



D R A K K A R

(Tato stránka patří z druhé strany obálky a je zcela záměrně prázdná.)

Na Drakkaru spolupracují:

Šéfredaktor:

Roman „RomiK“ Hora

Redaktoři:

Pavel „Goran“ Veselský

Jakub „Dukolm“ Červený

Jaroslava „Tabytha“ Auterská

Julius Štěpán „Kin“ Karajos

Pavel „Viking“ Lešetický

Vítězslav „Vitus“ Pilmaier

Iveta „Morrack“ Mrázová

Filip „Gran“ Randák

Grafický design & sazba:

Martin „Wan-To“ Majer

Obrázek na obálce:

„acidlullaby“ z deviantART

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



<http://drakkar.rpgplanet.cz>

Obsah

Slovo úvodem	4
Povídky	
Zrada	6
Lupič	9
RPG obecně	
Stolní RPG online	11
RPG teorie	
Hraní v době bronzové	17
Zamyšlení	
Na barikádě	20
Dobrodružství	
Láska lesa	23
Historie a realita	
První pomoc	30
Doplňky pro hru	
Zbraně a zbroje doby bronzové	31
Aplikace zbraní doby bronzové pro DrD+	33
Internet	
Našli jsme pro vás na webu	35

Slovo úvodem

Autor: **Roman „RomiK“ Hora**

Vše začalo jedním nápadem, který byl tak smělý, že dlouho ležel ukryt kdesi v neprozkoumaných hlubinách lidského mozku. Jenže nic nemělo zůstat stejné a nápad se prokotal ven. Kdo ví, zda vlastní silou nebo pod tíhou událostí. Prostě a jednoduše, v plné síle vyšel na světlo a spustil vlnu mnoha dalších událostí.

Vše bylo nejprve u jedné myšlenky, která se zalíbila dalším a dalším lidem a vznikla skupinka, jež se dohodla, že si založí a začne vydávat vlastní internetový časopis. A je to tady, výsledkem naší práce, našeho nápadu je Drakkar, časopis k němuž právě čtete úvodní slovo.

Inspirováni jinými více či méně úspěšnými projekty se snažíme získat si vaši přízeň a jdeme na to přes vaši lásku k fantasy a roleplainingovým hrám, kterým se bude Drakkar věnovat především. Ano, naleznete zde i nějaký ten článek z reality – reálie středověku či něco podobného, ale především zde budou články o RPG a doplňky k těmto hrám budoucnosti.

Možná vás zarazí to podivné, cizí jméno – pak tedy vězte, že Drakkar není jen slovo, ale symbol. Prvotně toto slovo znamená loď vikingských nájezdníků. Ovšem tito lidé nebyli jen drancíři, byli i obchodníci a kolonizátoři – přinášeli světlo poznání tam, kde byla tma nevědomí. I my se budeme snažit pomoci vám získat nové vědomosti či prohloubit si to, co již dlouho víte.

Jsme si vědomi toho, že se nám možná napoprvé nepovede udělat všechno dobře, proto vás prosím, pošlete nám své připomínky a návrhy na zlepšení a buďte si jisti, že my je promyslíme a pokud budou dobré, zařadíme je do dalších čísel, která budou vycházet vždy v intervalu dvou měsíců. Předpokládám, že o našem časopise budete moci diskutovat i v jedné sekci na RPG Fóru.

Nebudu vás již déle vysilovat, neboť vás čeká něco mnohem zajímavějšího, než má slova. Za sebe, redakci a autory článků vám přeji příjemné čtení a těším se v dalším čísle.

Roman „RomiK“ Hora

Zrada

Autor: Jaroslava „Tabytha“ Auterská

Zabušení na dveře ji vyrušilo z úvah. Pomalu zvedla své časem shrbené tělo a pomalým, nejistým krokem se šourala otevřít.

„Buď vítán, Colere, co tě přivádí?“ zaskuhrala havraním hlasem Rae a pustila přichozího do své polorozpadlé chatrče.

Její dům byl dříve mnohem stabilnější a vyzařoval příjemnou energii, ale dnes již domem prostupovala vlezlá pachů plesnivějícího dřeva, děravou střechou v několika místech zatékalo a slabý oheň nemohl místnost vytopit a zútulnit. Nad ohništěm visel kotlík a zbytek místnosti byl vybaven už jen stolem a dvěma židlemi. Odtud vedly jedny dveře ven, druhé do spíže a třetí do místnosti, kde Rae přespávala.

„Potřebuji další věštbu, musím vědět, zda není moje ani starostova moc něčím ohrožena. Musím vědět, co přijde dál,“ odpověděl konečně Coler, pravá ruka starosty města, které leželo asi třicet minut rychlé chůze od Raeiny chatrče.

„Jak ráčíš, posad' se,“ vybídla ho Rae a sama se pomalu sunula ke dveřím do spíže, kde měla schované všechny věci, které používala pro věštění čehokoli, co si zákazníci přáli slyšet. Její seschlá ruka, která se svou kůží podobala kůře olší, uchopila křišťálovou kouli. Poté se doploužila zpět a těžce usedla na židli naproti Colerovi. Soustředila se nejen na Colera, ale také na starostu Delgana. V kouli se objevila růžová mlha a najednou se v jejím nitru začaly odvíjet obrazy, které viděla nejen Rae, ale také Coler.

Jako první uviděl Coler ženu. Nádhernou. V dlouhých blankytných šatech, které jí volně splývaly ke kotníkům a byly přepásány tenkým zlatým řetízkem zdobeným safíry.

S kaštanovými vlasy spletenými na temeni a překrytými hedvábnou sítkou v barvě šatů. Svoji ženu! Zmateně se podíval na Rae.

„Jsou to události, které přijdou během příštích měsíců,“ zašeptala a tajemně se usmála téměř bezzubými ústy.

Coler sledoval dál.

Clara stoupala po nějakém temném schodišti do věže, na každé podestě hořely louče, ale většinu cesty ji obklopovala mihotavá tma. Po chvilce vystoupala až na vrchol a otevřela těžké dubové dveře. Světlo z místnosti dopadlo na její postavu a Clara stanula tváří v tvář starostovi Delganovi. Chvíli na sebe hleděli a poté oba rychle překonali vzdálenost, která je dělila, a Delgano sevřel Claru v náručí.

„Musíme něco udělat, takhle již nemůžeme pokračovat,“ řekla po chvíli Clara.

„Máš pravdu, je zde jedno řešení. Nejprve se ale musíš rozhodnout, zda chceš zůstat se svým manželem, nebo jestli chceš být raději se mnou, od toho se potom vše odvine.“

Po těchto slovech Delgano odstoupil od manželky muže, který ho stále považoval za

přítele a spojence. Díval se z okna a poskytl své milence čas na rozmyšlenou.

„Chci tebe, s Colerem už je to jen oficiální vztah,“ pověděla mu po chvíli.

„Dobře, má milá. V tom případě musíme vymyslet způsob, jak se tvého muže zbavit.“

Obrazy v kouli zmizely a objevila se opět růžová mlha, která chvíli houstla a poté se rozplynula a před očima šokovaného Colera a staré čarodějky se odehrával příběh dál.

Coler seděl v jídelně a pochutnával si na večeři. Naproti němu seděla jeho manželka Clara a jemně se na něj usmívala. Po Colerově pravé a levé straně seděli jejich dva dospívající synové. Coler byl ten večer netradičně zamyšlený, trápily ho otázky týkající se jeho zdravotního stavu. Byl poslední dny slabší, těžko se mu dýchalo... Napil se vína, aby zahnal chmurné myšlenky, a snažil se soustředit svoji pozornost na škádlení a popichování svých synů. Ale připadalo mu, že v místnosti je čím dál tím větší horko, před očima se mu dělaly mžitky a křeče mu svíraly žaludek. Zamrkal, aby zahnal další nápor nevolnosti, a znovu se napil vína. Nevolnost se však stupňovala.

„Colere, drahý, není ti nic?“ zeptala se s obavou Clara.

„Ne, jsem v pořádku,“ řekl Coler a postavil se. V tu chvíli se mu podlomila kolena a padl na zem. Synové vyskočili ze židlí a přiběhli k němu, Clara zavolala služebné...

Obrazy se opět rozplynuly, křišťálová koule se zamlžila a poté mlha zmizela, už odmítala mluvit dál.

„Otráví mě? Má vlastní žena a můj přítel?“ zavrtěl nevěřičně hlavou.

„Ještě není pozdě,“ zaskuhrala Rae. „V tuhle chvíli je Clara pořád ještě tvá věrná žena a Delgano tvůj přítel, můžeš všechno zastavit, změnit.“

„Jak?“ zeptal se prostě, načež se Rae zvedla a pomalu se šourala do spíže. Z jedné police něco vzala a ploužila se přes místnost zpět. Když došla ke Colerovi, položila před něj na stůl dýku s ozdobnou rukojetí...

„Zabij ho, jinak tě připraví o lásku i o život,“ řekla temně a její hlas se naplnil záští.

Coler sebral dýku ze stolu a beze slova odešel z místnosti.

„Nedovolím ti, abys mi zničil život.“

„Ale Colere, já nechápu, o čem to mluvíš!“ Ale bylo již pozdě, Coler mu zabodl dýku přímo do srdce a opustil potměnou paseku, na které právě umíral jediný přítel, kterého kdy měl.

Rae se dívala na tuto scénu ve své křišťálové kouli a hlasitě se smála svým krákavým smíchem.

„Děti platí za hříchy svých rodičů, Delgano. Tvoje matka mě připravila o muže, já

teď její dítě o život rukou přítele.“ A dál se smála svým nenávistným krákavým smíchem.



Lupič

Autor: Pavel „Viking“ Lešetický

Bylo to dávno, popravdě velmi dávno, tak dávno, že již není žádné písemné památky, jež by tuto skutečnost pamatovala. A přeci teď taková památka vznikne. Poslední hodinka nejlepšího lupiče, co kdy žil. Ale jak tomu bývá, čas vždy vše pohrbí a vzpomínky vyblednou, ale našťastí ne úplně. Vždyť je tomu přes 500 let, kdy lupiče pronásledovali tlupy námezdných lovců a těch nejlepších stopařů, aby ho usmrtili za četné loupeže, vpravdě vždy velmi slavné. Odměna na jeho hlavu už dosáhla výše bohatství menšího království. Jednou, bylo to koncem zimy, kdy na naň pronásledovatelé zle dotírali (to víte, čerstvý sníh je pro štvance mor), už nemohl dál. A přitom chybělo tak málo. Přesněji dvě míle a schoval by se s určitostí v blízkém městě a tam přečkal do první oblevy, která musela přijít nejpozději do týdne. Leč nestalo se tak. Byl již unaven životem a tak byl dostižen a zahrán do pasti u páru nevelkých balvanů na kraji hluboké rokle, kudy tekla říčka do blízkého města. Byl v pasti, a odevzdán osudu. Cítil, že dnes je jeho poslední den pod tímto sluncem. Ale život to byl krásný, vždyť mu táhlo na šedesátý rok života, vlastně mu právě došlo, že dnes má narozeniny. A dostane vážně pěkný dárek – SMRT. Vlastně to nezní tak strašně, když se to vysloví. Jediné, čeho litoval, bylo, že nikdy nevěřil v žádného boha, mohl by mít teď nějakou útěchu, třebaže falešnou. Když se mu tyto myšlenky honily hlavou pečlivě si připravoval svoje zbraně na poslední zoufalou obranu. Měl u sebe všehovšudy svojí věrnou kuši s dvanácti šipkami, krátký meč, dýku a dvě hvězdice. Lovců bylo nejméně třicet a byl obklíčen. To znamenalo, že neměl pražádnou šanci, i kdyby každá rána byla smrtelná. Lovci se drželi mimo dostřel. Rozestavěli se do půlkruhu kolem chabé skrýše z balvanů. Z kruhu lovců náhle vyšel vysoký elegantní muž, který byl podle držení těla nějaký urozený šlechtic. Šel směrem k malému smířenému hobitovi a zastavil se deset metrů od balvanů.

„Zdravím tě velký Lupiči, ani nevíš, jak jsem rád, že se setkáváme po tak dlouhé době tváří tvář.“ Hobit vylezl zpoza balvanu, poklonil se a pravil: „I mne těší ctihodný princí velkého říše. Doufám, že nejsi pohledem ne mne zklamán.“

„Spíše překvapen malý velký hobite, čekal jsem někoho více, více...“

„Skvostnějšího?“

„Ano to je to slovo.“

„Perla je také v ošklivé skořápce, možná proto jsem byl tak úspěšný.“

„Možná,“ připustil princ, „ale teď nastal konec, vzdej se nebo tě zabijeme.“

„Lepší padnout v boji, než se houpat na šibenici, jako každý druhý kašpar. Ale splň umírajícímu jeho poslední přání. Zaútočte, až bude slunce nad námi a zvony ve městě budou být poledne, dnes mám narozeniny a chci se ještě naposledy najíst a rozloučit se, se sluníčkem a oblohou.“

„Tvé přání je mi rozkazem,“ princ se poklonil, otočil a vrátil se do kruhu lovců, kde začali probírat nejlepší taktiku na lupiče. Nikdo nechtěl, teď na konci honu, zemřít. Hobit

spokojeně seděl na kraji rokle a dívaje se po obloze pojídal chleba se sýrem a zapíjel to vydatnými doušky vody ze své čutory. Když se blížilo poledne, hobit se opět schoval za balvan, přivázal k rukojeti dýky opatrně zrcátko a drže ji za čepel díval se zpoza balvanu na postavení lovců. Přitom dával pozor, aby neházel prasátka. Taktika byla jasná. Polovina mužů se bude přibližovat kryta štíty a zbytek bude jeho skryš zasypávat střelami, aby nemohl vykouknout a vypálit ze své obávané kuše. Ale nevěděli, že hobit měl celé postavení lovců v paměti. Když začali ve městě odbývat poledne, hobit jen zavřel oči a nechal se plně ovládat jen svým vnitřním zrakem. Co se odehrálo poté bylo dílem snad minuty. Před balvany se v různých vzdálenostech svíjelo v bolestech a agónii dvanáct lovců, kteří se snažili prorazit si cestu krytí clonou šípů od svých kolegů. Zbylí ustoupili. Ale ani hobit nebyl bez zranění. Jeden šíp mu projel skrz naskrz pravou částí hrudníku, další byla pak v levém rameni, dva v levém stehně a šípem odražený kamínek z balvanu připravil hobita o vidění na levé oko. Hobit se jen usmíval, naposledy zavřel oko a překulil se přes okraj rokle....



Rituální dýka – Martin „Wan-To“ Majer

Stolní RPG online

Autor: Filip „Gran“ Randák

Dá se spolehlivě říci, že s nástupem osobního počítače – a tedy i her na něm – se pojem „RPG“ stal známým pro mnohem širší komunitu, než jak tomu bylo do té doby. Počítačová RPG (dále CRPG) však nesplňovala, nesplňují a nejspíše ještě dlouho nebudou splňovat představy hráčů starých dobrých „papírových“ her, tedy těch, kterým nebyl pojem RPG neznámý ani před příchodem počítačových her.

Jak to ale dopadne, když i takový hráči usednou před obrazovku monitoru s chutí zahrát si to, co doposud hráli?

Jak jsem již zmínil, s příchodem osobních počítačů se brzy objevily i RPG počítačové hry. Takové však byly povětšinou založeny na vybíjení jeskyň a hromadění pokladu – ano, i takto se stolní RPG někdy hrají, ovšem styl hry některých hráčů je od tohoto diametrálně odlišný. Na poli tzv. single-playerovek se tedy stolní hráči nevyřadí.

Ale co možnosti internetu? Ano, v době, kdy píšu tento článek, hraje jednu online RPG hru (dále MMORPG) kolem sedmi miliónů hráčů – a přitom je to jen polovina z celkového počtu hráčů, kteří hrají tento druh her.

Ovšem, i takové hry jsou většinou o vybíjení a hromadění silných předmětů. Ve hře často padají slova, která by „správná postava“ nikdy neměla vyslovit.

Dobře, tak zatím to vypadá, že klasický hráč stolních RPG má smůlu – nikde se nemůže vyřadit se svou postavou, nikde se do své role nemůže vžít a zažívat skvělé a realitě podobné zážitky s ostatními hráči. Jedinou možností je klasický styl – jednoduše se sejít u někoho doma a odehrát několikahodinové herní sezení. To je však velmi časově náročné a jsou lidé, kteří by chtěli hrát, ale prostě ze svého času neutrhnou více jak 3 hodiny, ze kterých by padla jedna na cestu za herním sezením, druhá na cestu domů.

Takže to vypadá na konec „pořádného“ role-playování.

Opak je však pravdou.

Před více než čtyřmi lety se objevil člověk. A ten člověk měl nápad.

Uvědomil si to, o čem jsem výše psal, a rozhodl se dát časově neflexibilním RPG hráčům možnost užívat si svůj koníček dál a dál. A to přímo z tepla jejich domovů.

Neřeknu vám jméno toho člověka, ale ten, kdo ho z RPG online scény zná, ho zná pod jménem „jilm“ (úmyslně s malým j).

A jak to bylo dál? jilm sehnal programátora a sdělil mu svůj nápad. Společně pak vytvořili prototyp online herny, tehdy zaměřené jen na hraní Dračího Doupěte. Hernu nazvali Aragorn a vzhledem ke krátkému trvání a rychlému přechodu na lepší verzi – souvisejícím s nalezením dalšího programátora, Edwina (nominativ „Edwin3“) – se na ni

pohlíží jako na nultou verzi – A0.

Samozřejmě, nápad nezůstal utajen, a tak se jiná dvojice programátorů – Japan a Ami – rozhodli udělat to samé. Dokonce byli rychlejší – a tak o pár chvil dříve, než byl na svět vypuštěn A1 (Aragorn v. 1), byl již představen Abarin.

Oba servery poskytovali možnost hrát DrD a Aragorn měl i chat na pouhý pokec mezi hráči (na druhou stranu, Abarin byl dle mého názoru hezčí). Jak hra probíhala? Jednoduše – když se objevil nějaký PJ/Vypravěč/GM/DM (dále jen GM) a chtěl hrát, založil tzv. jeskyni. Jeskyně je speciální fórum určené k hraní – to probíhá snadno, hráči prostě píší to, co by v klasickém herním sezení říkali.

Výhody? Časová nenáročnost. Nevýhody? Hra připomínala (a připomíná) spíše společné psaní povídky než skutečné hraní, člověk se málokdy do hry vžil a hlavně – hraní se strašně táhlo, to, co by družina zvládla odehrát v klasickém sezení za pár hodin, zde mohlo trvat i měsíc. Ovšem, zdálo se, že to stojí za to, jak ukazovali sami uživatelé těchto serverů tím, jak se množili.

Mezitím, co se RPG online komunita postupně rozrůstala, došlo na Abarinu k hádce, která vyústila v rozchod obou programátorů. Abarin si ponechal Japan, zatímco Ami se vydal vytvořit vlastní hernu podle svých představ – a tak vznikl Andor.

Zatímco Abarin ve svém vývoji stagnoval a začal mít výrazné problémy s hostingem (a díky výpadkům i postupným odlivem lidí na bratrský Andor a občas i na Aragorn), kvůli kterému zavedl tzv. Bonusy (kdo zaplatí, může mít libovolný počet postav, kdo ne, může mít jen jednu) a Andor se také nijak výrazně nevyvíjel, vyšla další verze Aragornu – A2. K tomu došlo cca před dvěma lety.

Nyní odvráťme zrak od trojice AbAnAr (k tomuto společnému názvu pro výše zmíněné tři servery se vrátím později) do jiného koutu internetu. Zatímco totiž na sebe mezi Andorem a Abarinem někdo štěknul a Aragorn vedl s Andorem studenou válku, někde jinde se schylovalo k dalšímu rozdělení.

Pokud vím, došlo k tomu cca v době, kdy vyšel Aragorn 2. Dozvěděl jsem se to až nedávno na svém detektivním pátrání po RPG serverech a hernách a protože většina lidí se snažila mi vyhnout nebo mě prostě ignorovat, tj. neodpovídat na otázky, nemohu informace stoprocentně zaručit. Řeknu vám však, co vím.

Nevím, kdy přesně (ale asi tak rok či necelé dva po Abarinu), ale vznikla herna, která s AbAnArem neměla nic společného – Torch. Z doslechu vím, že se tam běžně hrálo, ale pak se programátoři rozhodli samotné hraní na Torchi zpoplatnit. To se nelíbilo jak několika programátorům, tak mnoha uživatelům – a tak přibližně v době vydání A2 vznikl server Immortal Fighters, v čele s Anubisem a Wandererem.

Ten sám měl také možnost finančních příspěvků, ale bylo možno hrát i bez nich. Politika herny tohoto systému byla o dost jiná, než u AbAnAru, (konkrétně zácvek GM pro zvýšení kvality jeskyní v herně) o výhodách a nevýhodách jednotlivých serverů se však budu rozepisovat níže.

Až do dnešní doby se už stali prakticky jen čtyři nové události, které podle mě stojí za zmínku. První z nich je vznik úplně nového serveru Dark Age, asi o tři roky mladšího, než je Aragorn či Abarin. Druhou událostí byl Japanův odchod z RPG online scény a zdání, že o Abarin se nebude mít kdo starat, nakonec se však Abarinu opět ujal Ami a své

mladší dítě – Andor – přenechal Eskelovi.

Třetí událostí byla výměna programátorů na Aragornu a následné vydání třetí verze tohoto RPG online serveru, která sebou přinesla mnoho nového – o tom však za chvíli.

A jako poslední událost si dovolím zmínit soutěž Miss AbAnAr, která proběhla nedávno. Mnoho slečen ze tří serverů (ano, i slušný počet dam hraje RPG), bylo jich přes 50, poslalo své fotografie a odpovědi na různé otázky a snažilo se zvítězit o titul Miss a Miss Sympatie. Vyhlášení vítězek proběhlo na PragoConu a vítězky dostaly dárky od časopisu Pevnost v podobě předplatného a samostatných výtisků Pevnosti.

Poslední událost zmiňuji hlavně proto, že je to dobrý krok k ukončení tiché nevraživosti mezi uživateli zmíněných tří serverů.

To by byla historie RPG online scény. Jistě zajímavá pro všechny, ovšem tomu, kdo by chtěl na RPG online scéně začít, nijak nepomůže s výběrem... proto si nyní řekneme, co jednotlivé servery nabízí. A hezky podle stáří:

Aragorn.cz

Možnost několika verzí stránek, možnost záložek v diskusích, Ajax chat (refresh v reálném čase) a možnost publikovat svou Fantasy tvorbu – ať již povídku, poezii či obrázek.

Pro hráče nabízí poměrně kvalitní jeskyně, neboť každé dobrodružství, které chce někdo založit, musí být posouzeno a schváleno k tomu určenými administrátory. Je možno hrát jak přes fórum, tak přes chat (ten nabízí rychlejší a napínavější hru, jeden z nejsilnějších zážitků v RPG hrách mám právě z jednoho půlnočního hraní po chatu), a kdo si chce hraní jen zkusit, ale nechce si zakládat postavu, může navštívit v seznamu obyčejných chatů tzv. Rozcestí, kam prostě vleze – a může začít hrát.

Malou nevýhodou je, že můžete mít pouze 20 záložek a 3 postavy/jeskyně, pokud si však zaplatíte, otevře se vám několik vychytávek a samozřejmě neomezené množství výše zmíněného.

Asi největší výhodou Aragorn.cz je, že sám systémově podporuje hraní dle libovolného systému pravidel, a to díky tzv. Open Role-Play, kde si GM může sám vytvořit atributy tzv. osobních deníků apod. Právě díky tomu si jediný on skutečně zaslouží titul „RPG online server“ – na ostatní by sedl spíše „DrD online server“ či „DrD online herna“.

Navíc, administrátoři Aragorn.cz pořádají, kromě obyčejných srazů, které pořádá snad každý ze serverů, také LARP akce.

Abarin.cz

Nabízí možnost záložek v diskusích a publikování vlastní tvorby. Pro hráče je zde pak nijak „nehlídaná“ herna (tj. jeskyně neprochází schvalováním). NeBonusoví uživatelé mohou mít jen jednu postavu/jeskyni, pokud si však zaplatíte, můžete mít dobrodružství neomezený počet. Zaměřen hlavně na DrD.

A nyní stručně výhody a nevýhody:

Aragorn.cz

- + Univerzální herna.
- + Poměrně kvalitní jeskyně.
- + Možnost okamžitého hraní.
- +/- Chat v reálném čase (ještě je potřeba ho doladit).
- + Možnost uveřejnění vlastní tvorby.
- + Výběr vzhledu.
- + Pořádání LARPů.
- + Možnost hrát libovolný systém.
- Čekání na schvalování (jeskyní/tvorby) je někdy na několik týdnů.
- Některé služby nejsou neomezené a pro absolutní podporu je potřeba si trochu připlatit.

Abarin.cz

- + Kvalitní hráči/GM.
- +/- Pouze pro DrD.
- Pro neomezené hraní je potřeba si připlatit.
- Absence chatu.

Andor.cz

- + Kvalitní hráči/GM.
- + Okamžitá pomoc, pokud jste se ztratili.
- + Výběr vzhledu.
- + Pořádání LARPů.
- + Vše je neomezené a zdarma.
- +/- Pouze pro DrD.
- Díky větvení diskusi a téměř absenci chatu se člověk hůře dostává do komunity (těm, co přišli pouze hrát, to ovšem nevadí).

Torch.cz

- + Mapa, po které se můžete pohybovat
- +/- Možno hrát jen tamější systém
- Vše je placené

ImmortalFighters.net

- + Vysoká kvalita jeskyní
- + Možnost mít gildu nebo být členem nějaké
- Trochu nepřehledné diskuse
- Jen jedna postava
- Absence chatu

Dovolím si dodat, že i na placených serverech – s výjimkou Torche – si můžete plnohodnotně zahrát, neboť politika programátorů bývá založena na tom, že kdo si zaplatí, má více, než ten, kdo nezaplatí, má méně.

Myslím, že po přečtení tohoto článku již máte slušnou představu o RPG online komunitě. Stále si nejste jisti, který server si vybrat? Já za sebe vám mohu doporučit Aragorn.cz, vyzkoušel jsem všechny servery (kromě placeného Torche), ale na Aragornu jsem byl nejspokojenější.

RPG online scéna nabízí skvělé řešení pro ty, co chtějí hrát klasická PnP RPG, ale nemají čas se se svou družinou scházet. Ať už si vyberete kterýkoliv server a vydržíte na něm těch pár prvních týdnů, než se aklimatizujete a dostanete se ke kvalitním hráčům, můžete si být jisti dobrou hrou a partou skvělých lidí, kteří vás rádi přivítají mezi sebou.

Hraní v době bronzové

Autor: Pavel „Goran“ Veselský

1. část – doba bronzová obecně

Většina fantasy prostředí se podobá středověku a když je nějaké RPG situované do minulosti, je středověk také častou volbou. Na druhou stranu může být zajímavé vyzkoušet nějaké starší období, třeba dobu bronzovou.

Nejspíš se bude jednat o starověké prostředí jako je starý Egypt, městské státy Sumerů nebo Řecko mykénského období, ale hrát se dá i v barbarské střední Evropě, i když o ní není tolik známo a mnohé bude třeba si domyslet. Samozřejmě nesmím zapomenout na fantasy světy inspirované tím prvním i druhým, ale třeba i vzdálenějšími kulturami doby bronzové, jako jsou třeba američtí Aztékové. V tomto článku si řekneme něco o tom, jaký má odlišná technologie vliv na život lidí, ale i o tématech s technologií nesouvisejících, pro atmosféru však klíčových – například o mytologii, společnosti a zvycích lidí z kultur doby bronzové.

V sekci Doplnky je příloha k tomuto článku – popis nejpoužívanějších bronzových zbraní.

Tajemství bronzu aneb technologie v době bronzové

Lidé vyráběli nejrůznější výrobky už od pradávna a minimálně od neolitu je prokazatelný vznik řemesel, například hrnčířství nebo výroby kamenných štípaných nástrojů a zbraní. Tato řemesla však po určitém zaučení dokázal (alespoň na základní úrovni) provozovat každý, takže nebyla velká poptávka po specializovaných hrnčích či výrobcích pazourkových nožů. Specialisté buď neexistovali (v menších komunitách), nebo jich bylo málo a příležitostně se živili i jinak. První řemesla vyžadující plnou specializaci vznikla až s nástupem bronzu.

Práce s kovem byla o poznání náročnější než například výroba keramiky. Ruda se musela vytěžit, pak se z ní složitým způsobem získával kov, a surový bronz se tvaroval do konečné podoby litím a následným vytepáváním. Natěžit surovinu dokázal leckdo, ale následující dva kroky vyžadovaly roky tréninku.

Není divu, že v mnoha kulturách bylo kovářství považováno za něco magického (podobně jako stavba domů či výroba lodí, tedy jiná důležitá řemesla vyžadující určitou míru specializace).

Z bronzu se vyráběly nejrůznější nástroje – v podstatě se podobaly těm středověkým. Bronzové nástroje se ale objevily až po mnohem prestižnější kategorii předmětů – po zbraních.

Z bronzu se vyráběly hlavně hroty kopí a šípů, sekery a sekeromlaty, dýky a krátké

meče. Bronz má sklon se ohýbat a od určité velikosti se může ohnout vlastní vahou, proto dlouhé (nad cca 60 cm) meče či příliš těžké sekeromlaty nebyly v boji použitelné. V některých kulturách se takové „zbraně“ vyráběly, ale jen jako symboly moci či votivní dary bohům. Meče sloužily převážně k bodání – sekání totiž čepel namáhá mnohem víc než bodání. Zásadně se nekrylo ostřím – to by vedlo ke zničení meče. K obraně sloužil hlavně štít.

Ve srovnání s málo kvalitním železem je bronz s velkým podílem cínu (nad 10%) srovnatelně odolný, ale na rozdíl od železa se méně láme a více ohýbá, proto se snadněji opravuje. S kvalitní ocelí (například damascénská či toledská ocel ve vrcholném středověku) se však co do pevnosti nemůže srovnávat.

Kopí a šípy se podobaly těm pozdějším. Sekery mohly být buď klasické s rovným topůrkem, nebo mohlo být toporo vyrobené z kusu dřeva s větví vyrůstající přibližně v pravém úhlu, a kovová sekera se připevňovala na zbytek této větve provazem a lepidlem ze smůly.

Sekeromlat je sekera kombinovaná s něčím dalším – na jedné straně je sekera, na druhé koule určená k drtivým útokům, bodec či čepel. Některé typy sekeromlatů byly ryze ceremoniální, jiné mohly být velmi nebezpečné.

Vedle bronzových zbraní a nástrojů se používaly i jejich obdoby z kamene či organických materiálů – kamenné palice (bulavy), sekery či sekeromlaty, pazourkové či kostěné nože, kopí s hroty z kosti nebo nějakého dobře štípaného kamene a dřevěné kyje, hole a oštěpy. Rozšířené byly střelné zbraně – praky a luky. Z luků se střílely šípy s bronzovými, kostěnými, kamennými nebo obsidiánovými hroty.



Čím se proti těmto zbraním válečníci chránili? Nejběžnější ochranou byl štít, zpravidla dřevěný potažený kůží nebo okovaný bronzovou puklicí. Relativně běžné byly i kožené štíty nebo bronzové štíty potažené na vnitřní straně kůží. Podobně jako v případě zbraní, i bronzové štíty byly srovnatelné s těmi vyrobenými z málo kvalitního železa. Vzhledem k nižší průraznosti bronzových zbraní bronzový štít vyztužený několika vrstvami kůže poskytoval dostatečnou ochranu.

Zbroje nebyly tak rozšířené. V subtropických oblastech se zpravidla moc neujaly (vzhledem k vedru nebylo moc příjemné je nosit), snad kromě pancířů z tvrzené látky (tzv. linothorax). V chladnějších oblastech převažovaly kožené zbroje či obdoby středověkých prošívanic. Bronzové pancíře a přilby byly relativně vzácné, ale známé – mohli si je dovolit jen někteří profesionální válečníci (podobně jako železné pláty ve vrcholném středověku). Proti krátkým mečům a dýkám a běžným úderům kopí mohl takový bronzový prsní plát chránit dostatečně. Proti silným úderům nebo těžším zbraním (sekery, sekeromlaty) taková zbroj asi dokonale nechránila, ale útok zbrzdila – zpravidla dost na to, aby zasažený přežil. Ochranu pochopitelně zvyšovaly prošívanice, které se pod

takovými zbrojemi aspoň v některých případech nosily.

Mezi nebem a zemí (náboženství a magie)

Ve všech starých společnostech lidé věřili, že svět je ovlivňován mnohými silami, které bychom dnes označili za nadpřirozené (tehdejším lidem však možná přišly úplně přirozené). O osudu rozhodovali bohové, ale kdo znal příslušné rituály, mohl jim fušovat do řemesla nebo dokonce ovlivnit jejich vůli. Nebo tomu alespoň lidé věřili; magie v našem světě je na rozdíl od té známé z fantasy velmi subtilní a nenápadná, a většinou pracuje na principu autosugesce. Za magii však byly také považovány mnohé metody, které dnes považujeme za výdobytky vědy. Různé magické/pověrečné praktiky provozoval skoro každý; existovali však profesionálové – šamani, kouzelníci, věštcí apod. V mnoha případech patřili tito jedinci mezi kněžstvo. Čarodějové a čarodějky neměli život lehký – lidé se jich zpravidla báli a pokud takový magik selhal, mohl se strach změnit v nenávist vedoucí k zlynčování nebohého čaroděje.

Už jsem naznačil, že s magií úzce souvisela víra v bohy a duchy a jejich uctívání. V pravěku či starověku neexistovali ateisté; v nějakou vyšší moc věřil každý.

Monoteismus v té době byl výjimkou – většina společností uctívala celý pantheon bohů. Ten mohl být velmi rozsáhlý – třeba staří Egypťané znali asi dva tisíce bohů a státy blízkého východu za nimi moc nezaostávaly.

Vedle bohů existovali i různí méně významní duchové – duše předků, starých stromů či magických amuletů (dobrým příkladem je Kaptahův chrobák z Egyptana Sinuheta).

Mezi uctívači jednotlivých bohů v rámci pantheonu mohla existovat určitá rivalita (podobná jako např. mezi mnišskými řády ve středověké Evropě), ale jen málokdy propukalo otevřené nepřátelství. Většina lidí uctívala (alespoň částečně) všechna božstva daného pantheonu – roztržky mezi takovými kulty by byly pro kněze nevýhodné, protože by nejspíš přišli o značnou část věřících (o většinu těch, kteří hodnotí „nepřátelského“ boha lépe).

Obraťte se na moudré (doporučená literatura, odkazy)

Malina, Malinová: Vzpomínky na minulost – poměrně čtivé pojednání o archeologických experimentech. Doporučuji všem zastáncům realismu v RPG i zájemcům o poznání minulosti. Bohužel, některé údaje jsou zastaralé

K bronzovým štítům je zde odkaz na diskusi o jednom relativně novém experimentu (v angličtině):

<http://forums.swordforum.com/showthread.php?threadid=21752>

Pro hlubší poznání mytologie doporučuji zejména dílo Mirei Eliadeho.

Na barikádě

Autor: Roman „RomiK“ Hora

„Chtěl bych vám říct jen pár slov. Jen několik. Na světě existují systémy. Jsou různé, nejrůznější. Věřte mi, že jen jedna hra, jeden systém je ten nejlepší. Náš systém je, byl a bude nejlepší. Jeden systém, jedni hráči, jedna komunita!!!“ tak pravil systém H-.

Tak by pravil blbec s velkým B. Na trhu je k dostání spousta herních systémů. Domácích i zahraničních. Komerčních i zdarma. Všechny jsou jiné a všechny jsou pro někoho dobré a pro jiného špatné.

Kde však je ta hranice, která ze systému dělá dobrou hru a nebo naopak hru špatnou? Kdo to může rozsoudit? Má pravdu člověk, který propaguje svoji hru, protože je nejvíce rozpracovaná, protože má mnoho doplňků? Nebo má pravdu ten, který svoji hru hraje pro radost a zábavu z ní vycházející? To jsou složité otázky a my si na ně zkusíme odpovědět. I když se nám to asi nepovede, hlavní je si o tom alespoň popřemýšlet. Tento článek nemá být návodem jak určit nejlepší hru, ani o tom, jak si nejlepší hru vybrat, ale o tom, zda má smysl hádat se o tom, která hra je nejlepší a která naopak nejhorší.

„Hráči systému H- jsou všude, je jich stále více a více. Musíme proti nim zakročit, jinak je naše hra C+ ztracena. Mám nápad, zakročíme proti nim tak, že budeme plivat na jejich hru jako oni na naši. Vždyť, naše hra je to nejlepší, ostatní není nic.“

Situace na různých diskusních fórech, v různých herních komunitách připomíná občas bitevní pole, kde váhu mají jen argumenty o tom, která hra je lepší. Slova, vypálená jak kulky, jedněm působí radost a druhým bolest, stejně jako ve válce. Ať už jsou tyto argumenty scestné či pravdivé, hlavně že hráčům jednoho RPG dají pocit vítězství a triumfu nad hráči jiného RPG. Ten pocit je ovšem jen na chvíli, než hráči jiného systému přijdou s vlastním pádným argumentem.

Avšak, má cenu se hádat o tom, která hra je lepší? Která je horší, kterou nemá cenu hrát a kterou by naopak měli hrát všichni?

Co je základním stavebním kamenem všech roleplayingových her? Vždycky jsem měl za to, že je to zábava. Na těchto hrách mě nejvíce baví několik věcí – mohu tvořit zajímavé příběhy, mohu se sejit s přáteli a ještě si s nimi užít spoustu zábavy. Když jsme hrávali Shadowrun, bavili jsme se a bylo nám jedno, že nemáme žádné další doplňky ke hře. Když jsme hráli Dračí Doupe, bylo nám jedno, že ten systém má nedostatky, bavili jsme se. Mohl bych pokračovat dál a psát o tom, jak jsem hrál DnD 3.5e a nebo jak hraji DrD+, ale podle mě to nemá smysl, ať jsem hrál jakoukoliv hru, bavil jsem se a to je hlavní. Pokud jste se u hraní nějaké hry nebavili, někde jistě byla chyba. Ve hře? Nebyla spíše v lidech, se kterými jste tenkrát hráli? Co je ohebnější? Pravidla či lidé, se kterými hrajete?

Byly doby, kdy jsem neměl internet a tak jsem si myslel, že existují pouze dvě hry – Dračí doupe a zmiňovaný Shadowrun. Věděl jsem i o tom, že existuje nějaké Dungeons

and Dragons, ale to bylo vše. Dostal jsem internet a rozběhl se do hlubokých vod diskusních serverů o RPG. A hle, zjistil jsem jak jsou tyto vody kalné.

První, co mě přivítalo byly spory o nejlepší systém. Dlouho jsem tomu nerozuměl – je to opravdu míněno vážně? Ti lidé si musejí dělat legraci. Až pak jsem zděšen musel konstatovat, že je to opravdu tak – oni to myslí vážně.

I já mám svoji oblíbenou hru a jsem schopen ji bránit do poslední kapky krve proti jiným hrám. Ale vím, že nemám právo někomu říkat, že jeho hra je špatná. Pokud hra někomu poskytuje zábavu a hraje jí, nemůže být špatná. Je to stejné jako s herními styly. Na jednom internetovém fóru jsem pročítal diskuzi o tom, zda herní styl nazývaný Hack and Slash je plnohodnotný či nikoliv. Spousta diskutujících napsala, že to je rozhodnutí každého, aneb proti gustu žádný dišputát. Nelze tohle pravidlo vztáhnout i na PRG hry?

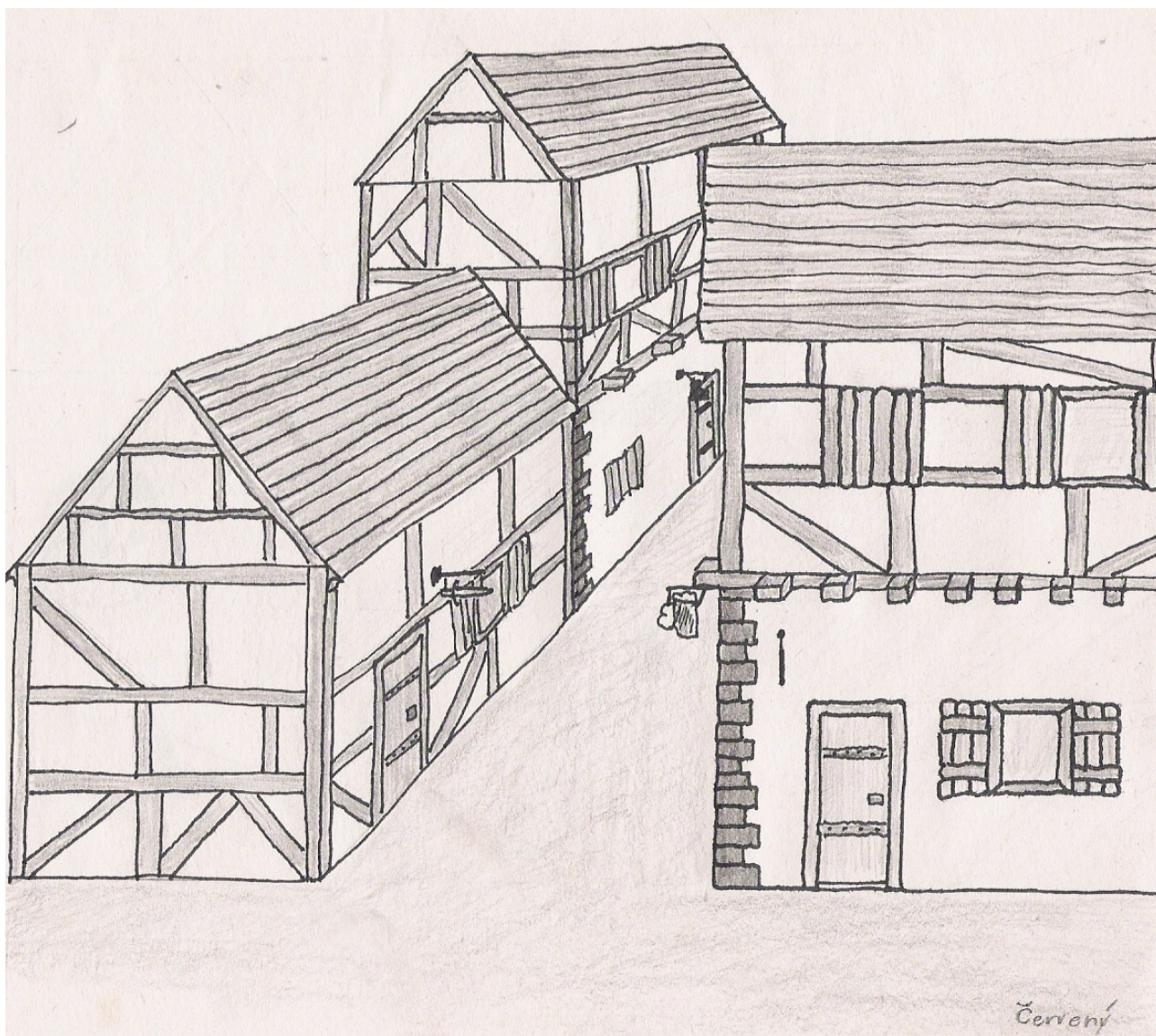
Existují hry, které se hrají především pro svoji atmosféru. Existují hry, kde se hráči stávají bájnými hrdiny či zrobotizovanými nadlidmi. Každá z těchto her baví někoho jiného. Tito lidé se mezi sebou nemusejí dostávat do sporu tak často, jako lidé, kteří hrají jinou hru stejného žánru. Ano, nemějme strach tyto dvě základní herní odnože (hry) pojmenovat: Dračí doupě/Dračí doupě plus a Dungeons and Dragons 3.5e/ Advanced dungeons and dragons. Ještě dnes mi zůstává rozum stát nad tím, jak se obě komunity do sebe dokáží pustit (Technická poznámka – v žánru klasické fantasy jsou ještě další hry, aktuálně je na Advanced Dungeon and Dragons postaven Open Game Licence, zvaný OSRIC, což je renesance ADnD v rukách malých firem, ale kromě toho tam ještě existují hry jako Castle & Crusades, Fireborn, Talislanta, Earthdown, Hackmaster, GURPS Fantasy a celá plejáda dalších, včetně d20 odnoží jako jsou třeba Iron Heroes, Arcana Unearthed/Evolved, Iron Thrones a podobně. Nesmíme ani zapomenout na české Hrdiny Fantasy a podobné drobnosti. Tyto hry nejsou tolik rozšířené jako ty zmíněné v hlavním textu). Sám se snažím zůstat stranou a obě hry soudit stejně, ale ne vždy to jde. Některé argumenty jsou tak hloupé a nebo špatně postavené, že si člověk musí rýpnout.

Většina RPG her je hrána pro zábavu. Každého baví něco jiného – boj, smlouvání, vyjednávání, herecké vystoupení. Česká republika již není tak chudá na různé články obsahující teorii RPG. A přes to všechno se spousta lidí dokáže hádat o hloupostech, o výhodách jedné hry nad druhou. Stále můžete slyšet argumenty: „Tahle hra je více akčnější.“ „Tahle hra obsahuje více textů na podporu hraní rolí.“ „Tahle hra je lepší, protože není česká.“ „Tahle hra je lepší, protože je česká.“ A podobně.

Díky těmto a podobným sporům a urážkám opozičních her dochází jen a jen k jednomu – tříštění celé RPG scény. Každý si hrabe na svém písečku, zásobuje svoji komunitu a ostatní zvysoka přehlíží. Nevýhodou je, že materiály, které by pomohly všem hrám jsou hlídány jako oko v hlavě a když si je hráč „nepřátelské“ hry vypůjčí a použije pro vylepšení své hry, ihned je označen za plagiátora a je kamenován.

Kdyby se všichni, kteří mají chuť se jen hádat, raději věnovali kreativnější činnosti, než jen hloupému vymýšlení argumentů, proč je hra, kterou hrají lepší než jiné, bylo by nám dobře. České ruce i mozky jsou zlaté, důkazem toho jsou vědecké vynálezy,

zlepšováky a mnoho dalšího, proč tedy český talent nevyužít ke zdokonalení RPG her jako takových, místo dělání si neustálých nepřátel a depresí z toho, že hra, kterou hrají je tou nejhorší?



Město – Jakub „Dukolm“ Červený

Láska lesa

Autor: Julius Štěpán „Kin“ Karajos

Kdo se bojí, ať nechodí do lesa.

– staré lidové přísloví.

Toto je dobrodružství pro jakýkoliv fantasy svět, svět, kde funguje magie a který obývají bájní tvorové. O jednom z nich to také bude. Je to dobrodružství o jedné malé lži, která málem zavinila katastrofu. A nebo ještě zaviní, ale to už bude záležet na Tvé družině.

Toto dobrodružství je určeno pro jakoukoliv družinu jakékoli síly, ale lépe by sedlo nějaké slabší, začínající družině, nebo už mírně protřelým dobrodruhům.

Začnu základním popisem situace, poté zde nastíním časovou osu, jak to asi šlo za sebou, a pak začnu s popisem scén a lokací. Nakonec přijde závěr a popis cizích postav.

Jak, kde a co?

V popisu budu počítat s tím, že se dobrodružství bude odehrávat v zimě, ale není to nutností.

Celé dobrodružství se bude odehrávat na sídle bohatého obchodníka s koňmi, elfa Leimiena. Bude trochu víc mimo civilizaci, tak čtyři až pět dní pěšky od nejbližšího lidského (elfího, trpasličího, vždyť to znáte...) osídlení. Opodál je les.

Je to velké sídlo s několika budovami pro sloužící, hlavním domem, stájemí a výběhem.

Leimien, majitel sídla, má syna Aliema. Jeho manželka mu zemřela před osmi lety.

Dobrodružství začíná tím, že mladý Aliem se vydá do lesa a tam potká dryádu, neskutečně krásnou, a ta ho okouzlí, aby se do ní zamiloval, a nebo se do ní opravdu zamiloval a ani nemusela použít žádná kouzla. Jeho otec v tom zpočátku nevidí nic špatného, sám jednou býval mladý. Ale jednoho dne mu jeho podkoní Gregor řekne, že tu dryádu zná, že je to fúrie, která jeho syna roztrhá na kusy, až si ho omotá kolem prstu, a nakrmí s ním svůj zlověstný strom. Otec se pokusí přesvědčit svého syna, ale pohádají se jako ještě nikdy předtím a Aliem uteče do lesa žít s dryádou. Otec, který je tímto vystrašen a bojí se o svého jediného syna rychle pošle pro nějaké dobrodruhy, aby dryádu odstranily a zachránily jeho syna.

Tak a teď do toho vejdou naši dobrodruzi.

Časová osa

Před příchodem postav

- Aliem se vydává do lesa. Potkává tam poprvé Aimelin, ducha lesa, dryádu, a zamiluje se do ní.
- Podkoní řekne panu Leimienovi pravdu o dryádě.
- Otec se pohádá se synem, syn mu uteče do lesa.
- Otec se snaží sehnat nějaké dobrodruhy.

Příchod postav

- Postavy se dovídají, o co tu jde.
- Návštava lesa.
- Goblini.
- Palouček.
- Návrat na sídlo, konec.

Co se kde dělo, děje

Úvod

Dobrodruzi mohou potkat pánova posla s žádostí o pomoc. Buď v hospodě, na cestě, nebo může zamířit rovnou za nimi, protože už jsou v kraji známí. Nebo jakkoli jinak se Ti to hodí nebo tě to napadne, milý PJ. Sdělí jim, že jeho pán Leimien potřebuje pomoci s unešeným synem a dobře postavám zaplatí. Předpokládám, že se vydají na místo, kam jim posel popíše. Posel vyrazí napřed, aby svého pána zpravil o tom, že našel hrdiny...

Panství Leimiena

Postavy přichází na panství obchodníka. Vévodí mu velká hlavní budova. Je kamenná s třemi patry. Okolo stojí několik budov, taktéž kamenných, ale menších, nejspíš pro služebnictvo. Vše je obehnáno menší kamennou hradbou. Vzadu jsou obrovské stáje a pastviny, tráva je na nich nádherná, jasně vidět, že to není jen pro nějaké krávy.

Přivítání postav

Postavy budou hned uvedeny do přijímacího sálu a tam s nimi ihned promluví Leimien. Vysvětlí jim situaci a nabídne odměnu. Ta by se měla pohybovat na průměrné výši jejich dosavadních odměn, radši i trochu výš, a nebo pokud by nechtěli peníze, může jim nabídnout, že jim prodá koně se značnou slevou (ta by měla být možná vyšší, než byla nabízená odměna, je to pro něj přeci jen výhodnější, než dávat peníze) za smrt té zrůdy (tohle řekni důrazně), která způsobila už tolik neštěstí. Dále jim popíše svého syna (naprosto perfektně, má výbornou paměť) a kde najdou dryádin les a ještě je pošle za podkoním Gregorem, aby měli její popis z první ruky, dryáda prý zabila jeho bratra Tomáše. Ještě jim zaručí, že cokoli budou potřebovat, tak jim to jeho služebníci vyplní. Ale

hlavní je, aby si pospíšili.

Dál už je na nich, co udělají.

Gregor

Starý podkoní Gregor prý viděl dryádu na vlastní oči, postavám se bude určitě hodit, aby se za ním vydali (skoro je donuť, je to velice důležité). Podkoní jim tedy povypráví svůj příběh.

„Jednou jsme byli s mým bratrem sekat v tom lesíku dřevo, normální zimní den jako je tento. Pokáceli jsme jeden stromek a nasbírali nějaké spadané větve. A pak jsme se přiblížili rovnou doprostřed toho prokletého lesíka. A stál tam obrovský strom, celý rudý jako krev, nebo západ slunka, když se probouzejí zplozenci temnoty. A stála tam ona. Nahá a se zelenou kůží, krásná ve své pekelné nahotě. Jenom něco řekla, zasyčela a vrhla se na nás. Její drápy povyroستly a zuby vycenila, že jí čuměly z huby. A ty oči, na ty nikdy nezapomenu! Rudé jako sama krev, kterou se živila, nejdřív se vrhla na mého bratra, zkusil se bránit, ale roztrhla mu ruku a zakousla se mu do krku, krev stříkala všude okolo a ona se smála! Sníh v lese se zbarvil krví a dostal růžový nádech. Roztrhala ho jako bestie a jeho roztrhané tělo dala pozřít tomu pekelnému stromu, proto byl tak rudý... Já neváhal a utíkal jako o život, nikdy jsem se tam už nevrátil, ale smrt Jonatána mě doteď trápí a ty noční můry mi nedají spát...“

Pokud si postavy všimnou, že řekl jiné jméno, než Leimien, tak jim řekne, že jeho pán se asi spletl a oni by si měli pospíšet, nebo pánův syn se nedožije rána...

Jsou tu dvě stopy, že lže (ano, lže!). Řekl jiné jméno, sám si ho nepomatuje, jeho paměť už mu tolik neslouží, naproti tomu Leimenovi slouží perfektně, takže není možné, že by si ho spletl...

Klidně jim ukáže, kde můžou najít nějaké náradí, pily, sekery, klíny apod. a popíše jim nejrychlejší cestu k Dryádcině lesu.

Bude je popohánět, aby nemohli jeho lež prohlédnout...

Cesta k lesu a goblini

Postavy se tedy nejspíš vydají k lesíku. Cesta jde ztuhla, je zapadaná sněhem a lesík je jasně vidět na obzoru, tak dvě hodiny pěšky a můžou tam být.

Je zima, boří se až po kolena a do toho začne padat jemný sníh. Už aby byli v krytu stromů. Brzo už se přibližují a pomalu jim začne docházet, že na tom lesíku není něco v pořádku.

Stromy nejsou zapadány sněhem a jakmile vstoupí do lesa, tak si všimnou, že všude jsou rozkvetlé květiny, stromy jsou úplně zelené a támhle je pěkný trs obrovských jahod! Zde jim může dojít další chyba v Gregorově vyprávění, říkal, že sníh se zbarvil krví a tady je jasně vidět že ani v takové zimě, kde jsou metrové nánosy sněhu, tady není ani jedna jediná vložka...

Chvíli se budou vláčet v němém úžasu lesem, vyplaší nějakou tu veverku, když se náhle s křoví ozve:

Stát, ahni kvok dál!

Ten hlas zní odněkud z porostu, šišlá a povídá dál.

Řekne jim, že dál nesmí, pokud neodloží všechny zbraně a dřevorubecké náčiní. Že jinak je k paní lesa nepustí. Postavy si za chvíli všimnou v podrostu nějakých malých humanoidů a chvíli na to z křoví vylezou goblini. Pět goblinů (nebo tolik, aby na jednu postavu byl vždy jeden), všichni ozbrojení, ale zbraně nemají vytasené. Možná nějaký ten krátký mečík nebo tesák, možná lehká kazajka či vydělaná kůže a krátký luk s pár šípy.

Tady záleží, jak se postavy zachovají, můžou to zkusit diplomatickou cestou a buď všechno odložit, nebo je zkusit nějak přemluvit, jsou dost neústupní, ale pokud se postavy budou chovat slušně a působit na ně férově, tak jim povolí jednu jedinou zbraň každému, ale ne sekeru nebo tak! Pokud budou postavy ještě trochu prohnané a vychytralé, může se jim povést pronést i jednu dvě zbraně navíc na družinu. Tihle goblini nejsou moc chytrí a dají se oblafnout, jsou poměrně důvěřiví a přátelští.

Pokud to zkusí agresivní cestou, tak ať je po jejich, goblini se do nich pustí, ale asi prohrají, měli by být slabší než družina, ale zabrat by jim měli dát. A ať pak počítají s tím, že stromy je budou šlehat do tváře, kořeny podrážet nohy, s Paní lesa (dryádou) se jim bude jednat o dost hůře a ptáci roznesou po všech lesích zprávu o jejich hanebném činu...

Tímto jsme se dostali přes jednu takovou malou překážku a dostáváme se na palouček s krvavým stromem.

Palouček Paní lesa

Postavy se po chvíli dostanou na palouček, který je celým středem lesa. Buď klidně, nebo s obtížemi (viz. Nahoře). Celý palouček je ohraničen přesně do kruhu takovými malými, ale výraznými oblázky a uprostřed paloučku stojí obrovský strom.

Velký statný dub, takový jaký jste snad ještě neviděli. Jeho listy jsou tlusté a sytě zelené a koruna obrovská, rozprostírá se skoro nad celým paloučkem. Jeho kůra je narudlá přesně jak popisoval Gregor. Chvíli čekáte, obdivuje tu sílu a nádheru toho stromu, ale nic zvláštního se zatím neděje.

Nech postavy chvíli zareagovat, co udělají, dryáda je sleduje ze stromu a čeká, co udělají, podle toho se k nim zachová, až vyleze ven. Taky to ovlivní jejich setkání s gobliny.

Jakmile se rozkoukají, tak ze stromu se najednou vynoří dívka, skoro jako by z něj vyrostl nějaký líbezný květ. Je úplně nahá, což by mohlo nějakým postavám možná vadit (některým spíše naopak, pozn. korektora), ale jak to tak vypadá, ona si to ani neuvědomuje. Jako by to pro ní bylo něco normálního. Muži jí mohou být okouzleni, ženy závidět její krásu.

Zeptá se jich, co tu chtějí, a promluví s nimi. Nepřízná možnost, že by Aliema mohla očarovat, bude jen říkat, že se milují. Může proti postavám argumentovat, že pokud je jiná jak ostatní, tak jí je snad odepřeno právo na lásku? A jen proto je označována za stvůru, která se všechny snaží zabít? Ale snaž se jí zahrát i tak, aby postavy mohli zůstat v pochybách, jestli mluví pravdu nebo ne. Aliema jim nebude chtít ukázat, neřekne proč, nebo jim bude tvrdit, že by jí ho vzali. Pokud ublíží stromu, třeba jen utrhnou lístek, uvidí,

jak sebou škubne a taktéž záblesk nenávisti v jejich očích, skoro jako by chtěla vycenit zuby a vrhnout se na ně. Bude jim říkat, ať se nedotýkají jejího stromu. Jakákoli magie čtení myšlenek na ni nebude úplně působit, třeba se dozví, že k němu má silné pouto, ale nebudou vědět, jestli je to láska či nenávist. Apod. Po nějaké době přemlouvání, pokud budou chtít vidět Aliema, tak jim slíbí, že ho přivede, ale ať nějakou dobu počkají a nevzdálí se od kruhu a ani ho nepřekročí směrem ke stromu a odejde...

Bude to trvat poměrně dlouho, třeba hodinu, zkus postavy vystresovat, ať si myslí, že odešla a že už se nevrátí, třeba udělají nějakou hloupost. A nebo se projeví správně a tu chvíli vyčkají a dočkají se. Pokud udělají nějakou hloupost, třeba že začnou sekat do stromu nebo odejdou, může se ještě zdržet a pokud by to bylo opravdu závažné (jako třeba že vezmou těžký meč a useknou stromu větev), může na ně vlítnout a pokusit se je zabít, ale po chvíli ji to přejde, protože ji zastaví šramot z lesa, kde se objeví Aliem.

Bude se chovat tak malátně, tak pomalu, ale klidně odsouhlasí, že se s nimi vydá k jeho otci a pokusí se ho přesvědčit. Pokud se jim to ale nepovede, tak že mu musí slíbit, že ho dostanou zpátky do lesa.

Aliem není malátný proto, že by byl očarován, ale měl jeden čaj, který uspává, proto to i Aimelin trvalo tak dlouho ho přivést a postavy můžou mít o důvod víc, že je očarováný...

Ještě by si postavám jako Vypravěč mohl říct, že Leimien jim slíbil odměnu za její zabití, ne přivedení syna zpátky (on jim ji dá tak i tak, ale ať váhají, jestli jí zabít nebo ne... přeci jen hodně věcí nasvědčuje tomu, že ho doopravdy očarovala, ale zase hodně věcí svědčí i proti...).

Tak a pokračujeme dál, pokud se postavám zdá, že jsou zde již hotovy, můžou se vydat zpět a pokročit dál. A nebo už skončit (viz. Konec č.1).

Zde je jedna taková menší volitelná scénka. Pokud to tvé postavy vyřešily mírovou cestou, ale prostě jim tu chyběl nějaký ten souboj, tak jim zde můžeš dát šanci. Ti goblini, které potkali, se ukázalo, že nebyli žádní ochránci lesa a služebníci dryády, ale sprostí zloději a vrahové. Zde se jim naskytla výborná šance, jak někoho okrást a nebát se o život, tak lstí z postav vymámili zbraně a utekli, zatímco postavy trávily čas pokecem s dryádou. Tak a teď co? Někdo si třeba teď nemůže dovolit nový meč, někdo tam měl dědictví po otci, o které nehodlá přijít. Takže se postavy vydají po stopách těch proradných goblinů a následně je po chvíli dohoní, přeci jen jejich malé nohy nejsou nejlepší pro běh ve sněhu a právě ve sněhu se ty stopy dobře hledají. Strhne se souboj. Goblini mají výhodu, že jsou teď dobře vyzbrojeni, zato postavy ne, takže by to mohl být obtížný souboj, ale ne zas tak, aby postavy zemřely...

Panství znova

Tak a dostáváme se znova na panství obchodníka Leimiena. Buď s jeho synem nebo bez.

Teď hlavně mají nejlepší šanci dozvědět se pravdu v Gregorově vyprávění.

Zastaví je nějaký sloužící zde a zeptá se jich, jaké že to je v tom lese? Protože tam ještě nikdo ze sídla prý ještě nikdy nebyl. Pokud mu řeknou, že tam byl Gregor a jeho bratr, tak

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

D
O
B
R
O
D
R
U
Ž
S
T
V
Í
 27

Je šíleně zamilovaný do dryády Aimelin.

Aimelin

Dryáda. Nádherná mladá dívka s lístky a květinami zapletenými do svých dlouhých vlasů a lehce zelenou pokožkou, což je dost dobře vidět, protože nenosí žádné šaty. Není na to zvyklá.

Je milou, ale k lidem (a spol.) nedůvěřivou bytostí. Proto se občas zachová tak, že je to může buď vystrašit, nebo znejistit, ale ona to nemyslí špatně. Jen byla vychovávána jinak než ostatní.

Je ztělesněním přírody a její esencí a proto se o ní stará, jen co jí síly stačí.

Pro ni nejdůležitější částí přírody je její strom, se kterým je spjata životním poutem a pokud se něco stane jemu, děje se to samé i jí. A hlavně se od něj nemůže vzdálit moc daleko. Nejdál tak pět hodin pešky.

Pokud se s ní postavy pustí do křížku, ať neočekávají lehký souboj. Je chytrá a ovládá nějakou tu přírodní magii, dokonce i jedno dvě útočná kouzla. A na její straně stojí les a vlastně celá příroda. Stromy budou postavám vadit v pohybu. Lesní zvěř se na ně bude bezhlavě vrhat a ona sama se může ztratit v podrostu, že ji nikdo nenajde...

Tak a to je všechno, doufám, že se vám to, co jsem napsal, líbilo a užijete si s tímto mým malým dílkem hodně zábavy.

*Duch Lesa nemůže zemřít. Vždyť on je sám život.
Je na něm, aby ho dával i bral.*

– Princezna Mononoke

První pomoc

Autor: Iveta „Morrack“ Mrázová

Zajištění základních životních funkcí

Dobrodruh Martin projíždí krajinou na svém věrném oři a ohlíží se po nějakém zájezdním hostinci. Žádný dům v okolí, ale co to leží támhle na mechu pod vzrostlou lípou? Martin přijíždí blíž. Ale ne, krásná dívka, celá bledá, jako by z ní vyprchal život. Co dělat? Vzpomíná, co ho učili ve vojenské škole.

1. Přesvědčit se, zda nehrozí jiné nebezpečí.
2. Oslovit, zatřást, když nereaguje.
3. Přivolat kolemjdoucí.
4. Nedýchá-li normálně:
 - a) Zajistit felčara (Volat 155 nebo 112 – v reálu)
 - b) 30 kompresí hrudníku (frekvence – 100 / min)
 - c) 2 vdechy
 - d) 30 kompresí
 - e) Stále dokola střídat komprese a dýchání, dokud se neprobere nebo nedorazí kvalifikovanější pomoc.

Martin přibíhá blíž.

„Slečno je vám něco? Haló probudte se!“ **zatřásl** s dívkou. Ale **nereaguje**. Nikdo nikde. Martin jemně **zaklání hlavu**. **Sleduje hrudník** jestli se zdvíhá, **poslouchá** u úst, neuslyší-li dech nebo jej neucítí na tváři. Dívka nedýchá.

„Haló, je tu někdo?! Pomóóoc!“ Nikdo neodpovídá. **Přikleká z boku** k tělu dívky. Pokládá jí **obě ruce přes sebe do středu hrudníku** a ve správné frekvenci stlačuje asi **do hloubky 4-5 cm**. Ví, že **nesmí ruce oddálit**, ale přesto musí žebra **úplně uvolnit**. Po čele mu stéká kapka studeného potu. Třicet. Znovu dívce **zaklání hlavu**. Svými ústy **dokonale obemyká** ta její a vpouští jí do plic dávku životadárného vzduchu. **Oddaluje svoji tvář** od její a **kontroluje**, zda se hrudník zdvihl a klesl. Pak znovu **vdechuje**. Slečna zatím nereaguje. Martin **znovu stlačuje hrudník a pak jí dýchá do úst**. Je už úplně vyčerpaný, když se dívka poprvé sama od sebe nadechuje a otevírá oči.

Upozornění: Tento článek v žádném případě nenahradí zdravotnický kurz. Redakce časopisu nezodpovídá za případné újmy na zdraví či majetku.

Zbraně a zbroje doby bronzové

Autor: Pavel „Goran“ Veselský

Nebudou zde popsány všechny zbraně doby bronzové, nýbrž jen ty, které se výrazněji liší od těch železných. Kopí, kyje, dýky, hroty běžných šípů nebo štíty byly se středověkými srovnatelné (ve hře při nejhorším dostanou drobný postih na průraznost/ochranu, pokud jsou nasazeny proti zbraním z kvalitní oceli). Třeba bronzové meče se však liší poměrně výrazně, a mezi bronzovým sekeromlatem a železnou sekerou či válečným kladivem je také podstatný rozdíl. Také zde popíšu dva nové typy šípů, vrhač oštěpů a jeden aztécký vynález – obsidiánový „meč“ maquahuitl.

Krátký bronzový meč

Obyčejný bronzový meč, se kterým se dá bodat i sekat, i s jílcem asi půl metru dlouhý. Od železného krátkého meče se liší tím, že se snáz ohne (na druhou stranu, šance, že se zlomí je s mečem z kalené oceli srovnatelná) – to se může stát při úderu na nějaký tvrdší cíl (třeba zbroj) nebo při krytí. Krytí ostřím se nedoporučuje u jakéhokoli meče, ale u bronzových mečů bývá ještě fatálnější.

Bronzový rapír

Rapíry (meče určené pouze k bodání) nevznikly v novověku, ale už v době bronzové. Bronzové rapíry mohly měřit i trochu přes 60 cm. Nebyly příliš průrazné – šermíři s rapíry sázeli na to, že se trefí na nekryté místo.

V případě nárazu do zbroje se rapír mohl ohnout, což by výrazně snížilo jeho použitelnost.

Bronzový srpový meč

Srpový meč svým tvarem připomíná šavli, není však broušený na vnější, ale na vnitřní straně. Několik takových mečů známe z archeologických nálezů například ze Sumeru či starého Egypta.



Maquahuitl

Maquahuitl, macahuitl, macauhuitl – toto slovo se píše různě (vyslovuje se

„makachvitl“). Znamená aztéckou zbraň vzdáleně podobnou meči – mezi dvěma lištami je uzavřeno několik obsidiánových čepelí. S maquahuitlem se bojovalo podobně jako s šavlí či nějakým japonským mečem; nešlo s ním však bodat a krýt s ním bylo velmi obtížné.

Vrhač oštěpů

Už první lidé dnešního typu vymysleli „prodlouženou ruku“ k vrhání oštěpů; většinou znalost jeho výroby a používání časem zapomněli, ale třeba u středoamerických Indiánů se jeho znalost udržela až do doby po příchodu Evropanů. Střelec si položil oštěp na rameno a zahákl jej do zvláštní dřevěné tyče. Vrhnutí chtělo trochu cviku, ale vystřelený oštěp dolétl mnohem dál než bez použití vrhače, a i jeho síla byla větší.



Obsidiánový šíp

Úlomky obsidiánu tvoří nejostřejší ostří vůbec. Takový hrot se snadno láme, což na jednu stranu snižuje průraznost, na druhou stranu je šance, že se hrot roztříští až v ráně, což zvětší zranění způsobené takovým šípem. Je zhruba čtvrtinová pravděpodobnost, že se šíp v ráně roztříští a způsobí další zranění.

Ztracený obsidiánový šíp

Indiáni vyráběli zvláštní druh obsidiánových šípů. Hrot měl zpětné háčky a k ratišti šípu byl pouze přilepen – zůstal tak v ráně a bylo velmi obtížné jej vyjmout. Pokud se hrot neroztříštil při nárazu, mohl jej zlomit pohyb oběti v době, kdy vězel v ráně. Dnešní chirurgové s moderním vybavením by to možná zvládli šetrněji, ale v pravěku bylo nutné zasaženou oblast vyříznout.

Bronzový pancíř

Bronzový kyrys chrání trup. Bronzové pancíře se udržely ještě dlouho v době železné – například starořecké kovové zbroje bývaly bronzové. Bronz v té době totiž byl výrazně levnější než železo. Železné kroužkové či šupinové zbroje později vytlačily bronzové pancíře, je tedy pravděpodobné, že bronzový pancíř nechránil lépe než kroužkové brnění.

Aplikace zbraní doby bronzové pro DrD+

Autor: Pavel „Goran“ Veselský

Obecně by bronzové zbraně a zbroje v boji proti svým obdobám z kvalitního železa měly mít postih -1 na zranění (sečné či bodné) a kryt (meče). Bronzové zbroje mají o 2 nižší ochranu. Existovala i jakási obdoba plnoplátové zbroje – ta má ochranu jen 7. Bronzové helmy mají ochranu nižší jen o 1, přičemž neexistuje žádná bronzová obdoba kbelcové přilby. Z bronzu nelze vyrobit mečovité zbraně (meče, šavle a tesáky) s délkou větší než 1. Pokud ve hře není kvalitní železo, nemá smysl s těmito postihy počítat.

Charakteristiky bronzových zbraní jsou sepsány v této tabulce (bronzový krátký meč, bronzový široký krátký meč a bronzový rapír jsou meče, srpový meč patří do kategorie šavle a tesáky a maquahuitl tvoří zvláštní kategorii, pro jeho používání je nutná zvláštní dovednost apod.).

Název	Potřebná síla	Délka	Útočnost	Zranění	Typ	Kryt	Váha
Bronzový krátký meč	+2	1	3	+1	B	3	1,3
Bronzový krátký široký meč	+4	1	3	+2	S	3	1,5
Bronzový rapír	+2	1	4	+1	B	2	1,4
Bronzový srpový meč	+3	1	2	+2	S	3	1,3
Maquahuitl	+3	1	3	+3	S	1	1

Podobná tabulka zobrazuje údaje ke zbraním na dálku:

Název	Potřebná síla	Útočnost	Zranění	Typ	Dostřel	Váha
Vrhač oštěpů	+3	2	+4	B	+28	0,8
Obsidiánový šíp*	-	0	0	B	0	0,05
Ztracený obsidiánový šíp**	-	0	0	B	0	0,05

*) Je zhruba čtvrtinová pravděpodobnost, že se šíp v ráně roztrhne (neházej kvůli tomu – pokud byl cíl zasažen a ztratil aspoň jeden život, ověř, zda není výsledek hodu na útok dělitelný čtyřmi). To se projeví jako následující postižení:

Doména: fyzická, prudkost: 1 hodina, zdroj: vnější síla, vlastnost: odl, nebezpečnost: 18, velikost: 1, živel: +Z, účinek: mechanické zranění o síle velikost+modifikátor za aktivitu. Toto zranění je vnitřní a nedá se nijak ošetřit (se zraněním se posune i hranice

ošetření).

Modifikátor za aktivitu:

Boj, práce se zasaženou končetinou, sprint	0
Běh, práce s jinou končetinou	-3
Chůze	-6
Posedávání	-8
Klid na lůžku	-10

Ze všech modifikátorů se započítá ten nejméně výhodný (pokud například postava po krátkém boji jen ležela na lůžku, může PJ stanovit drobný bonus).

K odstranění úlomků šípu je vyříznout celou zasaženou tkáň – to způsobí zranění o síle +3 + velikost a krvácení o síle 1 (obojí lze normálně ošetřit). Hraničář může pomocí svých schopností dostat obsidián z těla se silou zranění rovnou jen velikosti postižení a bez výrazného krvácení.

**) Šíp po zásahu, který způsobí zranění alespoň za jeden život, zůstane v ráně:

Doména: fyzická, prudkost: 1 hodina, zdroj: vnější síla, vlastnost: odl, nebezpečnost: 18, velikost: 7, účinek: zranění o síle velikost + modifikátor za aktivitu. O léčení tohoto zranění a modifikátoru za aktivitu platí to samé co u obyčejného obsidiánového šípu.

Dragons“, čímž se dostaneme na úvodní stránku RPG hry D&D 3.5e.

Celá stránka je rozdělena do několika sekcí, celkem šesti, jež by se daly popsat jako – horní lišta (hlavní navigační lišta po produktech WOTC), zcela levá lišta (hlavní navigační lišta produktu, v tomto případě tedy D&D 3.5e), levá prostřední část, pravá prostřední část, zcela pravá lišta (reklamní lišta) a dolní lišta (firemní lišta). Pro účely našeho lovu nás bude zajímat zcela levá lišta, jež je nadepsána jako „D&D Home“.

Pokud tedy klikneme na některý z odkazů v této nabídce, na místě prostředních dvou částí stránek (tedy místo levé prostřední a pravé prostřední části) se nám ukáží nabídky jednotlivých částí stránek a pokud se proklikáme přes všechny navigační rozcestníky, pak se zde objevuje i samotný článek či materiál, jenž hledáme. Jak je tedy vidět, hlavním problémem stránek WOTC je proklikat se tam, kam potřebujeme (a bohužel vyhledávač nám práci často spíše ztíží, než usnadní, neboť velké množství klíčových slov, slovních spojení, termínů a názvů se nám opakuje v různých textech a materiálech v různém kontextu).

Proto jsme tedy zvolili následující zápis, jenž udává cestu k požadovanému poslednímu rozcestníku před samotnými články nebo materiály takto:

„D&D Home“ => „Downloads“ => „Adventures“ (levá prostřední)

Tento zápis nám tedy udává, že je v levé liště nutno kliknout na odkaz „Downloads“ a následně v levé prostřední části na odkaz „Adventures“, abychom se dostali k požadovanému poslednímu rozcestníku.

A nyní již pojďme konečně k samotným materiálům...

Hotová dobrodružství

Hotových dobrodružství je možno nalézt na stránkách WOTC více, proto se pokusíme postupně vyjmenovat všechny:

„D&D Home“ => „Downloads“ => „Adventures“ (levá prostřední)

Tato již dříve citovaná cesta nás přivede na rozcestník s dobrodružstvími v podobě PDF (respektive ZIP/PDF), určenými pro D&D 3.5e. Celá sekce má dvě velké části – plnohodnotné adaptace dobrodružství ze starších edicí D&D (aktuálně zde jsou jen dvě) a podpůrná (tedy rozsahem relativně krátká) dobrodružství přímo pro D&D 3.5e. Všechna dobrodružství jsou kompletní z hlediska obsahu (tedy obsahují zápletku, barevné grafické pomůcky, jako například mapy, a popisy cizích postav a podobně), tak i formy (jsou strukturovány podle pravidel psaní dobrodružství tak, jak je kdysi stanovila sama WOTC pro externí spolupracovníky a účastníky soutěží).

Drtivá většina dobrodružství je univerzálních, takže by neměl být problém je adaptovat do jakéhokoliv fantasy prostředí a při troše šikovnosti i jakéhokoliv fantasy RPG systému.

„D&D Home“ => „Downloads“ => „Old Edition Downloads“ (levá prostřední)

Tato cesta nás zavede na rozcestník s moduly firmy TSR, jež byla původním

vydavatelem starších edicí D&D. Samozřejmě zde nejsou dány k volnému stažení všechny moduly firmy TSR (počet modulů pro původní D&D z roku 1974, dále Advanced Dungeon and Dragons první edice, druhé edice a pak D&D třetí edice přesahuje několik stovek titulů), ale pouze reprezentativní vzorek spolu s vydanými erraty a doplňky k těmto starším edicím.

Vystavené materiály (které nás zajímají) jsou buď ve formátu PDF (respektive ZIP/PDF) nebo ve formátu RTF (doplněného o obrazový materiál v podobě GIF). Celá sekce je pak rozdělena do několika částí, z nichž každou si trochu stručně charakterizujeme:

- Classic Realms Products obsahuje ucelené moduly ze světa Forgotten Realms, z nichž polovina jsou moduly popisné (zabývají se určitou oblastí či aspektem světa) a druhá pak jsou moduly s kompletními dobrodružstvími. Popisné moduly pak v sobě často obsahují nejen popisy, ale i mapy oblastí, lokací či přímo míst, dále pak zápletky či skeče dobrodružství a popisy cizích postav, ras či nestvůr. Samozřejmě pro oba typy modulů jsou samozřejmě doprovodné ilustrace, ovšem veškerý grafický doprovod (kromě obálek) je černobílý. Svět Forgotten Realms je natolik univerzální fantasy, že adaptace většiny dobrodružství či použití mnoha materiálů by nemělo být problémem.
- Adventures obsahují čtyři podseky, v nichž jsou jednak vzorky univerzálních dobrodružství pro starší edice D&D (tedy použitelných v libovolném fantasy prostředí) a jednak vzorky dobrodružství prostředí světa Ravenloft, jehož dobrodružství je však možno adaptovat na libovolný fantasy svět při zavedení jistých pravidel, jež jsou prostředím světa Ravenloft vyžadovány.
- Classic Artwork jsou jen obrázky ze světa Planescape.
- Al Qadim obsahuje popisné moduly z „arabské části“ světa Forgotten Realms a platí o nich to, co již bylo napsáno o popisných modulech výše.
- Birthright Campaign Setting obsahuje jen webové doplňky ke světu Birthright.
- Dark Sun Campaign Setting obsahuje jen webové doplňky ke světu Dark Sun.
- Dragonlance obsahuje dvě kompletní dobrodružství a jeden popisný modul, vše ze světa Dragonlance. Adaptace těchto materiálů na jiný fantasy svět je již více méně problematické, neboť celá koncepce světa Dragonlance je velmi svébytná.
- Greyhawk Campaign Setting obsahuje jedno kompletní dobrodružství a jelikož je svět Greyhawk přímým předchůdcem klasických fantasy světů, neměla by adaptace tohoto dobrodružství rovněž činit potíže.
- Kara-Tur a Maztica se odvolávají na první sekce (a tudíž neobsahují nic).
- Následující sekce již obsahují směs webových doplňků, errat a podobně k dalším, méně úspěšným světům a projektům původních TSR

„D&D Home“ => „Downloads“ => „Web Enhancements“ (levá prostřední)

Tato sekce obsahuje doplňky k jednotlivým vydaným pravidlovým knihám,

popisným modulům i dobrodružstvím, jež jsou směsí různých tabulek, přehledů, nových ras, cizích postav a podobně. Kupodivu u některých knih pravidel a popisných modulů jsou i kompletní dobrodružství, jež se však neobjeví v uceleném seznamu ve výše uvedené sekci „Adventures“ a proto je potřeba si je z této sekce „vyzobat“. Aplikace těchto dobrodružství do jiných fantasy světů či fantasy RPG systémů kolísá, neboť všechny jsou více či méně provázané s knihou či modulem, ke kterým byly vydány. Dobrodružství obsahují následující sekce ve formátu ZIP/PDF:

- Champions of Ruin
- Complete Adventurer
- Complete Arcana
- Draconomicon, part 1
- Frostburn
- Heroes of the Battle
- Libris Mortis
- Lords of Madness
- Lost Empires of Faerun
- Miniatures Handbook
- Monster Manual III
- Races of Destiny
- Races of Faerun
- Races of Stone
- Races of the Wild
- Sandstorm
- Stormwrack
- The Shining South
- Unapproachable East

„D&D Home“ => „Archives“ => „Retired Articles & Other Archives“ (pravá prostřední) => „Cliffhangers“ (levá prostřední)

Tato cesta nás zavede k seznamu navazujících dobrodružství v levé prostřední sekci, jež jsou vystaveny ve formátu HTML a k nimž je potřeba si z mapových archívů (dle odkazů v textu) stáhnout příslušné mapy. Celá tato série dobrodružství (tedy kampaň) je vystavena ve více či méně komplexní formě a měla by být adaptovatelná na libovolný fantasy svět a jiný fantasy RPG systém.

Zápletky (nebo-li semínka či zárodky dobrodružství)

Kromě výše zmíněné sekce „Web Enhancements“ (jejichž zárodky dobrodružství zde nebudu „vyzobávat“), jsou hlavní zdroje následující dva:

„D&D Home“ => „Archives“ => „Vicious Venues“ (pravá prostřední)

Tato sekce obsahuje velké množství zápletek jednak univerzálních a jednak pro světy Forgotten Realms a Eberron. Použití těchto zápletek v jiných fantasy světech nebo jiných fantasy RPG systémech by neměl být problém.

„D&D Home“ => „Archives“ => „Steel This Hook“ (pravá prostřední)

Tato sekce rovněž obsahuje množství zápletek, ovšem nikoliv pro dobrodružství, ale pro „uvrtání“ skupiny hráčských postav do určitého dobrodružství, nebo-li pro „zahákování“. I tyto zápletky by neměl být problém použít v jiných fantasy světech nebo jiných fantasy RPG systémech

Tyto dvě sekce by bylo možno doplnit ještě o sekci „Random Encounters“, jež se nachází pod touto cestou:

„D&D Home“ => „Archives“ => „Retired Articles & Other Archives“ (pravá prostřední) => „Random Encounters“ (levá prostřední)

Kartografická díla

Stránky WOTC nabízejí obrovskou škálu kartografických děl různého typu zpracování a uměleckého ztvárnění. Veškerá kartografická díla jsou shromážděna v jedné sekci „Art & Map Gallery“. Část „Map Gallery Archive“ sice obsahuje většinu map z vydaných knih a modulů pro D&D 3.5e, ovšem v tak nízké rozlišovací kvalitě, že jejich použití pro praktické hraní je v podstatě mizivé. Proto se soustředíme pouze na část „Map-A-Week“, do níž se doporučuje použít následující cestu (ostatní cesty nezaručují, že se objeví navigační menu, nabízející archivy z předchozích let):

„D&D Home“ => „Art & Map Gallery“ => „Map-A-Week“ (pravá prostřední)

Seznam kartografických děl ke stažení se nám pak objeví v levé prostřední části, rozdělené do dvou sekcí:

- horní sekce „Compiled Archives“, jež umožňuje návrat k materiálům vystaveným v předchozích letech
- dolní sekce „Recent Articles“, jež zobrazuje materiály vystavené letos

Co ještě k této části dodat ? Snad nic, než že jen berte a hrajte !

Grafická díla

Zde je nutno nejprve uvést, že pokud vám nestačili všechny ty obrázky (černobílé ze starých modulů, barevné ze stránek a dobrodružství), pak vezte, že i v tomto případě nabízí stránky WOTC zdařilá grafická díla opět v sekci „Art & Map Gallery“, u nichž však

zase platí, že díla vystavená v „Art Gallery Archive“ mají většinou nízké rozlišení. Proto se soustředíme na to nejlepší:

„D&D Home“ => „Art & Map Gallery“ => „PC Portraits“ (pravá prostřední)

Tato sekce nám v pravé prostřední části nabízí jednotlivé články, jež obsahují většinou tematicky seskupené sady portrétů cizích postav (většinou 14), jež samozřejmě mohou být použity i pro hráčské postavy a jsou vlastně elektronickou „zálohou“ portrétů z časopisu Dragon.

Cizí postavy, rasy a monstra

Vám to ještě nestačilo? Po všech těch cizích postavách, rasách a monstrech v dobrodružstvích, modulech a webových rozšířeních chcete ještě? Dobře, ve stručnosti si to tedy shrneme a už to nebudeme rozmazávat (první cesta jsou monstra, druhá psionická monstra, třetí opět monstra čtvrtá cizí postavy):

„D&D Home“ => „Archives“ => „Elite oponents“ (pravá prostřední)

„D&D Home“ => „Archives“ => „The Mind’s Eye“ (pravá prostřední)

„D&D Home“ => „Archives“ => „Retired Articles & Other Archives“ (pravá prostřední) => „Monster Mayhem“ (levá prostřední)

„D&D Home“ => „Archives“ => „Retired Articles & Other Archives“ (pravá prostřední) => „NPC Closeup Archive“ (levá prostřední)

Slovo závěrem

Doufáme, že se nám nakonec podařilo všem přinést alespoň něco užitečného v tomto prvním a poněkud rozsáhlejším článku. V dalších článcích, jež by rozsahem již neměly být takto obsáhlé, bychom se chtěli zaměřit jednak na internetové zdroje materiálů z fanouškovské obce i obce vydavatelů v anglickém jazyce (předpokládáme, že většina čtenářů Drakkaru nemá problém se prokousat českými RPG stránkami a tudíž je zde nemusíme zmiňovat), i když pokud bychom narazili na zajímavé zdroje v jiných (nám srozumitelných) jazycích, pak vás na ně upozorníme.

(Tato stránka je zcela záměrně prázdná, aby vyšla správně sazba.)

(Tato stránka je zcela záměrně prázdná, aby vyšla správně sazba.)

(Tato stránka je zcela záměrně prázdná, aby vyšla správně sazba.)

(Tato stránka patří z vnitřní strany zadní části obálky a je zcela záměrně prázdná.)

(Tato stránka patří z vnější strany zadní části obálky a je zcela záměrně prázdná.)