dávky jedu.

Jinou variantou tohoto štítu je chránič levé ruky, ten ale nemá na konci čepel.

Koule na řetězu

váha (mince): 130

ÚČ: 3/+2 + zvl.

OZ: 0

délka (sáhy): 2 – 3,5

druh: lehká/obouruční

Jedna z dost záludných zbraní, pokud je v rukou zkušeného gladiátora. Ovládání této zbraně vyžaduje velkou sílu a obratnost (ÚČ se spočítá tak, že se počítá polovina bonusu za sílu a polovina bonusu za obratnost). Základní technikou je víření koulí nad hlavou s občasným povolením řetězu kvůli překvapivým útokům. Tato technika má velkou výhodu v tom, že protivník riskuje zásah koulí při jakémkoli pokusu se přiblížit.

Zvláštní útok: strhnutí. Kouli na řetězu lze úspěšně používat ke strhnutí protivníka na zem – řetěz se omotá protivníku kolem nohou a poté si gladiátor háže na past: Síla – 10 – strhne protivníka na zem / mine cíl a má postih –2 na OČ do konce kola. Po strhnutí už sice gladiátor nemůže použít kouli na řetězu, ale může protivníka rychle vyřadit další zbraní nebo třeba kopnutím do obličeje dřív, než se protivník stačí vyprostit. Vyproštění protivníka trvá jedno kolo.

Řetěz samotný lze použít k dalším legráckám, jako je zachycení a následné vytrhnutí zbraně protivníka. Je to past: (rozdíl obratností útočníka a obránce +2) – zachytí zbraň / nezachytí a –2 k OČ do konce kola. Pokud zbraň zachytí, je možné ji vytrhnout. To je past (rozdíl síly útočníka a obránce +2) – vytrhne / nevytrhne.

Kouli i řetěz lze vylepšit přidáním hřebů – v takovém případě má ÚČ: 4/+4. Někdy je místo koule používána trojhranná (nebo čtyřhranná) kovová kotva, která sice nezpůsobí při zásahu takové zranění (ÚČ pouze 3/0), zato jí lze snadněji strhávat protivníky (bonus +1 na zásah).

Díky velikosti zbraně ji může používat postava o velikosti aspoň B.

Arbalet

váha (mince): 100

ÚČ: 4/0 + podle typu projektilu

OZ: 0

délka (sáhy): 1

druh: lehká/obouruční

Arbalet je zvláštním druhem samostřílu (resp. kuše), namísto šipek však střílí železné kule. Má sice dobrý dostřel, ale na větší vzdálenost nebo při střelbě do kovových zbrojí nízkou průraznost. Kromě olovených nebo železných kul může arbalet vystřelovat mnoho upravených projektilů – skleněné kuličky naplněné kyselinou nebo jedem, upravené ocelové kule, které po zásahu vystřelí hřeby nebo explodují apod.

Gladiátory začal být používán právě pro netradiční projektily a také proto, že v arénách nebylo nutné střílet na dlouhou vzdálenost ani do těžce obrněných protivníků.

Dvoustranná dýka

váha (mince): 10 mn

ÚČ: 3/+1

OZ: 1

délka (sáhy): 0,6

druh: lehká/jednoruční

Dvoustranná dýka má dvě čepele místo jedné. Je to spíše rezervní zbraň zlodějů a lupičů, která dokáže protivníka překvapit.

Boxer

váha (mince): 5 mn

ÚČ: síla pěsti +bonus za sílu +2.

OZ: 2

délka (sáhy): 0,1

druh: lehká/jednoruční

Boxer je zbraň používaná nejrůznějšími rabijáty, kriminálníky, vyhazovači v hospodách, ale občas ho nosí i ženy. Nejlepší využití má boxer v ruce lupiče, který má bonus na útok pěsti a tudíž ho dokáže používat maximálně efektivně. Boxerem lze přerazit čelist či nos, zlomit žebro nebo rozbít hlavu, proto najde využití při pěstních soubojích, kde na sobě protivníci nemají téměř žádnou zbroj.

Velkou výhodou boxeru je fakt, že ho lze mít nasazený a současně držet třeba meč. Tuto kombinaci používají hlavně gladiátoři v arénách.

Boxer je obvykle plochý, s ostny má ÚČ: síla pěsti + bonus za sílu +3/+1.

Obouruční bojové kladivo

váha (mince): 180

ÚČ: 8/+2 (+4) +zvl.

OZ: -2

délka (sáhy): 1,5 až 2

druh: těžká/obouruční

Obouruční kladivo je v podstatě velká železná palice připevněná na 1,5 sáhu dlouhé dřevěné (ale někdy i železné) násadě, která je omotaná kůží, aby neklouzala ve zpocených rukou. Poprvé byla používána v gladiátorských hrách. Takto ozbrojený gladiátor („kladivoun“) byl oblíben u publika, dokázal totiž vést drtivé údery na poměrně dlouhou vzdálenost a zranění, která tato zbraň dokáže způsobit protivníkům, jsou opravdu strašná (jedním silným úderem lze přerazit ruku nebo nohu, přelámat žebra nebo rozdrtit hlavu na kaši).

Nevýhodou této zbraně je jednak fakt, že ji může používat pouze postava velikosti B a větší, druhou nevýhodou je fakt, že zbraň je poměrně těžkopádná a obratnému protivníkovi stačilo vyhnout se úderu a vzápětí se dostat „kladivounovi“ na tělo.

Obouruční kladivo lze vylepšit přidáním hřebů na jeho plochy, takováto zbraň má pak bonus +4 k dodatečnému zranění (namísto obligátního +2). Takto upraveným kladivem lze nahnat strach. Je to past: Inteligence – 5 – strach a –1 k ÚČ po dobu trvání zápasu / nic.

Zvláštní útok: bodnutí. Ač se to zdá neuvěřitelné, obouručním kladivem lze rovněž bodnout protivníka do obličeje. Výsledkem je zásah podobný úderu pěstí (nejde do tohoto útoku vložit takovou sílu). Je to past: ((rozdílnosti obratnosti útočníka a obránce) +2) – zásah a ztráta 1k6 životů / nic. Tento útok slouží k vyprovokování nebo k narušení koncentrace protivníka.

Oboustranné kopí

váha (mince): 125

ÚČ: 4/0

OZ: +2

délka (sáhy): 2

druh: lehká/obouruční

Oboustranné kopí je kopí, které má na každém konci dlouhé dřevěné násady jeden hrot. Touto zbraní lze vést útok na dva různé cíle současně, v takovém případě bude mít kopí ÚČ: 4/ –1. Oba cíle musí být v dosahu této zbraně. Oboustranným kopím se lze také účinně bránit. Zbraň může používat postava aspoň velikosti B.

Útočné číslo této zbraně se vypočítává jako součet poloviny bonusu za sílu a poloviny bonusu za obratnost + 4.

Předloketní sekera

váha (mince): 80 – 90

ÚČ: 4/0 + zvl.

OZ: +1/0

délka (sáhy): 1

druh: lehká/jednoruční

Předloketní sekera je zbraň, která se pomocí kožených bandáží připevní na vnější stranu předloktí. Základ tvoří oboustranná sekera na kožených řemenech, opatřená na vnější straně kovovým bodcem. Výhodou této zbraně je především fakt, že ruce gladiátora zůstávají volné, předloketní sekeru lze navíc použít jako štít, se kterým lze krýt a vzápětí útočit bez nějakého postihu, protože je přímou součástí ruky a nedojde tedy k odkrytí, známému třeba u obyčejného štítu. Nevýhodou je, že se předloketní sekerou nedají krýt žádné střelecké útoky. Dobře poslouží i ve stísněných prostorech.

Zvláštní útok: – bodnutí. Je to past: Obratnost – 8 – bodnutí za 1k4 životy/ vyhnutí se. Je vidět, že bodnutí nepůsobí skoro žádné zranění, nicméně účelem tohoto útoku je otrávit protivníka – železný bodec totiž pojme až tři dávky libovolného tekutého jedu.

Předloketní čepel

váha (mince): 50 – 90

ÚČ: 3/0 – 5/0

OZ: +1/0

délka (sáhy): 0,5 – 1

druh: lehká/jednoruční

Předloketní čepel je zbraň, která se pomocí kožených bandáží připevní na vnější stranu předloktí. Může mít různé tvary a délky, výhodou této zbraně je především fakt, že hlavně u kratších čepelí jsou ruce gladiátora volné, čepel lze navíc použít jako štít, se kterým lze krýt a vzápětí útočit bez nějakého postihu, protože je přímou součástí ruky a nedojde tedy k odkrytí, známému třeba u obyčejného štítu. Nevýhodou je, že se předloketní čepelí nedají krýt žádné střelecké útoky. Zbraň může používat jakákoli postava, protože nejmenší čepele jsou dlouhé jen jako dýky, ty největší pak slouží jako meče.

Scorch

váha (mince): 100

ÚČ: 5/0

OZ: +1/0

délka (sáhy): 1,5

druh: lehká/obouruční

Scorch, někdy označován jako „elfí meč“. Zbraň dlouhá asi jeden a půl sáhu, kde polovina délky připadá na jílec zakončený plochou hlavicí a polovina délky na oboustranně broušenou čepel s hrotem. Používá se jako meč, nebo jako kopí. V případě nouze lze scorch ovládat jednou rukou.

Figurky a RPG II

Autor: Dalibor „Dalcor“ Zeman

Minule jsme si prošli základní věci a nyní přejdeme k samotnému postupu.

1) Plastové figurky z rámečku nevytlamujte, ale vyštípejte vhodnými kleštičkami, nůžkami či je vyřízněte nožem na tvrdé podložce.

Proč: při vylomení může dojít k prasknutí na nesprávném místě, zkroucení či jinému poškození modelu

2) Před lepením sestavte figurku na sucho. Všimněte si především, kde by se vám špatně barvilo, vyzkoušejte si dosednutí dílů. Na figurky nelepte žádné detaily, nechte zatím jen tělesné části. Hlavu nechte v rámečku. Tyto díly si předbarvěte základní barvou v rámečku nebo někde odložené (třeba přilepené na lepící pásku). Stínování většinou nic nebrání.

Proč: není nic horšího, než když si slepíte figurku se všemi serepetičkami (nože, brašničky) a zjistíte, že se k polovině z toho nemůžete štětcem dostat. Nebo když zjistíte při samotném lepení, že ta ruka tam nějak nesedí a potřebovala by zbrousit.

3) Zabruste vše, co na figurce nemá co dělat – licí kanálky, místa, kde je spárovaná forma, otřepy atd. Používejte máčený brusný papír, jehlové pilníčky, modelářský nůž.

Proč: no, aby to tam nebylo, na modelu to přeci nemá co dělat :)

Pozor: bílý kov může být i velmi měkký, takže bruste s citem.

4) Odmaštění figurky (figurku odmastěte ve vodě s jarem a nechte ji uschnout).

Proč: zaprvé spláchnete prach z barvení, který by basecoat mohl zachytit a překrýt. Představte si železné piliny chycené barvou na sametovém plášti. Za druhé, kovové figurky bývají mastnější a pak na ně hůře chytá barva.

Pozor: nedávejte plastové figurky schnout na topení ani nemyjte v horké vodě.

5) Basecoat, nastříkání základovou barvou nebo přípravkem MR. Surfacer. Mr. Surfacer se nanáší stříkačí pistolí, můžete se rozhodnout po jeho zaschnutí nanést ještě základovku nebo začít rovnou s barvením. Černý základový sprej bude znamenat utlumení všech odstínů. Bílý naopak zesvětlení všech odstínů. Šašek nebo čaroděj v jasném plášti by měl dostat bílý podklad, figurka zloděje v matných či pastelových barvách by měla dostat černý podklad. Konečně lze využít modelářských sprejů (např. TAMIYA – prodává



MPM), nebo u stříkací pistole normálních barev v nanesení základního odstínu relevantní barvy. Například u lesních elfů nástřik tmavě zelenou.

Proč: nástřik nám odhalí případné nerovnosti povrchu, které jsme špatně začistili, dále vytvoří souvislý povrch jedné barvy pro nanášení odstínů a lépe chytá na kovové modely než rovnou barvení štětcem.

Pozor: nepoužívejte autoemaily, tvoří silnější vrstvu. Používám přerušované asi tak vteřinové dávky spreje z cca 10 cm. Držte sprej co nejvíce kolmo. Dejte si pozor ať nestříknete moc, nezakryjete detaily či aby barva nestékala.

6) Barvení. Tady je to otázka cviku a talentu. Radit se moc nedá. Vyberte barvy, které se spolu netlučou. Na štětec vždy naberte jen tolik barvy, kolik využijete, a pečlivě roztírejte. Dejte si pozor na různé nerovnosti a kouty, když dáte málo barvy, špatně se zakrývají. Použijte třeba naředěnější barvu, aby zatekla, a přebytek likvidujte tím, že odsud budete roztírat barvu dále.

Sám nikdy nevím, jestli je lepší natřít celou figurku a pak se pustit do stínování a patiny, nebo stínovat jednotlivé části. Každopádně, než začnete dolepovat detaily, které jsme si ponechali stranou, doporučuji torzo vystínovat, pak vystínovat už nalepené detaily a až pak blátit.

Jak postupovat při stínování pomocí technik wash, drybrush, highlight a blending?



Toto jsou asi nejjednodušší postupy mimo dipping, které jsou už docela modelářsky pokročilé, ale zvládnout se dají rychle. Moje přítelkyně se naučila využívat tyto mechaniky jen tím, že mi koukala pod ruku. Chce to cvičit na figurkách, na kterých vám moc nezáleží. V zásadě natřete figurku základní barvou. Pak do ní napustíte wash. Wash je česky omytí – v zásadě jde o použité, velmi naředěné barvy výrazně tmavšího odstínu (až 90% ředidla oproti 10% barvy). Figurku touhle barvou umyjeme. Někdo figurky koupe v nádržce s takhle naředěnou barvou, někdo přetře figurku velkým štětcem (normální štětec pro výtvarnou výchovu na ZŠ velikostí 6+). Někdo třeba naopak nechce přetírat celou figurku (a barvu pak stírat), ale vezme si tenké štětce a napustí barvu jen do spár. Já to dělám podle nálady a dosahuji pokaždé jiných výsledků. Po aplikování omytí

přichází na řadu „suchý štětec“. Namočte vhodný štětec do barvy základního použitého odstínu, vytřete ho na noviny nebo ho otřete do hadru. Nezapomeňte na „kořen“ štětce, kde je uchycen k násadě. A pak přejíždějte, či ještě lépe, šmrdlejte po místě, kde dopadá světlo – tedy hrany záhybů, okraje apod. Oproti následnému zesvětlení se drybrushem malují i větší části. Drybrush vytvoří plynulé přechody, ovšem čas od času moučný povrch – ten se ale občas schová po přelakování. Highlight je zesvětlení detailů – jakékoliv hrany včetně záhybů, lesk dopadajícího světla, textury kožichu apod. Popis bez fotek moc nepomůže, takže si prostudujte odkazy, které najdete na konci článku. Wash lze aplikovat v několika odstínech, tvořících ještě plynulejší přechody. V podstatě se natře figurka velmi světlým odstínem a postupně se do ní zapouští wash různé hustoty a různě tmavých

odstínů tak, aby tvořila blednoucí a plynulé přechody – tomu se říká *blending*. Ještě existuje technika zvaná *lining*, ta spočívá v obtáhnutí kontrastů (lem vlasů, šperků, řemene) tenkou linkou tmavé barvy (tenkým štětcem se napustí naředěná barva podél spáry a hlídá se, aby neodtekla a tvořila souvislou linku).

Proč: více reality a plastického dojmu.

Pozor: světlo na figurku většinou dopadá jen z jednoho zdroje, tedy pozor na to, abyste lesk nedávali na místo, kam světlo nedopadá. Drží-li postava pochodeň, je možno se vyblbnout a udělat, jak na figurku dopadá žluté světlo pochodně – zažloutne se třeba základní odstín rukávu ruky s pochodní apod. Stejně tak když démonům či nemrtvým září oči.

Jak postupovat při stínování pomocí *dipping*

Dipping se dá přeložit asi jako namáčení. Postup je zpočátku stejný. Nástřík *basecoat*em, natření základním odstínem. Jenže místo zuřivého stínování, uděláte jemný *drybrush* světlejším odstínem. Pak vezmete figurku a ponoříte ji do laku určeného k moření dřeva. Lak by měl mít koncentraci medu. Po vytažení figurky ji otřete či oklepete od přebytečného laku. A to je vše. Barvení rychlé, výsledek dobrý až kvalitní. Místo týdenního šílení u *drybrush*e, kdy si posledním tahem zelenou barvou šáhnete do vystínovaného obličej, naopak máte rychlý efekt. Může následovat opět *drybrush*, či *highlight*. Nakonec je třeba figurku nastříkat matným lakem. Lak na dřevo je totiž lesklý. Tím také sjednotíme povrch pokud jsme přes *dipping* ještě něco dělali.

Proč: rychlé a jednoduché stínování s kvalitním výsledkem. U někoho i lepší, než klasický „*shading*“.

Pozor: stejně jako u jakékoliv jiné techniky se vám to napoprvé nepovede.

7) Závěrem dochází k tzv. *patinování* a sjednocení lakem. Opět závisí na vás, zda chcete nejdříve *patinovat* a pak *lakovat*, nebo zda to chcete obráceně, anebo tyto mechaniky *namixovat*. *Patinování* je tvoření závěrečného zareznutí či zašpinění, a to buď *washem* nebo speciálními *inkousty* či *pigmenty* (rez, bláto). Například na zbroje *ultramariňáků* bojujících v džungli můžete za pomoci kartáčku na zuby bláto nastříkat přejížděním ve vzdálenosti pár centimetrů od modelu prstem po štětinách kartáčku namočeného v různě naředěné barvě.

Proč: sjednocení lakem – no vypadá opravdu divně, když máte půlku figurky matnou a druhou lesklou. Matný lak nevytvoří stejně sametový povrch jako matná barva, zvláště ne po *dippingu*. Takže je na vás, zda bláto naneste před a nebo po.

Proč: *zablácení* – zkuste si hledat obrázky z válek, obrázky *jeskyňářů* apod.

Pozor: na množství a druh použitého laku. Opět platí nanášet tak, aby se netvořila příliš silná vrstva a barva nestékala. Ani zde nedoporučuji *autoemaily*. Stejně jako u *basecoatů* si lze pomoci stříkácí pistolí.

Několikrát jsem zmínil barvení stříkácí pistolí. Pro obyčejného hráče RPG je to asi zbytečnost, ale pokud se časem do figurek pustíte jako modelářského businessu, tak si myslím, že se neztratí. V první řadě barvy pro plastické modelaření, kterých je odstínově několikrát více než „*Game Colours*“, jsou nyní z nějakých 80% určeny k nanášení pistolí, která postupně vytlačila klasické štětcování. Štětcem se dělá snad už jen *patina*. Cena

pistole se vám vrátí dost rychle vzhledem k obrovské spotřebě sprejů na basecoat. Lépe se s ní dělají velké figurky a v současné době existují pistole stříkající snad i milimetrovou rovnou čáru. Samozřejmě ve figurkaření, a speciálně u figurek do Wargamingových her, se pistole neztratí.

Takže figurku máte hotovou a co teď? Podstavec či diorama? O tom příště.

Stínošlap

Autor: Pavel „Goran“ Veselský

| | | |
|------------------|------------------------------|----------------|
| Vlastnosti: | Sil: -3 | Obr: 3 |
| | Zrč: 0 | Vol: 9 |
| | Int: 3 | Chr: 0 |
| Odolnost: | Vol | |
| Výdrž: | - | |
| Rychlost: | +3 let | |
| Smysly: | Hmat: -6 | Chuť: - |
| | Čich: -3 | Sluch: 3 |
| | Zrak: - | Infravidění: 6 |
| BČ: | 3 | |
| ÚČ: | - | |
| OČ: | 2 | |
| Ochrana: | 0 | |
| Zranění: | - | |
| Nezranitelnost: | B, S, D, -O, +-Vo, +-Vz, +-Z | |
| Velikost: | +0 | |
| Rozměry: | 1,8 m | |
| Četnost výskytu: | Velmi vzácný | |
| Místo výskytu: | kdekoliv | |
| Zařazení: | - | |
| Organizace: | jedinec | |
| Aktivita: | noc | |



Ilustrace – Petr „Ilgir“ Chval

Popis: Stínošlap na první pohled připomíná vandráka v černém, s obličejem schovaným ve stínu široké krempy klobouku. Ve skutečnosti ani žádný obličej nemá – tento démon je tvořen takřka hmotnou tmou, kvůli nenápadnosti obklopenou lidskými šaty. I ty jsou však součástí démonova přízračného těla, a i ony za světla mírně zprůsvitní.

Stínošlapova chůze připomíná spíš klouzání – vlastně létá centimetr či dva nad zemí. Výš však létat neumí.

Stínošlap vrhá stín jen když je ozářen buď slunečním, nebo kouzelným světlem.

Výskyt: Bývá povolán na svět mocným theurgem, který jej použije jako vraha nebo aby na někoho získal silnou umělou vazbu. Může být vyslán kamkoli, pokud tam lze přečkat den ve stínu.

Chování: Stínošlap se přes den schovává někde ve stínu (nejlépe v úplné tmě). Zato přes noc putuje k místu činu nebo vykonává svůj úkol. Stínošlapovým jediným cílem v tomto světě je rychle dokončit účel, ke kterému byl vyvolán, a vysloužit si tak návrat do své domovské sféry.

Reakce: Na svou zamýšlenou oběť zákeřně útočí, kdykoli se naskytne příležitost, jinak se však kontaktu s lidmi vyhýbá. Může však nenápadně přišlápnout stín náhodného kolemjdoucího.

Boj: Stínošlap nepoužívá zbraně – jeho zbraní je přišlapávání stínu (viz Zvláštní vlastnosti). Obvykle zaútočí odněkud z temnoty, nebo jen nenápadně projde tmou a přišlápně stín oběti. Obvykle je opatrný, ale nemá-li kam ustoupit nebo trvá-li jeho mise příliš dlouho, riskne i skutečný boj. Tělo si při něm moc nekryje (není-li proti němu použit oheň), zato se vyhýbá situacím, kdy by mu někdo mohl zviditelnit a zašlápnout stín – to je prakticky jediná možnost, jak stínošlapa zabít. Oheň jej zažene a přinutí se na delší dobu schovat, ale je těžké jej jím zabít.

Zvláštní vlastnosti: Přišlápnutí stínu: pokud šlápně na něčí stín, stín zůstane na místě, jakoby jeho původní majitel strnul a už se nehnul. Oběť nebude vrhat stín, a bude trpět postižením s následujícími parametry:

Doména = psych., Prudkost = den, Zdroj = vsi., Vlastnost = Vol, Nebezpečnost = 6, Velikost = 1, Účinek = postih – Velikost Proti nebezpečnosti se hází každý den, v případě úspěchu se však zranění nehodí – při úspěchu nebezpečnost vzroste o 1, zatímco při neúspěchu vzroste o 1 velikost postižení a nebezpečnost se upraví na šest. Postih se vztahuje na všechny hody – oběť je malátná, zesláblá, roztěkaná a snadno ovlivnitelná. Pokud velikost přesáhne vůli postavy aspoň o 4, postava upadá do kómatu, pokud je to o 7, postava umírá.

Theurg, který stínošlapa vyvolal, si může po vazbě mezi sebou a stínošlapem a stínošlapem a jeho obětí natáhnout umělou vazbu o síle +3. Může také kdykoli zrušit vazbu mezi démonem a obětí, a tím ji zbavit všech postižení.

Architektura doby barokní

Autor: Petr „Ilgir“ Chval

Baroko. Každý z nás ví, co si pod tímto pojmem alespoň přibližně představit. Dokonce se dá se značnou mírou jistoty prohlásit, že představy české veřejnosti se budou do značné míry shodovat. Zvlněné tvary, pozlacené dekorace, buclatí andělíčky a zčernalé obrazy s extatickými výjevy. Pro dnešního člověka tato povrchní tvář baroka není příliš přitažlivá, a proto není divu, že všeobecně se tento umělecký sloh těší menší oblibě, než gotika a renesance, které mu předcházely.

Mojí snahou v tomto článku bude nejen shrnout a předat základní informace o barokní architektuře (zejména české), ale také přiblížit váženému čtenáři myšlenkovou a duchovní podstatu baroka jako historického období.

Pojem baroko pochází z portugalského výrazu barroco, který označuje mořskou perlu nepravidelného tvaru. Stejně jako v případě gotiky měl tento název zpočátku pejorativní význam, přídavné jméno „barokový“ bylo synonymem slovům „bizarní“ a „podivný“. Jako označení architektonického stylu bylo poprvé použito v roce 1788 v Metodické encyklopedii Quarteméra de Quincy. Ještě v polovině devatenáctého století historikové příliš neoddělovali baroko a renesanci, podle Jacoba Bruckhardta baroko „mluví stejným jazykem“ jako renesance, leč „zdivočelým dialektem“ (1860). Na přelomu 19. a 20. století byl pojem baroko bezpečně vymezen, a to především zásluhou německých uměnovědců v čele s Heinrichem Wölfflinem.

Na běžného pozorovatele působí barokní architektura jako dynamická, přebujelá a přezdobená. Podobně působí i sochařské umění, neboť pro mnoho umělců tyto dvě disciplíny v určité rovině splývají. Barokní architektura se skutečně vyznačuje hromaděním dekorativních prvků, plasticitou a objemovým modelováním (zde ono splynutí se sochařstvím), dynamizujícími křivkami. To všechno je výsledkem dobové tendence působit na smysly člověka. Přísně rozumové vnímání, které nám idealizuje renesance, je obohaceno o rovinu iracionální, emoční. Jedním z cílů barokního umění je ohromit diváka velkolepou podívanou – „pastvou pro oči“ – a přiblížit ho tak duchovním mystériím, které jsou téměř vždy jeho podtextem.

Jak ale došlo k tomu, že se priority umělců a jejich zadavatelů posunuly právě tímto směrem? Jak barokní myšlení vlastně vzniklo? Zdeněk Kalista uvádí, že počátky baroka lze spatřovat už v době velkých objevů šestnáctého století, které provázely celoevropsky triumfující renesanci. Právě fascinující objevy nových, neznámých krajů, daly vzniknout údivu nad nesmírností světa, který se později promítnul do umění. Odvaha a moc renesančního člověka jej přivedla až na hranice světa. Přepnul oceány (Kryštof Kolumbus) a pohlédl do vesmíru (Galileo Galilei). To, co tam spatřil, jej ohromilo. Z domnělé Indie se stal nový kontinent – a za ním další oceán. Z malého kompaktního geocentrického vesmíru se stal ohromný prostor, kterým Země, jedna z mnoha planet, letí od věčnosti k věčnosti.

Člověk byl konfrontován s nekonečnem tak, jako nikdy předtím. Jeho rozum, který se dosud zdál být dokonalým, najednou selhal. Také renesanční umění se začalo vyčerpávat. Kalkulovaná dokonalost forem, kterou stvořil sebou samým fascinovaný renesanční rozum, přestávala stačit. Přišel manýrismus, jenž pohřbil renesanci až do krajnosti dohnáním vrstvením toho nejlepšího, co přinesla umění. Rozum, čísla, propočtené proporce – to vše přestávalo stačit. Člověk přestal být tvorem pouze rozumným, byl obohacen o spoustu citů a emocí, se kterými si mnohdy nevěděl rady.

Pojmy jako věčnost, nekonečno, absolutno, nicota, tajemno dolehly na lidstvo celou svou vahou. Renesanční člověk došel na hranice poznání a otevřely se mu nové, mnohokrát širší, obzory neznáma. A s těmi se musel vyrovnat člověk barokní. Ten jasně cítil, že není možné obsáhnout vše rozumem. Všechny jeho myšlenky, upínající se k vyššímu řádu a řídícímu principu, končily nutně u instance nejvyšší, u Boha. Zde je základ barokní zbožnosti, příčina, která umožnila církvím nabrat druhý dech.

Barokní umění je prodchnuto snahou vyjádřit a postihnout vše, co lidstvo přivedlo v úžas. Jak ale lidským vyjádřit božské? Pozemským transcendentní? Umění se zmítá v marné snaze postihnout nepostižitelné, uprostřed kontrastů. To je jedna z příčin nesourodosti barokního umění. Není to jednotný styl, určený nějakým kánonem, ale bohatý a divoký proud, jemuž byl společný pouze původ a cíl. To vše je také příčinou toho, že se o baroku tak těžko hovoří.

Teď již čtenář snadno nahlédne, jak baroko přišlo ke svým divoce zvláště tvarům, blyštivým a nekonečně vrstveným dekorům, ke své ohromné pompě a okázalosti.

Již zmíněný kontrast je v umění (především malířském) vyjádřen, jak jinak, světlem a stínem. Extatické postavy světců jsou ozářeny nadpozemským jasnem, zatímco jejich okolí se topí ve tmě. Statická a vypočítaná krása uplynulého období tu nemá místo. Vše je v pohybu, ve stavu citového vypětí. Vyjádření duševního rozpoložení má přednost před fyzickou krásou. Některá díla se dostávají za hranice naturalismu. Barokní umělec neváhá zobrazit scény drastické – má na výběr z nepřeberného množství křesťanských mučedníků – i morbidní – častým námětem děl je Smrt, reprezentovaná především morovou nákazou.

Do českých zemí baroko přišlo počátkem sedmnáctého století. Opusťme nyní mylnou představu, že barokní styl se stal nástrojem církevní moci, která násilně oděrala Čechům protestantskou víru a vnutila jim katolicismus. Baroko k nám nebylo importováno jako nějaký cizorodý prvek, který by českou kulturu znásilnil a znetvořil. Naopak, velice záhy se poddalo mentalitě místních umělců i prostých lidí a zdomácnělo zde, jako žádný jiný sloh.

První náznaky barokního přístupu k umění se u nás objevily ještě v roušce manýrismu na dvoře Rudolfa II. (Arcimboldo). Skutečný nástup se však konal až po bitvě na Bílé hoře, kdy odešlo množství šlechticů protestantského vyznání a jejich místo zaujala katolická aristokracie z ciziny, která s sebou přinesla modernější požadavky.

Jako program bylo baroko přijato až po uzavření Vestfálského míru (1648). Katolické řeholní řády (bylo jich velké množství, nejvýznamnější a nejznámější postavení ovšem mají jezuité), které byly do Čech povolány vládnoucími Habsburky, plně ztotožnily svou filosofii s barokním myšlením a umožnily jeho ohromný rozmach.

Protestantská elita žila už třicet let v exilu a prostí lidé byli natolik vyčerpáni válečným běsněním, že se u nich téměř nedalo mluvit o nějakém vyznání či přesvědčení. Jediný, kdo mohl rekatolizaci klást nějaký odpor, byly venkovské, leč vzdělané, komunity v příhraničních oblastech, které tvořily samostatné malé církve na protestantském a husitském základě.

I tento odpor však byl po dvou až třech generacích zlomen a Čechy mohly být plně ovládnuty katolicismem a to mimo jiné skrze barokní umění, jež si jejich obyvatelé zamilovali. Z Itálie přišla nová vlna umělců (Lurago, Caratti, Orsi), kteří zrealizovali velkolepé plány vládnoucí moci na obnovení lesku zanedbané země a podmanění si jejich obyvatel.

O myšlenkovém a duchovním podtextu barokní doby toho bylo již řečeno dost. Nyní konkrétněji.

Za prvního umělce, v jehož díle se dají vystopovat počátky baroka, můžeme označit geniálního Itala Michelangela Buonarrotiho. Jeho příspěvkem k ohromné stavbě chrámu Sv. Petra ve Vatikánu jsou mimo jiné šikmé stěny mezi rohy stavby a apsidami – náznak barokní dynamiky. Pokud bychom měli alespoň přibližně chronologicky seřadit neznámější barokní architekty, byli by to Gian Lorenzo Bernini (průčelí chrámu Sv. Petra ve Vatikánu; Svatopetrské náměstí ve Vatikánu; množství římských kostelů; Louvre), Francesco Borromini (chrám San Carlo alle Quattro Fontane v Římě), Guarino Guarini (chrám San Lorenzo v Turíně), Louis le Vau (z části Louvre i Versailles) a Christopher Wren (Saint Paul's Cathedral v Londýně; urbanistická koncepce Londýna), Johann Fischer von Erlach (Clam-Gallasův palác v Praze; Karlskirche ve Vídni) a Lucas von Hildebrandt, který asi nejsilněji ovlivnil českou tvorbu (kostel Sv. Vavřince v Jablonném v Podještědí, Horní Belveder ve Vídni).

Čím se barokní architektura vyznačuje? Jak ji kategorizujeme? Už bylo uvedeno, že pro barokní dobu je charakteristický úžas člověka nad světem. Tento úžas a silné emoce se do architektury promítly v podobě dynamických tvarů a křivek. Barokní architektura je objemová a hmotná. Zároveň je ovšem symetrická a geometricky vykalkulovaná. Výsostným prvkem je elipsa, mnohdy opakovaná, tvořící průniky. Elipsy najdeme v půdorysech drtivě většiny sakrálních staveb radikálního baroka, ve tvaru oken, dekorací, klenebních oblouků... i kupole bývají mnohdy eliptické.

Barokní doba zúročuje poznatky, které renesance nashromáždila o starořímské architektuře. Antická řádovost (dórský, iónský, korintský, toskánský a kompozitní řád) se stává jedním z určujících prvků všech vznikajících staveb. Zároveň se objevují budovy, které nedodržují přísná pravidla antické řádovosti tak, jak je nastolil Palladio a jemu podobní na základě Vitruvia. Tvořivosti baroka nestálo v cestě nic.

Svou zásadní roli mají rovněž stavební materiály. Základní hmotou byly pochopitelně pálené cihly. Stavební kámen byl používán méně. Stěnové uspořádání staveb, typické pro baroko, nepotřebovalo mimořádně únosných materiálů; dekorativní detaily byly tvořeny zpravidla štukovou omítkou. Kámen se nicméně velkou měrou uplatňuje ve formě obkladů. Leštěný mramor spolu se zlatem tvoří typickou luxusní barokní kombinaci. Skulptury a plastiky, většinou neoddělitelně zakomponované do interiéru, byly zhotovovány z kamene, častěji však ze dřeva a opatřovány zlacením a

nátěry. V levínském kostele v Českém středohoří najdeme dokonce sochy z papírové hmoty.

Barokní doba propojuje jednotlivé obory umění nevídaným způsobem. Vstoupíme-li do barokního chrámu, přivítají nás obrazy a fresky ohromných rozměrů, přecházející do plastického dekoru či iluzivní malby. To vše v objetí samotné architektury. Pokud zazní varhany skladbou některého z barokních génů, náš výsledný dojem se přiblíží účinku, kterým toto vše mělo působit na barokního člověka. Barokní umění nelze tak snadno rozdělovat. Vše dohromady mělo vytvořit dokonalou kompozici, která ohromuje. Skrze takové zážitky se chtěl barokní člověk přiblížit tomu absolutnu, jež pro něj objevil člověk renesanční a které mu stále leželo před očima jako výzva.

Jak už bylo uvedeno, barokní architektura k nám, do českých zemí, naplno vpadla až po uzavření Vestfálského míru v roce 1648. Vlašští stavitelé, hlavní představitelé tohoto období, již mohli bezpečně těžit ze zkušeností italských architektů. Jejich díla jsou proto značně kvalitní.

Carlo Lurago pracoval na mocenské základně jezuitů pro celé Čechy, pražském Klementinu. Zde se zhostil křídla obráceného do Křižovnické ulice a kostela Nejsvětějšího Salvátora. Jeho vrcholným dílem je rovněž jezuitský kostel, Sv. Ignác na Novém Městě pražském. Lurago do značné míry spojoval italské baroko s jeho zaalpskými formami. To někdy vedlo k architektonicky nejistým výsledkům, jako je třeba kostel Sv. Františka Xaverského v Březnici, který jako první disponuje věžemi po obou stranách vchodu.

Francesco Caratti přinesl do české architektury severoitalské prvky. Pracoval mimo jiné ve službách Václava Michny (Sv. Maří Magdaléna na Malé Straně, Nosticův palác na Malé Straně), ale především Jana Humprechta Černína z Chudenic. Černínský palác na Hradčanech, který pro něj postavil, sice svou rozlohou nemůže soupeřit s palácem Valdštejnským, ale monumentalitou rozhodně ano. Na ohromné fasádě se Caratti vzdal hmotové diferenciaci a vytvořil dílo rytmizované, s téměř statickým efektem.

Posledním z trojice architektů raného českého baroka je Domenico Orsi, jenž se stal výhradním stavitelem jezuitů. V jejich službách vytvořil množství sakrálních staveb, jimž vtiskl svůj styl vyznačující se rytmizací a nápodobou italského typu Il Gesù.

Nositelem vrcholného baroka se stal Jean Baptiste Mathey, který, ač Francouz, stavěl v duchu výlučně italském. Zpočátku se inspiroval mírnějším proudem vrcholného baroka, a proto si musela česká scéna na radikální barok ještě chvíli počkat. Mezi jeho díla patří Arcibiskupský palác na Hradčanech a Trojský zámek v bývalém Zadním Ovenci. Obojí se vyznačuje pilastrovým řádem a vcelku klidnou rytmizací. Se stavbou křižovnického kostela Sv. Františka na Starém Městě pražském obohatil Prahu o první pravou a dokonalou kupoli s tamburem a lucernou, navíc hned oválnou. Vstupní průčelí tohoto chrámu je obloženo kamenem a dynamizováno konkávním projmutím, něčím do té doby nezvyklým.

Před třicetiletou válkou nebyla úroveň vzdělání v českých zemích špatná. I na venkově fungovaly lidové školy, kde se nevolníci učili číst a psát. Protestantství totiž kladlo velký důraz na znalost Bible u každého věřícího. Po Bílé hoře, kdy nekatoličtí

vzdělanci opouštěli zemi, tyto instituce zanikaly. Katolická církev přišla se svou protireformací do prostředí intelektuálně zpustlého. Řeholní řády (opět především jezuité) se tedy soustřeďovaly na zakládání škol, vydávání knih a systematickou výuku obyvatelstva. Protože nebylo možné naučit číst nejširší masy lidí, rozmohlo se vzdělávání formou kázání. Jezuitským heslem byla v tomto ohledu trpělivost a vytrvalost, se kterou domlouvali lidem a přesvědčovali je. Agresivní forma rekatolizace, jaká vládla v prvních třech letech po roce 1648, se totiž neosvědčila.

Jezuité knihy nejen psali a vydávali, ale také ničili. Shodou okolností se ze všech nadprůměrně aktivních kněží proslavil pater Koniáš a stal se zosobněním náboženského fanatismu. Pater Koniáš za svůj život zabavil asi 30 000 tisíc knih, z nichž přibližně polovina byla ideologicky nevyhovující literaturou různé kvality. Zbytek představoval škvár včetně pornografie. Dalším jezuitským heslem bylo nahradit knihy kacířské spisy pravověrnými, aby lidé nepřišli o svou četbu a vzdělání z ní plynoucí.

Můžeme prohlásit, že společná snaha habsburské moci a katolické církve přinesla své ovoce. Na přelomu sedmnáctého a osmnáctého století je možné již Čechy považovat za pravověrně katolickou zemi. Společně s definitivním upevněním pozice církve přichází i vrchol české barokní architektury.

Giovanni Battista Alliprandi proslul jako stavitel zámků (Kosmonosy; Liblice), paláců (Šternberský palác na Hradčanech; Lobkowiczský palác na Malé Straně) a samozřejmě kostelů. V jeho profánních dílech se objevuje motiv velkého oválného sálu, na nějž navazují konvenční pravoúhlá křídla. Postupem času došel u zámeckých staveb k oddělení reprezentačně obytné části od hospodářských budov, na zámku v Liblici najdeme dokonce cour d'honneur (čestný dvůr), motiv známý z Francie.

Architekty, kteří snad nejcitelněji ovlivnili domácí scénu, byla rodina Dientzenhoferů. Mezi největší díla Kryštofa Dientzenhofera patří benediktinský klášter v Břevnově s chrámem Sv. Markéty, klášter téhož řádu v Broumově a kostel Sv. Mikuláše na Malé Straně. Břevnovská Sv. Markéta stojí na půdoryse tvořeném průnikem čtyř elips. Její prostorově sjednocená loď se svým efektem dostává na špici evropské architektury. Sv. Mikuláš vyniká nesmírně dynamicky zvlněným průčelím, které jej řadí na vrchol radikálního baroka. Křížení lodí s proslulou kupolí a chrámová zvonice jsou dílem Kiliána Ignáce Dientzenhofera. Ten je rovněž autorem kostela Sv. Mikuláše na Starém Městě pražském a letohrádku Amerika na Novém Městě.

Výčet zakončí vynikající a originální architekt Jan Blažej Santini Aichl, představitel svébytného stylu gotizujícího baroka. Jeho dílem jsou jak přestavby (Klášteřínský kostel v Kladruších), tak novostavby (kostel Sv. Jana Nepomuckého na Zelené hoře u Žďáru nad Sázavou; zámek Karlova Koruna u Chlumce nad Cidlinou). Narozdíl od jiných stavitelů zachovával při přestavbách gotických chrámů jejich původní výraz (žebrová klenba, lomené oblouky). Tyto prvky pronikly i do jeho originální tvorby, čímž vzniká překrásná syntéza elegantních gotických tvarů a barokního dynamismu (již zmíněný Sv. Jan Nepomucký).

Pozdní baroko, ovlivněné již myšlenkami klasicismu, nám v Praze zanechalo předdvoří Pražského hradu (z Hradčanského náměstí), palác Goltz-Kinských na Starém Městě pražském a současnou podobu Arcibiskupského paláce.

Ve snaze ohromit se barokní umění stávalo stále rafinovanější a iluzivnější. Malířství, sochařství, architektura i hudba se spojily, aby vytvořily jeden velkolepý celek, jinou realitu. Právě tato druhá realita, dokonalý svět vykouzlený společnou snahou umělců, duchovních i lidu, se stala iluzí, jež měla nahradit pozemskou skutečnost, ale která byla v jistém smyslu skutečnější než realita sama. Umění dosáhlo vrcholu, ale zároveň zůstalo ve slepé uličce. Nezbývalo než se pokorně vrátit zpět na zem a zkusit trochu jinou cestu. Příběh se po tisíci zopakoval, lidstvo opět opsalo jeden ze svých kruhů.

Na barokní dobu navázalo rokoko, jež baroku nastavilo zrcadlo svou vyumělkovaností, ale zároveň se od něj odvrátilo svou přízemností a pozemskou přívětivostí běžnému člověku. Klasicismus zase znamenal rehabilitaci renesance, a další pokus o oživení prostých antických ideálů.

Harry Potter a Fénixův řád

Autor: Filip „Gran“ Randák

Mladý učeďník čarodějnictví Harry Potter si užívá ne zrovna příjemné prázdniny, které zakončí střetem, při kterém použije patronova kouzla. Neboť tak ale učiní před mudlou, svým bratrancem Dudleyem (Harry Melling), je okamžitě vyhozen ze školy čar a kouzel v Bradavicích.

Harry se obhajuje, že použil kouzlo v ohrožení života, které vzniklo na základě návratu Vy-víte-koho. Nic ale není tak snadné – ministr kouzel Kornélius Popletal návrat Lorda Voldemorta popírá. Brumbál nám ale našeho brýlatého chlapce z bryndy opět vytáhne.

A tak začíná Harryho normální školní rok, při kterém se potýká s nedůvěrou ze strany studentů a zlem ze strany profesorky Obrany proti černé magii, Dolores Umbridgové, která se postupně dostane až na post ředitele a tyranizuje celou školu. Vedle příprav na zkoušky Náležitě Kouzelnické Úrovně (v angličtině zkratka „OWL“) stíhá Harry soukromě vyučovat skupinku studentů „náležitě kouzelnické obraně“, kterou nazývá „Brumbálova armáda“.

A jako každý rok, vše vyvrcholí soubojem s lordem Voldemortem, ve kterém se s ním tentokrát utká Brumbál sám, neboť pro Harryho by to asi již bylo příliš velké sousto.

Konec není zrovna happy-end – Harrymu zemřela milovaná osoba, černokněžník je finálně a jasně zpátky a připravuje se zaútočit. Přesto ale film končí s úsměvy na tvářích mladých čarodějů a čarodějek.

Ano, filmová série podle stejnojmenných knih proslulé autorky J.K. Rowlingové se dočkala svého pátého dílu. Pod taktovku ji dostal David Yates, aby předvedl, co umí.

A musím říci – umí. Scény v jeho držení jsou emocionální a atmosférické, vše navíc doplňuje výborná hudba z kouzelnické hůlky Nicholase Hoopera.

Tak, jak nastolil již Ohnivý Pohár, je Fénixův Řád temný a nemá již skoro nic společného s naivními prvními díly. Dalo by se říci, že se nám pohádka mění ve fantasy.

Příběh je dynamicky vyprávěný a některé scény jsou oproti knize poupraveny tak, aby filmu lépe vyhovovaly. Ovšem nic, co by mělo fanoušky knih pobuřovat – alespoň ty méně fanatické.

Davidu Yatesovi bych vytkl snad jedinou věc – ona dynamičnost příběhu někdy přechází pomalu až v hektičnost, díky níž v divákovi nezůstane pevnější otisk. Kdybych ale chtěl vytýkat více, musel bych vytýkat autorce samotné.

I v tomto filmu můžeme sledovat určité aspekty, které nám dokreslují charaktery i životy postav. Na Harryho Pottera začíná silně působit Voldemortova zlovůle, zjišťuje, že jeho otec vůbec nebyl takový svatoušek, jak doufal, k tomu všemu se dále rozvíjí jeho láska ke slečně asijského původu.

Co se ostatních postav týče, ty samozřejmě nedostaly tolik prostoru jako Harry, přesto si u nich můžete všimnout některých zajímavých detailů. Musím říci, že jednu scénu jsem si kvůli takovému detailu raději pouštěl třikrát, abych se ujistil, že vidím to, co vidím, protože jsem byl vskutku (příjemně) překvapený – když se parta čarodějů spolu s Harrym vydává z Příčné ulice na ministerstvo, všichni letí na košťatech předpisově předkloněni. Jediný profesor Moody však sedí, jakoby pod sebou neměl koště, ale mocný chopper.

Herecké výkony nejsou špatné, obzvlášť na Danielu Radcliffovi je znát, že se vypracovává – Harryho zvládá poměrně dobře a stává se prakticky tahounem celé své „partičky“. Stejně tak se nedá nic vytknout „méně hlavním“ rolím, které jsou zvládnuté také velmi dobře (I když, Alan Rickman je sice opravdu dobrý Snape, ovšem teprve s hlasem pana Procházky se jedná o skutečné blaho.).

Co je však hrozné, jsou Ron a Hermiona. Emma Watson skutečně neumí hrát – a dovolím si říci, že hraje tak mizerně, že vedle ní Rupert Grint vypadá, jakože se svou rolí vypořádává poměrně dobře.

Na druhou stranu, s tím, že se Emmě a Rupertovi nedá Hermiona a Ron věřit, jsem se smířil. Rozhodně si tedy nemyslete, že bych si přál, aby Watsonová skončila, jak ona sama hrozí.

Pomalou ztemňující se fantasy s pěknými scénami, výtečnou hudbou a v průměru dobrými herci doplňují velice dobře zvládnuté efekty. Když se nad tím zamyslím, z kina jsem odcházel spokojený – dostal jsem přesně to, co jsem očekával, plus možnost kochat se krásnými efekty, kterými mám nyní na mysli hlavně pronásledování mladých čarodějů Smrtijedy na oddělení záhad, při kterém popadají regály s křišťálovými koulemi, střet Smrtijedů a členů Fénixova Řádu a nakonec působivý souboj Brumbála s Lordem Voldemortem.

Kdybych měl hodnotit procentuelně, nemá u mě film daleko k osmdesátce. Přidáme-li případné fanouškovské nadšení, rozhodně si nenechte další kapitolu příběhu brýlatého čaroděje s jizvou na čele ujít!

Rozhovor s šéfredaktorem

Autor: Lukáš „Zayl“ Dubský

Pokud vás zajímá, jak Drakkar vzniká, jaká je jeho budoucnost a jaká je historie jeho vzniku, tak nepřehlédněte tento rozhovor s RomiKem, který vám jakožto šéfredaktor dá nahlédnout do redakční „kuchyně“.

Mohl bys stručně představit internetový projekt Drakkar?

Drakkar je internetový časopis, který vychází jednou za dva měsíce a měl by zaplnit mezeru v RPG časopisech.

Co bylo impulsem k založení Drakkaru?

Ta myšlenka tady byla už dlouho, ale když jsem si v úvodníku posledního Dechu Draka přečetl, že se slučují s Pevností, tak mi to začalo vrtat hlavou. Nadhodil jsem myšlenku založení internetového časopisu o RPG Vitusovi, když byl v Plzni, a on souhlasil, že se bude na projektu podílet. Tak jsem založil na RPG fóru v sekci RomiKovy družiny diskuzi, do které ale začali přispívat i ostatní uživatelé RPG fóra jako Wan-To nebo Gran. Tak se vytvořila nová redakce a pak vyšlo první číslo.

Takže s tím prvotním nápadem založit časopis o RPG hrách jsi přišel ty?

Myslím, že asi ano, protože tu diskusi o Drakkaru jsem založil já.

Proč byl vlastně časopis nazván Drakkar a čím to byl nápad?

Já osobně nejsem vůbec dobrý ve vymýšlení názvů, takže jsem udělal volnou diskusi. Návrhů bylo opravdu hodně, takže jsem pak udělal anketu. Stále jsme se ale nemohli dohodnout, až pak Vitus ze srandy napsal, ať tomu říkáme třeba Drakkar. A jak jsem psal již v úvodníku prvního čísla, tak slovo Drakkar má i dobrý význam. Stejně jako Vikingové na svých drakkarech šířili obchod a vědění, tak i Drakkar se snaží přinášet zajímavé články, takže to jméno je myslím přiléhavé. Navíc se slovo Drakkar dobře vyslovuje a je takové úderné.

Drakkar má za sebou 4 vydaná čísla. Máš na nějaké ohlasy od čtenářů?

Tak se zpětnou vazbou zatím příliš spokojen nejsem. Po vydání každého čísla založím diskuzi na RPG fóru a do budoucna plánujeme i zavést diskusi přímo na stránkách Drakkaru. Ale ta zpětná vazba by se mohla zlepšit. Vždycky je několik lidí, kteří na RPG fóru zpětně zhodnotí celé číslo, ale doufám, že jich bude víc. Na první číslo časopisu bylo reakcí hodně. Teď už si čtenáři navykli na to, co jim Drakkar přináší a téměř bez připomínek to přijímají. Byl bych rád, kdyby si čtenáři řekli, které články chtějí, abychom je mohli případně zařadit. Chtěli bychom vycházet čtenářům vstříc víc než třeba taková Pevnost.

A jak jsi ty osobně spokojen s kvalitou časopisu?

Tak já si Drakkar vždycky rád přečtu, ale vzhledem ke svému perfekcionismu si myslím, že je pořád co zlepšovat. Na druhou stranu lidi, co dělají Drakkar, to dělají zadarmo, z radosti. Takže pomalu zlepšovat, ale na nikoho netlačit.

S tím souvisí moje další otázka. Drakkar se prezentuje jako otevřený projekt. V čem ta otevřenost spočívá?

Znamená to, že v podstatě kdokoliv může přijít a říct, že chce zkusit napsat do Drakkaru článek. A je velká šance, že ten článek v Drakkaru vyjde. Pokud by nebyl dostatečně kvalitní, tak se redakční rada pokusí autorovi poradit, co zlepšit nebo jak článek přepsat. Jednoduše řečeno: i noví autoři či ilustrátoři, kteří nikdy nic nepublikovali, mají šanci se v Drakkaru prosadit.

Jak funguje schvalování článků v redakční radě?

Zatím to funguje tak, že se články shromáždí u mě, takže jejich kvalitu posuzují já nebo pak korektoři. Jakmile se ale dostaneme do předstihu, tak bych chtěl, aby se o jednotlivých článcích více diskutovalo.

Drakkar se snaží být pokud možno bezsystémový. Jak se to daří a jaké jsou na to ohlasy?

Drakkar je nezávislý na konkrétním RPG systému. Nejsme placeni Altarem ani nikým jiným. Přinášíme recenze na různé RPG systémy a do budoucna bychom se chtěli věnovat nejen fantasy ale i sci-fi RPG. Chtěli bychom se věnovat vlastně fantastice obecně. Jelikož máme zájem oslovit co největší počet lidí, tak je bezsystémovost potřeba.

V 1. čísle Drakkaru jsem si přečetl tvůj článek Na barikádě, který pojednává o řevnivosti mezi zastánci jednotlivých RPG systémů. Jak tenhle spor vnímáš a jak podle tebe působí na komunitu RPG hráčů?

Tak na mě to působí špatně. Někdy se nechám strhnout a do tohoto sporu se zapojím, ale pak toho lituji, protože si myslím, že všechny hry mohou být pro někoho dobré. Snažím se být spíš takový "mírotvůrce", ale někdy to moc nejde, protože mě lidi pošlou do prdele.

Jak vidíš budoucnost Drakkaru? Jaké jsou tvoje cíle a vize?

Pokud to půjde ideálně, tak bude Drakkar vycházet stále a bude ho číst víc a víc lidí. Byl bych rád, kdyby se z Drakkaru stal velkoprojekt. Ambice na to má. Já jsem optimista, každé nové číslo si stáhne víc lidí než to předchozí. Vše záleží na reklamě. Já se snažím Drakkar propagovat všude, kde můžu.

Jak probíhá příprava jednotlivých čísel?

Příprava čísla je velice jednoduchá. Autorský tým má přístup do soukromé sekce na RPG fóru, já tam každé číslo rozdělím do sekcí a s autory se pak domluvím, do které sekce napíší článek. Pokud se objeví příspěvek od někoho nového, dám ho ještě posoudit někomu dalšímu. Drakkar vychází vždy první den sudého měsíce a vždy do konce sudého měsíce bych měl rád články na další číslo u sebe. Do 15. lichého měsíce by měla u všech článků proběhnout dvojité korektura a poté máme patnáct dní na vysázení čísla do formátu PDF.

Výhodou tohoto formátu je, že nemusí být předem určený počet stran.

Přesně tak. My nemáme předem stanovený počet normostran, ale chtěl bych jednotlivá čísla udržet v rozmezí 50 – 80 stran.

Co ti na Drakkaru chybí? Třeba jaké typy článků bys chtěl v Drakkaru mít?

Jak už jsem říkal, jsem perfekcionista a dost kritický člověk. Myslím, že kvalitu musí posoudit především čtenáři, kteří nevidí do té “kuchyně”, protože kuchař není nikdy úplně spokojen s tím, co připravil. Plánujeme nový web, nový design a novou skladbu článků. Bude potřeba to ještě všechno stmelit, protože teď je v tom ještě trochu chaos.

Co čtenáři Drakkaru nejvíce vyčítají?

Hodně se diskutuje nad povídkami, zda do Drakkaru patří či ne. V době, kdy vyšlo první číslo, se dost řešila grafika. Byla tu skupina, které se grafické zpracování nelíbilo. Velká kritika se snesla na dobrodružství, které vyšlo v prvním čísle Drakkaru. U dobrodružství je trochu problém, že každý je schopný ho zkritizovat, ale málokdo ho dokáže napsat.

Setkal jsem se s názorem, že je Drakkar příliš úzce svázán s RPG fórem a že čtenáři, kteří na RPG fórum nechodí, nemají kontakt s autory.

V redakci jsme řešili, jestli to spojení s RPG fórem Drakkaru neškodí. V budoucnu chceme, aby na RPG fóru byla pouze soukromá diskuse autorů a anotace článků a diskusi o jednotlivých článcích přesuneme přímo na webové stránky Drakkaru. Doufám, že se tím docílí větší zpětné vazby od čtenářů, kteří tyto stránky navštíví. Drakkar je svázán s RPG fórem, protože tady se ta myšlenka založení internetového časopisu poprvé objevila a většina autorů Drakkaru je na RPG fóru zaregistrována.

Možná právě proto je na jednotlivá vydaná čísla málo reakcí od čtenářů.

To jsme řešili na poradě Drakkaru. Web Drakkaru dostane nový vzhled a ke článkům bude otevřena diskuse, takže každý bude moci bez jakékoliv registrace napsat pár řádků.

Jak stíháš zkombinovat práci šéfredaktora se svým studiem?

Občas dost složitě. Právě proto se snažím navrhnout, aby Drakkar fungoval i bez mé každodenní přítomnosti na webu, protože ne vždy na to mám čas. Drakkaru věnuji čas na úkor spánku. Ale určitě by Drakkar neměl stát na jednom člověku. Na druhou stranu jsem tak trochu workoholik, takže ten čas nad Drakkarem trávím rád.

Jakým RPG systémům se věnuješ a které bys v budoucnu rád vyzkoušel?

Rád bych jich vyzkoušel co nejvíc. V současné době se asi nejvíc věnuji DrD+. Když Plusko vyšlo jako nová hra, myslel jsem si, že bude dobrá možnost je rozvíjet. Bohužel tady nevidím žádný vývoj, což mě trochu rozčiluje. Proto jsme začali v rámci RomiKovy družiny pracovat na vlastním systému. Možná to bude propadák, ale my chceme určitě ukázat, že je možné, aby se na našich webových stránkách každý týden objevil nějaký nový doplněk ke hře. Jinak obecně vzato se snažíme vyzkoušet všechny RPG hry, ke kterým se dostaneme.

Na Gameconu 2007 v Pardubicích jsi vedl ukázkové hraní DrD+. Jak hodnotíš tuto zkušenost?

Mě to bavilo a kdykoliv příště rád opět ukázková hraní povedu. Pro mě to byla dobrá zkušenost.

Jak osobně vnímáš současnou situaci okolo RPG časopisů? Pokud vím, tak po sloučení Dechu Draka s Pevností a zkrachování projektu Alduron, je Drakkar jediný samostatně vycházející časopis o RPG.

Právě kvůli této situaci vznikl Drakkar. Teď by měl ovšem začít vycházet RPG magazín. Já jim držím palce a budu rád pokud budou fungovat, protože dva časopisy jsou víc než jeden. Jsem zvědavý, jak uspějí, protože pokud vím, tak oni chtějí vycházet tištěně. Já bych Drakkar naopak rád zachoval jako nekomerční projekt, aby si ho mohlo přečíst co nejvíc lidí.

Roman „RomiK“ Hora

RomiK se narodil 24. ledna 1984 v Domažlicích a v současné době bydlí a studuje v Plzni. Svoji práci šéfredaktora internetového časopisu Drakkar musí skloubit se svým studiem na Pedagogické fakultě, kde dělá obor Historická studia. K jeho koníčkům kromě RPG her patří právě historie, které se věnuje ve škole.

