



DRAKKAR



1 / 2008

Tato stránka je prázdná a bílá.

Poněvadž by nebylo moc pěkné ponechat ji jen tak nevyužitou, můžete si krátit čas čtením tohoto textu. Pokud tedy nemáte chuť listovat dál a číst něco mnohem výživnějšího. Například taký úvodník...

Vaše redakce.

OBSAH

Na Drakkaru spolupracují:

Šéfredaktor:

Roman „RomiK“ Hora

Zástupce šéfredaktora:

Jozef "Joe" Kundlák

Redakce:

Petr „Acidburn“ Bouda

Petr „Ilgir“ Chval

Filip „Gran“ Randák

Lukáš „Zayl“ Dubský

Karel „Remus“ Majer

Pavel „Goran“ Veselský

Korektury:

Jaroslava „Tabytha“ Auterská

Michaela Merglová

Petr „Ilgir“ Chval

Jakub „Boubaque“ Maruš

Filip „Gran“ Randák

Pavel „Goran“ Veselský

Grafický design & sazba:

Jozef "Joe" Kundlák

Obálka:

Ecthelion

Časopis včetně svého obsahu
je šířen pod licencí:

*Creative Commons Attribution -
Noncommercial - No Derivative
Works 3.0 License.*



Úvodní slovo 4

Literární koutek

Příběh Ranefera, syna Ptahhotepova 5

Odplata a hřích 8

Reportáž

Gamecon očima "Clontroopera" 19

RPG systém

Usagi Yojimbo Role-Playing Game 21

RPG obecně

Rurouni Kenshin 27

Inspirace nebo plagiátorství? 35

Aktuality

Fantasyobchod.cz 40

ÚVODNÍ SLOVO

ROMAN "ROMIK" HORA

Rád se s vámi shledávám u dalšího výjimečného čísla Drakkaru. Proč říkám výjimečného? Pojd'me se na to podívat. Říká se, že by člověk měl začínat špatnými zprávami, a tak se budeme tohoto pořekadla držet.

Tou neveselou zprávou na úvod je fakt, že dva články, které nestihly uzávěrku minulého čísla, se nestačily dostat ani do tohoto čísla, a proto musely být z Drakkaru vypuštěny nadobro. Jedná se o Dalcorovy články o Cadwallonu a barvení figurek a o Vitusův článek o zahraničních webových stránkách. Oba autoři se stali natolik časově vytíženými, že činnost Drakkaru pro ně nebyla zvladatelná. O Dalcorových důvodech vám nemohu nic prozradit, ale pokud se pohybujete v RPG komunitě, časem to jistě zjistíte sami. Nicméně, v tomto čísle naleznete jako útěchu jeden článek zaměřený na českou komerční stránku věnující se fantasy, LARPu a všemu okolo. Místo Vituse jej napsal RomiK.

A teď na veseloujší notu. Jak jsem na začátku zmínil, toto číslo je významné, a to i proto, že je první v novém roce, plném, jak se všude dozvídáme, magických osmiček. V roce, do kterého jsme si všichni popřáli hodně štěstí, zdraví a úspěchů. Tímto číslem se zároveň uzavírá kruh ročního působení Drakkaru, což znamená, že za sebou máme celý dlouhý rok usilovné práce. A což nám zároveň i ukazuje, kolik roků takové práce máme ještě před sebou.

Všem našim věrným čtenářům děkuji za jejich podporu, všem, se kterými měl Drakkar spory, děkujeme za jedinečnou příležitost prověřit si své schopnosti a diplomatické dovednosti. A v neposlední řadě samozřejmě všem, kteří na Drakkaru spolupracovali či stále spolupracují, přeji hodně štěstí ve všem, co dělají a plánují dělat.

Co tedy říci na závěr? Už rok se Drakkar plaví po internetovém oceánu a po celou tu dobu ho žádná bouře nedokázala potopit (a že k tomu některé měly blízko). V naší posádce jsou stále prázdná místa, takže pokud máte zájem a chuť něco napsat, nebojte se ozvat a přidat se k nám...

Přeji příjemné chvíle strávené u čtení tohoto nového, výjimečného čísla Drakkaru.

PŘÍBĚH RANEFERA, SYNA PTAHHOTEPOVA

PAVEL "GORAN" VESELSKÝ

Já, nehodný Ranefer, odsouzený k věčné smrti, teď dopisuji papyrus svého života. Zklamal jsem důvěru velikého faraona a zasluhuji tu nejkrutější smrt. Vy, kteří budete číst můj příběh, poučte se a neopakujte mou chybu! Nepokoušejte bohy!

Jsem synem Ptahhotepa, správce královských stájí, a jeho manželky Ahmose. Dětství jsem strávil v nádherném Mennoferu. Byl jsem velmi nadaný, a tak stačilo málo ran rákoskou, abych se naučil číst a psát. Můj učitel Maathotep, kněz z domu života, mě zasvětil do základů lékařství, protože mi byla přichystána kněžská dráha. Bohové mi však určili jiný osud - snad tušili, jaké strašné zrady se jednoho dne dopustím.

Vždy, když jsem vstal od papyru a měl čas sám pro sebe, šel jsem buď do stájí ke koním nebo na střelnici soutěžit se svými vrstevníky v lukostřelbě. Pochopitelně jsem se naučil jezdit na válečném voze.

Když mi bylo dvacet let, Chetité ze severu napadli egyptské državy v Rudých zemích. I nařídil farao mužům egyptským, aby šli do války. Vzal jsem nový složený luk, který mi daroval můj otec, zapřáhl do vozu otcovy nejlepší koně a jako první z tisíců jsem odešel válčit do Rudých zemí.

Mnoho dní jsme cestovali pouštěmi a cedrovými lesy Rudých zemí, mnoho měst jsme navštívili a mnoho mil urazili. Jednoho dne, když se faraonovo vojsko utábořilo před městem Kadeš, přišli do tábora dva nomádi. Chtěli mluvit s faraonem a nás král se i přes jejich opovážlivost rozhodl je vyslechnout.

Nomádi oznámili, že Chetité jsou v zemi Chaleb, daleko na severu. Faraon, dychtící po porázce spojence Chetitů, se zaradoval: "Bohové nám poslali tyto muže! Vyrazíme a ještě dnes dobudeme Kadeš!" Rádci, generálové a důstojníci jej od tohoto úmyslu odrazovali: "Nás pane a králi, nevěř těmto mužům! Jsou to chetitští špehové a chtejí tě oklamat!" Král Ramesse však věřil více těm psům a dal rozkaz k cestě ke Kadeši. Armáda tedy vyrazila k městu, avšak kvůli složitému horskému terénu se musela roztáhnout do značné délky.

Naši zvědové objevili první chetitské vojáky. Oznámili tuto zprávu králi a ten zvolal: "Běda, ti psi lhali! Ať zemřou na věky!" Vojáci zabili oba špehy, ale chybu již nešlo odčinit.

Vozy obou stran vyjely proti sobě. Lučištníci začali střílet a mnozí z chetitských i egyptských vojáků padli bez života k zemi. Vozy se přiblížily, ke slovu přišla kopí a

další muži zemřeli. Chetité však měli převahu, protože tři muži na jednom voze jsou víc než dva. Přišel jsem o vozataje a sám jsem se musel chopit otěží. Otočil jsem vůz a odjel jsem dál od největší vřavy. Ze stojícího vozu jsem ještě chvíli střílel, ale pak jsem svou snahu vzdal - bitva byla v plném proudu a všichni nepřátelé v dohledu bojovali s Egypťany.

Spatřil jsem faraona bojujícího s nějakým chetitským jezdcem. Jiný vůz se ke králi přiblížoval z boku. Nasměroval jsem vůz tak, aby zkřížil útočníkovu cestu a bičem popohnal koně k větší rychlosti. Vrhem kopí jsem zranil chetitského vozataje a zamířil se svým vozem přímo proti nepřátelskému. Pak jsem seskočil. Chetitští koně narazili do mého vozu, jeden z nich spadl na zem a vůz se převrátil. Byl jsem příliš blízko; jeden z koní mě srazil na zem a byl by mě udupal, kdybych se neodplazil mimo prostor, do kterého koně pustil jeho postroj. Tam se však sbíral ze země chetitský štítonoš, vymrštěný nárazem až sem. Oba zranění a otřesení jsme se zvedli a tasili meče. Chvíli jsme kolem sebe kroužili. Pak nepřítel provedl výpad a já vyrazil proti němu. On mě zasáhl do hlavy, já jeho do břicha. Helmu jsem nosil nerad, ale teď jsem ji měl na sobě a zachránila mi život. Chetit se svezl k zemi, ale v posledním tažení mi sekly po nohách. To jsem nečekal, ráně neuhnul a tak jsem skončil na zemi vedle něj. Zápasil jsem o život; můžu děkovat jen včasné pomoci mužů z králových gard, že jsem v tomto zápase utřížil jen jedno další mělké seknutí.

Nikdo se o mě už nestaral - všichni měli dost starostí s bojem. Podařilo se mi odbelhat se na vršek, kus od hlavního bojiště. Tam mi sice nehrzoval přejetí vozem, ale klid jsem neměl - skupinku chetitských pěšáků jsem musel zahnat střelami z luku, který jsem zachránil ze svého vozu a při cestě do bezpečí používal jako hůl. Přesto se mi podařilo ovázat si rány. Pak se boj přesunul dál ode mě - na bojiště totiž dorazili egyptští pěšáci. Kolem mě se shromáždili i další ranění a také zde odpočívali mnozí z těch, kteří přežili začátek bitvy. Ze zoufalého boje o přežití se stala vyrovnaná bitva. Po příchodu Reova regimentu jsme dokonce zvítězili a Chetité se stáhli.

Bitva už nepokračovala - ztráty byly na obou stranách strašlivé a všichni si dvakrát rozmysleli prolévat další krev, když poznali že síly Egypťanů i Chetitů jsou vyrovnané. Mně však bitva prospěla, protože jsem byl vyznamenán zlatem odvahy a přijat do faraonovy osobní stráže - takové cti se dostane málokому!

V Rudých zemích jsem zůstal ještě tři roky, ale k další bitvě už nedošlo. Chetité si netroufali na větší útok, ale bylo třeba zajistit pohraničí natolik, aby si netroufli zaútočit ani po odjezdu krále.

Když jsem se vrátil domů, dozvěděl jsem se zlou novinu - můj otec byl těžce nemocný. Měsíc poté zemřel, ani nejlepší lékaři jej nedokázali zachránit.

Zdědil jsem úřad správce královských stájí, ale mou hlavní povinností byla služba v

králově stráži.

Asi půl roku poté jsem se oženil s Neithotep, dcerou kapitána Džoseramóna, mého velitele a spolubojovníka z války proti Chetitům. Byla mladá a krásná, co víc by si válečník mohl přát?

Následující roky ubíhaly šťastně. Neithotep mi porodila dva syny a dvě dcery. Zúčastnil jsem se několika výprav do Rudých zemí, dvakrát obdržel zlato odvahy a získal několik méně důležitých titulů. Platy ze všech mých úřadů i kořist z válek mi přinesly nemalé bohatství, takže jsem žil v přepychu.

Války s Chetity skončily. Chetitský král zemřel a nový byl krátce poté sesazen a uprchl do Egypta. Chetité vyslali poselstvo, aby žádalo o mír a vydání sesazeného krále. Mír byl uzavřen, ale bývalý král zůstal v exilu. Během let po bitvě u Kadeše jsem se naučil několik chetitských slov a sprátelil s velvyslancem Tili Tešupem (ti Chetité mají legrační jména, že?), proto jsem byl pověřen ochranou egyptských poslů vyslaných do říše Chatti faraonem.

Celkem jsem se zúčastnil tří takovýchto výprav. Několikrát jsem porazil bandity, vysloužil jsem si čtvrté zlato odvahy a od Tiliho Tešupa jsem dostal darem železnou dýku. Naučil jsem se mluvit chetitským jazykem, takže jsem na své poslední výpravě nejen nepotřeboval tlumočníka, ale sám jsem byl schopen jej nahradit.

Moje mladistvá síla a obratnost však začala vyprchávat a já jsem byl vyřazen z královy osobní stráže. Na oplátku jsem dostal několik jiných úřadů, mezi něž patřil i velitel stráže králova ženského domu. Přestože jsem měl možnost brát tento úřad jen jako formální funkci, zůstával jsem se svými muži u králova harému příliš často. Zde jsem poprvé spatřil Nefertari. Nemám na mysli velkou královskou choť stejného jména, ta Nefertari, o které mluvím, však byla také královou manželkou a byla stokrát krásnější než všechny ostatní ženy v Egyptě. Snad proto jsem se do ní zamiloval.

Jak jsem mohl já, nehodný červ, jen pohlédnout na tu, která patří živému bohu? Měl jsem milující ženu, vysoké postavení a faraonovu důvěru. Jak jsem to vše mohl zradit?

To, co jsem cítil k Nefertari, mi připadalo důležitější než všechno ostatní na světě. Mladí jsem už měl za sebou, ale ve středním věku vášeň pálí stejně silně jako v mládí. Nejhorší na tom bylo, že ona ráda poslouchala má vyprávění z válek a výprav do cizích zemí. Bohové, proč jsem musel svést zrovna královu manželku? Vždyť jsem věděl, jak je to bláhové! Byl jsem blázen, když jsem s touto vášní nebojoval.

Zítra mě kat zabije a mé tělo předhodí jako potravu psům. Je to krutý osud, ale já si jej plně zasloužím.

ODPLATA A HŘÍCH

PETR "ILGIR" CHVAL

Nad lesní porost se s křikem vzneslo hejno ptáků. Dusot kopyt rozehnal ospalý klid podzimního lesa. Zárezem cesty se hnali ostrým cvalem dva jezdci, barevné listí vířilo nad nimi i pod nimi v závratné rychlosti.

Druhému v pořadí zněl v uších kromě větru a úderů kopyt ještě křik. Zoufalý křik ženy, kterou před nedlouhou chvílí připravili o nejstaršího syna, manžela a nakonec i o život. Ještě víc, než její křik, se mu však do mozku zaryla slova, jež s chropťením vyslovila na prahu smrti: „Prokleté zrůdy! Ani po smrti nenajdete klid!“ Její slova byla přervána hrubým smíchem jeho společníka Friedricha, muže, který teď uháněl tři koňské délky před ním.

Když vpadli do osamělého stavení za vsí, chtěli loupit, ne vraždit. Nečekali, že hospodář bude svůj skromný majetek bránit se zbraní v ruce. Došlo k potyčce, do níž se vložil i hospodářův syn, když napadl Friedricha ze zadu. Při obraně svého společníka Josef mladíka zabil. Hned nato ukončila Friedrichova čepel i život jeho otce. Kdyby ta žena tolik nekřičela, možná by mohla žít dosud. Friedrich však, rozvášněný bojem a rozčilený těsným uniknutím smrti, obořil se na ni rukou a prorazil jí hrdlo. Josef, otřesen zločinem, který právě spáchali, vyběhl před stavení. Nechtěl zůstat uvnitř s mrtvou rodinou. Friedrich mezitím vynášel vše, co mělo nějakou cenu a ukládal to do sedlových brašen.

Josefoviny myšlenky horečně vířily. Taková ohavnost. Tohle už s válkou nemá nic společného. Zabíjejí bezbranné vesničany. Ale co mají dělat? Musejí z něčeho žít. Žoldáci z poraženého pluku...

Josef byl také první, kdo spatřil směrem od vesnice pohyb. Početná skupina ozbrojených sedláků se objevila na temeni terénního zlomu. Friedrich ani Josef netušili, že jejich vpád do usedlosti zpozorovaly děti, sbírající dřevo v lese, a už vůbec jim nepřišlo na mysl, že zabity chalupník by mohl být rychtářův bratr.

Studený vzduch hvízdal jezdcům kolem uší. Mlčeli, soustředili se na jízdu a pobodávali koně. Jejich pronásledovatelé sice šli pěšky, ale měli s sebou psy a bylo jich mnoho. Znali dokonale místní okolí a mohli jim nadběhnout. Ještě čtvrt hodiny cvalu a budou mimo nebezpečí...

Josef zíral na Friedrichova záda a jeho myšlenky neodbytně uhýbaly k němu. Když byl jejich oddíl rozprášen Švédy v Čermnenském údolí, nezůstalo mnoho živých. Mezi

nimi byli i Friedrich a Josef, oba důstojníci, ten první ovšem o dost zkušenější. Po zběsilém útěku z místa bitvy se dali dohromady a pokračovali na vlastní pěst. Jejich cílem bylo Vysoké Mýto, sídliště císařské posádky. Cesta byla drsná a nebezpečná. Málo spali, neustále se měli na pozoru před Švédy, kterých bylo najednou v kraji plno.

Před necelými dvěma týdny rozdrtil švédský generál Torstenson císařské vojsko u Breitenfeldu a tím si otevřel cestu na Moravu, odkud byl v létě po dlouhých bojích vytlačen. Slabé posádky nemohly vzdorovat postupu švédského vojska - a tak byly poráženy a utíkaly.

Pravidelný cval přervalo zděšené zaržání a lidský výkřik. To Friedrichův kůň klopýtl na hlubokém výmolu a zřítil se na zem. Josef strhl koně stranou a rázně mu zabránil zjankovatět. Friedrich se zvedal ze země a těžce oddechoval, nachový kabátec obalený listím. Jeho kůň poulil oči, sípal a hrabal naprázdnou. Zpřetrhané vazy a zlomená noha. Josef věděl, že pro něj může udělat už jen jednu věc. Nabil pistoli, namířil na oko a vystřelil.

Obrátil se k Friedrichovi. Byl bledý a třásl se, leč viditelně nezraněn. Pomalu mu začalo docházet, že bez koně jsou ztraceni. Pomstychtiví sedláci je snadno dostihnou. Friedrich si to uvědomil dříve. S šíleným svitem v očích tasil meč, přiskočil k Josefovi a jedinou ranou jej srazil na zem. Josef ze sebe vydal jen slabé zasténání, když z něj Friedrich chvatně stahoval kabátec a boty. Třeba se budou ještě hodit. Vrah polapil zbylého koně, vyšvihl se do sedla a pobodl jej k jízdě. Josef ležel na spadaném listí a cítil, jak mu život vytéká z těla. Zděšení a vztek byly přemoženy předsmrtnou úzkostí. Díval se k ocelovému nebi mezi korunami stromů a prosil Boha o odpusťení hříchů. Dobře si uvědomoval, že je co odpouštět. Jeho rty se zastavily uprostřed neslyšného odříkávání Otčenáše, v pořadí již šestadvacátého.

Friedrich pokračoval v šíleném úprku. Mrzelo jej, že jeho spojenectví s Josefem takhle skončilo, ale neměl jinou možnost. Oba by kůň neunesl. Takhle se mu podaří snadno uniknout.

Ale štěstí Friedrichovi nepřálo. V údolí narazil na řeku, kterou, posílenou nedávnými dešti, nebylo možno přebrodit. Vydal se po proudu s nadějí, že najde brod. Tok se brzy stočil nesprávným směrem a Friedrich se začal obloukem vracet zpět. Několik minut pokračoval v jízdě, ale když se směr řeky neobracel, zastavil, aby si rozmyslel další cestu. V té chvíli uslyšel štěkot psů. Sedláci znali tento kraj a teď ho věhnali do pasti. Pokusil se prorazit. Psi zaútočili na koně a strhli jej. Friedrich vyskočil na nohy a uštědřil ránu zvířeti, které se na něj sápal. Neměl šanci uniknout. Psi jej srazili na zem a sedláci utloukli svými sudlicemi a holemi. Zemřel s hněvivými kletbami na rtech.

„Uděluji ti rozhřešení ve jménu Boha Otce, Syna i Ducha Svatého. Jdi v pokoji, sestro...“

„Ámen děkuju pane farář a nechte si chutnat.“ Babka kývavým krokem opustila kostel a nechala otce Antonína Weisse o samotě. Zíral na výslužku, která mu ležela na klíně a myšlenkami byl u dárkyně. Zvláštní. Vždy, když se stará Doračka zpovídá, dozví se toho o jejích sousedech mnohem více, než o ní samé. Přitom o nikom otevřeně nemluví, vše říká formou nenápadných poznámek a vysvětlujících odboček. Jak propracované je umění vesnických klepen...

Otrásl se. Byla zima. Rychle zamknout kostel a do farní světnice, třeba se mu ještě podaří rozdmýchat oheň v kamnech. Přes svůj spěch si neodpustil krátkou obhlídku okolí kostela. Opět mu přišel na mysl neznámý člověk, který se měl v noci potulovat kolem vesnice, jak se mu svěřili dva z jeho věřících. Venku však nespátril ani stopy po jakékoli živé duši, všichni byli zavřeni v bezpečí svých domovů.

Studený vítr se proháněl vsí a kýval černými větvemi bezlistých stromů. Někde v dálce zaštěkal pes. Otec Antonín obešel kostel, zamknul dveře a opustil hřbitov. Když na faře stoupal po vrzajících schodech do světnice, zalétly jeho myšlenky k Anně. Přijde dnes? Bylo by lépe, kdyby nepřišla, říkal mu rozum a svědomí. Někde v hloubi srdce však cítil touhu. Hříšnou touhu?

Zapálil olejovou lampu a odložil kabát. Prohrábl popel v kamnech, přihodil pár polínek a foukal. Po chvíli snahy vyšlehly oranžové plameny a dřevo zapraskalo. Zavřel dvířka a usadil se do křesla. Začetl se do knihy, leč myšlenky neposlušně odbíhaly stranou. Jakkoli byla Speeho Cautio Criminalis fascinující četbou, Anna od Jeníků vítězila. Její něžná tvář rámovaná černými vlasy se mu vkrádala do mysli. Její oči, po většinu času skryté pod dlouhými řasami, ve vzácných okamžicích však zářící čímsi nezkrotným a divokým. Její rty, plné a pěkné, nejkrásnější s prchavým úsměvem půvabného zasnění. Její řadra, malá a měkká, zvláštní znamení ženství a příslib mateřství. Její...

Hříšná touha? Mladý farář si samozřejmě uvědomoval, že jeho vztah s Annou není správný a nemůže vydržet dlouho. Věděl, že hřeší. Oba hřeší. Ale... žádný člověk není prost hříchu. A některému se téměř nedá ubránit. Opět si vzpomněl na dvanáctou kapitolu Pavlova listu Korintským. Není zde snad naznačeno, že člověku není možno bojovat se všemi svými slabostmi? Nebo si to jen namlouvá, aby uchlácholil svědomí?

Antonín Weiss si povzdechl. Kolikrát už nad tím rozvažoval, kolikrát to vše převracel z jedné strany na druhou... A nikdy se nedobral k uspokojivému výsledku. Věděl, že nečiní správně, ale přesto se nemohl ubránit. Ve chvílích, kdy se s Annou setkával, vše ostatní ustupovalo do pozadí. Nic nebylo důležité, jen Anna, její hlas, vůně, její něha.

Věděl o mnoha případech, kdy kněží žili se ženami a ani se to nesnažili příliš

skrývat. Ale on – kdyby se to jeho farníci dozvěděli – by asi nesnesl tu hanbu. A Anna by dopadla ještě hůř. On nemá pozici na to, aby si vydržoval konkubínu. Přeložili by ho a ona by zůstala sama, pro smích a bez naděje na manželství.

Někdo by možná řekl, že ho očarovala. Obvinit Annu z čarodějnictví... Není to tolik let, co v Tyrolích, Lotrinsku, Porýní i jinde znovu hořely hranice. I Speemu prý hrozila smrt upálením. Ne, tady k ničemu takovému nedojde. Země má co dělat, aby se vzpamatovala ze švédského pustošení z devětatřicátého léta. Ted' se navíc zdá, že se ta hrůza bude opakovat. Obávaný a tvrdý švédský generál Torstenson porazil císařské vojsko u Breitenfieldu. Na Moravu vtrhne každým dnem. Kdo ví – možná už je tu...

Odložil Cautio Criminalis – stejně se na četbu nedokáže soustředit – a sáhl po breviáři. Modlitba jej vždy pohltila snadno a jistě. Anna už dnes nepřijde.

Za půl hodiny otec Antonín usínal na svém lůžku, studený vítr se proháněl korunami stromů a někde v dálce zaštěkal pes (a v jeho hlase byl slyšet strach).

To strašné ráno začalo jako každé jiné. Marta, paní z chalupy u Jeníků se probudila před rozbřeskem. Podzim byl již v plném proudu, a proto nebylo třeba vstávat tak brzy. Marta v myšlenkách poděkovala Bohu za nový den a otočila se do místnosti. Zrakem se zastavila na lůžku své dcery Anny. Bylo prázdné a rozestlané. Marta byla ihned na nohou. Nestávalo se často, že by Anna vstávala dříve než ona. A nikdy se nestalo, že by po sobě neustlala. Nenašla ji v síni, v chlévě ani na zahradě. Zaběhla k sousedům. Probudila je, nevěděli o ní.

Našel ji Kolářovic Jakub, když šel ráno do lesa pro dřevo. Vrátil se s křikem a očima rozšířenýma děsem. Řekl pár vět, ale nic konkrétního. Museli ho přesvědčovat, aby je tam zavedl. Ležela na kraji porostu, v prohlubni po vývratu. Měla roztrhané šaty a rozsápané hrdlo. Podlitiny ani zaschlá krev nedokázaly zakrýt bolestný výraz ve tváři.

Otec Antonín Weiss zrovna krmil králíky, když mu tu hroznou zvěst přiběhl oznamit Jakubův bratr. Zatočila se s ním země, ale neupadl. S ledovým pocitem v útrobách zajistil králíky a spěšně se vydal za chlapcem. Přinesli ji na dolní náves, ležela tam, zakrytá plachtou. Kolem žalostně plácící ženy a temně mlčící muži. Děti poslali pryč.

S otcem Antonínem se zatočila země podruhé. Něco tak strašného. Zvířecího. Ďábelského. Věděl už, že Anna za ním včera večer chtěla jít. Ale po cestě...

Co to bylo za tvora, který ji přepadl uprostřed vsi, zavlekl k lesu a tam zabil? Sama by tam přece nešla. Neměla proč. Boží trest, vytanulo mu na mysli. To by jistě řekli mnozí z okolostojících, kdyby věděli –. Boží trest? Nesmysl. Bůh netrestá takhle zjevně a rychle. Tohle provedl někdo, kdo měl k Bohu pěkně daleko.

Zraky lidí se pomalu začaly obracet k němu. Nesmí dát najevo, že mu na Anně

záleželo víc než na komkoli jiném ze vsi. „Bože, slituj se nad její duší a přijmi ji do věčného blaženství. Skrze Krista, našeho Pána, který s tebou v jednotě Ducha Svatého žije a kraluje na věky věků,“ zamumlal. „Pohřbíme ji co nejdříve,“ řekl, aby přerušil ticho, „a pak vypátráme vraha.“ Myslel při tom na neznámého cizince, který se podle svědectví několika farníků potuloval během minulých nocí kolem vesnice.

Kulhavý Šimon upěchoval hlínu a oprášil si ruce. Při chůzi sice napadal na levou nohu, ale sílu měl za dva. Hrob pro Annu vykopal za pár hodin, naházet hlínu zpět bylo pro něj snadné. Otec Antonín se rozhlédl po hřbitově, byl prázdný. Lidé se rozešli do svých domovů. Stará Marta, matka Anny, se neukázala vůbec. Celý den ležela ve světnici na lůžku, napůl v mrákotách. Sousedé se už počínavi strachovali o její rozum. Na celou vesnici padl příkrov děsu a mlčení.

Před třemi roky, když tu rádili Švédové, zažili vesničané opravdové peklo na zemi. Tehdy by je taková věc nevyvedla z míry. Teď to však bylo něco jiného, za tu dobu se vzpamatovali z nejhoršího a odvykli si bát se každý den o svůj život.

Vesnice spala a studený vítr hvízdal v korunách stromů. Stejně jako včera. Otec Antonín si utáhl límec kabátu a pokynul dvěma mužům, kteří ho doprovázeli. Kulhavý Šimon svíral v prstech toporo úzké dlouhé sekery, Martin Hermann, vojenský vysloužilec, kráčel s dlaní položenou na jílci palaše, který se mu houpal u pasu. Farář sám byl ozbrojen silnou rovnou holí, levou rukou držel na řemeni psa, statného ohaře půjčeného od rychtáře. Šli beze světla, musili si vystačit s půlměsícem, který sem tam prosvítal mezi mraky.

Prošli vesnicí tam i zpět. Mlčky, tiše. Nic a nikoho nespátrali. Ani pes nevětril více než obvykle. Prošli vesnicí podruhé, se stejným výsledkem. Obešli souvratě. Trvalo to skoro hodinu, okolí bylo pusté.

Posedmé stoupali ke kostelu. Otec Antonín se zastavil a poděkoval svým průvodcům za ochotu. Udělali, co mohli, nemá cenu je déle okrádat o spánek, do svítání zbývá ještě pět hodin. Rozloučili se a rozešli se každý jiným směrem. Farář zavřel psa, umyl se a uložil se ke spánku. Ale usnout nemohl. Zrnka růžence proudila mezi jeho prsty, leč před očima mu vyvstávala tvář Anny od Jeníků. Krásná, zasněná, něžná. Na tu rozbitou a zkrvavenou raději nemyslel.

Ráno bylo studené, nevlídné a tiché. Anna byla milé a oblíbené děvče. I staré klepny, které pokoutným tlacháním provázely smrt každého člověka ze vsi, tentokrát mlčely. Lidé si šli po své práci a otec Antonín navštívil Martu od Jeníků. Byla na tom špatně, ale ne zoufale. Z nejhoršího se už dostala. Nebo to mělo teprve přijít? Tiše a odevzdaně promlouvala s farářem, poděkovala mu za pomoc, kterou jí sjednal u rychtáře, dokonce

mu nabídla mléko a kaši. Když ji ujišťoval o božím milosrdenství, s hořkostí si pomyslel, že přesvědčuje i sám sebe. Už jen on teď znal jejich společný hřich. Anna je mrtvá.

Měl v plánu obejít farníky a udělit jim doporučení pro bezpečnost, ale seznal, že je to zbytečné. Mezi setměním a svítáním nikdo z nich nevystrčil z chalupy nos a ve dne nikdo neopouštěl ves o samotě. Téměř nikdo.

Našli ho také ráno, třetí den po smrti Anny od Jeníků. Ležel v řídkém kroví na okraji vesnice, co by dohodil kamenem od Riesnerovy stodoly. Vedle něj pes, kterého si na noční obhlídku vzal s sebou. Stejně jako Anna od Jeníků, i kulhavý Šimon měl rozervané hrdlo a podlitiny v obličeji. Pes měl přeraženou čelist a drtivé rány v obličeji. Musel umírat dlouho, kolem něj byly brázdy, které vyryl tlapami v agonii.

Když na místo dorazil Antonín Weiss, nejprve věnoval Šimonovi krátkou modlitbu, a poté zvedl ze země jeho sekerku. Po pečlivém zkoumání došel k závěru, že byla použita. Ostří bylo neznatelně ztupeno a neslo šmouhu něčeho, co připomínalo krev jen velmi vzdáleně.

Seděl ve vytopené světnici a znova nad tím vším přemýšlel. Když se dopoledne sešel k poradě s rychtářem, shodli se na tom, že ranní nález je skutečnou hrozbou pro celou vesnici. Dokud byla obětí mladá dívka, zůstával neznámý vrah jen surovou bestií. Teď však, po vraždě ozbrojeného siláka se psem...

Dlouho dumali nad tím, zda mají požádat o pomoc vrchnost. Vzhledem k vpádu švédských vojsk do země se však nedala očekávat téměř žádná podpora. Možná by pan Wittenberk z Oustí poslal pár vojáků, ale... V dnešní době je lépe si vojáky do vesnice nezvat. Zkušenosti z uplynulých let byly trpké.

Z modlitby ho vytrhlo štěkání jeho psa dole na zahradě. Tímhle tónem jeho věrný voříšek neklamně ohlašoval neznámou návštěvu. Farář přehodil kabát přes ramena, popadl lampu a sešel dolů. V chodbě padl jeho pohled na hůl, kterou měl s sebou té noci po pohřbu Anny. Té noci, když byl Kulhavý Šimon ještě naživu.

Špehýrkou spatřil neznámého urostlého muže v selských šatech, nezúčastněně se dívajícího směrem, odkud přicházel štěkot. Pootevřel.

„Pochválen buď Ježíš Kristus, co vás sem přivádí v tak pozdní hodinu?“ Zvolal Otec Antonín. Neznámý se pomalu otočil a odpověděl:

„Až na věky, rád bych tu ve vsi přespal, ale nikde mi neotevřeli.“

„Díky Bohu,“ pomyslel si Weiss, ale nahlas řekl: „Smím vědět, odkud přicházíte a kdo jste? Nezlobte se, ale časy nejsou zrovna klidné.“

„Chápu,“ odpověděl cizinec pomalu a jakoby bez zájmu. „Švédové na postupu a bandy žoldáků na útěku.“

„Jste voják?“ Weiss si chtěl potvrdit podezření.

„Byl jsem.“

Chvíle ticha.

„Necháte mě přes noc? Nepřišel jsem vám ublížit. Naopak.“

Otec Antonín se rozhodl v okamžiku. Bázelost nepatří mezi vlastnosti služebníků božích. Samozřejmě jej napadlo, zda tento muž není onou vraždící bestií. Jak to ale rychle rozpoznat? Nemožné. Poručil se tedy pod ochranu Panny Marie a pozval neznámého dovnitř.

Již dobrou půlhodinu spolu seděli u sálajících kamen – a farář nevěděl o příchozím téměř o nic více, než když ho spatřil poprvé. Zato cizinec se pomalu dostával do obrazu, co se dění ve vesnici týká. Za další hodinu již věděl vše, včetně podrobností. Jen svůj vztah k Anně si Weiss nechal pro sebe... A pak řekl neznámý větu, která faráře ohromila:

„Vím, kdo stojí za těmi vraždami, o kterých jste mi vyprávěl.“

Otec Antonín se zmohl jen na „Prosím?“

Cizinec potáhl z dýmky a upřel svůj chladný pohled kamsi za faráře. „Slyšel jste někdy o člověku změněném ve fexta?“ Pronesl pomalu.

Možná kdyby Weiss dlouho pátral v paměti, na něco o fextech by tam narazil. To slovo mělo zlověstnou příchuť. Pro jistotu zavrtěl hlavou.

Neznámý se pohodlněji uvelebil v křesle a začal vyprávět historku z vojenského tažení. Weiss napjatě poslouchal.

Po krutých bojích se Švédy v červnu roku 1639 zůstala z oddílu kapitána Jacoba Sternia necelá stovka mužů. Velitel dal rozkaz ustoupit z fronty do týla s tím, že se později přidruží k sedmému císařskému pluku. Vojáci byli unavení a skleslí, táhli krajem celý den a večer rozdělali tábor na jedné z podhorských luk. Během té noci došlo k podivné a strašlivé věci. Brzy ráno našli tři vojáky jejich kamarádi, mrtvé. Jeden z jejich společníků zmizel. Mrtví nesli známky surového násilí – podlitiny na těle i v obličeji, do krve rozdrásaná hrdla a prsa. Vojáci své kamarády pohřbili a celý den se dohadovali o tom, jakou asi může mít taková hrůza příčinu.

Jenže další noc se útok opakoval. Neznámému útočníkovi padli za oběť čtyři žoldnéři. Morálka mužstva klesla hrozivě nízko. Nikdo nevěděl, co se děje, koho může potkat strašlivá smrt příští noc. Ne všichni však byli bezradní. Jeden zkušený důstojník svolal poradu a s ostatními veliteli nastražili třetí noci zabijákově past. Vylákali jej ven z tábora a po krátké potyčce jej zastřelili. Použili k tomu jednu ze skleněných kulí posvěcených vojenským kaplanem, které odlili předešlé noci. Když prohlédli mrtvolu, shledali, že bestií nebyl nikdo jiný, než voják, který tehdy první noci zmizel. Na jeho těle byly poznat jen malé změny, bylo však jasné, že prošel záhadnou a temnou

proměnou.

„Ano, dobře mířená skleněná kule. To je nejjistější, ačkoli ne jediný způsob, jak se zbavit fexta,“ dokončil neznámý své vyprávění.

Ve světnici se rozhostilo ticho. Otec Antonín slyšel tlukot vlastního srdce. Ruce měl vlhké a hrdlo vyschlé. Děsivá historka. Kdyby ji slyšel mezi jinými od potulných vypravěčů, nezanechala by na něm hlubší dojem. Ale zde, v šeru světnice, podivnému cizinci tváří v tvář. A tam někde venku v tom kvílivém větru možná slídí bestie...

„Přišel jsem vám nabídnout pomoc, velebný pane,“ promluvil neznámý tiše.

Roztavené sklo oranžově žhnulo a stoupala z něj podivná směsice zápachu a vůně. Zasyčelo vždy, když je nalili do hliněné formičky, přestože ji pokaždé důkladně předehráli. Otec Antonín si připadal jako v podivném snu. Kolem ticho, jen hučící vítr. Všude tma, jen přísvit výhně z dřevěného uhlí. A on tu stojí s neznámým a nanejvýš podezřelým cizincem nad hrobecem Kulhavého Šimona a odlévá skleněné kule. Raději ani nemyslel na to, jak by jeho počinání vypadalo v očích ctihodných nadřízených. Čarodějnictví nejtvrďšího zrna. Zaháněl zlé myšlenky Zdrávasy a soustředil se na práci. Jeho společník byl zručný, ale i tak bylo tohle prapodivné řemeslo náročné.

Konečně naplnili šest nádobek. Neznámý se narovnal a zasmušile pohlédl na faráře. Ten rozechvělýma rukama nalistoval tu správnou stranu v liturgii a začal posvěcovací modlitbu. Náhle cítil, že jedná správně. Jeho hlas získal jistotu a slova modlitby se rozléhala nočním hřbitovem vznešeně a zvučně. Když dokončil, odnesli v kleštích jednu formičku po druhé dovnitř fary a odebrali se nahoru.

Dalo to méně práce, než čekal. Rychtář nejspíš trpěl nočními můrami a dal by všechno za to, aby měl tuhle hrůzu z krku. Jistě k tomu napomohl i ovčák Matouš, který ráno přišel s tím, že mu někdo pozabíjel všechny čtyři psy. Šli se na ta nebohá zvířata podívat a – byli nuceni uznat, že je to opět práce vraha Anny a Šimona. Na vše Otci Antonínovi kývl, na tajemného cizince se raději nevyptával a jal se s ním vymýšlet plán.

Dali dohromady dvě pistole, zánovní krátkou mušketu a staričkou arkebusu. Zbývalo sehnat střelce. Farář odmítl účastnit se boje jako střelec, nabídl se do role návnady. Rychtář, cizinec a Martin Hermann, to byli tři muži ke zbraním. Zbývalo sehnat čtvrtého.

Rychtář upěchoval mušketu a zkontoval, zda má po ruce váček s prachem. Ležel schován ve kroví u hřbitovní zdi. Tak hluboko, že by jej nikdo nenašel ani za dne. Na faráře, nesoucího lucernu, nicméně viděl. Na Hermanna, který mu šel po boku, také.

Kryštof, rychtářův pacholek, si přidržoval límec kožichu, mhouřil oči proti větru a upíral je do tmy. Stál ve zvonici kostelní věže a snažil se postřehnout sebemenší podezřelý pohyb kolem. Těžká arkebuza stála opřena vedle jeho nohou.

Farář kráčel s holí a lucernou kolem hřbitova, fary, ke studni a zpět, jako by obhlížel okolí. Rozmlouval s Martinem Hermannem, který držel pravici na pistoli schované pod kabátem. Oba sem tam pohlédli na věž, kde spíše tušili než viděli Kryštofovou mohutnou siluetu. Dokud se drželi v blízkosti věže, mohli se spoléhat na jeho střelu; v blízkosti nároží obráceného k vesnici byli zase pod ochranou rychtářovy zbraně. Pak už se museli spoléhat jen na Martinovu pistoli... A samozřejmě také na zbraň cizince, který se snad plížil někde kolem, neslyšný jako stín.

Po hodině a půl se dole ve vsi rozštěkali psi. Muži, již značně otupělí chozením nebo čekáním, zbystrili. Farář si připomněl důrazně řečené pokyny cizincovy:

„Nemáme jinou možnost, než trpělivě vyčkávat. Nemůžeme procházet vesnicí ani jejím okolím v takovém počtu. Fextovi slouží rozum i smysly stejně dobře, jako člověku. Přestává se ovládat až ve chvíli, kdy zaútočí. Pak propadne vražednému běsnění.“ Weiss se kromě toho ještě od něho dozvěděl, že každý fext je úplně jiný. Někteří vraždí se zvrácenou rozkoší, jiní naopak nechávají lidi na pokoji. Vše záleží na okolnostech jejich proměny.

Nad tím vším farář přemýšlel, když poslouchal doznívající štěkot. Přál by si, aby to již skončilo, ale zároveň se mu při pomyšlení na střetnutí s fextem zachvěla kolena. Nebyl zbabělec, vždy se dokázal nebojácně postavit za své farníky. Tohle čekání na neznámého a záhadného nepřítele však v sobě mělo něco, co odvahu přímo požíralo. A právě teď je ta chvíle, kdy musí Otec Antonín prokázat, že je opravdu dobrým pastýřem svých oveček, a to ve smyslu doslovném, neboť jim i jemu této noci hrozí smrtelné nebezpečí.

Psi ztichli a již se neozvali. Farář se modlil za bezpečí všech vesničanů a doufal, že jsou všichni ve svých chalupách. Po čtvrt hodině napětí opadlo, fext se nevydal jejich směrem, byl-li to vůbec on, kdo vyrušil psy.

Procházel se dál. Čas se vlekl a zima byla stále nepříjemnější. Nechtěli dovolit únavě ani otupělosti, aby je přemohla. Proto tvrdošíjně pokračovali v chůzi a sem tam prohodili nějaké slovo. Mysleli na své společníky.

Rychtář ležel na chladné zemi a vzpomíнал na doby, kdy takto se svým otcem číhal na zvěř. Uměl být trpělivý a snášet nepohodu. Strnulost a zima mu přesto nesvědčily. I když cítil úzkost, v duchu zaklínal netvora, aby si už konečně zvolil faráře a Martina za své další oběti. Modlil se, až na to dojde, aby měl možnost přesně zamířit a rychle vystřelit.

Už přestali odhadovat čas, když se ze tmy směrem u potoka vynořil postava. Ztuhli, ale hned rozpoznali cizince, kterého jim tak zvláštním způsobem přivedla

prozřetelnost do cesty.

„Vyčkávejte dál, nepolevujte. Nakonec se objevit musí,“ řekl tiše a bez úvodu. Farář zpozoroval, jakoby se v jeho chladných očích něco podivného zalesklo. Opět ho pojal stín podezření, ale rychle ustoupil. Tento člověk je spojenec, měl už tisíc možností mi ublížit a o nic se nepokusil, ujistil sám sebe.

Pokud byla mužům dole zima, Kryštof, vystavený na věži větru, mrznul. Chvílemi se ukrýval pod úroveň oken, aby se trochu zahřál, ale pak mu zase svědomí poručilo vstát a hlídat dál. Teplá beranice a zimní kožich sice dělaly dobrou službu, ale při tom nekonečném stání nestačily. Určitě za to mohla zima, že ztratil část ze své ostražitosti. Když ho spatřil, byl blízko. Sehnutá mohutná postava se pomalu kradla podél plotu, jenž končil na pravé straně prostranství před farou. Najednou mu bylo teplo, všechny jeho smysly se zestřily. Spojil dlaně k sobě, přiložil je k ústům a vydal zvuk, napodobující zahoukání sýčka. Ani příliš tiše, ani příliš hlasitě.

Při smluvném znamení sebou Antonín Weiss trhnul. Martin Hermann sevřel rukověť pistole, tasil, klidným pohybem nasypal prach na páničku a natáhl zámek, pak pistoli schoval zpět pod kabát. Chvatně a přitom obezřetně se rozhlíželi kolem. Nikoho nespátrali. Otec Antonín se přinutil do klidného hovoru a pomalu zamířil směrem k místu, kde byl ukryt rychtář. Snažil se ohlížet se co možná nejméně, aby v útočníkovi nevzbudil podezření. Martin jej následoval. Když byli od nároží hřbitovní zdi vzdáleni asi třicet kroků, uslyšeli hluk.

Mohutný sehnutý člověk ve vojenském kabátcí se k nim blížil dlouhými kroky. Martin tasil, zamířil a stiskl spoušť. Ve stejnou chvíli se útočník vrhnul stranou. Nadlidskou rychlostí. Kule se dotkla jeho rukávu a zaryla se do země. Martin vztáhl levici, aby chránil Otce Antonína a tasil těžký palaš. Netvor skočil.

Všechno je špatně! Blesklo hlavou Weissovi. Svatá Maria, ochraňuj nás! Napřáhl hůl a postavil se po bok svému společníkovi. Lucerna dopadla na zem a zhasla. Ale útočník si vybral Martina. Hermannova čepel dopadla na jeho rameno s drtivou silou, ale nezanechala na něm žádnou stopu. Vymrštil ruce a sevřel Martina za hrdlo. Muž zachroptěl a zbraň vypadla z jeho rukou.

Co rychtář! Proč nestřílí?! Weissovo srdce bilo jako o závod. Uchopil hůl oběma rukama za slabší konec a vší silou tloukl bestii. Do zad, do hlavy. Martin křičel a chropťel. Farářovi to přišlo jako celé věky. Pak na věži zableskl výstrel. Netvor sebou trhnul a vztyčil se. Jeho svalnaté rameno bylo roztrženo. Upřel kalný pohled na Weisse a zaútočil. Mezi přivřenými víčky spatřil farář v posledním okamžiku kdesi vpravo pohyb. Třeskl další výstrel, útočník se chytil za bok. Najednou tu stál neznámý, kouřící pistoli v pravici. Rozehnal se a udeřil netvora do obličeje. Něco zapraštělo. S překvapivou rychlostí dostal úder zpět. Nepřítelova paže se mu zabořila do břicha. Pak se do sebe oba bojovníci zaklesli a snažili se jeden druhému dostat na krk. Otec

Antonín zíral, neschopen činu. Ta síla. Ta bestiální nelidská síla s jakou se ti dva drtili navzájem. Ne, ten, který stojí na jejich straně, není obyčejný člověk.

Neschopen čehokoli zíral, jak nepřítel, ač dvakrát zraněn, získává pomalu navrch. Pak uslyšel kroky. Ze tmy se vynořil rychtář, mušketu v rukou. Slabě sípal, jak popadal dech. Okamžik hleděl na zápasící dvojici, pak se těžkopádně přesunul nepříteli za záda, zalícil a vystřelil.

Netvor padl a jeho soupeř tu najednou stál sám. Najednou jakoby se farář vzpamatoval, vrhnul se k Martinovi, aby ohledal jeho zranění. Z kostelní věže sem dorazil Kryštof. Byl bledý a chvěl se. Těžkou pušku, s níž jako první zasáhl netvora, svíral stále v rukou. „Je...?“ Hlas mu selhal.

„Nemohl jsem dřív!“ Vyhrkl znenadání rychtář. „Selhala, ta zbraň selhala!“ Nikdo ho nevnímal. Antonín se skláněl nad Martinovým tělem a Kryštof fascinovaně hleděl na mrtvého nepřítele.

„Žije!“ Vykřikl farář. „Pojďte mi pomoci! Musíme ho zachránit!“ Chvíli na to nesli tři muži zraněného na faru. Až tam si uvědomili, že neznámý cizinec, ten, který vlastně stál za jejich úspěchem, s nimi není.

Pouze Otec Antonín věděl, že jejich tajemný přítel je opustil chvatně a nadobro. Když se tam na bojišti skláněl nad Martinovým tělem, viděl jeho mohutnou postavu, jak mizí ve tmě. Pochopil, že jejich zachránce je oné noci po Šimonově smrti vyhledal záměrně. Ti dva měli něco společného. Jistě se dříve znali a bylo mezi nimi něco temného a strašného, co muselo být dokončeno.

Otec Antonín se rozhodl, že příští mši obětuje za jejich duše.

GAMECON OČIMA „CLONTOOPERA“

MARTIN „CLON“ KUPKA

S řádným odstupem, když už všechno nadšení opadlo, jsem se rozhodl zamyslet se nad GameConem 2007. Byl to můj první con vůbec, takže jsem nevěděl co mám očekávat... Protože jsem neměl šanci se dostat na akci dřív než v pátek ráno, můžu hodnotit pouze tři dny.

Jmenuji se Martin Kupka, narodil jsem se 22. 7. 1996 v Přerově, ale žiji v Hradci Králové. RPG hraji asi 2 roky, s kamarády jsem začínal na DrD, ale v současné době GMuju SW d20.

Pátek 13/07/07

Poté, co jsem stanul na prahu ČEZ arény (poprvé a naposled, než jsem zjistil, že kromě deskovek a Yu-Gi-Oh karet tam nic není...), jsem se cítil trochu nesvůj, pln předsudků a očekávání před mým prvním conem... Po úvodní registraci a zakoupení průkazky na hraní RPG jsem jaksi uvízl, protože toho v ČEZ aréně moc k vidění nebylo, ale nakonec jsem usedl k několikahodinové pařbě hry Yu-Gi-Oh (pokud se vše povede, v některém z dalších čísel vám přineseme renenzi na tuto karetní hru).

Pak jsem se pomalu začal shinout ke kolejím. Můj plán spočíval v tom, že přijdu na kolej a zapíši se na nějakou hru od 13:00. Protože mě vždy lákalo Star Wars, zapsal jsem se na Star Wars d20 s Alnagem. Násleoval výběr postav. Hádejte, jakou jsem si vybral... Jasně že Clonetroopera! Hrál ještě JackeLee a Gran (+další dva, jejichž jména jsem zapomněl, čímž se jim na tomto místě omlouvám), takže celková osádka čítala jednoho wookie, cereanského šlechtice, dva jedie a clona. Ještě jsem nikdy žádnou Star Wars RPG nehrál, takže jsem neměl ani páru, jak to vypadá s pravidly. Náštěstí byl Alnag připraven na všechno a měl pro každého papír s několika nejdůležitějšími přehledy, zbytek vysvětloval ústně.

Pěkně nám to začíná...

„Padáme s poškozenými motory, pokoušíme se o nouzové přistání...“

Tak začala honba po součástkách na opravu hypermotorů. Ze dříve přízemní zápletky se ale vyklubala slušná zábava, zvlášť díky Alnagovu výkonu jako GM a našich šílených nápadech. Závěrečná bitva na polorozpadlé základně, s tunami termálních detonátorů, výstřelů z EMP raketometů a hromadami nábojů do těžkých blastrů.

Když už jsme mysleli, že je vše OK, součástky byly nalezeny, přišel rozkaz 66 a to pořadně zamíchal kartami. (Pro ty méně znalé SW a jejich reálií se hodí doplnit, že

tento rozkaz znamená likvidaci všech jediů).

Po likvidaci obou dvou jediů z osádky jsem zase odfrčel domů, plný dobrého pocitu ze splněné práce...

Díky tomu, že se hra nesla v odlehčeném duchu a bylo při ní spousta hlášek a gagů, se mi opravdu líbila.

Pokud chcete, můžete si dobrodružství stáhnout na adrese
<http://www.d20.cz/materialy/120/2773.html>

Sobota 14/07/07

V sobotu jsem přijel přímo na kolej (tím jsem si ušetřil smrtící cestu z ČEZ arény), kde mě od 8 hodin čekal LARP Cela. Vysvětlovat tady zápletku by k ničemu nebylo a uškodilo by to příštím hrám, takže mohu jen říct, že všichni hráči byli v pohodě a díky tomu byla hra velmi zábavná.

Pak jsem šel na přednášku Engel d20 od Dalcora, na přednášku Scion a dále jsem ještě navštívil povídání o Potomcích bohů od Jirona. Tím skončil můj druhý den na Gameconu.

Neděle 15/07/07

Na neděli jsem měl naplánovanou jen další hru Star Wars d20. Účastnili se Vitus, JackeLee, Gran a já...

Protože o téhle hře psal již Vitus (ve 3. čísle Drakkaru), nebudu ji dále rozebírat. Jediné co můžu říct je: Byl to stejný masakr jako v pátek :-).

Tak skončila má mise na pardubickém setkání hráčů všeho možného. Byla sice krátká, ale tak zábavná, že na ní budu ještě dlouho vzpomínat... a snad se podívám i na příští GameCon a na všechny následující.

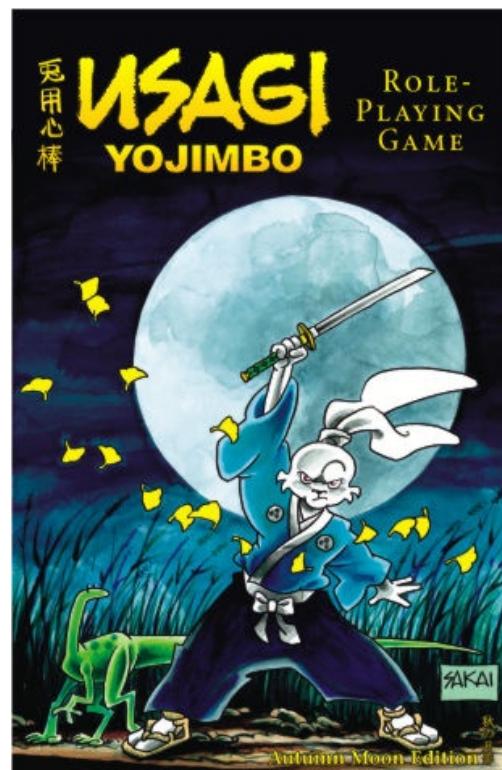
USAGI YOJIMBO ROLE-PLAYING GAME (AUTUMN MOON EDITION)

JAKUB „BOUBAQUE“ MARUŠ

Není to tak dávno, co u nás nakladatelství Crew začalo vydávat překlad úspěšného a nejednou oceněného komiksu amerického Japonce Stana Sakaie - komiks pojmenovaný Usagi Yojimbo. Hlavním hrdinou je Mijamoto Usagi, samuraj, který hned v prvním díle ztratí svého pána a stane se tak róninem. Zvláštností ovšem je, že všechny postavy v komiksu vystupující jsou antropomorfní zvířata (jap. „usagi“ znamená „králík“). Přesto komiks není určen primárně pro děti a plynky zápletky televizních „ninja želv“ v něm asi nenajdete. Komiks je spíše vyprávěním samurajských legend, a přestože je v něm dost akce a boje, vyznačuje se také myšlenkovou a morální hloubkou.

Možná se divíte, proč píšu o komiksu, když mám popisovat RPG systém. Nebojte, nestala se chyba, k systému se rychle dostaneme. Usagi Yojimbo Role-Playing Game je však, řekněme, převedením zmíněného komiksu do řeči pravidel pro RPG, a proto mi přišlo vhodné se o něm zmínit – zvlášť vychází-li i u nás a v našem rodném jazyku. Ale je tu ještě jedna věc, kterou je třeba zmínit, aby nedošlo k nedorozumění. Podle komiksu Usagi Yojimbo byly vytvořeny dvě RPG – první z nich napsal v roce 1997 Greg Stolze (vydáno u Gold Rush Games), v roce 2005 vyšla další hra, kterou napsali pro vydavatelství Sanguine Productions páni Jason Holmgren a Pieter van Hiel. Obě hry však mají společný snad jen objekt zájmu – tedy prostředí komiksu Usagi Yojimbo.

Nás bude zajímat ona novější hra z roku 2005, která se někdy kvůli odlišení od starší hry označuje jako „Autumn Moon Edition“ (Edice s podzimním měsícem) podle obrázku na obálce. Kniha v měkké vazbě má rozměry o něco větší, než je formát A5, a nepočítám-li barevnou obálku, tvoří ji i se všemi dodatky přesně 200 stran. Už při



RPG SYSTÉM

letmém listování si nelze nevšimnout bohatých ilustrací (snad na každé straně je jeden obrázek, často i více), nebo spíše jednotlivých panelů či stripů z komixu. Při bližším zkoumání lze ovšem zjistit, že výjevy z komixu jsou pečlivě vybrány, aby odpovídaly okolnímu textu. Grafická úprava působí profesionálním dojmem, ten ale bohužel kazí sem tam nějaký ten překlep a jedna dvě nepozornosti editora – o jediné závažnější chybě se ještě zmíním. Rozhodně obrovským plusem je výborně zpracovaný rejstřík a slovníček japonských výrazů používaných v knize. Pro našince má však Usagi Yojimbo RPG dva zádrhely: K dispozici je pouze v angličtině a objednat se dá jen ze zahraničí (nejlevněji vychází asi přímo z USA, kde za ni zaplatíte asi 30 dolarů + poštovné).

Ale teď už k obsahu...

Autoři mysleli i na nováčky ve světě RPG, a tak se na úvod objevuje stručné představení RPG a výklad základních pojmu (což se hodí i v případě, že sice znáte RPG, ale nejste obeznámeni s anglickou terminologií), v knize se pak objevují rady a doporučení, zvláště pro vypravěče. Na rozdíl od pravidel, která spojují tradiční představu o RPG s moderními prvky, však celkový přístup autorů nejen že představuje konzervativní pojetí hry, ale navíc vytváří stereotypy, které nepovažuji za vhodné. Je to zvláště pozice vypravěče, už jen jeho pojmenování – Game Host, neboli „hostitel hry“ – evokuje to, že jen on zajišťuje místo pro hraní, nejlépe u sebe doma, což je nakonec i zmíněno v textu; dalšími příklady jsou náznaky, že vypravěč musí přípravě věnovat mnoho času (zatímco o nějakém úsilí ostatních hráčů se nemluví vůbec), nebo pojetí dobrodružství jako příběhu, který vypravěč předem připraví a pouze doplní akci, když má pocit, že hra ztrácí tempo.

Pokud se vám však podaří tohle odfiltrovat, čeká vás zajímavý herní systém a neméně zajímavé čtení o Japonsku počátku 17. století. Asi čtyřicet stran tvoří popis historie do roku 1605, kdy se mají odehrávat Usagiho příběhy, společenských poměrů raného období šógunátu Tokugawa, včetně stručného, a přesto plastického popisu japonských náboženství, a celou polovinu z oněch 40 stran zabírá geografický popis japonských provincií. Takový rozsah ovšem není dán nějakým podrobným popisem, ale tím, že je popsána každá ze zhruba 65 provincií, přestože jen jedním odstavcem shrnujícím nejdůležitější odlišnosti a zvláštnosti. Škoda je, že se popis věnuje jen skutečným historickým reáliím a neodráží celkové ladění komiksu, který je protkán nadpřirozenými jevy a je spíše interpretací nebo přiblížením japonského středověku euroamerickému čtenáři. Kromě oddílu o šintoismu se tak něco málo o nadpřirozených bytostech dozvíté pouze v kapitole představující důležitější postavy komiksu, jmenovitě u postavy Džeie (Jei) – prakticky nesmrtelného démona-rónina, údajně vyslance bohů, jenž má vymýtit zlo a který doufá, že zabitím Usagiho získá božství.

Co se týče samotného systému, ten je založen na dlouhodobé zkušenosti Jasona Holmgrena s jeho předchozími antropomorfickými systémy Ironclaw a Jadeclaw, z nichž je Usagi Yojimbo RPG odvozena. Není to ale odvozenina ledajaká - pravidla jsou upravena nebo vytvořena speciálně pro samurajský setting, což je na souboji celkem zřetelně vidět. Navíc mnozí recenzenti považují UY RPG za vzor, podle nějž by se měla vypracovat nová edice Ironclaw.

GIFTS 能

Bushido Training
Always — Add 1 Mark to the following Skills: Literacy; Lore: Bushido; Riding; Weapon: Blade; Weapon: Bow

Charismatic
Always — Add 1 Mark to the following Skills: Diplomacy; Gossip; Leadership; Persuasion; Presence.

Cleverness
X (Mind vs. 5) — Power one ability that requires you to Spend Cleverness.
Multiple — You can take this Gift multiple times.

Danger Sense (Dairokkan)
X (auto) — If after rolling initiative (p. 101), you failed to gain Focus, Exhaust this Gift to claim Focus anyway.
X (auto) — negate surprise on yourself

I'LL SHOW EIZO THAT I'M NOT TO BE TRIFLED WITH!
OH, IT'S YOU, ICHO.
EXCUSE ME. I'M NOT USED TO HAVING A ROOM-MATE.
ER...THINK NOTHING OF IT, USAGI. I WAS...ER... JUST COMING BACK FROM MY WALL...
HIS DAIROKKAN (SIXTH SENSE) IS TOO SHARP FOR HIM TO BE KILLED IN HIS SLEEP.
NO MATTER. HE'LL DIE WITH A SMILE ON HIS FACE TOMORROW!

Who's THERE?!

70

(unless you are helpless or otherwise unable to recover on your own). This will prevent others from claiming a d12 surprise bonus to hit you.

X (auto) — When denied a Counter-Attack because of concealment, negate the concealment and Counter-Attack anyway, this one time, as if your target had no concealment.

X (auto) — Wake up from a deep sleep just before someone attacks you.

Multiple — You can take this Gift multiple times.

Divine Wind

Always — From your last turn (or the start of the fight) to the end of your current turn, if you dished out less damage than you took yourself, then you immediately gain Focus. If you cannot gain Focus because you are Reeling, recover from Reeling, instead.

Note — "Less damage" means that the single best result you suffered was better than

Systém samotný je, podobně jako v dalších Holmgrenových hrách, založen na hodu několika různostěnnými kostkami (potřeba jsou všechny běžné vícestěny, tedy k4, k6, k8, k10, k12 a k20, pokud možno všechny ve více exemplářích). Výhodou ovšem je, že se počítá pouze nejvyšší hod, nebo přesněji všechny hody vyšší než soupeřovy; hodnoty se však nesčítají, ale počítají se jen úspěšné kostky. Jaké kostky použít pro který hod si nejlépe ukážeme, až budeme mít trošku představu o charakteristikách postavy...

Ve tvorbě postav je poměrně velká svoboda, a to i přesto, že pravidla obsahují rasy a povolání. Každá postava je charakterizována čtyřmi vlastnostmi (traits) a „úrovní“ povolání, kterých je v knize 16 plus několik doplňkových - od samurajských, přes nindžovská a zločinecká, až ke kněžským a dokonce civilním (civilní povolání jsou všechna doplňková). Ke každé vlastnosti a k povolání si hráči dle vlastního uvážení přiřadí jednu kostku od k4 po k8. Tyto kostky se používají pro hody ověřující dovednosti (skills) společně s kostkami, které postava získá za úroveň dané dovednosti, a to dokonce i když postava danou dovednost neovládá (nemá pro ni zvláštní kostku). Další

kostku od k4 po k8. Tyto kostky se používají pro hody ověřující dovednosti (skills) společně s kostkami, které postava získá za úroveň dané dovednosti, a to dokonce i když postava danou dovednost neovládá (nemá pro ni zvláštní kostku).

zajímavostí je to, že dovednosti nejsou rozdělené podle toho, kterou vlastnost využívají (i když určitá doporučení kniha obsahuje) - užití konkrétních kostek záleží na okolnostech a hlavně hráčově popisu! Výjimkou je jen kostka za povolání, jejíž použití je dáno pevně pro každé povolání. Avšak pokud má některá postava výhodu (což platí i pro vzdálenost při střelbě), získává postava jednu nebo více bonusových k12 - a věrte, že i jen jedna bonusová k12 je velkou výhodou.

Velmi důležitou roli ovšem hrají „talenty“ (gifts - nadání, zvláštní schopnosti), kterých má na počátku hry každá postava deset. Podle výběru rasy (mezi nimiž se objevují zvířata, nejen běžná v Japonsku; ale také máte možnost vybrat si „neurčitou“ nebo se svolením vypravěče speciální rasu, jako je krtek, had či netopýr) získáváte dva talenty, stejně tak za vlastnost, jíž jste přiřadili k8. Tři talenty jsou spojené s povoláním a tři záleží na volbě každého hráče. Talenty jsou bud' zvláštní schopnosti využitelné nejčastěji v boji nebo těsně před bojem, případně jsou to pomůcky pro zvýšení úrovně několika sprízněných dovedností (skillů), není to ovšem pravidlem. (Podobají se featům v D&D.)

Zde se dostáváme k oné chybě, kterou jsem zmiňoval na začátku: Pro kněžská povolání se objevuje talent Hospitality („pohostinnost“), který je zmiňován na více místech v knize. Tento talent není nikde popsán a ani v rejstříku ho nenajdete. Autoři mi bohužel na e-mail s otázkou neodpověděli, ale podle smyslu ostatního textu (postava nemůže být zároveň kněžím a samurajem (postava nesmí mít zároveň talenty Samurai a Priestly Investiture) pravděpodobně patří na místo talentu Hospitality talent Priestly Investiture („kněžské svěcení“). Trošku matoucí ovšem je, že výklad toho druhého talentu je přímým opakem smyslu prvního, nepopsaného (tedy požívání pohostinosti ostatních).

Soubojový systém zabírá v knize pouze asi 20 stran, ale i vzhledem k námětu komiksu je podstatnou částí pravidel. Autoři doporučují pro hru používat figurky a hexový papír, ale ani jedno není nezbytně nutné. Přesto je vhodné udržovat si přehled o vzdálenostech bojujících postav. Pohyb postav je totiž určen jejich rychlostí a různé manévry lze provádět na různé vzdálenosti. Navíc, pokud si třeba chcete užít samurajský souboj nervů, v němž oba soupeři stojí na místě, nebo postupují o jeden krok, aby neztratili soustředění, a přitom zvažují svoje a soupeřovy schopnosti, nebo se snaží dostat soupeře do méně výhodného postavení, pak se hodí i hexový papír.

Když už jsem zmínil soustředění... Během boje je potřeba sledovat stav postavy, mezi nejběžnějšími je soustředěný stav (focus), reaktivní stav a vrávorání (reeling - bohužel nenapadá mě jiný stručný překlad). Výhodou soustředění je, že je můžete utratit, abyste kdykoliv přerušili soupeřovu akci a provedli svou před dokončením té jeho - můžete tak třeba zabít protivníka dřív, než na vás zaútočí, i když nejste zrovna

na tahu. Další možností, jak dosáhnout stejného cíle, je použít při soupeřově útoku reakci protiútok, kterou lze ovšem provést jen jednou za kolo. Trochu nevýhodou je, že po úspěšném zásahu se musí ještě navíc házet několika k20 (podle zbraně), nakolik byl zásah úspěšný.

Přestože je souboj poměrně komplexně řešený – a talenty mu někdy dávají netušené možnosti – nemělo by se stát, že by boj trval příliš dlouho. Postavy totiž mají jen čtyři (přesněji pět) stupňů zranění: zraněný (wounded), ochromený (crippled), vyřazený (incapacitated), na odpis (devastated) – a k tomu škrábnutí (scratched), které se ovšem nepočítá za zranění. Léčení zranění je bohužel „realistické“, tedy pokud se dostanete na úroveň vyřazení, pak si poležíte velmi dlouhou dobu a ani dobrý doktor vám léčbu příliš nezkrátí. Je-li postava „na odpis“, většinou rovnou umírá, ale záleží na hráčích.

Zbraně, které můžete použít, jsou ruční, vrhací, nebo střelné – střelné jsou ovšem jen luky, pušky se v komiku totiž skoro neobjevují, a tak ani autoři necítili potřebu je do pravidel zahrnout. K nezaplacení je vyobrazení prakticky všech zbraní, ale dojem snižuje skutečnost, že v tabulce jsou pojmenovány jen japonskými názvy, a tak musíte pořád otáčet stránku a hledat popis nebo obrázek. Každá zbraň má také sadu možných kritických zásahů, které působí podobným dojmem jako talenty u postav, lze jich však využít jen po velmi úspěšných hodech.

Stejně jako v jiných hrách, i zde existuje vývoj postavy. Je možné zlepšovat své dovednosti, získávat další talenty a zvyšovat stupně vlastností a povolání. V UY RPG ovšem nejsou zkušenosti za přemožené nepřátele, ale je dána pevná norma, kterou může vypravěč mírně modifikovat. Zajímavé ovšem je, že vždy musí být předem určeno, na co se bude postava soustředit – co se jí zlepší, nebo kterou schopnost získá. Tako je vždy určeno několik schopností a k nim se jen po každé hře přiřadí několik bodů, dokud nedosáhnou kýženého počtu. Co však považuji za obrovské plus, je podpora settingu tzv. „školami“, jakýmisi plány vývoje postavy, podle nichž se může hráč řídit, za to má ve vývoji jisté výhody.

Jediným z dalších pravidel, které stojí za to zmínit, je abstraktní peněžní systém. Finance postavy jsou jakoby další dovedností, avšak s proměnlivou hodnotou. Tedy pokud postava získá nějaké peníze (odměny by měly být úměrné „úrovni“ povolání), dostane určitý počet kostek, kterými potom háže, když potřebuje něco kupit nebo zaplatit. (Jedna kostka odpovídá dvěma o stupeň menším, např. k8 = 2k6 = 4k4, a je možno je takto libovolně měnit.) Každá použitá kostka okamžitě propadá, pokud tak hráč hodem neuspěje, musí házet dalšími kostkami, nebo věc nekoupit. Bohužel vinou tohoto systému také chybí nějaký seznam toho, co může postava mít, potřebovat nebo nějak získat, což může mnohým hráčům vadit (a je-li systém zaměřen spíše na hráče tradičnějších RPG, pak je to chyba dvojnásob).

Ke konci knihy následuje kapitola pro vypravěče. O jejím nepříliš šťastném pojetí

RPG SYSTÉM

jsem se již zmiňoval, přesto se v ní najde i mnoho užitečných rad a ukázkové dobrodružství, přes svou linearitu a sklon k bojovému dobrodružství, může dobře představit systém. Kapitola obsahuje také náměty na další dobrodružství, statistiky běžných protivníků, ale také typologii „problémových“ hráčů a rady, jak jim dát co chtějí, případně jak je usměrnit. Možná vás zajímá, jestli alespoň v kapitole pro vypravěče není alespoň trochu magie... Musím vás zklamat, ani tam nic nenajdete; autoři však aspoň vytvořili několik málo tajemných (a tajných) talentů, které lze využít pro nadpřirozené protivníky.

Pak už následuje jen několik doplňků, v nichž jsou variantní pravidla, rasy, povolání a krátký text samurajského kodexu cti. Úplně na konci ještě několik stránek zabírají ukázkové osobní deníky postav ať už nově vymyšlených, nebo přímo postav z komiksu, včetně samotného Usagiho.

Co říci na závěr? Netroufnu si hodnotit na nějaké škále, nebo procenty (navíc jsem zatím neměl příliš možností si ji zahrát), ale Usagi Yojimbo RPG považuji za velmi dobrou hru, jejíž techniky a mechaniky podporují zvolený setting, navíc systém je aplikovatelný i na nezvěrcí samurajské hry - rasy tak můžete považovat jen za jakési aspekty osobnosti, protože jinou funkci, než pro přiřazení několika talentů stejně nemají (s výjimkou podpory atmosféry, samozřejmě). Zarážející je trochu pojetí vztahu příběhu, vypravěče a hráčů, na druhou stranu, toto pojetí se nijak výrazně nepromítá do samotného systému, a proto to nepovažuji za závažnou chybu. Jak už bylo zmíněno, nezvyklý je peněžní systém, ale neměl by být problém jej v případě nouze ignorovat. Jedinou nepříjemností tak může být velký počet různých kostek. Překlepy a drobná chyba v obsahu nejsou tak nepříjemné a dají se omluvit tím, že Sanguine Productions je malé vydavatelství, v němž pracují hlavně tvůrci hry. Na druhou stranu má kniha velice pěkný layout a zmiňovaný rejstřík a slovníček jsou k nezaplacení.

Jste-li fanoušky komiksu Usagi Yojimbo a chtěli byste si vyzkoušet novou RPG, pak si myslím, že se vám Usagi Yojimbo RPG bude určitě líbit. Ovšem ani pokud komiks neznáte, neměla by vás tato hra zklamat.

<http://www.sanguine.com/Usagi/index.shtml>

http://www.sanguine.com/downloads/Sanguine_UYrpg_charsheet.pdf

- deník postavy

RUROUNI KENSHIN

PETR "ACIDBURN" BOUDA

Aniž bych chtěl absolutizovat, mám za to, že pokud nejste milovníky mangy (ne, teď nemám na mysli hentai ani ecchi), pak jste o tomto klasickém komiksovém 28-dílném cyklu dodnes neslyšeli. Což je velká škoda, protože tuto mangu je možné použít - kromě zabití času - i jako zdroj inspirace pro tvorbu RPG.

Začnu nutným zlem, a to výkladem použitých pojmu. Manga je japonský komiks, který se vyznačuje svéráznou, ale na první pohled rozpoznatelnou stylizací obličejů, zachováváním klasických proporcí (obvykle) postav a příběhu plného zvratů a patetických scén. Hentai jsou japonské erotické komiksy - a že je z čeho vybírat¹. Ecchi je japonský výraz, který se dá přeložit jako zvrácený, zvrhlý nebo neslušný (prostě téměř synonymum hentai). Anime je kreslený seriál ve stylu mangy (nebo hentai), často vytvářený přímo pro domácí použití (tzv. OVA - kreslené seriály, které se prodávaly na videokazetách). Ještě upřesním, že OVA s Rurouni Kenshinem je 4-dílná (a na vynikající úrovni), zatímco anime má sestupnou tendenci kvality.

Tak a teď už k rurouni Kenshinovi.

Rurouni Kenshin je příběhem o mladém šermíři Himurovi Kenshinovi, který se pochlakuje po Japonsku okolo roku 1878 (éra Meiji), až narazí na dobrodružství - a už se ho nezbaví až do poslední stránky 28 dílu. Celá série se dá rozdělit na tři nestejně dlouhé části podle místa, kde se děj odehrává - Edo (dnešní Tokyo), Kjóto a Jinchuu (což se dá přeložit jako pomsta).

První díly mohou působit až naivně a někteří starší čtenáři budou mít chuť odložit tuto mangu ad akta. To by ovšem byla velká chyba! Rurouni Kenshin začíná pozvolna a klasicky, ale původně blankytně modrá obloha začíná temnět a atmosféra posledních dílů je už opravdu hustá (podle autora je Kenshin založen na happyendu a proto není od věci patřičně přitvrdit). Hlavní hrdina



¹ mohu doporučit zejména *Oneechan No Onegai*, *Sex Philes*, *Futtari Ecchi* (což je spíš učebnice) a mnohé další

dostává ve svém prvním dobrodružství zázemí v dojo Kamiya Kasshin a postupně dojde k vytvoření družiny postav, které Kenshinovi z nejrůznějších důvodů pomáhají na jeho cestě odčinit jeho temnou minulost a uchránit Japonsko před dalším krveprolitím. Aby totiž bylo jasno, Kenshin je známý také jako Hittokiri Battousai, který za éry Bakumatsu jako člen Ishin Shishi nemilosrdně pobíjel lidi katanou. Po obnově pořádku však Hittokiri Battousai zmizel a objevil se tulák se sakabou, katanou s přehozeným ostrím a plohou hranou a jizvou ve tvaru X na levé tváři, který přisahal, že už nikdy nezabije žádného člověka. Kenshin se svým postojem k nezabíjení pohybuje na hraně - pokud zabije další lidi, stane se z něj opět hittokiri battousai (= zabiják lidí).

Na druhou stranu často bojuje se soupeři, kteří ho chtějí zabít, takže Kenshin nemůže bojovat tak efektivně². Být morálně na výši se prostě nevyplácí.



Příběh Himury Kenshina je odhalován postupně, stejně jako jsou postupně předváděny jeho šermířské schopnosti a techniky - v tomto směru je manga velmi propracovaná, jak po grafické, tak po faktické stránce - většina technik skutečně existovala a čtenář se může alespoň rámcově seznámit se stylem boje katanou. Nicméně nejsou žádné záznamy o tom, že by někdy existovala sakaba nebo škola, která by boj s ní vyučovala - Watsuki Nobuhiro si sakabu prostě vymyslel, sakaba totiž reprezentuje Kenshinovu vůli nezabíjet. Na druhou stranu sakaba dokáže zničit v přímém střetu katanu, což je reálné.

Proto může tato manga posloužit nejednomu PJ jako zdroj inspirace pro vytváření zvláštních soubojových technik. RPG snese i pověstný Kenshinův výskok. V celé manze se nebojuje pouze katanami, ale také holýma rukama, kodachi³, zbraněmi ninjů a nebo neobvyklými schopnostmi jednotlivých postav. Velmi zajímavou zápornou postavou byl třeba loutkař Gein, který bojoval pomocí svých loutek (nebo přesněji řečeno,

² v podstatě jede o podobné schéma, jaké bylo využito – ad absurdum – v komiku SCUD: The Disspossession Assassin. Hlavní hrdina – android zabiják, který se po zabití své oběti sám zničí, na tuto pojistku přijde – oběť jen zmrzačí a pošle ji do nemocnice, čímž ji na nějaký čas vyřadí ze hry. Aby ale zaplatil léčbu (pokud oběť zemře, android vybuchne), musí se nechat najmout na likvidaci dalšího cíle, ale ani ten nemůže zlikvidovat atd.

postavil si mechanický bojový oblek, který je předveden v akci ve 22. dílu), nebo sběratel mečů Shou, který se vytáhl s Renbatou (katana s dvěma čepelemi umístěnými jen pár centimetrů od sebe, přičemž rány způsobené renbatou se nedají zašít) a poté s méně realistickým Hakujin no Tachi - mečem tenkého ostří, se kterým zacházel jako s bičem. Další postavou s pohnutým osudem je Seta Soujirou - mladý šermíř téměř stejně tak dobrý jako Kenshin, který se neustále usmívá, protože v sobě kromě zvláštního smyslu pro humor potlačil všechny ostatní emoce, nebo slepý šermíř Usui, který používá "The Mind's Eye" (a jehož pravou podstatu odhalí Saitou Hajime ve 14. díle).

Zajímavým protivníkem je také Otowa Hyouko, zabiják, který má hned několik triků v rukávu - jednak vystřelovač šipek, umístěný na levém předloktí, který je ukrytý pod volným rukávem kimona a který Otowa ovládá šnůrkou v dlani pravé ruky. Pozornost protivníka se soustředí na namířenou levačku, na jejíž dlani je namalován japonský znak, Otowa zatáhne za šňůrku a jakoby odnikud dostane protivník zásah.

Dalším trikem je flakónek s železnými pilinami a zmagnetizovaný meč, díky kterému dokáže Otowa zasahovat protivníka daleko rychleji (ale obávám se, že proti většině soupeřů, kteří by měli kovovou zbroj, by mu tento trik byl spíše ke škodě, zmagnetizovaný meč by se přitáhl na jejich kovovou zbroj), zajímavé jsou i jeho další flakónky obsahující jedy, kyseliny, oblak dusivého nebo paralyzujícího plynu a také samotný, dost extraordírní límec, který je nejspíše vyztužen ocelovými dráty. Zkrátka, při setkání s tímto mistrem zabijákem platí jednoduchá poučka - nedostat se k němu moc blízko.



Další nadprůměrnou stránkou této mangy jsou jak propracované hlavní postavy, tak záporáci, kteří musí být náležitě potrestáni a jejichž životnost je v rozmezí jednoho až tří dílů. Sám autor věnuje obvykle jednu stránku každé vedlejší postavě včetně Kenshinových protivníků, komentuje zdroje své inspirace (často jsou to americké komiksy) a své původní záměry - opět je možné si vzít inspiraci pro tvorbu zajímavých

³ (předch. strana) kodachi - zjednodušeně řečeno, kratší verze katany. Samurajové nosili vždy dva meče - katanu a kodachi. Právě kodachi sloužil ke spáchání harakiri - páchat harakiri katanou by vyžadovalo dost dlouhé ruce.

vedlejších postav nebo alespoň neotřelých protivníků. Samozřejmě, že kromě těchto vedlejších postav se objeví i výraznější protivníci, kteří ovlivní život Kenshina a jeho družiny dost zásadním způsobem - Shishio (který vypadá jako oživlá mumie) a Enishi (který má s Kenshinem nevyřízený účet z jeho zabijácké minulosti).

Mimochodem, právě Shishio je stejný jako původní Kenshin - také zabíjí bez milosti, jeho důvody jsou stejné - zabíjí pro novou éru, bojuje proti podle něj špatné vládě - a rovněž on má okolo sebe svou družinu, jejíž členové z různých důvodů sympatizují se Shishiem. Tahle paralela může být inspirací pro mnohého PJ, neboť je založena na jednoduchém relativismu dobra a zla. Pro někoho je Shishio hrdina, pro jiného zločinec, prostě není to samoúčelný padouch, který je zlý, protože je zlý.

Enishi je naproti tomu arogantní zločinec a psychopat, který má neustále před očima svou mrtvou sestru Tomoe.

Postavy jsou obvykle alespoň rámcově představeny, některé mají svou minulost a především - jejich motivace je v mnoha případech velmi originální a přitom uvěřitelná.

Velmi zajímavou postavou je Hajime Saitou, který Kenshinovi pomáhá jen proto, že mají společného nepřítele - ostatně hned v prvních dílech vstupuje na scénu jako poručík Fujita, aby se po deseti letech znova utkal s Kenshinem. Každopádně Saitouovy sarkastické komentáře opravdu stojí za to.

PJové dostávají v této manze vedlejší zápletky a nové CP doslova v dárkovém balení - třeba Raijuta Itsuguri chodí od doja k doju a poráží tamní učitele kenjutsu jen proto, že podle něj se stalo kenjutsu moc



slabým. Proto je jeho cílem zabít nebo porazit všechny současné učitele a založit novou školu kenjutsu, která obnoví jeho původní slávu a význam; Jin'eh je zabiják srovnatelný s hittokirim, ale narozdíl od Kenshina nedokázal se zabíjením přestat a jeho život je neustálé prolévání krve (prakticky patologická závislost). Ale jako záporák je prvotřídní. Kromě toho je v celé manze spousta "tajných" organizací, které mají své vlastní plány a přesvědčení - opět je možné nechat se jimi inspirovat a do dobrodružství zakomponovat třeba náhodné setkání s některou tajnou organizací.

Dalším zdrojem inspirace pro PJ může být také historie Himury Kenshina, která je jako retrospektiva představena v 19., 20. a 21. dílu této mangy. Třeba ninja bojující dvojicí kodachi na dlouhém řetězu nebyl vůbec špatný (byť chudák vydržel pouhé tři stránky) a celý plán na zabítí Kenshina (vytváření bariér) taky měl něco do sebe, i když byl poněkud těžkopádný a já sám bych jej asi nepoužil. Celá retrospektiva popisuje události předcházející prvnímu dílu mangy a čtenář tak může zjistit, jak přišel Kenshin ke své jizvě ve tvaru X na levé tváři nebo jaký měl vztah ke své první ženě Tomoe. Celá retrospektiva se samozřejmě objevuje i v anime, přičemž soubojové scény jsou - i díky hudbě - ještě lepší než v samotné manze.

Mimochodem, příběh na pozadí opravdových událostí pádu Tokugawského šogunátu a nastolení éry Meiji v Japonsku snad alespoň pár čtenářů přiměje k většímu zájmu o tuto zemi - a nemusím snad dodávat, že japonská kultura, mýty a tradice jsou stále velmi málo používané v RPG hrách (výjimkou je The Mountain Witch a jeho rozšíření, Temní elfové ve Warhammeru jsou stylizovaní á la středověké Japonsko nebo lze využít obrázky ze tří sad Kamigawa ze hry Magic: The Gathering) a proto právě využití těchto prvků dokáže udělat i z obyčejného dobrodružství "něco víc než jen dobrodružství".

Samozřejmě, že dalším klišé jsou tzv. "budižkničemu" - postavičky ninjů nebo policistů, kteří padají po desítkách. Naštěstí jsou v manze použití minimálně a tudíž není nutné se nad tím pohoršovat.

Autor mangy - Watsuki Nobuhiro - původně nezamýšlel Rurouni Kenshina jako rozsáhlou sérii, takže na některých postavách je vidět autorův vývoj - některé se prostě nepovedly. Už původní zabiják, který se vydával za Battousaie, byl ve skutečnosti obyčejný zbabělec a chcípák příliš neschopný na to, aby zabil těch 50 lidí. Asi nejotravnější postavou z celé mangy je ovšem Myojin Yahiko - kterého se čtenář nezbaví. Já chápu, že Kenshin je určen i mladším čtenářům, ale desetiletý kluk se shinaiem a velkou hubou mi přišel jen a pouze otravný a bylo pro mne úlevou, pokud se do děje zapojoval jen okrajově a po většinu času byl mimo papír (nebo plátno). Druhou nejotravnější postavou je Makimashi Misao - ženská varianta Yahika. Ani tady není o co stát. Naopak, některé postavy - například Tsukayama Yutarou - nedostaly

mnoho prostoru, takže tento nedostatek byl kompenzován až ve stejnojmenném anime, které z původní mangy vzniklo. Každopádně, manga je narozdíl od anime kratší, protože neobsahuje prakticky žádný otravný filler⁴. Každopádně, chování Kenshina se v průběhu celé mangy změní - v prvním díle má dost sarkastické hlášky, ale pak začíná více moralizovat a přesvědčovat své protivníky, což už tak zábavné není, zato to koresponduje s jeho přesvědčením nezabíjet.

Na druhou stranu, Watsuki postupně vyzrává a právě třetí část celé mangy - Jinchuu - je, zejména v retrospektivě velmi soustředěná na prokreslení jednotlivých postav - dokonce i víceméně epizodní postavy velitelů Ishin Shishi mají jasnou motivaci dělat to, co považují za správné.

Bohužel, zatímco protivníci Kenshina a jeho družiny byli vytvářeni s náležitou péčí, jejich důvody, proč Kenshina zabít, jsou až k uzoufání stejné (k uzoufání proto, že se opakují celých 28 dílů). v zásadě jde buď o protivníky, kteří mají s Kenshinem nevyřízené účty z jeho zabijácké minulosti, nebo s Kenshinem bojují proto, aby se z něj zase stal Hittokiri Battousai (ovšem nikde není řečeno, proč). Samozřejmě, že řada protivníků bojuje z jiných, dějem daných důvodů (Shou nebo Sagara Sanosuke si chtějí prostě zabojovat, Jin'eh se s Kenshinem potkává náhodně v momentě, kdy jde zabít politika, kterého Kenshin chrání apod.). Ale jak říkám, ony dva uvedené důvody boje s Kenshinem se opakují až příliš.

Nedá mi to, abych si nerýpnul - Kenshin a jeho parta žijí celou dobu nejspíše z luftu, protože po většinu děje nedělají nic, čím by si vydělávali peníze. Přesto jim nedělá problémy cestovat nebo navštěvovat čajovnu. U záporných hrdinů je zdroj obživy jasný - jsou to buď nájemní zabijáci, nebo vůdci zločineckých band. Kromě toho je v manze pár dalších logických kiksů, občas se postavy chovají dost nelogicky - ale dá se to přejít.

Poslední nevýhodou celé mangy je fakt, že angličtina ani čeština nedokáže čtenáři zprostředkovat styl Kenshinovy mluvy - Kenshin totiž mluví velmi, velmi zdvořile s každým, koho potká. Někteří překladatelé, aby tento rozdíl vynikl, nechali ostatní postavy mluvit hruběji, což nepovažuji za dobrý nápad - naštěstí se to týká hlavně anime a ne mangy. Mimochodem, pokud si seženete třeba anime *Samurai X*,

⁴ filler - v podstatě výplň seriálu, ve které se nestane nic mimořádného ani důležitého pro budoucnost. Pokud chcete vidět opravdu odstrašující příklad, tak 3. řada *Battlestar Galacticy* je asi z poloviny tvořená fillery. Právě fillery v celé anime sérii *Rurouni Kenshina* (díly 63 až 95) byly použity proto, aby získaly Watsukimu více času na propracování zápletky závěrečné třetiny Jinchuu. Bohužel, výsledkem bylo ukončení celé anime předtím, než mohla být Jinchuu dokončena - fillery způsobily odliš příliš mnoha diváků. I tak někdy seriály končí.

nedoporučuji anglický dabing, ale spíše originální znění s titulky - angličtina mi v některých případech doslova rvala uši, obzvlášť když Yahiko mluví jako dlaždič, což je vzhledem k jeho věku směšné (ačkoli, když občas poslouchám dnešní malé děti, no to se nedá popsat, to je samá).

Kromě samotných záplatek a postav jsou pro PJ využitelné i některé použité hlášky nebo chování postav. Opravdu kvalitní jsou tyto:

"Nevzdám se svého života bez dobrého důvodu." "Dobrý důvod? Neboj, napíšu ti ho na hrob!"

"Nechci způsobit zbytečně moc zranění. Všichni, kdo neradi chodí k doktorovi, by měli jít pryč."

"Jestli chcete boj, jsem tady. Ti, kterým chutná hlína, můžou zaútočit".

"Nechci utráctet čas tím, že budu bojovat se slabým pitomcem, který si nedá říct."

"Přežíváte jako zvířata. Žádnou důstojnost a čest nepotřebujete."

"Když někomu věříš, budeš zrazen. Pokud budeš bezstarostný, budeš zabít. Zabij, nebo budeš zabít...v tomhle světě jsou slabí potravou silných."

"Spráskaný pes by neměl tak hlasitě štěkat."

"Já tě zabiju!" "Zabít? Ty? Zabít mě? Neznáš vlastní limity."

"Aku soku zan."



Co říci závěrem? Pokud ve vás tento článek probudil alespoň malý zájem o Japonsko nebo o manga komiksy, pak toho rozhodně využijte. Rurouni Kenshin je dnes již klasická manga, obsahující akci, humor, romantiku a konečně úvahy o hodnotě lidského života. Není to ztracený čas. De gozaru.

Postscriptum: pokud hledáte zajímavé odkazy týkající se Rurouni Kenshina, pak opravdu stojí za to navštívit alespoň tyto:

<http://www.romantation.com/Main.php>

<http://the-oro.com>

<http://www.sfkpalantir.net/index.php?pid=327>

- recenze 4-dílné OVA týkající se Rurouni Kenshina

<http://www.jessdoor.com/anime/pronounce.html>

- protože do češtiny bylo přeloženo jen prvních 10 dílů a zbytek mangy zůstal v angličtině, možná někteří z vás ocení správnou výslovnost Romanji.

http://mangacesky.wz.cz/vypis_detail.php?page=vypis

- zde si můžete stáhnout prvních deset dílů mangy přeložené do češtiny. Zbylé díly Rurouni Kenshina si budete muset přečíst v angličtině (což by neměl být problém).

Ke stažení jsou třeba na stránkách:

<http://www.narutocommunity.net/manga/files.php?cat=15>

- předtím se ale budete muset zaregistrovat (je to zadarmo).



INSPIRACE NEBO PLAGIÁTORSTVÍ?

PETR "ACIDBURN" BOUDA

K napsání tohoto článku mě přiměla přehnaná reakce jednoho ze čtenářů Pevnosti, který mne obvinil z toho, že jsem pro své dobrodružství Zarkonda vykradl povídka Morová hvězda od George R. R. Martina a její postavy. Proč jsem nebyl nařčen z vykradení třeba filmu Lost in space, který je v některých aspektech (a mých záměrech) velmi podobný Morové hvězdě, nevím. Toto nařčení odmítám. Šlo totiž o inspiraci a nikoli o plagiátorství. A to je rozdíl.

Problém, se kterým se ve fantasy a hrách na hrdiny můžete setkat, je používání cizích nápadů a výtvarů. Někdy jde o inspiraci, někdy o volnou citaci a někdy jde o plagiátorství. Netřeba připomínat, že porušení autorských práv je postihováno minimálně¹ zákonem č. 121/2000 (tzv. „autorák“). Každopádně zpět k podstatě problému. V RPG hrách se na nějaká autorská práva většinou nikdo moc neohlíží, někdy naopak i tvůrci fantasy světů přímo vyzývají ostatní hráče a PJ, ať jejich světy využívají, ať do nich umisťují svá dobrodružství. Tato dobrodružství, zasazená např. do reálií Tarie nebo Asterionu, můžete vidět i v soutěži O spár Zlatého draka – a nikdo s tím zatím neměl problém. Proč? Jednoduše proto, že podobná dobrodružství dělají reklamu jak svému tvůrci (PJ), tak RPG světu (Altar) a konečně i použitému hernímu systému (Dračí doupě). Doposud s tím nebyl problém.

Pokud si přečtete rozbory minulých ročníků soutěže O spár Zlatého draka, zjistíte, že porotci přímo radí Pjům: „Když už používáte jména antických hrdinů, používejte alespoň ta méně známá.“ Kromě toho doposud nikdo nevyžadoval soupis inspiračních zdrojů, neřkuli soupis citací. Ale uznávám, že by to bylo velmi zábavné. Navíc, málokdo je ochoten nechat ostatní nahlédnout do svých inspiračních zdrojů.

Podstatný detail – dobrodružství není povídka ani jiný literární útvar. Pokud bych psal povídku a ukradl ji jinému autorovi, včetně hlavních postav, okopíroval bych zápletku a nosný nápad, a pak ji ještě přihlásil do soutěže, šlo by zcela jistě o plagiátorství a flagrantní porušení autorských práv. Ovšem pozor – jsou i autoři povídek, kteří používají třeba barbara Conana jako volný statek a píší povídku za povídrou – předpokládám, že platí nějakému kolektivnímu správci autorských práv za

¹ Kromě "autoráku" také obchodním právem, třeba § 44 an. (nekalá soutěž) Obchodního zákoníku nebo trestním právem.

toto užívání postavy vytvořené spisovatelem Howardem. Když se však podíváte do RPG her, zjistíte, že se to tam polonahými svalnatými barbary jen hemží - jde o vykrádání nápadu někoho jiného, nebo o pouhou inspiraci? A pokud je to inspirace, tak kým? Co třeba taková J. K. Rowlingová - znala naši Dívku na koštěti, když psala Harryho Pottera a popisovala čarodějnou školu? Nebo jen dostala podobný, víceméně stejný nápad?

Nebo si vezměme ještě jiný příklad - J. R. R. Tolkiena. Tolkien vytvořil elfy jako lidem velmi podobné bytosti, také vytvořil trpaslíky a skřety - byť v obou případech využíval mytologii a třeba z takové Eddy si vypůjčil jména svých postav v Hobitovi - kromě jmen trpaslíků tam najdete i Gandalfa. Tolkien sám potom vymyslel hobita, půlčíka. Tím, že Tolkien vytvořil Středozem, založil žánr fantasy, a díky tomu rovněž umožnil vznik RPG her.

Jenže v brzké době začal kdekdo používat elfy a trpaslíky á la Tolkien - a ať se nikdo ani nesnaží tvrdit, že předlohou byly pohádky a nikoli Pán prstenů. Dnes se nikdo nepozastavuje nad tím, že v té či oné povídce potkáte elfy nebo skřety, kteří se chovají přesně dle „klasického klišé“. Ať už se s elfy zachází sebesurověji, ani Sapkowskému nepřijde na mysl uvádět ve svém Zaklínači, že elfy si půjčil od Tolkiena nebo že některá jména a chování upírů - třeba ze Strokerova románu Drákula - použil a udělal z nich něco zcela jiného. To samé platí pro ostatní autory. Roger Zelazny si ve své dekalogii Amber „vypůjčil“ kocoura Cheshira (kočka Šklíba) a některé další reálie z Alenky v Říši divů, stejně jako některé reálie z legend o králi Artušovi. Sapkowski nakonec propojil svého Zaklínače v posledním díle s mýty o králi Artušovi také.

Kolikrát byli použiti trpaslíci přesně odpovídající Tolkienovu pojetí? A přitom jde o pojetí těžko udržitelné - kde jsou trpasličtí farmáři? Z čeho žijí? Pouhá výměna zlata a nerostů nebo řemeslných výrobků za potraviny by jim - obávám se - v některých oblastech Středozemě nestačila. Samozřejmě je možné to odbýt tím, že trpaslíci jsou tajnůstkáři a neprozradí cizincům skoro nic o svém životním stylu - ale co je udržitelné v knize, nemusí odolat zvídavým dobrodruhům v RPG hrách.

A jsme u podstaty problému - RPG hry, přesněji řečeno, u zápletky dobrodružství. Dříve či později narazíte na problém, že vaše zápletky, pokud se přímo neinspirují filmy nebo knihami (nebo jinými hrami), jsou nějaké známé a obehrané, dokonce můžete po čase zjistit, že co napadlo před měsícem Vás, napadlo také někoho jiného. Nejde o vykrádání nápadů, to jen podobnost je v tomto případě náhodná. Jenže právě v RPG hrách k tomuto jevu dochází dost často, dokonce by se dalo říct, že bez inspirace (nebo přímo plagiátorství) z jiných zdrojů by RPG nikdy nevzniklo.² Zatímco v knize nebo filmu můžete triviální zápletku skrýt do několika dějových linií a prolínat libovolně motivy (postavy udělají přesně to, co jím napíšete), ve hře na hrdiny je to

daleko těžší, neboť postavy mohou zcela změnit situaci a dobré polovině složitě připravených indicií se vyhnout nebo zápletku jednoduše odhadnout a vyřešit ji téměř ihned, nebo o ni naopak ztratit zájem.

Opravdu nedoporučuji vzít si inspiraci z nějakého - dejme tomu akčního - filmu. Pokud se totiž PJ pokusí přesně přenést film do RPG hry, výsledky jsou obvykle dost rozpačité. Snadno totiž může dojít k tomu, že některý z hráčů film zná, a tak tuší, co se od něj očekává, ví, kdo co proč udělal, a pokud si po chvíli hraní ověří, že jde třeba o film „Přepadení 2: Temné území“ a že proti družině stojí Steven Seagal, začne okamžitě mařit PJem okopírovaný plán postupu, protože hráč zná konec a nechce, aby jeho postava přišla o život. Hráč, který znal celý film, jednoduše odpojil vagón, ve kterém byl Seagal a celá družina bez jediného škrábnutí ujela někam do temného území.

Na příští sezení se náš PJ připravil lépe – protože filmy jsou přece jen známé, vykradl rovnou celou knihu (třeba nějakou novelu o Drizztovi), přejmenoval postavy a hurá, jde se na věc. Kdo taky dneska čte knihy, když jeho hráči ani pořádně nepřečetli pravidla? Jenže mezi hráči byl znalec literatury ze světa Forgotten Realms a po prvních patnácti minutách hraní vykřikl: „Hele, to je příběh o Drizztovi z jeho druhé knihy!“ Nutno dodat, že ten den sezení skončilo podstatně dříve, než kdokoli čekal.

Kde udělal PJ chybu? Inu, zachoval se jako soudruh z NDR a kompletně vykradl daný film (a poté knihu), aniž by počítal s tím, že toto „běčko“ dávali v televizi už aspoň dvanáctkrát a že většina jeho hráčů film (nebo knihu) zná. Poučení je jednoduché – nechte se inspirovat, ale nekopírujte bezmyšlenkovitě cizí nápady. Zápletku převzít můžete – vymyslet dneska něco originálního, zcela nového je velmi obtížné (stačí se jen podívat, jaké questy dostáváte v různých počítačových RPG). Proto je lepší vzít zápletku a upravit ji dle reálií vašeho vlastního světa. Pokud vás při sledování filmu nebo čtení knihy zaujme nějaký detail, slovní obrat – proč ho nevyužít ve vaší zápletce? Proč ho nepoužít ve vámi vytvářeném dobrodružství? Pokud totiž stokrát obehranou zápletku třeba jen otočíte tak, že kladná družina je najednou v pozici zlých postav, dostane hra úplně jiný rozměr. O klišé v RPG hráč jsem už psal, využití těchto klišé je mnohdy nezbytné, přitom klišé není nic jiného, než tak dlouho používaný (nebo vykrádaný) nápad (konkrétního autora, který začali – z nedostatku vlastní invence – používat mnozí další), až se stal notoricky známým. Klišé a především pocit, že „vše již bylo někdy napsáno,“ se nevyhýbá ani RPG hrám, protože – jak bylo zmíněno výše – se nevyhýbá ani literatuře a filmu.

Rejpaly mohu uklidnit s tím, že jde o volné užití díla, resp. části díla dle § 31 odst. 2 autoráku. O nějaké vykrádání nápadů zde tedy nejde, jde právě o inspiraci při

² (předch. strana) s nadsázkou se dá říct, že RPG v sobě od počátku nesou protiprávní tendenze ve způsobu zacházení s autorskými právy.

vytváření vlastního, bezesporu originálního díla.

Když už jsme se dostali k inspiraci filmy nebo knihami – každý PJ by měl zvážit, zda v jeho světě by kompletně okopírováný příběh (protože dobrodružtví, ať už proběhne jakkoli, je příběh) vůbec obstál. Pokud se pohybuje ve fantasy, neměl by za žádnou cenu do příběhu doplňovat prvky ze sci-fi a naopak (roboty, počítače, rakety, plazmové pušky nebo dekodér hypervlín). Ano, samozřejmě existuje subžánr technofantasy, kde je možné bojovat s mečem v jedné a samopalem v druhé ruce, ale mně osobně to nepřipadá příliš reálné ani účelné a navíc, kdo z vás v takovémto světě hraje?³

Když jsem tvořil dobrodružství Zarkonda, inspiroval jsem se povídou – ale nemohl jsem ji pouze opsat. Nešlo to. V povídce se postavy dostanou k obří vesmírné lodi dlouhé nějakých 30 kilometrů a ta začne střílet po jejich lodi, v celé povídce hrají důležitou úlohu počítače, skafandry a klonovací nádrže. Bez (podotýkám velmi výrazných) úprav se tvorba Zarkondy neobešla. Při představě, že bych hráčům do fantasy přidal počítače, kably, napájení a popsal jim to jako věc, kterou v životě neviděly, mě jímala hrůza. Obyvatelé fantasy světa by počítač považovali za magický artefakt, protože dle třetího zákona dle A. C. Clarka „každá vysoce vyspělá technologie je pro některé lidi subjektivně srovnatelná s magií.“

Pokud tedy povídka nebo film ve značné míře používá pokročilé technologie a řešení jejich záplatek a problémů je na nich přímo závislé (třeba použití infračervených senzorů), hrajte je ve sci-fi světě (třeba ve Star Wars D20), protože ve světě fantasy to bude působit bizarně – jednak každý pozná, že jste se inspirovali sci-fi, druhak postavy nenapadne k řešení zápletky „sci-fi předmět“, ale pravděpodobně se pokusí využít důvěrně známých věcí „svého“ fantasy světa. Pochopitelně asi nebudou příliš úspěšné.⁴

Samozřejmě kromě záplatek se dost často používají jména jiných postav, lokalit, vesnic, draků a jiné havěti, včetně nestvůr s „tradičními schopnostmi“ – od baziliška tedy čekáme zkamenění pohledem, od draka výdech nějaké žhavé substance, od elfa ránu šípem do pozadí. Povšimněte si, že nikdy nenajdete v onom RPG uvedené citace typu: nestvůra „Alien“⁵ byla převzata z filmu toho a toho takového makového autora, jméno postavy i slovní popis byly převzaty z Homéra atd. Domnívám se, že jde totiž o zbytečnou námahu. Právníci z oboru duševního vlastnictví by se mnou teď

³ Albion je výjimkou – jde o kombinaci sci-fi s prvky fantasy, která překvapivě dobře funguje.

⁴ Když už jsme u toho – zajímavou náhradou infraskeneru je schopnost elfů vidět auru člověka skrze zed', jak ukázal třeba V. Šlechta v povídce „Zkáza Thonnieriky“. Na to, aby člověk viděl v infračervené části spektra, by mohlo stačit třeba jednoduché zakletí.

⁵ Viz nestvůry v dolech ve hře Fallout 2, téměř přesné kopie vetřelců z filmů Alien a Aliens.

nesouhlasili, ale vypisovat dvě stránky inspiračních zdrojů za dobrodružstvím nebo nějakou fantasy povídkou je někdy dokonce nemožné (původního autora nelze zjistit), zbytečné (autorská práva už nepodléhají ochraně) a především – nikoho to nezajímá. Hráči si chtějí zahrát, PJ se chce pobavit, proč tedy nevyužít inspirační zdroje, když je jich v dnešní době tolik, že šance, že hráči poznají, že hrají tu a tu zápletku z toho a toho dobrodružství, je mizivá?

Domnívám se, že inspirace v RPG hrách je rozhodně pozitivním efektem – a primárním účelem není komerční využití⁶ (byť k tomuto efektu může nepřímo dojít třeba publikací dobrodružství nebo povídky v běžně prodávaném časopisu). Nevím, zda se dají RPG hry považovat za jistý druh umění – pokud ano, pak je třeba si uvědomit, že třeba ve výtvarném umění je třeba malování v určitém stylu (dejme tomu využívání stylu Alfonse Muchy Quintonem Hooverem) považováno za docela normální záležitost a nikdo nenutí malíře Hoovera, aby ke každému obrazu doplnil poznámku „Inspirací mi byl styl Alfonse Muchy“. Něco jiného by samozřejmě bylo, pokud by se dal Hoover na dráhu padělatele uměleckých děl – ale jak v jeho případě, tak v případě tisíců PJů u nás nejde o padělání a vykrádání, ale o pouhou inspiraci doplněnou z převážné většiny vlastní invencí, vlastními nápady.

Takže pokud vám nevadí, že autor mangy Rurouni Kenshin se inspiroval při tvorbě svých postav americkými komiksy (třeba Spidermanem nebo Sin City), že Žambochova postava gladiátora Baklyho jako by vypadla z oka Marvovi ze Sin City (hora svalů, která vydrží téměř cokoli), pak se i vy nechte inspirovat čímkoliv zajímavým, co vám pomůže obohatit vaši hru o nové prvky.

Nevykrádejte nápady, rozvíjte je. To je rozdíl mezi plagiátorstvím a inspirací (a smysl mého článku).

⁶ O komerčním využití by se dalo uvažovat třeba v USA nebo v Německu, kde mají RPG hry odlišnou pozici než u nás.

NAŠLI JSME PRO VÁS NA WEBU IV FANTASYOBCHOD.CZ

ROMAN „ROMIK“ HORA

Vitus je dostatečně vytížen svým zaměstnáním a starostmi o svoji rodinu, proto na mě připadla úloha napsat vám dnes o nějakých zajímavých stránkách. Respektive o stránce jediné – Fantasy obchodu. Tato stránka je zajímavá i pro Drakkar, neboť v jejich nabídce si můžete zakoupit Drakkar za velmi lidovou cenu – zdarma.

Se Skavenem, což je jeden z majitelů, jsme se dohodli na umístění Drakkaru do jejich virtuálních poliček. A my na oplátku představíme jejich krámek vám – čtenářům. Osobně pochybuji o tom, že by zapálenci pro dřevárny a LARPy, či jen fantasy kostýmy o tomto obchodě již nějaký ten pátek nevěděli.

Fantasy obchod naleznete na internetové adrese <http://www.fantasyobchod.cz>. Jedná se o české stránky, což je výjimka v této rubrice, která se převážně zaměřuje na stránky cizojazyčné. Ale jelikož se jedná o představení komerčního projektu, uděláme výjimku a podíváme se do českých luhů a hájů.

Jakmile se připojíte na požadovaný server, vyloupne se před vámi velmi přehledná úvodní stránka. Nahoře je lišta s logem a názvem stránky, jak tomu tak bývá. Vedle ní, po celé vodorovné délce obrazovky máte nejrůznější možnosti – registrovat se, přihlásit se, podívat se na spolupracující stránky a mnoho dalšího. Pro nákup zboží je potřeba být registrován. Nakupování není složité. Projdete si virtuální regály (tematicky rozdelené, ale o tom dále) a naskládáte zboží do košíku. Rozhodnete se pro způsob platby a máte nakoupeno. Jediná cesta, která vás čeká, je na poštu – pro požadované zboží.

Podívejme se na úvodní obrazovku od shora dolů. Nejdůležitější je asi levá část, kde pod logem a názvem stránky naleznete menu – a hlavně tematicky rozdelené okruhy zboží. Nad tímto menu je vyhledávací lišta – pokud víte, co přesně chcete, ale nevíte, kde to najít, jistě vám pomůže (a nebojte se využít možností rozšířeného hledání).

Než se podíváme na jednotlivé tematicky řazené druhy zboží, je dobré si všimnout, že v centrální části obrazovky je popis námi vybraného zboží – obrázek a jméno, dále popisující text (mluvící jak o kladech, tak záporech zvoleného) a následně i cena, kterou nelze považovat za nedůležitou.

V popisu stránky (který je uprostřed vedle menu) naleznete informace, že fantasy obchod je zaměřen především na Larp, dřevárny, fantasy a RPG (či jiné deskové a

karetní hry). A my se nyní podíváme, co přesně nám může tento internetový obchod nabídnout. Pojedeme v menu od shora dolů.

Zbraně: jak sám název sekce napovídá, půjde především o výbavu na dřevárny a larpy – tedy na hru v přírodě a hlavně na živo. Všechny zbraně jsou vyráběny s přihlédnutím k larpovým pravidlům. Nicméně není problém vyrobit zbraň podle požadavků zákazníka. Tomu já osobně říkám ideální služba. Naleznete zde nejen zbraně, ale i zbroje, nátepníky, zástavy, štíty, a dokonce si můžete objednat materiál na výrobu zbraní a sami si zkusit něco vyrobit.

Kostýmy: zde si můžete objednat všemožné oblečení a doplňky k němu – pánské, dámské či univerzální. Veškeré oblečení je šité přímo na míry zákazníka a podle jeho přání. Nadstandardní je i to, že kostým může být zdoben dle vašeho přání. A pokud si nejste jisti, co vlastně chcete, někdo z Fantasy obchodu vám rád pomůže. Kromě kostýmů zde můžete objednat i veškeré doplňky k nim – pokrývky hlavy, spony, opasky, ale i latexové uši, nosy či rohy. A pokud je vám to málo, fantasyobchod.cz nabízí i lícidla.

Ozdoby: pokud nepotřebuje celý kostým, ale jen nějaký doplněk k němu, nebo si chcete pořídit nějaký historicky věrný šperk na ruku, krk či do vlasů, v této sekci najdete vše potřebné. Doplňky jsou tvořeny jak s prvky fantasy zdobení, tak podle historických předloh. A snad ani nemusím říkat, že k přání zákazníka bude přihlédnuto. Mimo doplnků na vaše tělo zde naleznete i nejrůznější figurky a ozdoby na zed'.

Doplňky: už máte skoro všechno – zbraň, kostým a dokonce i nějaký ten šperk, ale máte dojem, že vám ještě něco chybí k navození atmosféry? Pak projděte těmito regály – naleznete zde nějaké rekvizity (imitace kostí), ale i psací náčiní, hudební nástroje a svítidla (lucerny, louče).

Čas oběda: nádherně prozaicky nazvaná sekce. A co v ní asi můžete nalézt? Jak jistě správně odhadujete, vše co se týče jídla – příbory, nádobí, ale i rohovinu na pití. Poté, co jsem se proklikal touto sekcí, mohu jen konstatovat, že je zde spousta zajímavého zboží (a nejen fantasy nebo středověkého).

Požitky: co by asi tak mohlo být v této části Fantasy obchodu? Zboží, které útočí na vaše chuťové a čichové buňky – čaje, tabák a doplňky k nim, jako napříkald dýmky, bambusové sítko na slévání čaje a mnohé další. Všichni čajomilové a asi i milovníci

dobrého pokouření rychle sem.

Hry: po kostýmech a ozdobách třetí nejrozsáhlejší sekce v tomto obchůdku pro radost. Naleznete vše od her na hrdiny přes deskové hry až po kostky a různé kejklířské náčiní. A co by to bylo za obchod zaměřený na fantasy, kdyby v něm nebyly nějaké sběratelské hry? Kromě zboží byste v této sekci měli nalézt i recenze na hry a podobnou podporu.

Hudba: tak jako jedna z předešlých sekcí útočila na chuťové a čichové buňky, tato si za cíl vybrala vaše sluchová čidla. On už sám název sekce tomu napovídá. V těchto regálech najdete hudbu historickou či historizující. Tedy hudbu k fantasy a celkově například k hrám na hrdiny se většinou hodící.

Literatura: část stránek zaměřená na knihy a dobré počtení. Vedle zavedených klasik žánru se však prodavači v internetovém obchodu chtějí zaměřit i na díla mladých a nadějných autorů. Tato sekce je velmi důležitá i pro Drakkar, neboť zde najdete i všechna čísla ke stažení. A za nejlepší možnou cenu (za cenu Drakkaru, tedy zdarma).

Výprodej: poslední sekcí, kterou se budeme podrobněji zabývat je výprodej. Aneb zboží ve slevě. Všeho všudy jsou zde jen dva kusy, ani jeden není nikterak levný, ale je fakt, že oba dva kusy jsou zajímavé. Zajímalo by mě, jak bych vypadal v kožešinové čapce...

Stránky fantasyobchod.cz jsou přehledné a česky. Tento článek je zařazen jednak z důvodu možnosti nalezení Drakkaru mezi ostatním zbožím a za druhé z důvodu podpory nadějněho internetového projektu (ač komerčního). Za sebe, jako autora článku, mohu doufat jen v to, že vám pomohu sehnat něco, co již dlouhou dobu sháníte a nikde nemůžete nalézt, anebo vám alespoň vnuknou trošku inspirace.