

## Obsah čísla

### Téma čísla

#### 4 Český steampunk

Barbora „Balú“ Lyčková

*Ať už sahají kořeny steampunku k autorům vědeckých románů z počátku 20. století či se jedná o veskrze moderní fenomén, odstartovaný v 70. letech, nespornou pravdou zůstává, že do většího povědomí se tato fascinace parou dostala až v několika posledních letech...*

#### 7 Hraní steampunku?

Ecthelion<sup>2</sup>

*Poslední srpnový víkend jsme s Bubákem a Alefem měli v řezenském hostinci zajímavou debatu o steampunku a možnosti hraní steampunkových příběhů v RPG. Zde najdete krátký pokus o zachycení jejích výsledků.*

### Recenze

#### 10 Fantasy svět Icaenel

„Onge“

*Už jste někdy viděli postapokalyptický fantasy svět, ve kterém je základem techniky magie? Takový svět, kde nejsou žádní skřeti, elfové, trpaslíci, draci ani lidé? Svět, který obíhá po excentrické dráze mezi dvěma slunci různých spekter? Tak to je Icaenel.*

### Koutek pro DrD II

#### 11 Aljenov almanach artefaktů

„Aljen“

*Syn Šťastia je další artefakt z stránek Aljenovho almanachu artefaktů. Použít ho můžete v hrách DRAČÍHO DOUPĚTE 2, ale aj inde.*

### Žánry a styly

#### 14 Proč horor?

„Argonantus“

*Proč vlastně jsou všechny příběhy, které si čtu a které vidím okolo sebe, tak hrozné? Proč je to samá vražda a katastrofa? Proč já sám píšu takové věci? Pokud u mnoha z nich najdeme něco veselého, je to spíše satirický škleb zubaté lebky, než něco opravdu legračního. Jejich podivný humor vás možná bude budit v nočních můrách stejně mocně jako jejich strašení.*

### Zahrajte si s námi

#### 19 Lovci noci

Daniel „FredyC“ Krejčí

*O upírech si můžeme přečíst ve spoustě knih, zhlédnout celou řadu filmů nebo seriálů. To samé lze říci také o vlkodlacích. A právě nenávisť mezi upíry a vlkodlaky se zabývá tato společenská hra pro 4 až 8 hráčů.*

### Dobrodružství

#### 21 Tajemství vinice

Jan „Allwen“ Nedoma

*Obyčejná malá vesnička není až tak obyčejná, jak by se na první pohled zdálo. A tohle dobrodružství je právě tento případ. Je doprovázeno legendami a dávnými historkami, postavy setkají s dušemi mrtvých či ožvlými mrtvolami v temných kryptách.*

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zapracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasedáme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskuzí.

## Úvodné slovo

Vážení čitatelia,

po minulom DRAKKARE, ktorý sa zdal byť viac kolísavým číslom než hrdou loďou prichádza skutočná loď tejto flotily. Zahalený v pare, rachotiaci ozubenými kolesami, dymiaci z komína, pláva neohrozene smerom k Vám do jesenných popoludní (tiež charakteristických rannými hmlami) už 34. číslo.

V ňom sa zjavili prinajmenšom tri výživné články: Barbora „Balú“ Lyčková vás vovedie do témy steampunku, špecifického žánru, ktorý sa zdá byť u nás neznámy, ale nejeden mládežník ho pozná vo prinajmenšom v príchuť známej z Verneových románov. Na jej materiál nádherne nadviažu Ecthelioni, ktorí zosumarizovali skvelú debatu, na ktorej som mal možnosť sa podieľať: aké sú základné stavebné kameňe steampunku? Akým témam sa tento žáner venuje? Nie je to len módna prehliadka leteckých okuliarov, ktoré sú viac štýlové než funkčné?

Z iného žánrového súdka pochádza Argonantova úvaha nad hororom. Prepracované úvahy nad využitím elementu smrti, hroznými vecami, či cthulhuovských divností ukážu, čo v príbehoch tohto typu funguje a čo povedie k vyvanutiu pocitov.

S hororom voľne súvisí populárna téma zápasu medzi upírmí a vlkodlakmi. FredyC sa rozhodol priniesť pohľad na kartovku Lovci noci, ktorá je náročnosťou podobná Bangu, ale prináša o niečo serióznejšie prostredie.

Triáda rozsiahlych analýz je v rovnováhe s trojicou doplnkov k hre. Či už ide o Icanael, dlhodobu vyvíjanú online stálicu na poli herných svetov (so sesternicovskou ideou, kde mágia tvorí základ techniky) alebo obligátny, ale rozhodne nikdy neomrzíaci Aljenov almanach artefaktov, tentokrát so soškou (ne)šťastia. Finálnou Allwenovou čerešňou na torte je rozsiahle dobrodružstvo Tajemství vinice (pôvodne zamýšľané pre DrD+), ktoré začína ako klasický príbeh „vidiel a kosa“, ale vyúsťuje v netradičný záver spätý s nadprirodzenými silami.





# Steampunk

je žánr fantastiky, který má svůj původ v 80. a 90. letech 20. století. Je zaměřený na svět či alternativní historii, kde je hlavním zdrojem energie parní stroj (průmyslová revoluce se tak vydala jinou cestou než ve skutečnosti) a viktoriánská společnost neskončila, ale stále trvá. V příbězích se objevující prostředí je založeno na viktoriánské módě, architektuře, kultuře a umění, obohacené o fascinaci anachronistickou technologií. Celý žánr spojuje obdiv ke „světu, který nikdy nebyl, ale mohl být“.

Kolem steampunku se vytvořila široká komunita, která jeho estetiku využívá k tvorbě doplňků, oblečení, šperků, umění a tvorbě designu v „pseudoviktoriánském“ stylu, které by se mohly ve „světě páry“ objevit. I u nás se pořádají mnohá setkání fanoušků, kde takové oblečení a doplňky prezentují.

*„Je to subkultura, která pojímá (vyzdvihuje) jednoduchost a romantiku minulosti a zároveň ji spojuje s ryzí supercoolovostí futuristického designu.“*

– seriál Castle, série 2, epizoda 3



napsala Barbora „Balú“ Lyčková

Steampunk

## Český steampunk

*Ať už sahají kořeny steampunku opravdu až k autorům vědeckých románů z počátku 20. století či se jedná o veskrze moderní fenomén, odstartovaný v 70. letech třemi kalifornskými spisovateli, nespornou pravdou zůstává, že do většího povědomí se tato fascinace parou dostala až v několika posledních letech.*

Jako tomu je u většiny žánrů, které alespoň částečně souvisí s fantastikou, největší rozmach steampunku a všeho, co s ním souvisí, nastal v angloamerickém prostředí. Poslední dobou se ale v čím dál větší míře objevuje i u nás, a ačkoli z angloamerického vzoru vychází, střety se specifickým českým prostředím jej přetváří do lehce odlišné podoby. Účelem tohoto článku tedy není steampunk jakkoli definovat či se o něm obecně rozepsat, ale spíše se pokusit představit, v jaké podobě se u nás steampunk vyskytuje a určit, jak se do něj – pokud vůbec – místní prostředí promítlo.

### Od začátku...

Prvním českým steampunkovým projektem byl, krom řady více či méně veřejných diskusních fór, zřejmě DEEVERŮV STEAMPUNKOVÝ BLOG. Stránky byly zprovozněny nejpozději v roce 2009, ne-li dříve, a jednalo se, jak název napovídá, o tematický blog s informačními články, recenzemi a podobně.

Souběžně s tím, jak začal steampunk v Česku nabývat na popularitě, se však projekt (dle slov autora) ocitl na „existenciálním rozcestí“ a poté, co se nenašel nikdo, kdo by ho převzal, byl zrušen. Několik stránek, které fungují dodnes, na něj navázaly až o dva roky později – slovenský STEAMPUNK A VIKTORIÁNSKE ANGLICKO, české NEBE PLNÉ VZDUCHOLODÍ a e-časopis STEAMZINE.

V následujících několika měsících se začal steampunk projevovat hned v několika směrech, ať už to bylo vydáním PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA, brněnským plesem, spojeným s komorním larpem, točícím se, pokud si dobře vzpomínám, kolem ukradených plánů vzducholodi, či několika všeobecnými přednáškami na českých conech. Na jaře se konal první STEAMUP, událost veskrze hudební, na kterou ještě přijde řeč, a v průběhu roku došlo i k několika neformálním steampunkovým setkáním. Téměř všechny akce se odkazovaly na tradiční viktoriánskou Anglii a čestnou výjimkou je v tomto ohledu pouze brněnský c. k. ples, jehož organizátoři sklouбили, snad jako dosud jediní, steampunk s českou historií. Na plese se tak, kromě vynálezců, letců, dobrodruhů a dam v krinolínách, měli v rámci minilarpu objevit mimo jiné i čeští vlastenci či tajná policie habsburské monarchie.

Tvůrci larpů se pak na chvíli odmlčeli. Court of Moravia, jejichž nejznámějším (zcela nesteampunkovým) počinem je dnes vpravdě legendární PROJEKT SYSTÉM, se o steampunkové JONESOVĚ

SMYČCE zmínili, nicméně nakonec se pro uskutečnění nenašel dostatečný počet zájemců (možná, že dnes, rok a půl po prvním mapování zájmu, by se potenciálních hráčů našlo víc). Steampunk oživil až larp TENKRÁT V DANIELSU, který měl být původně komorní detektivkou odehrávající se ve viktoriánské Anglii, posléze však přesunul těžiště děje na Divoký západ a z komorní akce se stal svět. Pro velký úspěch se letos po roce a půl opakuje pod názvem TENKRÁT V EL PASU.

Na velkých conech (Festival fantazie) se steampunk nikdy neuchytil více, než několika osamocenými přednáškami. O to více se ale rozvinul ve sdružení FATECON, které navazuje na conovou tradici a kombinuje přednášky s workshopy, promítáním, hudební party, a dalším programem. FateCon se ale neomezuje jen na steampunk – zastřešuje kromě něj i několik dalších žánrů, například biopunk, cyberpunk či postapo.



V určitém ohledu by měl podobnou strukturu mít i plánovaný EUROSTEAMCON, celoevropský projekt, který se však narozdíl od velkých amerických conů nebude odehrávat jen na jednom místě. Naopak, záměrem hlavního organizátora M. Rauchfusse, au-



tora blogu DAILY STEAMPUNK a jednoho z redaktorů dnes již zaniklého časopisu GATEHOUSE GAZETTE, bylo to, aby se v určitý čas odehrávaly steampunkové události na co nejvíce místech Evropy. Jedním z těchto míst má být mimo jiné i Praha, a nezbývá než doufat, že se v určeném datu – poslední víkend v září – česká část ESC nakonec uskuteční.

Co se týče steampunkové hudby, tak přestože jde zřejmě o nejkontroverznější část celého stylu (fenoménu, žánru...), kupodivu mají hudební akce díky každoročně se opakující STEAMUP PARTY v Česku nejdelší tradici. První dva roky se jednalo o menší setkání s reprodukcí hudby v různých pražských klubech, letos narostl STEAMUP do obrovských rozměrů. Vůbec první vystoupení živé kapely, která by se mohla nazvat steampunkovou (MAGNETIK), pak vyvolalo kontroverzní debatu o podstatě steampunkové hudby, která vyzněla natolik rozporupně, že si troufám říct, že se o další podobný koncert dlouho nikdo nepokusí. Malou útěchou snad může být, že tato rozporupnost je ve stejné míře přítomna i na světové scéně, její následky se však díky větší komunitě, ve které si své posluchače najde každá steampunková kapela, neprojevují tak katastrofálně.

Ani v oblasti deskových, vyprávěcích či počítačových her, ač na ně dosud nepřišla řeč, si český steampunk nemá na co stěžovat. Projekt MAGEQ, hra určená pro přenosná elektronická zařízení, promítá s pomocí GPS reálnou polohu hráče do virtuálního prostředí, ve kterém dobývá ze vzducholodi vznášející se ostrůvky. LONDÝN POD PAROU, online vyprávěcí hra z prostředí viktoriánské Anglie, staví na prověřeném systému PBP RPG. STEAM-

FERNO, tajemná desková hra, se vyvíjí už snad čtvrtým rokem. A nakonec hry vyprávěcí, ve kterých se steampunk alespoň v náznacích objevuje – PŘÍBĚHY IMPÉRIA a ze stejného světa vycházející prostředí pro STŘEPY SNŮ.

## Steampunková literatura

Od her – se kterými je, myslím, čtenář DRAKKARU obeznámen mnohem lépe než autorka tohoto článku – se dostáváme k poslednímu významnému prostředí, ve kterém se steampunk projevuje, a to k prostředí literárnímu. Zde je namístě vrátit se k jedné z definic této fascinace parou, shodou okolností k té, která je nejčastěji přejímána: steampunk byl původně podžánr spekulativní fikce, který se vyznačoval tím, že se odehrával ve viktoriánské Anglii. Tento specifický druh fantastické literatury byl spjat zejména s dobrodružnými, až pulpovými díly, která v 70. a 80. letech produkovali tři američtí autoři, K. W. Jeter, J. Blaylock a T. Powers. Ačkoli měla často společné jen to, že se jednalo o fantasy/sci-fi zasazené do 19. století, v dopisu do časopisu LOCUS je K. W. Jeter společně zastřešuje slovem „steampunk“, termínem, který se záhy dostává do obecného povědomí. A přestože se ke stránce literární přidala později i stránka vizuální, která časem zcela převládla a steampunk začal zahrnovat i jiné věci, než fikční světy kalifornských scifistů, dodnes je v angloamerickém prostředí s literaturou stále velmi spjat (akademik Mike Perschon, známý jako STEAMPUNK SCHOLAR, dokonce na konci léta obhájil na toto téma doktorskou disertační práci).

V českém prostředí tomu je naopak. Steampunk



se tu rozšířil zejména díky tomu, jak vypadá, a až teprve teď začíná pozvolna pronikat i do knih a povídek, které u nás vychází – pokud tedy nepočítáme verneovky a jim podobnou dobrodružnou literaturu, která u nás má dlouhodobě širokou základnu obdivovatelů. V posledních dvou letech vyšlo několik knih, které by se za steampunkové snad i označit daly (SERŽANT M. Žambocha, STOLETÍ PÁRY P. Schinka) a už dlouho se chystá vydání dvou na sobě nezávislých sbírek steampunkových povídek – nezbývá než doufat, že jednoho dne i vyjdou.

## Názory na steampunk

S věčnou debatou o tom, cože to ten steampunk vlastně je, jde ruku v ruce i další zákeřná otázka: má tento styl pouze vizuální stránku, nebo se v něm skrývá i něco hlubšího, vize či přesvědčení, které by si zasloužilo název punk? A zatímco jedna část angloamerických steampunkerů (časopis

STEAMPUNK MAGAZINE či dnes již ukončený projekt PARLIAMENT & WAKE...) je o druhé možnosti zcela přesvědčena, společenské problémy, které skrze svůj oblíbený styl komentují, nejsou ve většině případů na české prostředí aplikovatelné. Bezmyšlenkovitá glorifikace imperiálního kolonialismu, přítomná v řadě steampunkových děl, se kterou se vyrovnává malajská autorka blogu SILVER GOGGLES, se střeoevropského prostoru se příliš netýká. S vyzdvihováním pracující vrstvy, prosazovaném ve STEAMPUNK MAGAZINE, se ve světle moderní české historie také musí zacházet opatrně. Boj proti aristokracii? Téměř sto let neaktuální. A i když si náhodou nějaký významný steampunkový aktivista (například STEAMPUNK EMMA GOLDMAN, někdykrát zatčena za účast na Occupy) dává na punkové stránce svého projevu záležet, člověk se často nemůže zbavit pocitu, že kdyby si řečník sundal klobouk a cvikr, vlastně by se nic nezměnilo.

Příkladem to je jen několik, ale pokusila jsem se vybrat nejčastěji se opakující „punky“; troufám si říct, že angloamerický steampunk kladoucí důraz na druhý kořen tohoto slova se v českém prostředí nemá šanci uchytit. Vlastně jediná vnitřní náplň, se kterou jsem se tu dosud setkala, bylo to, že steampunk zosobňuje převládající náladu konce 19. století a vše, co s ní souvisí – nadšení z pokroku, touhu

po poznání a podobně. Inu, i to je jistě možnost – možnost úniku z reality, kterých není nikdy dost (tématu se podrobněji věnuje následující článek *Hraní steampunku?*, str. 7).

## Závěrem

Steampunk je u nás přítomen již delší dobu; až v posledním roce však se však rozšířil takřka masově (pokud lze o masovosti v rámci české komunity, čítající řádově menší počet hlav, než ve světě, hovořit). V angloamerickém prostředí došlo k podobnému nárůstu před dvěma lety a od té doby se steampunk rozjíždí čím dál víc – o důvodech pro podobný boom se dopodrobna rozepisuje akademický článek R. Bowserové a B. Croxalla ve steampunkovém vydání THE JOURNAL OF NEO-VICTORIAN STUDIES z roku 2010,18 kteří jej – velmi zjednodušeně – spojují s tím, že jsme obklopeni pro běžného člověka nepochopitelnou technologií, pro kterou se snažíme podvědomě nalézt nějaké vyvážení – vyvážení, které steampunk, se svými těžkými ozubenými koly a návratem do doby, která pro člověka ztraceného ve spěchu moderního života působí pochopitelněji, rozhodně poskytuje (což souvisí s již zmíněným únikem z reality). Dále se však podobná teorie na rozmach steampunku opravdu aplikovat, a je-li jí možné vztáhnout na české prostředí, to už je otázka, na kterou si musí odpovědět každý sám.

Ať už k tomu vedly jakékoli důvody, zdá se, že u nás steampunk zakořenil. Dokud se neobjeví něco, co by ho nahradilo, zřejmě se s ním budeme setkávat ještě nějakou dobu.



napsal Ecthelion<sup>2</sup>

Steampunk

## Hraní steampunku?

*Poslední srpnový víkend jsme s Bubákem a Alefem měli v řezenském hostinci zajímavou debatu o steampunku a možnosti hraní steampunkových příběhů v RPG. Zde najdete krátký pokus o zachycení jejích výsledků.*

Začala až kacířskou myšlenkou, že steampunk vlastně žádné vlastní příběhy nevytváří. Už naším směrem letí talíře a púllitry? Jen se nad tím zkuste zamyslet sami. Většina žánrů má nějaká „typická témata nebo příběhy“ – například cyberpunk se věnuje tématu konfrontace stroje a člověka, transhumanismu, dystopiím a možnostem života v dystopickém světě a dalším. Steampunk je ale z velké části pouze estetický prvek. Něco, čemu se v RPG často říká „barva“ nebo „kulisa“. Pokud by se takový příběh odehrával v jiných kulisách, nic významného by se nestalo, protože v příběhu není příliš témat žánru vlastních. Jaká jsou vlastně témata, která steampunk řeší? Přináší fascinaci vynálezy, které nikdy nevznikly, romantismem a dobou, která mohla být, ale nikdy nebyla – přináší velký prvek „úniku“ z našeho světa, kterým jsme nezdědka zklamáni. Nemá ale nějaké zásadní téma, které by bylo unikátní a nepřenositelné – nic pro steampunkové příběhy typické.

Estetika a vizuálno je pro RPG téměř nepřenositelné, protože je od podstaty komunikativní. Je

sice možné ukazovat při hraní obrázky, ale atmosféra založená jen na kulisách je neudržitelná. Pokud nosí moje postava na čele „cool“ brýle, které nemají žádné využití ve hře, je mi to na nic. Tento přístup charakterizuje věta: „Tady ten gerät nic moc nedělá ... ale hlavně, že cool vypadá!“

Došli jsme proto k závěru, že pokud bychom chtěli hrát steampunkové příběhy, musíme jim dát nějaký vlastní obsah, který pro ně bude typický a který bude hru definovat.

**Jedna z možností (ta, která se nejvíce nabízí) je ta, že prvky žánru musí hrát nějakou další (a významnou) roli.**

Pokud postavy létají ve steampunkové vzducholodi, která je poháněna složitým parním strojem (nebo strojem na aether), plným ozubených koleček, musí mít něco vlastního, svého, co bude pro steampunk jedinečné. Jinak se ničím neliší od osedlaného draka, Millenium Falconu nebo dalších podobných přepravních prostředků. Ano, lze hrát příběhy ve specifických kulisách, bude to pak ale steampunkový příběh? Pokud má o takový jít, pak musí být parní stroj a loď samotná nějak jedinečné – a hlavně – v příběhu se musí projevovat a řešit. Pokud by například muselo parní stroj pohánět mnoho topičů, kteří budou přikládat ze zásob uhlí a dřít při opravách lodí ... a záleželo by na tom, zda tito topiči budou svobodní lidé, pro majitele levnější otroci, nebo

automatoni ... pak máme „steampunkovou loď“. Jsou tam témata unikátní pro tento žánr – technologie není jen krásná a lákavá na pohled, přináší už s sebou velká dilemata a možnosti zápletek na lodi (co se stane, když se topiči vzbouří? jak nahradit ztráty topičů, když nejsou peníze a odmítáme otroctví? co když si automatoni na lodi uvědomí sami sebe a odmítnou pracovat?). Technologie musí mít v příběhu hlubší smysl, protože především na ní estetika žánru stojí. Pokud se dopracují její důsledky a plně použijí vedle pouhé estetiky, můžeme hrát skutečné „parou poháněné příběhy“.

Potřebujeme do příběhů nějakou problematizaci těch krásných přístrojů a mechanických strojů ... nebo naopak problémy, které tato technologie pomáhá řešit. Musí být důvody, proč technologii používat a potřebujeme problémy, které toto použití přináší.

Krásným příkladem jsou ty pro steampunk typické brýle nošené na hlavě. Původně měly význam a smysl – ochrana před pískem a prachem, případně oslněním pro dobrodruhy cestující pouští, nebo před větrem pro vynálezce řítící se závratnými rychlostmi 60 km/h (o kterých se nevědělo, zda nejsou pro člověka smrtelné). Postupně se z nich stal jen estetický prvek, který nemá žádný smysl. Pro kostýmy jsou tyto brýle často vyráběny s neprůhlednými skly (skutečně neprůhlednými, viděl jsem to již několikrát), takže ani nemá smysl je na oči nasazovat. Takové brýle nemají pro RPG (jak již bylo řečeno) žádný význam.

**Tady ten gerät nic moc nedělá, ale hlavně, že cool vypadá!**



Hráč jejich existenci oznámí na začátku hry, případně si je napíše do nějaké historie nebo vybavení ... a pak už po nich neštěkne pes. Během hry se nevyužijí. V **PŘÍBĚZÍCH IMPÉRIA** jsme psali, že tajemství, které je během hry neodhaleno, je tajemství, které jako by nebylo. Chce se mi říci, že o žánrových prvcích, které se nevyužijí ani nijak neprojeví v příběhu, se dá říci to samé. Pokud by brýle měly drahé rtuťové baterie, které by po aktivaci roztočily ozubená kolečka na brýlích a hodinu dávaly vlastnímu noční vidění, stejně jako dávaly bonusy v extrémních podmínkách (a proto piráti, kteří by šermovali na palubě vzducholodi při zteči s nasazenými brýlemi, by měli výhodu), pak se můžeme o brýlích bavit...

**Silným tématem pro steampunk může být třeba i naznačená sociální rovina.**

Pro průmyslovou revoluci je velmi důležitá. Sociální rozdíly mezi dělníky, kteří dřeli v továrnách, a továrníky, kteří z jejich práce bohatli, byla ohromná. A ještě se znásobí, pokud se vynálezy rozšíří více než v realitě. Mohou pak vést k sociálním bouřím, revolucím a podobně – což je silný obsah pro RPG.

Mezi nespokojenými dělníky obcházejí anarchisté a agitátoři propagující rovnější uspořádání. A špinavé lidské trosky, které dřou v továrnách a jejichž unavené oči vyhlížejí z tváře zamazané mourem, naslouchají řečem o lepším životě a mezi slumy se šíří slova o revoluci. Továrníci

si musí najímat vlastní bezpečnostní služby, pinkertony, kteří tlučou všechny, kteří by jen mysleli na stávky, a ti, kteří se otevřeně postaví proti podmínkám v dolech, prý beze stopy mizí. Armáda posiluje sevření, vojáci pálí ostrou municí do davu demonstrujících, na cestách rostou zátarasy z ostnatého drátu, kontrolní body, kde se lidé musí podrobit ponižující prohlídce, vojáci, kteří šikanují všechny procházející, protože mají tu moc... Což zase vede k nárůstu hněvu mezi lidmi a posiluje podzemní organizace usilující o revoluci a otevřený odpor proti bohatcům a továrníkům. Steampunk pracuje s alternativní historií, proto se příběh může – na rozdíl od historické hry – ubírat jakýmkoli směrem. Parní technologie pak nabízí rozšířené možnosti řešení situací (různé druhy zbraní, dopravních prostředků a podobně).

**Na to navazuje další možné téma a tím je transhumanismus a lidství.**

Technologie poháněné parou mohou vést k snaze o vylepšování člověka a tvorbu „dokonalejších jedinců“, stejně jako k pokusům o stvoření života. Jde o téma, které je zkoumáno například v dílech Blade Runner (není samozřejmě steampunkový, ale pro ilustraci je pěkný) nebo Frankenstein. Zůstává zde ale otázka – kdy ještě je tvor člověkem a kdy již není? Ve kterém okamžiku se stvořa stává bytostí lidskou, a kdy člověk ztrácí své lidství?

V nově vycházející *Knize dobrodružství* (doplňek pro naši hru **PŘÍBĚHY IMPÉRIA**) máme jako ukázkovou postavu mechanickou tanečnici Ulriku. Ta si po poškození požárem uvědomí sama sebe, načež se zamiluje do svého stvořitele, profesora Eberhardta. Jeho rozkazy nyní poslouchá jen proto, že chce. Je Ulrika pořád strojem? Má duši, když dokáže myslet a milovat? Co činí člověka člověkem? Maso a kosti? Duše? Je automaton strojem jen proto, že je ze železa? Je jako my, když je schopen uvažovat o příkazech? Je život pouze porucha v jejím programu? Profesor chce Ulriku opravit, až ji nebude potřebovat, a před ní tak stojí dilema: zůstat a ztratit život, který získala – nebo odejít a ztratit lásku, kterou nalezla.

Toto téma je ve své podstatě hluboce filosofické, do hry může vnést vážnější tóny a při hledání odpovědí jí dodat značnou hloubku.



## Dalším z tématu může být **soupeření magie a pověr proti vědě a technologii.**

Tento motiv je ve steampunku poměrně obvyklý a vnáší do něj „fantasy“ prvky (viz kupříkladu počítačová hra ARCANUM). Dochází k bitvě mezi tradičními pověrami, čarodějky, strigami a hadači run, kteří ctí staré síly, a novými silami rozumu a technologie, které zastupují vynálezci a továrníci. Zápas mezi dvěma protikladnými silami o to, kterému z pohledů bude patřit budoucnost, je stejně tichý jako smrtící. Vede se v hlavách lidí stejně jako

dýkami v nocích nebo může vést až k otevřené občanské válce mezi znepřátelenými silami, kdy oddíly obou stran budou bojovat na barikádách o ulice a domy ve městech, kde továrny pohání pára a nad nimi se tyčí čarodějné věže. Ve většině případů nebude mít jedna strana pravdu a druhá bude špatná. Podobná jasná určení se vrací obloukem k pulpu, který se steampunkem úzce souvisí (tématem úniku od reality).

Některá témata pak mohou dokonce vést až tak daleko, že technologie, kterou pára přináší, je špatná, korumpuje lidskou mysl a ničí přirozený

řád světa (na podobném principu je postaven kupříkladu film *Avatar*, který je sice žánrem planetární romace, ale ústřední téma je stejné). Hrdinové pak musí stanout na straně původních pořádků a uspořádání světa, dokud není pozdě, a páru chrlicí stroje nezpřetrhají předivo, které jej uplétá... Nebo naopak bude zlá magie, která sytí svá kouzla krví obětí, a technologie je jediným způsobem, jak se vyvázat z tmářství minulosti?

Stejně jako proti sobě stojí magie a technologie, mohou proti sobě stát také různé druhy technologie a vývoje. V knize *Leviathan* proti sobě na bojištích alternativní první světové války stojí národy industriálů, uznávajících mechanický pokrok, a darwinistů, jejichž technologie je založena na manipulaci s DNA a tvorbě umělých bytostí. V nedozírných ruských pustinách tak spolu bojují ruští bojovní medvědi proti rakouským krácejícím strojům a nad jejich hlavami svádějí bitvy létající vodíkodýchače a stíhací manty s zepelíny a létajícími loděmi.

## Stručný závěr

Témat, která lze zapojit, není málo. Náš závěr z debaty proto byl – nesmí zůstat pouze u nablýskaných estetických kulís. Jakkoli jsou zajímavé jako vizuální prvek, technologie i další prvky steampunku musí mít pro hru nějaké důsledky. Musí se domyslet a dát vašemu světu a hraní nějaký zásadní obsah, který bude pro „příběhy poháněné parou“ jedinečný a který zajistí, že se skutečně nebude hrát jen v kulisách, ale ve světě páry...





napsal „Onge“

Recenze

## Fantasy svět Icaenel

*Už jste někdy viděli postapokalyptický fantasy svět, ve kterém je základem techniky magie? Takový svět, kde nejsou žádní skřeti, elfové, trpaslíci, draci ani lidé? Svět, který obíhá po excentrické dráze mezi dvěma slunci různých spekter? Tak to je Icaenel.*

Slovo, které Icaenel vystihuje asi nejlépe, je „exotický“. Je to svět, vytvářený s myšlenkou udělat něco zcela nového a tím pádem se v něm nemáte čeho chytit. Obyvateli jsou Jabélané, Varbanité a Garamiané, o kterých jste nikdy neslyšeli. Dokonce zde není ani žádné strašlivé zlo, proti kterému by se muselo bojovat. Je to prostě jedna velká neznámá, ve které se z počátku téměř jistě ztratíte.

Při svém bloudění narazíte na vcelku neotřelé věci, jako třeba magická technologie, vycházející z vlastností kouzelného kovu a v podstatě nahrazuje vynálezy jako parní stroj nebo spalovací motor. Najdete stopy dávných civilizací, popis událostí, které předcházely katastrofě, které způsobila, že je polovina světa zamořena zhoubnou magickou energií a Trny. Najdete dokon-



ce i detailní popisy mincovních systémů a evoluce rostlin.

Když pročítáte texty o různých aspektech icaenelského života, vesmíru a vůbec, budete mít v lepším případě pocit, že máte před sebou dokument od Davida Attenborougha, v horším případě učebnici zeměpisu, dějepisu, nebo přírodopisu. Na

tom v zásadě není nic špatného, pokud si s sebou nenesete nějaká ta traumata utržená při výuce těchto předmětů. Jen je to všechno někdy až příliš všeob-

detailně rozebrané. Je tak těžké se tím vším probrat.

Je třeba si uvědomit, že Icaenel je stále dost živý svět (tj. stále se vyvíjí), tedy je popsáno jen několik jeho fragmentů a další střípky mozaiky postupně přibývají. To je trochu problém, protože vám toho zkrátka bude v současné době dost chy-

bět. Na druhou stranu je to dobře, protože se bude v průběhu času jistě vylepšovat.

A teď trochu pragmaticky: k čemu je ten Icaenel dobrý a proč se s ním vůbec zahazovat? Dle slov autora je to svět pro hraní RPG. Dle mého je to spíš takové velké worldbuildingové cvičení. Upřímně řečeno, nedokážu si představit, že bych v tomto světě hrál, nebo vedl hru. Nejde o to, že by byl svět špatně postavený, ale proto, že je až příliš exotický. Bylo by to pro mě jako výlet Alenky do říše divů.

Ovšem vyzobat si z tohoto koláče mandličky v podobě zajímavých myšlenek a použít je ve vlastní hře, to je dle mého nejsilnější potenciál tohoto světa. Zajímavá témata rozebraná ze všech možných stran jsou živnou půdou pro vytváření vlastních odvozenin – nikoliv kopií – z icaenelských myšlenek do jiných, poněkud méně exotických světů.

Vše, co se o Icaenelu dá zjistit, naleznete na [webových stránkách](#). Můžete se také podívat na krátkou [videoupoutávku](#). Kdyby vám to bylo málo, pipux (tj. autor) se poměrně často pohybuje na [RPGFÓRU](#) a jistě vám zodpoví případné dotazy.

napísal „Aljen“

Doplňky

## Aljenov almanach artefaktov

*Syn Šťastia je ďalší artefakt zo stránok Aljenovho almanachu artefaktov. Použiť ho môžete v hrách DRAČÍHO DOUPĚTE 2, ale aj inde.*

### Syn Šťastia

Keď do okrajového banského mesta Nové Tône prišiel na jar neznámy mladík, každý za ním otáčal hlavu. Tváril sa namyslene akoby mu všetko navôkol patrilo. Bol zvláštne oblečený a uprostred divokej zbojníckej krajiny ... úplne sám. Zmes cisárskeho kabátca, vengorskej čapice a barbarskej vlčej hune bila do očí. Pri páse mu svietil krátky meč s postriebrenou rukoväťou a mešec na opasku vyzeral napchatý niečím krásne cinkajúcim. Jeho starý kôň však vyzeral viac mŕtvy ako živý a z cudzincových lacných čižiem vykúkali prsty. Hovorí sa, že hneď v noc príchodu mu niektorí snaživí mešťania pripravili privítanie. V uličke za putykou, kde práve močil po celovečernej bujarej pitke opretý o stenu, sa ich zišlo päť.

*„Hej cudzinec! Nezaplatil si miestnu daň. U Pltníka groše rozhadzuješ, ale na mestské dane serieš! Naval' prachy a meč a môžeš vypadnúť... v zdra-ví“* zakončil s úškľabkom najväčší a najchlpatejší z domácich.

Cudzinec sa na to len škaredo uškľabil a ukázal svoje pokazené zuby.

*„Mýliš sa kozomrdný bastard, ja som si po zlato prišiel a svoje nikomu nedám. Ale ocel' ti medzi rebrá požičiam rád.“* Hlasno si odgrgol a značne opilecky neobratne vytiahol postriebrený meč so zvláštnymi runami na čepeli. Prostredníkom druhej ruky následne naznačil chlpáčovi čo a kam si môže.

Od mešťanov sa ozval vystrašený hlas: *„Bacha to je Vedmák, kukajte na tú kudlu!“*

*„Hovno Vedmák, ved ho ledva drží.“* Kruto sa zasmial skúsený vodca. Následne chladným hlasom povedal:

*„Tak za toho bastarda sa nažereš vlastných čriev lajniak!“* a s mohutným loveckým tesákom v hrsti skočil na cudzinca. V tej chvíli

sa šmykol na čerstvom ľudskom výkale, nohy mu vyleteli do vzduchu a zadunel na zemi ako vrece medzi odpadky a čerstvý potôčik močovky. Jeden z pohodených kameňov mu sadol na temeno ako uliaty. Chlpáč ani nehlesol, vyvrátil oči stĺpkom a viditeľne ochabol. Keď to videli ostatní lupiči, škodoradostne sa zasmiali na veliteľovej smole a vrhli sa na cudzinca. Prvému sa nôž v spotenej ruke potočil, rana vyšla naprázdno a lupič už len periférne zazrel ako sa mu do odkrytého krku zatína strieborné ostrie. Ďalší dvaja útočníci tomu nevenovali pozornosť a s bojovými sekerami – bradaticami sa v úzkej uličke zohrane vrhli na cudzinca. Jeden z nich zachytil zdvihnutou čepeľou v prítmí nevidenú hrdzavú reťaz spájajúcu obe strany ulice. Strhol

*„Bacha to je Vedmák, kukajte na tú kudlu!“*

ju a následne ho s lomozom do boku nabral s reťazou spojený vývesný štít, odhodil na múr uličky a ťažko stonajúceho nežne prikryl. Druhý sekerník sa dostal skoro na dosah cudzinca keď mu lomozom vystrašená mačka skočila z ničoho nič zo strechy na chrbát a zaťala pazúry do holého ramena a zátylku. Lupič zvéskol od ľaku a bolesti, pustil sekeru a začal mačku strhávať z chrbta. Posledný mešťan už len videl ako sekerníkovi vykukol z oblasti križov skrvavený hrot a ako sa s krvou na perách zosunul k zemi s mečom pevne zaseknutým v rebrách. Zaškrípал zubami, pevne zovrel pažbu vojenskej kuše, namieril ju neozbrojenému cudzincovi na hrud' a stisol spúšť. V tej chvíli sa oceľová tetiva roztrhla, jeden jej koniec vysekol kušníkovi oko a druhý uťal dva prsty ľavej ruky. Od bolesti kriči-

ac klesol na zem zvierajúc si prázdnu očnú jamku krvavými rukami. Ťažká šípka neškodne cvengla o niektorú zo striech. Cudzinec si zašnuroval rázporok, podrezal hrdlá raneným a mŕtvolám uľahčil o už zbytočné groše. V tú noc to u Pltníka poriadne roztočil. Nasledujúce ráno ho na ulici rozmiaždil voz naložený železnou rudou.

### Vedecký komentár

Malý, palec vysoký prívesok z hematitového kovu bohato pretkaného zlatými žilkami. Má tvar malej ľudskej postavy, podľa proporcií chlapca, sediaceho so skríženými nohami, ako si drží zložené ruky na okrúhlom brušku. Autor sa mimoriadne



sústredil na detaily, pričom niektoré sú zjavné len pri dôkladnej optickej analýze zväčšovacími kameňmi. Postava chlapca má na nohách sandále. Nechty na rukách sú dlhé a zahrotené. Je úplne nahý, pričom pohlavné orgány sú prehnane zvýraznené. Chýba akýkoľvek náznak ochlpenia ako sú vlasy či obočie. Výraz tváre je možné jednoznačne označiť ako spokojný a šťastný. V prsných bradavkách a ušniciach sú zavedené ozdobné krúžky, podobné tým ktoré nosia príslušníci kultu Kurtufa Mŕtveho. Rysy chlapca sú však istotne západné, s výraznými lícnymi kosťami, premiešané s barbarským severným vplyvom, čo sa dá presvedčivo ukázať podľa nadočnicových oblúkov, mohutnejších rúk a celkovo robustnejšej telesnej kostry.

Štýl ozdobných sandálov je rovnaký ako ten, ktorý nosili strední úradníci v Sľečnom Kalifáte pred niekoľkými desaťročiami<sup>1</sup>. Tento kozmopolitný výzor má zrejme predstavovať univerzálnosť Šťastia<sup>2</sup>, nerozlišujúceho národnosť, úroveň civilizovanosti a farbu pleti. Schopnosť prívesku meniť realitu v

prospech nositeľa je výnimočná. Tých, ktorí na nositeľa útočia a snažia sa mu fyzicky ublížiť, postretnú najrozličnejšie nehody brániace v dokončení ich činnosti. Hlbšia analýza dokázala, že je podstatný zámer útočníka a aspoň podvedomé želanie nositeľa odvrátiť útok. V prípade cvičného boja prívesok nereaguje, z toho usudzujeme, že neznámym spôsobom vidí prívesok do duše aktéra a číta jeho skutočný zámer. Dokonca aj negatívne

vplyvy prostredia ako sú blesk, padajúca lavína a podobne sú odklonené alebo je ich vplyv na nositeľa neutralizovaný. Bohužiaľ prívesok nesie so sebou aj kliatbu. Za dosiaľ nezistených okolností postretnie nositeľa kombinácia náhodných udalostí, ktoré sú v sume pre neho značne

deštruktívne niekedy až fatálne smrteľné. Kedy k takýmto udalostiam dochádza je veľmi individuálne a napriek dôkladným testom s rôznymi subjektmi sa nepodarilo zistiť žiadne pravidlá. K týmto udalostiam dochádzalo v priebehu výskumu úplne náhodne! Pokiaľ nie je možné tento negatívny prejav

„Nositeľ môže ako svoju obranu zahlásiť ľubovoľný vplyv Náhody, ktorý by fikčne silne ovplyvnil akciu protivníka.“

odvrátiť či neutralizovať, fakulta Histórie i Pravdy v mojom zastúpení dôrazne neodporúča používanie artefaktu.

## Efekt

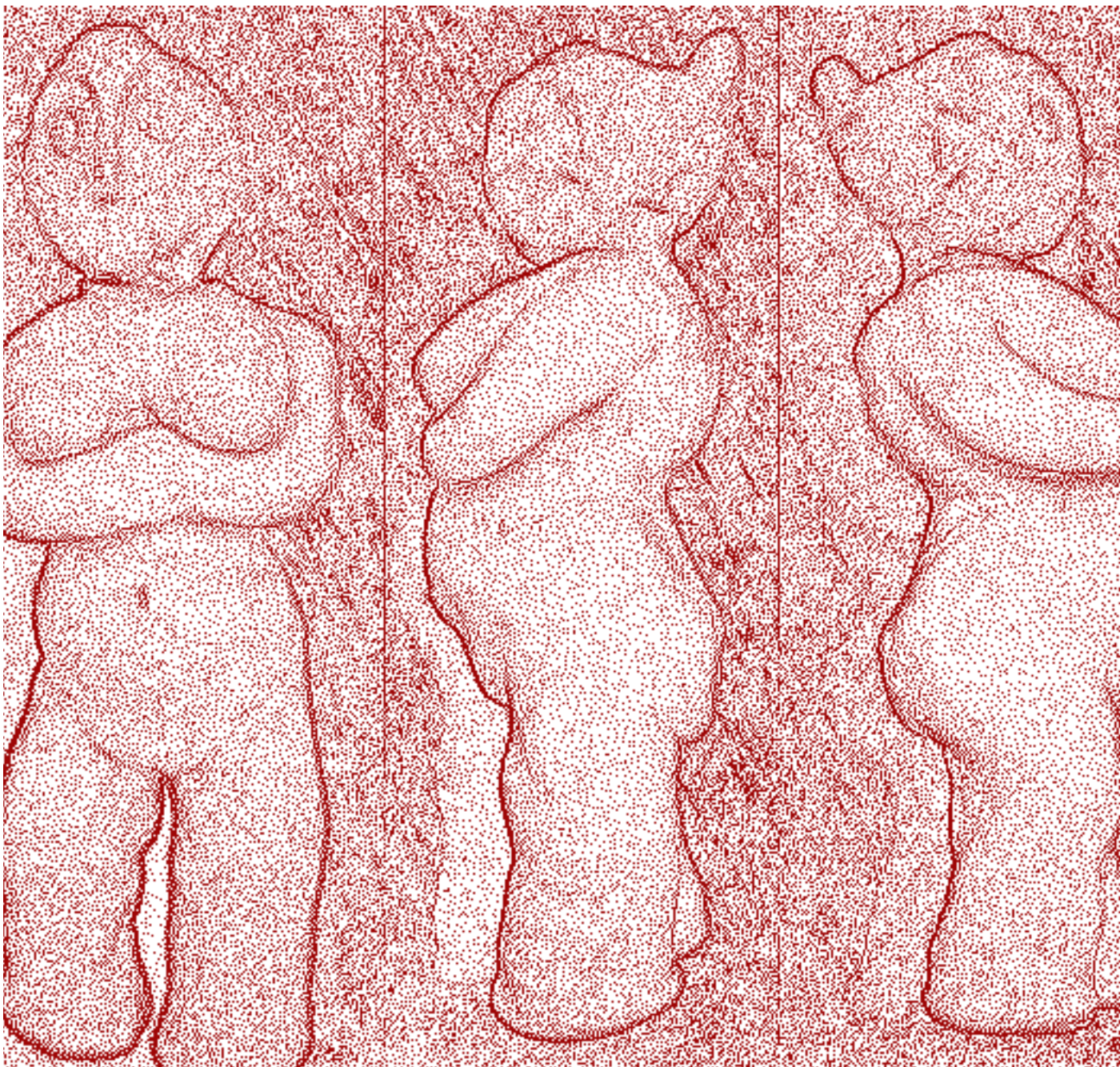
Nositeľ môže ako svoju obranu zahlásiť ľubovoľný vplyv Náhody, ktorý by fikčne silne ovplyvnil akciu protivníka. Na rozdiel od základných pravidiel sa môže *Synom Šťastia* brániť aj bez použitia svojej akcie a táto obrana je automaticky zadarmo toľkokrát, koľko len hráč chce, pokiaľ su dodržané nasledujúce podmienky. Môže ísť o zlyhanie zbrane, nešikovnosť, nečakaný vplyv prostredia alebo všetko dohromady ako nešťastná súhra okolností. Na rozdiel od bežných pravidiel sa hráč môže cielene nebrániť útoku na postavu a ušetriť si tým svoju akciu pre vlastné ciele (nemíňa ju ako protiakciu). Postava si takéhoto útoku ani nemusí byť vedomá. Môže to byť aj úplne neuveriteľná či absurdne málo pravdepodobná vec, ktorá musí mať aspoň nejakú šancu na to, aby sa v danej situácii protivníkovi mohla stať prirodzenou cestou. V hre pôsobí artefakt *Syn Šťastia* tak, že ako obranu proti ľubovoľnému útoku hráč hádže 2d6 + 15 proti akcii útočníka. Charakteristika 15 pritom predstavuje silu nepomenovanej magickej moci schopnej meniť realitu, osud, šťastie alebo podobne. Je teda len minimálna šanca, že hod na obranu neprevýši hod útočníka. Nositeľ sa v tomto zriedkavom prípade môže vyčerpať na Duši (bez ohľadu na to akú akciu protivník robil) čo reprezentuje spätný ráz uvoľnenej mágie prívesku. Fikčne je vtedy efekt Náhody na protivníka slabší ako to vyzeralo na začiatku, ale v hre sa určite prejavil. Táto

<sup>1</sup> Zvesti o tomto artefakte sú pritom omnoho staršieho dáta. Čo je dosiaľ nevysvetlený rébus. Prvá dochovaná aj keď nepotvrdená legenda je z doby vylodenia Jánoša Morského Koňa vo Vengrii, kedy určite sandále obdobia neskorého Kalifátu neexistovali.

<sup>2</sup> Samozrejme je nevyvrátiteľným faktom, že najšťastnejšími bytosťami na svete sú len tí, ktorí majú tú česť slúžiť neskonale Jasnej Hviezde – Sultánovi Zalefovi a sú pritom obdarení dostatočnou mierou múdrosti, takže si to uvedomujú v tej najplnšej miere. Presne tak ako skromný autor tohto diela a ostatní aj niektorí členovia Akadémie.



obránná akcia je vždy *veľmi mocná* (Ohrozenie +3) a hráč Nositeľa môže podľa základných pravidiel namiesto zvýšenia ohrozenia zadeliť protivníkovi Jazvu. V prípade, že ide o menej podstatné NPC, odporúčam, aby bol následok použitia *Syna Šťastia* pre NPC pre daný konflikt alebo celkovo vyradzujúci. Protivník sa môže vyčerpať a odvrátiť plný dopad nešťastných okolností, pričom používa zdroj podľa povahy obrannej akcie (Prasknutie opasku a padnutie nohavíc môže zhatiť protivníkom plánovanú akciu či už na bojisku alebo v rokovacej miestnosti.) Šťastie je ale nevyspytateľné a tak ak Nositeľ pri svojom hode na obranu použitím *Syna Šťastia* hodí dve jednotky, tak sa mágia obráti proti nemu. Čo sa naozaj vo fikcii stalo popisujte až po hode a nie pred ním aby ste mali priestor na popis ľubovoľného výsledku hodu. Pred hodom stačí zahlasiť že sa artefakt používa. Mechanicky sa postava v tomto prípade fatálneho neúspechu nemôže vyčerpať, protivník vo svojej akcii uspel a Nositeľ navyše utrži Jazvu úrovne 5. Túto päťkovú jazvu môže hráč Nositeľa nahradiť jazvami menších úrovní (a to aj jazvy ovplyvňujúce rôzne Vlastnosti pričom ich povaha je daná fikčným popisom nešťastia) o celkovej hodnote 5. Vo fikcii sa proti Nositeľovi spiknú okolnosti a on je práve v okamihu útoku postihnutý neveriteľnou smolou, ktorú popíše hráč Nositeľa. Taktiež musí byť privesok v okamihu použitia nosený na krku (držať ho v ruke nestačí) a jeho mágia nie je aktivovaná iba ak postava míňa na obranu svoju akciu. Takýto spôsob obrany je možné použiť iba na svoju vlastnú obranu, bez ohľadu na zvláštne schopnosti postavy umožňujúce brániť iných.





NAPSAL „Argonantus“

ŽÁNRY A STYL

## Proč horor?

*„Ach, jak chmurné je to dílo! Vždyť i v nejtragičtějších Shakespearových hrách je vždycky aspoň veselý hrobník, šašci a různí ožralové, kteří pozvedají náladu. Nebo Tolkien s hobity, že.“*

*Tohoto zvolání se mi dostalo jako jedné reakce na nově vznikající knihu. Nejprve jsem to odbyl pár kousavými poznámkami, že on takový MACBETH moc k uválení není a hobiti rozhodně nejsou jen Disneyovské figurky „aby byla zábava“.*

*Ale myšlenka uvízla v hlavě a musím uznat, že zase tak praštěná není. Proč vlastně jsou všechny příběhy, které si čtu a které vidím okolo sebe, tak hrozné? Proč je to samá vražda a katastrofa? Proč já sám píšu takové věci? Vždyť i výlety mezi moje literární božstva – Poe, Lovecraft, Machen, Bierce, Meyrink, Bradbury, Barker – je možno s klidným svědomím pojmut jako dějiny hororu. A zvolat, že chmurné to dílo lze nad většinou knih těchto autorů. Pokud u mnoha z nich najdeme něco veselého, je to spíše satirický škleb zubaté lebky, než něco opravdu legračního. Jejich podivný humor vás možná bude budit v nočních můrách stejně mocně jako jejich strašení.*

### I.

A když se tak rozhlédneme kolem, po fantastické literatuře všeobecně, můžeme konstatovat, že

ve vyprávěných příbězích převažují ty chmurné skoro automaticky. Prapůvodní gotický román byl dost hrozný. Dlouhá série romantických autorů zabudnuté Bifiho literatury je přehlídka temných příběhů. Klasikové sci-fi psali také daleko častěji o tom, jak mimozemšťané nebo roboti vyvraždí lidstvo, než že ho pozdvihnou na novou úroveň. Detektivky, další odnož levného a brakového čtení – která sahá k témuž mistru Poeovi – je založená na vraždách. Psa Baskervillského, asi nejslavnější dílo mistra detektivky, můžeme vnímat rovnou jako hybrid detektivky a hororu. U Agathy Christie to není lepší – její nejslavnější věci krví a strašením rozhodně nešetří, třeba DESET MALÝCH ČERNOUŠKŮ.

Sklon k násilí, strašení, napětí a vůbec hrozným věcem se mi zdá být všeobecný. Není to nakonec ani nějaká výsada fantastické literatury. Už antické divadlo vynalezlo dělení na komedii a tragédii, a v tragédii se to bez těch hrozných věcí neobešlo snad nikdy. To, že se o jedné fázi dramatu mluví jako o katastrofě, to obvykle není nadsázka. Po celá staletí končilo plno slavných her na způsob scénické poznámky všechny postavy mrtvé. Lze to například říci právě o tom Shakespearovi. Fantastické prvky v HAMLETOVI – duch na hradbách – se tam sice mihnou, ale je jasné, že ty spousty vražd by tu byly rozhodně i bez ducha. Rovněž tak pohybující se les v MACBETHOVI – navíc racionálně vysvětlený – nemá

souvislost s tím, že příběh je bytostně krvavý.

Pokud se přesuneme pohádkám, nebude to lepší. Procento veselých příběhů se možná zvýší, ale největší hity jako PERNÍKOVÁ CHALOUPKA nebo ČERVENÁ KARKULKA jsou pěkně drastické.

Nebo snad vznešení rytíři a krásné dámy měli jiný vkus? Zjemnělá estetika lásky? Kdeže. Rytířská poezie je také samý horor, vražda a válka. Láska má šanci, teprve pokud je řádně vymáčána v krvi. Jinak to nestojí za vypravování. Od dávného BEOWULFA – což je vlastně také skoro čistý horor – k Tolkienovi, jeho napodobiteli, je to samé drama. Veselí hobiti by nedávali smysl, kdyby nevznikli jako kontrast k hrůzostrašnostem jako Balrog nebo Odula. A nemělo by se zapomínat, že ten

Frodo nakonec zemře, právě jako BEOWULF.

Kdybychom se posunuli do současnosti, lze konstatovat, že trend v pochmurnosti a násilí nikterak nezeslábl. Spíše naopak. Dnes je PES BASKERVILLSKÝ strašení pro školáky, od kterého přejdou velmi

rychle k něčemu daleko drsnějšímu. Existují veselé věci, jako třeba Pratchettova ZEMĚPLOCHA, ale jsou jednoznačně v menšině. Spíše lze konstatovat, že v nové době nestačí staré a celkem jednoduché žánry, jako třeba horor, ale vzniká celá řada speciálních označení – *slasher*, *cyberpunk*, *biopunk*, *thriller*, *postapo*, *survival*, *akce*... přičemž ve všech případech lze očekávat, že poteče hodně krve a bude to pěkná hrůza.

„Po celá staletí končilo  
plno slavných her  
na způsob scénické  
poznámky *všechny postavy*  
*mrtvé.*“

## II.

Umění můžeme velmi stručně dělit na statické a časoprostorové. *Statické umění* je obraz, socha, ale také sonet. Netrvá v čase, ale zachycuje okamžik. Toto umění nás nadále vůbec zajímat nebude. *Časoprostorové umění*, o které tu běží, zachycuje nějaký děj, příběh. Nabízí se samozřejmě psaní povídek a románů, ale také film, případně i RPG hra. A kupodivu, hudba. Časoprostorové umění se tedy pohybuje v čase; běží jako motor. Pokud se zastaví, zemře.

Jedna z nejlepších definic příběhu je obsažena v Saturninovi:

*„Můj život byl jaksi zhuštěn, události se řítily jedna za druhou a já jsem je stěží mohl sledovat. Podobal jsem se člověku, který při sestupování se zasněženého kopce šlápl na klouzačku, ukrytou pod sněhem... Radu, že jsem se mohl kdykoli během té doby postavit mimo skluzavku, by mi mohl dát jenom ten, kdo neví, co to je zoufale zápasit o poslední zlomek rovnováhy, který člověk má.“*

Motorem příběhu je jakási *situace*, problém, nebezpečí, která tlačí na *hrdinu*, čili *charakter*, čili *vlastní postavu*. Pod situací si můžete jednoduše představit záporňáka, ale také to může být zvíře, strašidlo, bouřka, nefungující výtah, zkrátka cokoli, co vytváří potíže hrdinovi. Pokud se problém vyřeší, příběh končí. Tudíž není autorovi dovoleno problém vyřešit dříve. To je úplně elementární pravidlo, které neradno porušit.

Klasický příklad je *teorie bomby* Alfreda Hitchcocka.

Můžete nechat lidi tlachat o nesmyslech v kavárně a pak pod nimi odpálit bombu. Divák se lekne, potom se vzpamatuje, a to je celé. Můžete to ale udělat přesně obráceně – informovat diváka, že je tam bomba, a potom nechat lidi tlachat v kavárně. A najednou je všechno jinak – z tlachání se stává nesnesitelné drama. Hitchcock na tomto příkladu demonstruje, že napětí a umělecký efekt příběhu je daleko spíše *očekávání výbuchu* než výbuch vlastní. Výbuch se už na konci nějak zmákně, když víte, jak má vypadat. Jde o to udržet situaci neustále ve stavu *před výbuchem*. Je nepřijatelné, aby tomu tak někdy a někde nebylo; například na str. 46 je nebezpečí zneškodněno, vzali se, a na str. 64 vypukne nebezpečí nové. Vznikne seriál, ne jediný příběh. Rozstříhněte to na dva příběhy. Když odpálíte pointu, byť sebegeniálnější, musí logicky následovat jenom opona a konec.

## III.

*Cílem umění je vyvolávat emoce a prvotní emoci je strach.* Tak to viděl H. P. Lovecraft. Lze to samozřejmě považovat za extrém podivného ujetého puritána z Providence; je možno vyvolávat i celou řadu jiných emocí, pokud si toto vytkneme za cíl literatury. Jenže si všimněme, jak blízko má ten *prvotní strach* blízko k popsané *dramatické situaci* příběhu. Je to vlastně definice, která vyrazila za jiným cílem, ale došla se stejného výsledku – musíte čtenáře vyděsit, napnout, rozhodit. Pokud to

někdo někdy zkusil, zjistí, že strach je opravdu primární a že se s ním pracuje neobyčejně snadno. Ze všech archetypů je strach o život zřejmě nejarchetypálnější. Thriller, detektivka, sci-fi nebo fantasy pracují vlastně všechny s nějakým strachem v jeho nejrůznějších mutacích.

*Thriller a akce* jsou příběhy o boji, o hrdinovi, který se pere, zasazuje rány, prchá nebo naopak pronásleduje. Vyvolává pocit adrenalinu z pocitu nebezpečí, právě jako computerová střílečka. Aby to mělo šťávu a grády, je protivník většinou smrtelně nebezpečný a hrozí hrdinu zabít. Pronásledovat kachny je vždycky méně zajímavé, než pronásledovat lvy, tyranosaury, emzáky nebo vojáky ze speciálního komanda. Bez ohledu na to, že se v lidském životě běžněji vyskytují ty kachny, v příbězích je statistika jasná – nebezpeční protivníci drtivě vítězí.

*Detektivka* zdůrazňuje motiv záhady; všímá si překvapivé a tajemné stránky strachu. *Jak to ten vrah udělal* – to vypadá skoro až nadpřirozeně. Je to zlý čaroděj, který má tajemnou moc a může hrdinům škodit nejfantastičtějšími způsoby, proti kterým budou úplně bezmocní. Od dob PSA BASKERVILLSKÉHO je tento zdánlivě nadpřirozený směr vědomě posilován.

A samozřejmě, pokud vejdemo na pole fantastické literatury, „povinné“ přirozené vysvětlení odpadá a nemusí nás omezovat. Zlý vrah může být opravdu zlý čaroděj, jako lord Voldemort. Nebo to může být zlý android, rovněž s nadlidsky nepochopitelnými

*Cílem umění je vyvolávat emoce a prvotní emoci je strach.*



schopnostmi. Nebo mimozemšťan, jako třeba Ve-  
třelec. Nebo Velký Cthulhu, něco tak děsného, že  
to nejde ani moc dobře popsat.

Jinak řečeno – Lovecraft má pravdu v tom, že ať jsou  
vyvolané emoce posunuty nejrůznějšími možnými  
směry, ten strach tam stále v nějaké podobě přito-  
men je. Bez jakéhokoli strachu hrozí příběhu nuda.

Domnívám se, že někde v prostoru mezi hororem  
a thrillerem se pohybuje základ příběhu jako tako-  
vého. Lovecké vyprávění o zápasu se šavlozubým  
tygrem, které poslouchali ostatní lovci u ohně se  
zatajeným dechem. *Emoce, kterou prožívá hrdina,  
se přenesla na posluchače.* To, a nic více, je příběh.  
V okamžiku, kdy někdo zjistil, že se dá tento au-  
tenticky prožitý pocit přenést dál, na ostatní, kteří  
u toho nebyli, vznikla literatura v nejzákladnější  
formě. Přenášet strach je přitom nejzákladnější a  
nejsnazší, protože o život se v principu bojí každý –  
a stejně tak existují hodně univerzální zdroje stra-  
chu. Přenášení jiných a komplikovanějších emocí,  
třeba zamilovanosti, dá více práce.

Myslím, že právě tímto je dána přirozená tendence  
literatury k dramatictosti, k přehánění a k oněm  
*chmurným příběhům.* Na světě se děje mnoho  
temných a hrozných věcí, ale ne všem lidem a ve  
všech dobách. Ale všichni si mohou o těch tem-  
ných a hrozných věcech vyprávět, a tím ty věci tro-  
chu pochopit.

#### IV.

Walter Kerr, autor výborné knížky o divadle JAK NE-  
PSAT HRU, to popsal ještě jinak. Všiml si, že moderní

vážné divadlo v jeho době – tedy padesátých le-  
tech minulého století – tíhne k nesnesitelné nudě  
a nicnedělání. Postavy byly bezmocně vláčeny  
osudem, neschopné překonat konvence svého  
(měšťáckého, prázdného, naivního, ideově pomý-  
leného – škrtněte, co se nehodí) života, a končily v  
bezvýchodné rezignaci, případně sebevraždou.

Kerra zaujalo, jak mnoho věcí se proti tomu dělo  
ve starých hrách, například právě ve zmíněném  
HAMLETOVI. Hamlet vyšetřuje vraždu jako detektiv,  
zamiluje se do Ofélie, absolvuje několik soubojů  
(vražda přímo na jevišti!), zešílí, znormální se, na-  
koniec zemře. Hrdina prohrál v boji s osudem, ale  
nikdo nemůže tvrdit, že se nesnažil.

Kerr na základě toho popírá v té době oblíbenou  
teorii, že tendence k dramatu, akcím a rovnou  
vražděním je znakem brakové literatury, kdežto na-  
proti tomu „vyšší“ literatura a divadlo se vyznačuje  
hlavně jemnou prací s charaktery. Pravý opak je  
pravdou. Charakter hrdiny se podle Kerra utváří  
zejména akcí a prožitky. Kdyby toho Hamlet vyko-  
nal méně, byl by úměrně k tomu méně zajímavý.  
Mezi složitostí děje a složitostí charakterů je přímá  
úměra, rozhodně si nijak nepřekáží.

Dále trefně praví pan Kerr, že...

*„Aby si člověk zamíchal šálek čaje, potřebuje k  
tomu určité reakce.“*

Aby zavraždil vlastního otce, potřebuje těch reakcí  
o hodně víc. Pročež, pokud se chceme dobrat zají-  
mavého hrdiny, nezbyvá, než ho testovat nejdras-  
tičtějšími možnými situacemi. Nejen jako Hamleta,  
ale i jako Froda nebo Beowulfa, dodávám já. Nebo

Sherlocka Holmese. Hrdinovi se musí stát hodně  
hrozných věcí, a pak se teprve stane hrdinou. Kaž-  
dý jsme jen svůj vlastní napsaný příběh; odhalení  
našeho charakteru není možné jiným způsobem,  
než vyprávění toho příběhu. Co vedlo k tomu, že  
jsme takoví, jací jsme. Bohatý příběh dá bohatý  
charakter, příběh plytký vyrobí nudnou a tuctovou  
postavu.

#### V.

Jiná poznámka k témuž problému pochází, překva-  
pivě, od Margaret Thatcherové. Všimli si jí scéná-  
risti nedávného životopisného filmu. Thatcherová  
coby anglická lady velmi špatně snášela sdělo-  
vání banálních pocitů, kterých jsou média plná.  
Měla pocit, že se tím zabírá prostor závažnějším  
myšlenkám.

Osobně tuhle fobii sdílím. Moderní technologie  
umožňuje přenášet a uchovávat zprávy v míře ne-  
bývalé, na libovolném místě a ve všech situacích,  
a lidé mají problém tuto schopnost nějak rozumně  
využít. V drtivé většině případů zaplňují tento virtu-  
ální prostor svými pocity a banalitami. Mnoho lidí  
má pocit, že je třeba neustále, nepřetržitě a v každé  
situaci informovat svět o tom, jak se právě cítí. V  
lepším případě tím otravují jenom svoje kamarády  
po mobilu a facebooku. V horším dostávají prostor v  
novinách, v televizi nebo na netu. Celá kultura emo-  
-pocitů už dostala jakýsi punc normálnosti tím, že  
novináři zcela běžně kladou otázku „jak se cítíte?“  
Ptát se sportovce, který právě vyhrál zlatou olym-  
pijskou, nebo politika, kterého právě vyhodili, jak  
se cítí, pokládám za případ mimořádné stupidity.

Stejně tak vědec, který právě objevil lék proti něčemu, by určitě mohl sdělit veřejnosti spoustu užitečnějších věcí, než „jak se cítí“.

S tématem úvahy to souvisí tím, že tímto směrem se vydala i literatura. K vysílání pocitů dnes netřeba situace. Nekonečné televizní seriály zabírají podstatnou část tímto vysíláním pocitů, zejména, kdy se nic neděje, o nic nejde a nejsou ničím zajímavé. Musíme neustále vědět, jak se hrdina cítí. Případně o tom musí nepřetržitě žvanit s ostatními postavami.

Když si procházím oblíbené věci, potom vidím, jak nesmírně se tu proti tomu šetří místem ve srovnání s nynějším světem. Tolkien napsal kolosální román o tisíci stranách, čímž zdánlivě zapadá do novodobého trendu tlustých bichlů. Nicméně na jeho zfilmování nestačilo vlastně ani deset hodin filmu; všichni si stěžovali na to, jak je to najednou ve filmu rychlé. Všimněme si také, jak je tam málo rozmluv a replik; a jak málo *pocitů* je tu sdělováno! Drtivou většinu všeho musíme vyčíst mezi řádky; nějak to uhádnout ze situace. Extrémním příkladem je Eówyn, postava, která cítí v ději opravdu plno různých a velmi silných pocitů, ale je docela obtížné najít v ději místo, kde říká vůbec něco.

Když se vrátím k HAMLETOVI, pocitů je tam plno, ale nikdo nemůže říci, že nemají důvod. Člověk, kterému zabili otce, má právo být rozezlen. Člověk, kterému zemřela dívka, z toho může trochu šílet. Člověk, který má zabít tyraňáka uchvatitele může cítit obavy a váhat. Úplně ho chápu.

Existuje tedy jakási korelace vyvolaných emocí v

příběhu s dějem příběhu samotným. Silná, autentická a přesvědčivá situace vyvolá silné, autentické a přesvědčivé pocity. Situace banální, všední, nějaká, nanicovatá, vyvolá stejně trapně banální pocity. V zásadě vás okrádá o čas, protože jste tyhle věci mohli prožít klidně sami za sebe.

## VI.

Pokud tedy máte vnitřní problém s tím, že se ve vašich příbězích, ať psaných nebo hraných jako RPG, pořád někdo vraždí, někomu hrozí smrt a někde teče krev, pak se nemusíte stydět – jste naprosto normální. Posun k expresi a k dramatictosti v literatuře je zřejmě přirozený jev. Shakespeare a Dostojevskij nejsou zrovna brakovi autoři, a taky mrtvolami zrovna nešetřili. Potřebovali prostě silnou situaci a to se bez trochy násilí často neobejde.

Zbývá jiná otázka – jak je to s fantastickými situacemi. Proč nestačí někomu normální pouliční násilníci a musí to být rovnou Velký Cthulhu nebo Černí jezdcí. Je totiž mimo veškerou pochybnost, že se lidem dějí dramatické situace, ale napadení fantastickými tvory mezi ně většinou nepatří. I výskyt mimozemšťanů v praxi není veliký.

Není možno zakrývat, že fantastická literatura – kromě zmíněné obliby k násilí – vyniká tím, že situace bývají neobvyklé a divné. Výraz *weird*, který se nesnadno překládá – nejlépe dnes asi jako *ujetý* – se zaměřuje právě na tyto situace. Součástí oné Lovecraftem vyvolané emoce strachu měl být navíc dojem – řečeno jeho slovy – že

*Silná, autentická a přesvědčivá situace vyvolá silné, autentické a přesvědčivé pocity.*

*„Došlo ke zvláštnímu a malignímu přechodnému zrušení nebo popření oněch neměnných přírodních zákonů, jež jsou naší jedinou ochranou před atakou chaosu a démonů nesmírného kosmu.“*

Takové věci se totiž také stávají. Lovecraftovský pohled na svět, že neustále balancujeme na pokraji nepředstavitelných hrůz a šílenství a jen shodou okolností o tom nevíme, sdílí spousta lidí, kteří podobné věci zažili. Dnes jim přichází na pomoc moderní technika, která umožňuje podobné nepochopitelné situace natočit na video a ukázat je ostatním.

Příběh první, zřejmě z bezpečnostní kamery v jednom obchodu, zaměřené na vchod. Za výkladními skříněmi je vidět ulice. Dovnitř vchází poměrně spěšně a rozhodně mladík v tričku. Proti němu jde starší paní, zřejmě chce z krámu vyjít ven. Mladík ji rozhodnými slovy i fyzicky zadrží

uvnitř. Paní nechápe, zjevně chce protestovat. A v tom se pomalu za okny vyvalí neuvěřitelný mrak kouře a popela. Z nebe prší kamení a vypadá to přesně jako při nějaké biblické egyptské ráně. Konec světa. Armageddon. Paní jen hystericky křičí a nechápe, co se děje, stejně jako nikdo jiný. Nikdo v krámě neví, jak dlouho to bude trvat a proč se to stalo. Divák videa ovšem pochopí rychle – reálná scénka vznikla 11. 9. 2001 v New Yorku.

Příběh druhý – každý z nás předpokládá, že hladina moře je jedna z nejpevnějších známých veličin. Taky se s ní měří výška hor. Nicméně každý z nás mohl vidět v loňském roce scény, kdy se mořská



hladina najednou rozhodla úplně jinak. Překonala pobřežní hráze, zamířila do vnitrozemí, pomalu a neúprosně zabrala rozsáhlá pole, odnesla domy, které jí překážely. Neměnné přírodní zákony byly přechodně zrušeny a lidé se ocitli ve světě lovecraftovského šílenství.

Hranice mezi fantastickým a realistickým je velmi relativní a nespolehlivá. Velmi často jde jen o nedostatek informací. Věci, které se *nemohly stát*, se nakonec staly už mnohokrát v historii. Na Indiány zaútočili bílí lidé pomocí hromových zbraní, kteří přijeli v obřích lodích s křídly. Jeden evropský národ byl téměř systematicky vyvražděn pomocí jistých průmyslových zařízení. Japonsko bylo poraženo díky explozím, které tisíckrát překonávaly cokoli do té doby známého a představitelného. Několik mořských ostrovů z různých důvodů úplně zmizelo a jiné vznikly, a to během jediného dne.

Fantastická literatura má kromě jiného za cíl přenést ostatním lidem tuto zkušenost, že svět nemusí vypadat vždycky tak, jak se zdá. Pokud prožijete klidný život, kdy se vám vůbec nic mimořádného nestane, jste spíš výjimka. A buďte rádi, když vás ono selhání známých zákonů nikdy nepostihne.

## VII.

Zbývá poslední námitka proti hrozným věcem ve fantastické literatuře, a tou je klišé.

Pokud je všechno to násilí a hrozné věci, včetně hrozeb úplně šílených, motivováno potřebou

*Věci, které se nemohly stát, se nakonec staly už mnohokrát v historii.*

*situace do příběhu*, potom nám tento plán může zkazit prosté *opakování situace*. Všimněte si, jak jste sami reagovali daleko mocněji na první literární nebo herní exemplář. Pro dítě v jistém věku je napínavý thriller i ta ČERVENÁ KARKULKA. Později ho nadchnou STAR WARS. Potom je třeba ještě přitvrdit a k tomu se hodí nějaký *slasher* na způsob PÁTKU 13. Jeho ekvivalentem je nějaká hra *hack and slash*, computerová střílečka nebo kydlení skřetů. A tady nastane klíčové místo – po shlédnutí dostatečného počtu smrtí to přestane fungovat. Divák nebo hráč přihlíží k těm dalším s otrlostí řezníka.

Můžete zavraždit třeba tisíc dalších vriskajících blondýn, z hlediska dramatické situace je to úplná ztráta času. Přistihnete diváka, jak se nudí, chroupe popcorn a začíná si chatovat s

kamarádem na mobilu.

Stejně zranitelná je i *weird metoda*.

Při prvním čtení VOLÁNÍ CTHULHU, což bylo ostatně jedno z prvních setkání s Lovecraftem, jsem na to koukal jako na zjevení. Po druhém setkání s podobnými věcmi, třeba v Dunwichi, jsem koukal úměrně méně užasle, a dnes už oceňuji situaci nikoli jako *weird*, ale z jiných důvodů, třeba pro pěknou starožitnou patinu. Překvapení z principu nejde opakovat – pak už to není překvapení.

Řekl bych, že zahlcení starými vzory a dokonalé vyžrání tématu zevnitř tisíci variantami je jedno z největších prokletí dnešního věku. Máme k dispozici nepřeborné množství dramatických situací, ale jsme prokleti tím, že nejsou nové – už je všechny

někdo použil. A velmi často jsou vymačkané jako citrón, takže v nich není ani atom chuti. Kdepak nějaká hrůzostrašná chobotnice – to je tak staré, že to pamatuje Julese Verna.

## VIII.

Takže, co s tím?

Nezbývá, než pár nezávazných doporučení a zkušeností.

*Nebojte se násilí a hrozných věcí.* Dělal to dávno před vámi prakticky všichni velcí autoři a vypravěči. K velkým citům a velkým hrdinům se nedostanete jinak než přes mocné situace. Velkými city vlastně nemůžete vůbec začít, pokud nemáte mocnou situaci. A malé city nestojí za to, abyste se jimi zabývali.

*Nebojte se ujetých šíleností.* Svět je ve skutečnosti ujetý a šílený, a možná by to těm ostatním někdo měl prozradit. Bude škoda, když vám tuhle možnost někdo sebere a předběhne vás.

Ale *bojte se klišé ve spojení se smrtí a hroznými věcmi*. Zabíjení a hrozba smrtí je trumfové eso a můžete ho vynést jen omezeném množství případů. Pokud si tuto situaci zopakujete mockrát, ztratí sílu a přijdete o ni.

Zamyslete se, *proč a jak ve vaší hře postavy zabíjejí anebo jsou ohroženy na životě*. Není to nějak podezřele moc časté? Bojí se doopravdy a nebo si z toho dělají legraci?

Není náhodou čas změnit hru a pořádně je vyděsit něčím novým?

NAPSAL Daniel „FredyC“ Krejčí ZAHRAJTE SE S NÁMI

## Lovci noci

*O upírech si můžeme přečíst ve spoustě knih, zhlédnout celou řadu filmů nebo seriálů. To samé lze říci také o vlkodlacích. Na poli deskových her rovněž tato tematika nechybí. Ovšem myslím si, že jen málo titulů obsahuje oba druhy bytostí naráz. A právě nenávistí mezi upíry a vlkodlaky se zabývá společenská hra pro 4 až 8 hráčů nazvaná LOVCI NOCI („SHADOW HUNTERS“ v originále).*

Cíl je jednoduchý, vlkodlaci chtějí smrt upírů a naopak nemrtví touží po smrti chlupáčů. Jakmile si ke stolu sedne pět a více hráčů, přichází do hry také bytosti lidského pokolení. Jejich úkolem však není zabít vlkodlaky a upíry, jak by možná někteří čekali. Každá lidská postava má unikátní úkol, někdy související se zabitím jiného stvoření, jindy naopak s ochranou a v neposlední řadě také úkoly o přežití samotném.

### Přítel či nepřítel?

Aby to vše nebylo tak jednoduché, vaše identita je od začátku hry skryta. Žádné bytosti se navzájem neznají, takže se může snadno stát, že se snažíte zabít svého kolegu, zatímco skutečný nepřítel se tomu opodál jen tajně směje.

Každý hráč obdrží kartičku s informacemi o bytosti, se kterou hraje. Na ní najde unikátní jméno a

obrázek spolu s popisem úkolu a speciální schopnosti. Jednotlivé druhy bytostí jsou navíc odlišné barevně. Pokud budete hráč častěji a máte dobrou paměť, můžete dokonce předvídat jakou konkrétní bytost má jiný hráč. Na plánu jsou totiž vyznačena první písmena jmen všech bytostí spolu s počtem jejich životů.

Svoji identitu můžete kdykoliv během hry (i mimo svůj tah) odhalit, čímž se samozřejmě vystavujete riziku soustředěné síly nepřátel. Menší kompenzace přichází v podobě již zmíněné speciální schopnosti postavy, kterou lze však použít jen jednou za hru. Při správném načasování může rozhodnout hru ve váš prospěch.

Jak tedy poznáte kdo je s vámi a komu naopak máte jít po krku? Znalci karetní hry BANG jsou možná teď trochu zmateni, ti mají svého šerifa. Nebojte se ničeho. Hra má zaveden systém věštby, který funguje velmi dobře.

Jednoduše řečeno, z balíčku si náhodně líznete kartu věštby, kterou si přečtete a následně tajně předáte jinému hráči dle vaší volby. Ten musí provést, co je na ní napsáno. Zpravidla se jedná o karty typu: „*Jsi-li vlkodlak nebo člověk, přidej si jedno zranění.*“ Podle reakce máte následně vodítko, zda dotýčný je váš přítel či nepřítel.

Jsou zde i karty dotazující se na první písmeno jména postavy, což při dobré znalosti hry může odhalit dost podstatnou informaci (počet životů, úkol a schopnost). Jedna z karet věštby dokonce diktuje ukázaní celé karty s postavou věštícímu hráči.

Při hře 4 hráčů pomocí věštby najdete svého

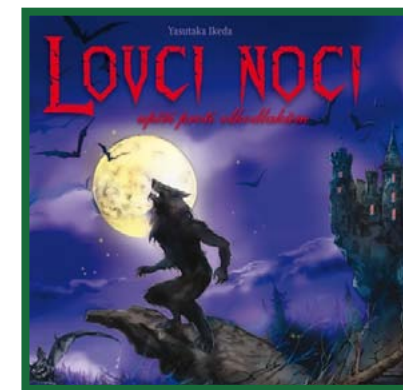
spojence poměrně rychle. Se zvyšujícím se počtem je to pochopitelně mnohem těžší. Hru pro 7 hráčů už pravidla označují za pokročilou, s čímž se dá jednoduše souhlasit. V takové hře už ve 3. kole pomalu nevíte, co jste měli za věštbu v kole prvním a komu jste ji dali. Sice je dovoleno si během hry dělat poznámky, ale zatím jsem neviděl nikoho, kdo by to praktikoval.

### Smrtí pro vás hra končí

Teď se konečně dostáváme k již několikrát zmíněnému zabíjení. Vaše postava má určen počet zranění, které je schopna ustát, než zemře. Jakmile této hranice dosáhnete, je vaší povinností se odhalit a hra pro vás bohužel končí. Počet zranění se pro všechny eviduje na herním plánu, a přehledně tak máte na očích, kdo si jak vede.

Jen pro představu, nejvyšší počet utržených zranění je 14. Vysoká životnost je zpravidla kompenzována slabšími schopnostmi. Jedna z lidských postav má tuto hranici na čísle 8, ale díky speciální schopnosti se po odhalení může zcela vyléčit.

Způsobů, jak někoho zranit, je několik. Základní útok, který můžete provést vždy na konci svého kola, je celkem snadný. Hodíte dvěma kostkami (k4





a k6) a menší hodnotu odečtete od té větší. Výsledek roven 0 je neúspěšný útok. Toto vám rovnou udává počet zranění a obětí útoku se tomu nemůže nijak bránit. Útočit lze jen na hráče, kteří jsou ve vaší oblasti na herním plánu. Může se tedy stát, že hráč, kterého potřebujete zranit, abyste vyhráli, je zrovna mimo váš dosah.

## Vybavení a události

Aby hra nebyla jen o honění ostatních po herním plánu ve snaze jim uškodit, je do hry zaveden systém karet událostí a vybavení, který může občas docela zahýbat s výsledkem. Zajímavé na nich je, že jsou navíc rozdělené do dvou hromádek červených a modrých karet. Obvykle platí, že modré karty jsou spíše pasivní či obranné. Druhá množina je naopak více krvelačná a útočná. Nicméně najdou se i výjimky, takže na to nevsázejte.

Karty vybavení si pokládáte veřejně před sebe na stůl a zpravidla nějakým způsobem upravují vaše útočné schopnosti nebo vám dávají nějakou formu obrany. Samozřejmě vám mohou být odcizeny neboli „čmajznuty“. Jedna z lidských postav má dokonce za cíl, shromáždit určité karty vybavení.

Událost se týká buď vás, nebo nějaké skupiny hráčů. Je tedy veřejná a musí být vždy provedena. Při troše smůly vám některá z těchto karet může i prohrát hru, ale to je jedinečně dobře. Alespoň nemůžete nikdy hrát s pocitem, že už to máte v podstatě vyhrané. Vždy je šance na vítězství těch druhých. Zvláště když se do toho vloží člověk, který má svůj specifický úkol, a když jej splní, prohrávají všichni ostatní.

## Není na divokém západě lépe?

Jelikož karetní hra BANG! patří mezi mé oblíbenice, mohu myslím na závěr provést menší srovnání těchto dvou her. Pokud si odmyslíme skoro až zbytečně velký herní plán Lovců NOCI, kde se zase tak moc akce neděje, můžeme se zaměřit na hratelnost samotnou.

V BANGU můžete do jisté míry blafovat a docela dobře tak svojí identitu skrývat. Lovci tuto možnost nenabízejí a jakmile protihráč získá a použije správnou kartu věštby, může vám spolehlivě začít škodit. Toto má následně kaskádový efekt, protože jiný hráč z toho může odvodit identitu věštčího hráče, a buď se s ním spolčit, nebo se naopak taky zahryznout.

Na druhou stranu se také může stát, že prvotní věštba nebyla tak přesná a na vrub zmíněného kaskádového efektu máte najednou naprostý chaos v tom, kdo je vlastně kdo. Samozřejmě s narůstajícím počtem hráčů se to ještě více komplikuje a obtížnost narůstá.

BANG je velmi komunikativní hra a Lovci NOCI nejsou také zrovna tichou hrou. Místy můžete pociťovat určitou atmosféru tajemna, intrik a především dohadů, kdo je vlastně kdo. Zmíněný herní plán se také určitě snaží podněcovat pocit, že tam někde se ty podivné bytosti vyskytují.

Rád bych také vyzdvihl svižnost celé hry, jelikož tah hráče sestává pouze z hodu kostkou, vyhodnocení případné události nebo věštby a možného útoku. V BANGU se může tah jednoho hráče slušně prodloužit vzhledem k neomezenému počtu zahráných karet. Ve větším počtu lidí tedy jasně vedou Lovci NOCI, kdy nemusíte na svůj tah čekat třeba 10 minut.

LOVCI nabízejí větší životnost hráčů, a tedy i větší zábavu pro celou skupinu. Zpravidla se totiž stává, že jakmile začnou umírat první hráči, je konec hry téměř na dosah. Naopak v BANGU se poměrně často stává, že hráč je vyrazen v prvním kole a pak musí čekat, než ostatní dohrají. Lovci navíc nemají moc možností, jak svou postavu vyléčit, tedy barely s pivem tu nehledejte.

Co se týká variability hry, moc od toho nečekejte, zvláště ve hře 4 hráčů, kdy cíle jsou jasně dané a po získání prvních vodítek k identitě protivníka už rozhoduje o tom, kdo koho dřív uloví, spíše štěstí. Lidské bytosti přidávají do hry prvek nejistoty, ale nijak zásadní. Zkrátka dle mého v tomto jasně vede BANG, kde cíle jsou sice také jasné, ale průběh jejich plnění je pro každou hru zcela jiný.

Pravidla Lovců pochopíte velmi rychle a do hry se tedy mohou snadno zapojit i nově příchozí lidé. To samé lze pravděpodobně prohlásit o BANGU, takže na tomto poli není jasného vítěze. Ovšem naučit se v BANGU také vyhrát už chce trochu více praxe, což u Lovců nejspíš neplatí. Absence možnosti jakkoliv blafovat celou hru výrazně usnadňuje.

Konečný verdikt bych tedy viděl tak, že pokud hledáte rychlou zábavu, kde jsou do hry zapojeni všichni hráči téměř neustále a nevádí vám nutnost používat herní plán spolu s kostkami, sáhněte po Lovcích NOCI. Jinak doporučím spíše BANG.

Přeji příjemnou zábavu při tomto stínovém lovu!

NAPSAL Jan „Allwen“ Nedoma

DOBRODRUŽSTVÍ

## Tajemství vinice

*Dobrodružství se odehrává na kontinentu Amaryl. Je určeno nejen postavám s lepšími schopnostmi, avšak hlavně dobrodruhům na prvních úrovních.*

*Zde je důkaz že ani obyčejná malá vesnička není až tak obyčejná, jak by se na první pohled zdálo. A tohle dobrodružství je právě tento případ. Je doprovázeno legendami a dávnými historkami, postavy setkají s dušemi mrtvých či oživenými mrtvolami v temných kryptách.*

*Tak se pusťte do víru dobrodružství zavátému legendami plné nadpřirozené magie.*

## Úvod

Všechno začíná v mocném Qeneiském císařství kde v této době zrovna vládou žně a všechny vinice čekají bohatou úrodu, mimo to i ve vesničce Horní Vinice čeká majitel Karel Bronibác bohatou úrodu. Celý rok se poctivě staral o svou vinici, modlil se k Agerovi aby měl bohaté žně. A to by bylo, aby nebyly!

Malebná, docela velká vesnička Horní Vinice se nachází v úrodném Zélanském údolí, kde se rozkládá především mnoho velkých a výnosných vinic. Zde má své vinice pan Bronibác. Pan Bronibác patří k nejbohatším obyvatelům v Horní Vinici a má tam také dost velký vliv. Jeho rozsáhlé vinice jsou sice

plné hroznového vína, ale nikdo ho nechce posbírat. Protože se rozkřiklo po okolí, že mu na vinici straší a pověřiví lidé se teď bojí jen kolem projít. A než by to pan Bronibác sám posbíral, trvalo by to věčnost a navíc by přišel o velké peníze. Proto také teď hledá nějaké dobré duše, co by mu pomohly.

Pan Bronibác poslední dobou tráví hodně času v místním lokálu (*což je krčma u Zlatého Révu*) a zapíjí tam svůj žal (*zde by ho také měly postavy najít u barového pultu*). Snad se najde někdo kdo by mu pomohl s jeho trápením...

*(Povídáčka o Bronibácových vinicích se roznesla i po okolních vesnicích, a tak se to dobrodruzi mohou dozvědět právě v jiné vesničce, také se dozvědí, že za to píše tučnou odměnu.)*

## Co se vlastně děje?

Za vše může jak jinak než konkurence. Kousek od Bronibácových vinic jsou také vinice pana Kelata. Je to docela movitý chlapík a nedělá mu starost obstarat si nějakého theurga, aby udělal neplechu na sadě pana Bronibáce. A taky se tak stalo. Kelat si objednal jednoho dost dobrého theurga jménem Elein Wang (theurg na 10 úr.). Měl za úkol vyvolat nějaké málo nebezpečné demony ve vinici u Bronibáce, aby vystrašili okolní lidi, ale nějak se mu to vymklo z rukou – jelikož tam byla velmi magicky a citově nabitá země. Místo toho, aby vyvolal demona, způsobil, že se probudily všechny duše utrápených na kopci Malý Kat (*kteřý je součástí vinic*). A to je celý počátek našeho dobrodružství.

## Předmluva (cesta do vesnice)

*Jdete zeleným údolím plným polí a vinic. Blížíte se zrovna ke klenbě, která vám otvírá ne skutečný výhled na docela velkou vesničku. Cestička vede dolů dále podél polí. Na samém konci vcházíte do krásné a malebné vesničky jménem Horní Vinice. Přecházíte po mostě přes říčku. Dále do vesnice.*

*Všude kolem jsou lidé. Jedna bába zrovna zametá u svých dveří a jen tak po očku vás sleduje, další občan se trmácí s košem vína celý uřícený. Kolem vás malou rychlostí projel povoz plný čerstvě posečeného obilí. V ulicích se šíří vůně čerstvého chleba. Lidé kolem vás se vám od pohledu zdají milí a pohostinní.*

## Horní Vinice

Vesnička Horní Vinice je poměrně klidná ves, obklopena mnoha poli a vinicemi. Kousek od vesničky se také nachází kopec Malý Kat. Nic zvláštního se tu neděje, jen zřídka pár krádeží, ale většinou zloděje najdou a řádně potrestají. (*Pokud někdo z družiny bude ve vesničce krást, lidem bude moc nápadné, že se najednou začalo krást s příchodem*

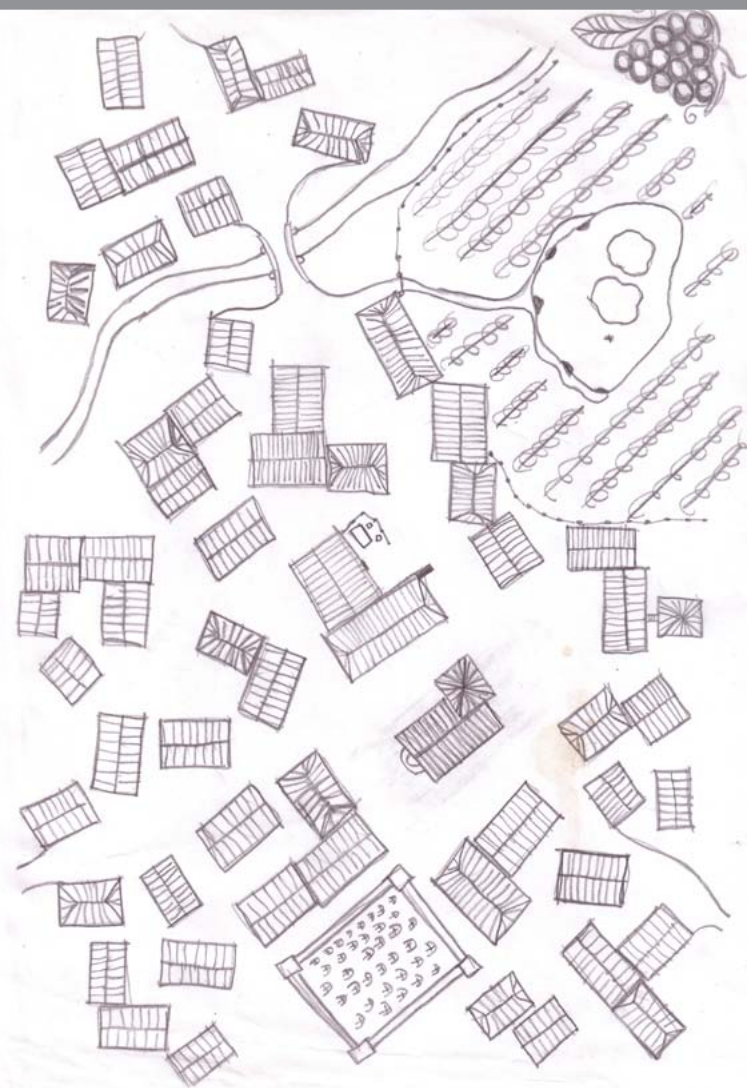
**Autor:** Jan „Allwen“ Nedoma

**Testování:** Jakub „Eldor“ Kelar, Antonín „Tonda“ Brinda, Pepa „Chose“ Procházka, Jan „Allwen“ Nedoma, Ondra „Kotta“ Kotrc, Marek „Mars“ Bolom, Jakub „Brbel“ Lebloch, Lukáš „Luk“ Čechal.

**Ilustrace:** Jan „Allwen“ Nedoma

**Amaryl®** je zapsaná ochranná známka





*dobrodruhů.)* Vesnicí protéká říčka Dolní Torník, která Horní Vinici rozděluje na novou a starou čtvrť. Nová čtvrť je plná novousedlíků, za to stará čtvrť je složena z občanů starší generace. Tito usedlíci vesnici dlouhá léta usilovně stavěli a le-  
dasco pamatují.

Centrem vesnice je takzvaná návěs. Uprostřed návěsi se tyčí starý, ale zato krásný kostel sv. Meziuse s jednou vysokou věží. Naproti němu je správní dům purkmistra Dalira Vitase. Součástí návěsi ještě tvoří pár domů a sýpka. Horní Vinice mají dokonce i svůj vlastní hřbitov. Ten vznikl souběžně s kostelem.

V poslední době se v Horních Vinicích cosi zvláštního děje. Říká se, že v Bronibákových vinicích straší. Někdo tam prý viděl duchy, mrtvé psy a další povídačky. (*Dobrodruhům bys měl navodit atmosféru takovou, aby opravdu uvěřili, že jde jen o ubohé báchorky. A navíc psi na kopci nebyli nikdy.*) Lidé se teď bojí kolem vinic projít, a už vůbec tam vstoupit. A proto Karel Bronibác hledá někoho, kdo by tu nemsynlnou povídačku vyvrátil.

## Hledání pana Bronibáce

Určitě, jak dobrodruzi dorazí do vesničky, budou chtít najít Bronibáce. To by se jim mělo povést celkem rychle, protože skoro všichni vědí, že Bronibác většinu času tráví v krčmě.

Pokud se dobrodruzi někoho zeptají kde by našli Bronibáce, jistě by jim někdo odpověděl, že ho najdou v krčmě a že je to starší obtlouštělý člověk s brýlemi. Má krátké, kudrnaté tmavě hnědé vlasy. Často nosí bílou košili s károvanou červenou vestičkou a černé kožené kalhoty. (*A tak dobrodruhé na Bronibáce narazí v krčmě u Zlatého Révu, kde zrovna popíjí u barového pultu, jak má v oblíbeně.*)

*Vešli jste do pěkné dřevěné krčmy s pěti stoly a pultem, za kterým zrovna stojí baculatý*

*hobit a leští sklenice. U pultu sedí zkroucená obtlouštější postava člověka a v ruce svírá korbel s pivem. Opodál v rohu místnosti sedí tři postavy, elf, trpaslík a člověk, elf se na vás párkrát podíval a zase pokračoval v konverzaci s přáteli. Uprostřed krčmy už sedí jen jeden štamgast, ten nejotrlejší.*

*Hostinský se na vás otáčí... (a promluví): „Páni si přejou? Nějaké to pívčko?“*

## Krčma u Zlatého Révu

Majitel hostince je zkušený obtlouštělý hobit jménem Dořivác Buřin, který ví, jak vydělat. Zato na druhou stranu je poctivý a skromný. Hostinec je takový rodinný podnik. Pomáhá mu paňmáma i jeho syn s dcerou.

Hostinec dědí generace Buřinů odnepaměti. Vlastně hostinec vznikl skoro zároveň se vznikající vesnicí, aby si měli po namáhavé práci lidi kde posedět a spočinout.

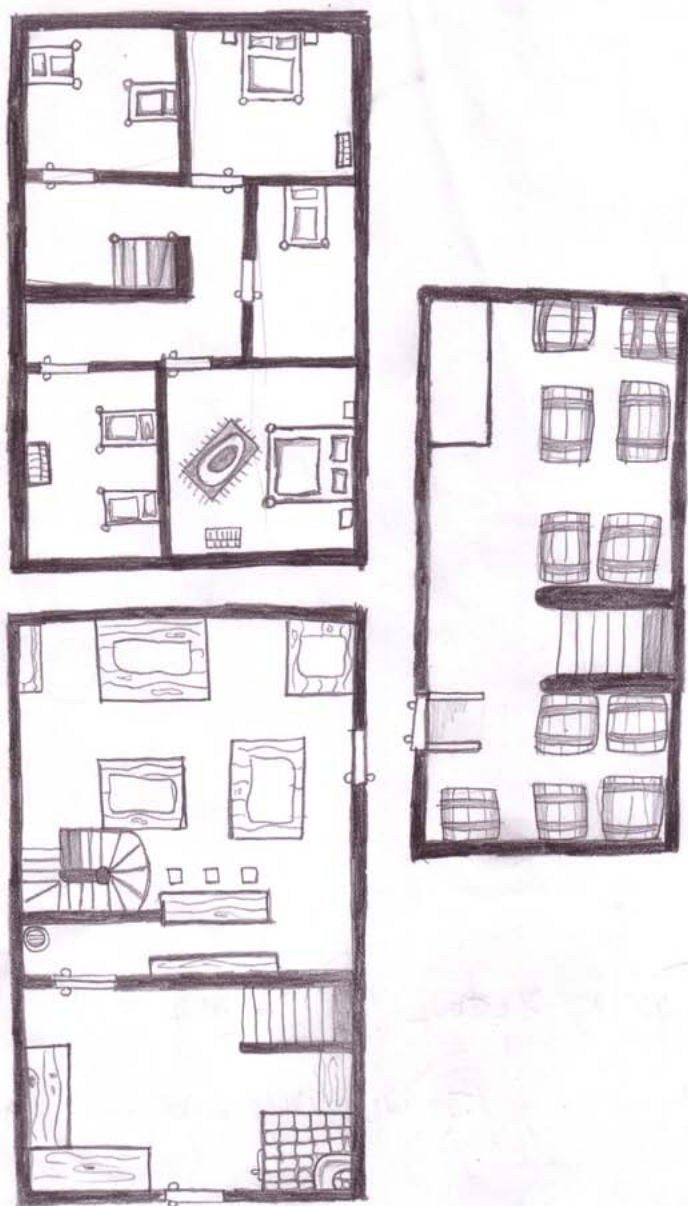
U Zlatého Révu není nikterak drahá krčma navzdory kvalitě. Je to takový normální hostinec se slušnou stravou, pitím a pokoji.

Hostinec má pět pokojů, z toho jeden jednolůžkový a čtyři dvojlůžkové. Jeden z těch dvoulůžkových pokojů (*ten větší*) je opravdu komfortní.

## Bronibác

Když postavy přijdou k shrbené postavě Bronibáce, ten se na ně otráveně otočí...

Po krátkém seznámení Bronibác sdělí postávám,



Krčma u Zlatého révu

co ho trápí. A že jim nabídne tučnou odměnu, když se jim to podaří.

Samo nebe mi vás posílá! Nějaká shrbená bába mi tady začla rozkřikovat kecy, že prej viděla na vlastní oči duchy, jak rejdí po mé vinici. Samo sebou se k ní přidaly další báby ze vsi a začaly to roztrubovat po okolí, takový povídačky! A co já ... mám asi robit, keď jim to potvrdil můj robič z vinic ... že i on viděl ducha a mrtvý psisko! Robiči se teď boja chodit ke mně na robotu a já mám vinice plné hroznů. A co včil moja vína a sláva. Su dost vlivnej na to, abych vám dal nějaké ty tučné zlatáčky. Stačí mně, keď potvrdíte, že tam nic není. Je mi jedno, jak to urobíte, ale musíte to vyvrátit. Prosím! Snad taky nevěříte na bubáky (hlasitě se zasmál)! Pojdte za mnou. Ukážu vám vinice...

Odcházíte spolu s Majitelem vinice jen o pár metrů dál, tam je nádherný dům plný květin. Za ním se rozléhají vinice...

*(Bronibác řekne dobrodruhům, že se mohou utábořit na kopci. A ať mu každé ráno nosí čerstvé informace, co zjistili.)*

## Vinice

Vinice přetéká hrozny, ale působí zvláštním dojmem, je prázdná, nikde ani živáčka.

## Ceny jídel

Pšeničná  
placka 0,15 zl.

Ovesná kaše 0,20 zl.

Guláš 0,90 zl.

Vepřo-knedlo-  
zelo 1,90 zl.

Pečený pstruh 4,30 zl.

Pečené kuře 4,80 zl.

Pečený holub 6,0 zl.\*

Pečená  
koroptev 8,82 zl.

Kachna na  
smetaně 7,30 zl.

## K nakousnutí

Perník 2,20 zl.

Bochník  
chleba 0,40 zl.

Slanina 0,80 zl.

Šunka 1,60 zl.

Sýr 1,00 zl.

## Ceny pití

Korbel chlazeného kvalitního  
piva 2,00 zl.

Štamprle pálenky 0,40 zl

Pohárek moštu 0,15 zl.

Láhev moštu 0,80 zl.

Pohárek jah. moštu 0,22 zl.

Láhev jahodového moštu 1,20 zl.

Pohárek vína 4,40 zl.

Láhev vína 25,00 zl.

Pohárek zlaté medoviny 0,50 zl.

Pohárek královské medoviny 0,65 zl.



## Legenda

Legendu o holčičce Verioně se dobrodruzi mohou dozvědět od nejstaršího občana vesnice jménem Kavolt Birnes, přezdívaný taktéž Stařík.

*Kdysi za dávných dob, kdy na Amarylu ještě vládli Arménci, byl Malý Kat hlavním popravištěm v okolí. Zde byli popravováni všichni vrahové a zloději. Stalo se ale, že ve vesničce žila malá a moc krásná holčička jménem Veriona. Bůh však k ní nebyl štědrý osudem. V té době zrovna ubývalo jídla všude v okolí a také ve vesničce Horní Vinice. Rodina malé holčičky na tom byla poměrně dobře, oproti okolí. Lidé jim to záviděli, a tak obvinili celou rodinu z čarodějnictví. Pokřikovali na ně a mlátili je, toho osudného dne, kdy je vedli na kopec k šibenici. Katem byl tehdy Robius Nigére. A právě on měl celou rodinu včetně malé holčičky pověsit. Svědomí mu nedalo a chtěl se z toho všelijak vyvléknout. Jenže dav byl tak silný a navíc vedený nějakým tehdejším knězem Ogrusem. Nezbývalo Nigérovi než je pověsit. Po pár dnech svého činu litoval a pověsil se ve svém domě na trámu. Od té doby byla navždy šibenice zakázaná a nikdy tam už nikdo nebyl pověšen.*

Vinice pana Bronibáce se nachází na severozápadě u vesničky. Uprostřed vinice se tyčí kopec Malý Kat. (To je náš střed dění.)

### 1. den

Večer se na vinici vkrade parta kluků, která se chce pobavit na úkor družiny a vystrašit je.

### 2. den

Po celý den by dobrodruhové neměli narazit ani na živáčka. Žádný podezřelý pohyb. Až pozdě večer se na scéně objeví duch malé holčičky.

*Je pozdě večer a všude je klid, jen na kostele odbíjí půlnoční hodina. Zvuk zvonu se rozléhá celou vesnicí. Z kopce vidíte, jak poslední okna hostince zhasínají. Celá vesnice už spí.*

*Zvon utichl a jde slyšet jen praskot dřeva v ohništi. Oči se vám zavírají pod zastíněnou noční oblohou.*

*Najednou vás probudilo vyjeknutí. Mrazivý*

*vítr vám projel po zádech, zamrazil vás až do morku kostí. Oheň divoce zaplápolal a po vinici se rozlehl podivný zvuk nekonečnou ozvěnou. Po chvíli ustal.*

*(Přes vinici se prohnal duch malé holčičky (Veriona), která touží po osvobození. Byla probuzena Theurgem při rituálu vyvolávání démona. Veriona je holčička plná nenávisti, zloby a agresivity.)*

Družina se nejspíše bude snažit přijít na to, co to bylo, a tak začne prohledávat vinici. Veriona bude čekat na nějakého osamoceného člena družiny a pak ho napadne. *(Láká členy družiny svým urputným pláčem co rve uši, ale není nijak hlasitý, spíše citově.)* Po hodině zmizí beze stop z vinice.

Když dobrodruhové přijdou sdělit Bronibácovi, co zjistili, nebude věřit vlastním ušima a začne žadonit, jestli by mohli nějak toho ducha odstranit, aby se mu zas pracanti vrátili.

Pokud se Bronibác dozví, že na něj někdo ducha

poštval, bude chtít, ať mu dobrodruzi zjistí, kdo to byl. Že chce spravedlivý trest.

*(Pokud v družině není schopný kněz, který by byl schopný ducha svázat či jinak zneškodnit, ve vesničce v kostele je kněží Milisav Erneji na 7. úr. se schopností „exorcismus“.)*

### 3. den

Další večer se budou snažit dobrodruzi s pomocí kněze Miloslavem zajmout ducha. A co se nestane: Kousek od šibenice je totiž tenká vrstva hlíny, na kterou když stoupnou, propadne se do podzemí *(asi 5 metrů)*, kde je tma jak v pytli *(viz Kopec Malý Kat – „podzemí“)*.

## Kopec Malý Kat

Kopec není nijak zvláštní. Neliší se nijak od jiných kopců. Jen je opředěn mnoha bájemi, protože Malý Kat je vlastně bývalé popraviště, kde byli popravováni všichni vyvrhelové. Avšak stalo se, že tam byli popravováni i neviní lidé.

### Podzemí

Celý kopec je poddolován a je zde vytvořena krypta.

*Krypta byla vytvořena za dávných časů kdy popravy řídil kněz Ogrius. Kněz Ogrius zde mučil lidi a zvířata, aby si na nich vychutnával své sadistické chutě. Každý se mu bál postavit. Avšak po zrušení šibenice vtrhla do krypty garda a vyvlekla kněze v okovech. Následně byla kobka zničená. Někteří ale tvrdí, že mučirna není stále zničená, jen zakrytá pod několika tunami hlíny a kamenů...*

## Kniha mučení Ogrius (úryvek)

*Hahaha, jak krásně skučí, když na něj liji horkou smůlu. Zmítá se v okovech a není mu to nijak nápomocné. Budu ho muset ještě trochu poučit a zbičovat jej ještě. Ten řev lahodí mým uším. Aáá, pár nedočkavců řve v klecích a snaží se dostat ven, no však já jim ukážu. Dnes mám v plánu vyzkoušet, jak se dokáže člověk roztáhnout na skřipci když má rozdrčené kosti. To bude slast...*

*Mnoho lidí říká, že někdy jde stále slyšet řev mučených a řinkot okovů.*

*(Opravdu můžete zakomponovat do hry jemný řev či tlukot a praskání okovů. Protože to jde někdy dost slyšet. Zmučené duše mrtvých stále žijí a trápí se.)*

Krypta má tři nezasypané místnosti. Jinak je ze všech stran zasypaná.

### 1. místnost

Docela velká kamenná místnost, ze západní strany skoro celá zasypaná. V rozích jsou zbytky sutin a u severní stěny je zašlý skřípce plný pavučin. Na jižní straně je tzv. hřebová rakev (panna). Strop je také celý od pavučin. Východní dveře u místa dopadu jsou napevno zaseklé. Druhé dveře na východní straně, o něco výš, jsou shnilé a pootevřené.

*(Pokud dobrodruzi nemají světlo jako např. lucer-nu, je v kobce tma o velikosti -200, takže těžko něco uvidí. Po celou dobu, co jsou dobrodruzi v kobce, mají dojem, že někdo za nimi jde.)*

### 2. místnost

Přibližně stejně velká místnost jako předchozí, také celá kamenná. Hned za dveřmi je převrácená židle. Vedle židle stojí stůl a na něm jsou jakési zápisky, stará svíčka i ze svícem a další harampádí. Na východní straně jsou v podlaze zabudovány klece, v kterých jsou zbytky koster. Jedna klec je otevřená. Uprostřed místnosti je dřevěný sloup a na něm visí polorozpadlá mrtvola s okovy. Za sloupem na západní straně je na zemi vytvořen malý žlábek, v němž je kostra člověka zalitá v nějaké smůle. Nad kostrou je ve stěně zabudovaný kovový kabel se zaschlou smůlou. Provaz už chybí – je shnilý. Uprostřed jižní stěny jsou zamknuté dveře, ale zcela ztrouchnivělé až do základu.

*(Mezi zápisky mohou dobrodruzi najít také knížku z rozsáhlými zápisy o mučení, viz. „kniha mučení Ogrius“. Rozpadlá zombie na sloupu se vrhne na dobrodruhy, až budou stát u ní, ale z okovů se nedostane, spíše je vystraší. Z otevřené klece uteklo pár mrtvol, které se budou snažit dobrodruhy zabít. Nakonec ještě jedna podstatná věc: vedle mříží na východní straně je dutá zeď, kterou když rozbi-jete, můžete se dostat až ven do vinice.)*

### 3. místnost

Třetí místnost je nejmenší ze všech. A jako ostatní je celá z kamene. V místnosti jsou dva mučící nástroje, což jsou stoly na drcení končetin, a okovy. Na západní straně jsou dveře, které vedou do zahrabané části, tam je jen slepá ulička. Jinak nic zvláštního v této místnosti není.

*(Nezapomeňme, že v celém podzemí se pohybují duše mrtvých :-)) a na zemi je zaschlá krev.*

*Postavy najdou v podzemí nebo v okolí známky teurgie, svitky atd.)*

## Konec

Jakmile se postavy dostanou z krypty, hned další ráno na kopec přijde skupina knězů a začne zaříkávat (zamykat demony, „aby kopec zas usnul“).

Panu Bronibác po dalším oznámení bude chtít, aby mu postavy zjistily, kdo mu chtěl zabránit v jeho rozvoji, respektive kdo mu bránil sklidit úrodu.

*(odpověď je vinař Kelat)*

Vinař Kelat by se měl po delším rozhovoru poddat a vyhodit na stůl, že to vše zavinil on a theurga si zaplatil, ale tomu se mu to nepovedlo, a tak zmizel někde do neznáma.

Na konec s velkým vděkem dá pan Bronibác, movitý vinař, dobrodruhům jejich vydělané peníze. Hodnotu jim dá podle toho, za jak dlouhou dobu vše stihli vyřešit. Čím dříve, tím lépe.

1. Za rychle a dobře odvedenou práci 75 geneiských zlatých
2. Za normálně odvedenou práci 60 geneiských zlatých
3. Za pomalu odvedenou práci 40 geneiských zlatých
4. Za pomalu a špatně odvedenou práci 25 geneiských zlatých

Tato odměna je jen na jednu osobu, takže každá osoba dostane daný počet qz.

Příklad: Družina o pěti členech za normálně odvedenou práci (2) dostane 5 x 60 = 300 qz. a podobně.

*Vidíte, jak z domu vinaře Kelata vychází garda a mezi nimi Kelat v okovech se zkroucenou tváří v úšklebku. Ach páni dobrodruzi... však na vás taky dojde!!!*

## Bestiář

V bestiáři najdete všechny potřebné CP a bestie, s kterými by se mohli při dobrodružství setkat dobrodruzi.

### Důležité CP

#### Pan Bronibác

Povolání:	Vinař 3. úroveň
Rasa:	člověk
Výška:	179cm
Váha:	85kg
Vlastnosti	<b>Sil: 1</b> Obr: 0 <b>Zrč: 4</b> Vol: 1 Int: 0 Chr: 1
Odolnost:	1
Výdrž:	1
Rychlost:	1
Smysly:	4 (žádný význačný smysl)
Krása:	2 (+ 1 šaty)
Nebezpečnost:	1
Důstojnost:	1
Boj:	3
Útok:	0
Střelba:	2
Obrana:	1
Mez Zranění:	11 Mez. Únavy: 11

**Popis:** Je to starší, obtlouštější člověk s brýlemi. Má krátké, kudrnaté tmavě hnědé vlasy. Na sobě často nosí bílou košili s károvanou červenou vestičkou a černé kožené kalhoty.

#### Pan Kelat

Povolání:	Vinař 1. úroveň
Rasa:	člověk
Výška:	182cm
Váha:	85kg
Vlastnosti	<b>Sil: 0</b> Obr: 0 <b>Zrč: 2</b> Vol: 1 Int: 0 Chr: 0
Odolnost:	0
Výdrž:	1
Rychlost:	0
Smysly:	2 (žádný význačný smysl)
Krása:	1 (+ 1 šaty)
Nebezpečnost:	0
Důstojnost:	0
Boj:	1
Útok:	0
Střelba:	1
Obrana:	0
Mez Zranění:	10 Mez. Únavy: 11
<b>Popis:</b>	Vysoké postavy, ne tlusté. Řídké hnědé vlasy na krátko ostříhané s knírem. Oblečený v modré vestičce s modrou kravatou a bílou košilí.
<b>Miloslav Ernej</b>	
Povolání:	Kněz 7. úroveň

Rasa:	člověk
Výška:	183cm
Váha:	78 kg
Vlastnosti	Sil: 2 Obr: 3 Zrč: 2 <b>Vol: 5</b> Int: 5 <b>Chr: 6</b>
Odolnost:	2
Výdrž:	4
Rychlost:	3
Smysly:	2 (žádný význačný smysl)
Krása:	6 (+ 2 šaty)
Nebezpečnost:	7
Důstojnost:	9 (+ 1 šaty)
Boj:	6
Útok:	1
Střelba:	1
Obrana:	2
Mez Zranění:	10 Mez. Únavy: 14
<b>Dovednosti:</b>	
Fyz:	Boj s holemi III, Jezdeckví III.
Psy:	Čtení/Psaní III, Dějeprava II, Teologie III, Společenská etiketa II.
Kom:	Hra na varhany III, Zpěv III, Vychovatelství II, Malování II.
<b>Vybavení:</b>	Okovaná hůl, přívěšek, prsten, oblečení.
<b>Schopnosti:</b>	(Řád 6) Exorcismus na 7. stupni. Zázračné schopnosti.: Spánek: Stupeň II, Hloubka 2. Nezranitelnost: Stupeň III, Hloubka 2.
<b>Popis:</b>	Vysoká, velmi hubená postava v hedvábných šatech, tmavě červených, zdobených množstvím



prošívání. Holohlavá s tmavě červeným čepečkem na hlavě.

### Elein Wang

Theurga Eleina Wang je zbytečný, protože postavy s by ním nikdy během dobrodružství do styku neměly přijít, protože odešel z vesnice dávno předtím, než dobrodruzi přišli.

## Důležité bestie

### Duch Veriony

Bytost:	Duch 4. úroveň
Výška:	150cm
Vlastnosti	Sil: - Obr: 10 Zrč: - <b>Vol: 6 Int: 4</b> Chr: 15
Výdrž:	16
Rychlost:	+10
Smysly:	-5/-/-2/0/2
Krása:	-
Nebezpečnost:	10
Důstojnost:	13
BČ:	10
ÚČ:	5 dotek
Ochrana:	-
Zranění:	6 dotek
Mez zranění:	16
Nezranitelnost:	B, S, D, +-O, +-Vo, +-Vz, +-Z

**Popis:** Veriona je duch malé holčičky, která umřela na šibenici a je plná zloby. Svůj hněv vybije na

každém, koho potká, aby mu uškodila. Je to velmi zlý duch.

### Duchové kopce Malý Kat

Bytost:	Duchové cca 1./2. úroveň
Výška:	150cm/180cm
Vlastnosti	Sil: - Obr: 9/10 Zrč: - <b>Vol: 3/4 Int: 3/3</b> Chr: 12/12
Výdrž:	13/14
Rychlost:	+10
Smysly:	-5/-/-2/0/2
Krása:	-
Nebezpečnost:	8/8
Důstojnost:	9/10
BČ:	9/10
ÚČ:	5 dotek
Ochrana:	-
Zranění:	6 dotek
Mez zranění:	13/14
Nezranitelnost:	B, S, D, +-O, +-Vo, +-Vz, +-Z

**Popis:** Duchové kopce jsou různí duchové, co byli různě popraveni na oprátce nebo mučeni v kryptě. Jsou cca na 1. nebo 2 úrovni. Jsou dost nebezpeční, ovšem neškodí tolik jako Veriona.

### Zombie

Bytost:	oživlá mrtvola cca 1./2./3. úroveň
Výška:	různá od 160 cm do 180cm
Váha:	různá

Vlastnosti	Sil: 0/0/0 Obr: -4/-3/-2 Zrč: -4/-3/-3 Vol: 1/1/1 Int: -2/-2/-2 Chr: 11/11/12
Odolnost:	2/2/2
Výdrž:	-
Rychlost:	-3/-3/-2
Smysly:	-3/-3/0/0/0 -2/-2/+1/+1/+1 -2/-2/+1/+1/+1
Krása:	-
Nebezpečnost:	7/7/7
Důstojnost:	-
Boj:	-4/-3/-2
Útok:	-2/-2/-1
ÚČ:	0/0/+1 (drápy a zuby)
OČ:	-2/-2/-1
Ochrana:	-1/-1/-1
Mez zranění:	12/12/12
Nezranitelnost:	psy

**Popis:** V kryptě se vyskytuje dost ožvlých mrtvol rozsápaných a umučených, co dodat.

# DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion<sup>2</sup>“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petruš, Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion<sup>2</sup>“

