



DRAKKAR

gen a
šílenství

červen 2010
číslo 20

Obsah

2 Úvodní slovo

Jakub „boubaque“ Maruš

4 Krátké zprávy

Téma čísla

6 Sny a šílenství v RPG

Jan „Jerson“ Průcha

11 Potkanie inšpirácie: Sen a šialenstvo

Petra „Baelara“ Kopáčová

15 Pan vrchný, trochu šialenstva...

Boris „Aljen“ Nagaj

Povídky

18 Exorcismus

Pavel „Goran“ Veselský

20 Bezcenné životy

Jan „Jerson“ Průcha

Mimo téma

24 Cizí postavy v historické fantasy

Petr „ilgir“ Chval

30 Paracelsus

Karel „Pegas“ Škoch

Zápis

35 Vendetta: Kůstka sv. Martina

Karel „Charles“ Černín

Recenze

42 Střepy snů: Sen! Na doživotí...

Karel „Charles“ Černín

44 Anima Prime

Petr „Pieta“ Jonák

Deskové hry

47 (Zahrajte sa) Snívajte s nami

Petra „Baelara“ Kopáčová

Úvodní slovo

Drazí čtenáři, čtenářky nevyjímaje,

po dvou měsících se k vám dostává další číslo časopisu Drakkar. Pokud jste věnovali alespoň malou pozornost písmenkům na obálce, již zřejmě víte, že tématem tohoto čísla je Sen a šílenství. Jsou to dvě téma, která k sobě neodmyslitelně patří, ač to na první pohled nemusí být zřejmé. Snová realita se často neliší od šílených vizí, a sny a vize často při setkání s realitou způsobují, že se člověk musí hodně snažit, aby při jejich naplňování nezešílel...

Někdy ovšem ani snaha není nic platná – ti, kteří snili o tepělém, slunečném létu, které by mělo v těchto dnech začínat, se jistě mohou ze současného počasí zbláznit. Vezměme to však z té lepší stránky – ctěný čtenář tak získává příležitost v klidu,

nerušen letními radovánkami, přečíst několik zajímavých článků a povídek, trochu se zasnít ... a v případě, že se počasí neumoudří, se pořádně na své šílenství připravit.

Co vám tedy tento Drakkar nabízí?

V první řadě je to několik článků, které vám mohou usnadnit přípravu hraní RPG s prvky snové reality a šílenství. Zatímco Aljen a Jerson předávají zkušenosť a dávají doporučení, jak takovou hru vést a hrát, Baelara vám přináší dlouhý a komentovaný seznam inspiračních zdrojů – literatury, filmu a RPG, v nichž téma snu nebo šílenství hraje významnou roli. Na Jersonův článek navazuje také jeho povídka, ukazující, jak může vypadat

příběh vzniklý z postupů, které popisuje ve svém článku.

Tématu čísla se týká také představení prostředí pro STŘEPY SNŮ – postapokalyptické, trestanecké planety Sen, kde se nevyplácí spát sám. Autor tohoto představení a zároveň prostředí, Charles, zároveň do Drakkaru přispěl zápisem z hraní VENDETTY, hry bez vypravěče v prostředí renesanční Itálie.

Na tradici z posledních čísel Drakkaru – na sérii článků o cizích postavách – navázal Ilgir tentokrát příspěvkem více popisným a historicky fundovaným: první část jeho článku o cizích postavách v historické fantasy se věnuje především rolníkům a rytířům. Dalším, tentokrát již zcela popisným, ale neméně zajímavým

historickým článkem je Pegasovo představení renesančního učence, lékaře a alchymistu Paracelsa.

S výjimkou Goranovy krátké povídky tak už zbývá zmínit jen dva články naplňující pravidelné rubriky časopisu Drakkar: Pieta „minirecenzuje“ hru ANIMA PRIME, stavěnou na prostředí anime seriálů nebo počítačových her série *Final Fantasy*; a číslo už tradičně uzavírá Baelařina rubrika o deskových hrách „Zahrajte sa s nami“, tentokrát se věnuje třem netradičním hrám, ve kterých je důležitější imaginace než analytické myšlení.

To je vše – ale nebojte se, není to málo. Proto neváhejte a pustěte se do čtení!

Jakub „boubaque“ Maruš

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce veřejně vyhlašujeme téma příštího čísla a vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. Ty poté podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

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

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskuzí. Téma příštího čísla se dozvítě tamtéž.



NOVINKY

napsala redakce

Krátké zprávy

Několik novinek, které se za poslední dobu udaly na naší RPG scéně.



Pozvánka na GameCon

Od čtvrtka 15. do neděle 18. července 2010 se koná letošní GameCon, setkání příznivců společenských her. Tentokrát v České Třebové, kde organizátoři nalezli příhodnější a pohodlnější místo. Všechny aktivity se tak budou odehrávat pod jednou střechou (s výjimkou těch venkovních) a nebude potřeba nikam přecházet.

Na GameConu vás čeká široká nabídka RPG (her na hrdiny), larpu, akčních her jako gobliní ponorky nebo Špína, opět se chystá Trojboj a letos navíc i soutěžní vědomostní hra pro všechny – Mixér. Zkrátka nepřijou ani fanoušci wargamingu a po celou dobu trvání bude otevřená nonstop deskoherna, kde budou k zapůjčení a vyzkoušení všemožné deskové hry. Samozřejmě nebude chybět sobotní večerní zábava a tradiční Mistrovství v DrD.

Více informací a možnost se registrovat najdete na [oficiálních stránkách GameConu](#).

Hry s příběhem

Ilustrace na obálce je z připravovaného povídkového sborníku *Hry s příběhem*.

Přesněji pak jde o obrázek k povídce Ondřeje Netíka ze světa Sanatoria podvržených.

Sborník obsahuje povídky z českých světů her na hrdiny (zastoupen je Asterion, Taria, PŘÍBĚHY IMPÉRIA, STŘEPY.SNŮ, Sanatorium podvržených a jako host zahraniční UNKNOWN ARMIES). Jeho podtitulem je téma „Zločin a trest“, které příběhy nějakým způsobem reflekují a spojují dohromady.

Rukověť mága

O prázdninách vyjde tiskem první rozšírující kniha pro novou českou příběhovou hru na hrdiny, PŘÍBĚHY IMPÉRIA. Jmenuje se *Rukověť mága* a jak název napovídá, zaměřuje se na kouzlenictví, čary a tajemné rituály, které jsou neoddelitelnou součástí světa Impéria.

Naleznete zde tradičně mnoho rad pro hraní, nápadů pro zápletky a inspiračních textů. Opět je připraveno mnoho původních ilustrací, které byly vytvořeny přímo pro *Rukověť*. V příručce můžete najít informace o povaze

prokletí vlkodlaků, tvorbě homunkulů a alchymistických tajemství Rudého lva, poodehalení roušky tajemství kolem upírů, tajemných Strigoí, stejně jako podklady pro návštěvu podivných a neprozkoumaných krajů Elfie, Tír na nÓgu nebo Albionu.

Rukověť mága je sestavena jako soubor prací a textů na jednotlivá téma, které sepsali doboví autoři. Proto nemusí být přesné, pravdivé nebo mají tito autoři dokonce vědomě (z vlastních důvodů) lžou. Můžete si tak na základě jejich článků utvořit o problému představu, nicméně nic není napevno dané. Každá z kapitol je také doplněna textem, který poskytne vodítka, jak jednotlivé prvky zapojit do hry a zpracovat do příběhu.

Kniha také přinese nová pravidla pro kouzlení a čarodějnictví, která vám umožní tento tajemný a neprobádaný obor lépe uchopit a využít během hry.

Kniha bude pokřtěna na letošním Gameconu a měla by zde být již k dostání. Na křest jste samozřejmě všichni srdečně zváni. (Bližší informace za [tímto odkazem](#))

NOVINKY napsal Jiří „Skaven“ Reiter

Legendy

Nová fantasy hra na hrdiny nakladatelství Mytago.

Rádi bychom vám představili nový projekt nakladatelství Mytago, fantasy hru na hrdiny s názvem **LEGENDY**. Hra je postavena na systému *Siluety*, což je systémové jádro vyvíjené pro volně dostupnou hru **LEGENDY ARMANDIE** skupinou hráčů již od roku 1998. Vzhledem k dlouholetému vývoji jsme usoudili, že systém již dospěl do stádia, kdy je možné vystavět na něm hru, která bude mít úspěch u širší hrácké obce.

V tomto článku bychom rádi odpověděli na nejzákladnější a zároveň nejobtížnější otázky, které se s příchodem každé nové rpg hry na trh nabízí jako první: „Co mi **LEGENDY** nabídnu a proč bych je měl hrát/koupit?“

Hra bude představovat alternativu ke stávajícím dostupným českým hrám na hrdiny. **LEGENDY** vytváříme právě proto, že styl hry, které máme rádi a který do nich chceme vtisknout nám doposud žádný systém plnohodnotně neposkytnul. Obracíme se k hráčům, kteří chtejí ve svých hrách prožívat zajímavější příběhy, více se zaobírat postavami, ale nechtějí se vzdát svých oblíbených bojových scén, vývoje postav, nakupování dovedností a házení kostkami. Je to způsob hry, který sami preferujeme a který nás baví. **LEGENDY** tak vytváříme s radostí a zálibou.

LEGENDY kladou důraz na příběh ve hře, nikoli však na úkor potenciální akčnosti. Příběhovost a důraz na příběh však nechceme promítat do hry zvýšováním příběhotvorných pravomocí hráčů postav. Chceme, aby se hráči podíleli na příběhu prostřednictvím postav. V základu **LEGEND** stojí mechanismy, které vedou hráče k tomu, aby jejich postavy měly jasné cíle, povahové rysy a konfliktový potenciál a hlavně, aby všechny tyto veličiny hráči používali při hře. Díky

přítomnosti tzv. akčního módu si však naplno můžete užívat šarvátky, přestrelky a magické souboje.

Hra bude obsahovat jednotná stručná pravidla, která hráči snadno brzy pochytí – nebude proto potřeba dlouhých příprav před hrou. Základem je jeden kostkový mechanismus, který je s lehkými obměnami využíván při všech vyhodnocovacích hodech. Pravidla budou obsahovat rady a návody pro vyprávěče včetně příběhotvorných technik, které pomohou vytvářet silné a uvěřitelné příběhy.

Tvorba postav je postavená na kombinací archetypů a dovedností, díky němuž si můžete vytvořit postavu podle Vašich představ. Pravidla zahrnují jak dovednostní a talentovou stránku postav, tak duševní a povahovou, která se přímo promítá do hry.

Hra poskytne zajímavé fantastické prostředí s množstvím záplatek, nepáteř a nebezpečí. Do hry však můžete vložit nové národy, země a povolání, systém je velmi otevřený, avšak hra je plně soběstačná a na načrtnutých základech bude

možné odehrát desítky hodin skvělých dobrodružství, aniž byste se museli zabývat tvorbou vlastního světa.

Nosnými tématy hry je tenká hrаницe mezi dobrem a zlem, nevyzpytatelná magie, boj o přežití. Prostředí nebude pohádkové či veselé - spíše lehce naturalistické. Snažíme se vytvořit svět intrik, ve kterém je třeba mít ostré lokty, prořízlou pusu, ráznou pěst nebo mocné nadání, abyste se prosadili... V naší hře potkáte elfy, trpaslíky, gnomy, orky a další národy, jejich pojed je však mírně odlišné od toho, na než jste z klasické fantastiky zvyklí. Elfové bojují s tíhou své dlouhověkosti, trpaslíci jsou stravování svou nezřízenou hamízností, orkové se neustále přou se svou lidskou a zvířecí podstatou. Život je jeden velký zápas, který někdy zuří uvnitř, jindy zase vně...



TÉMA ČÍSLA

SEN A ŠÍLENSTVÍ

Sny a šílenství v RPG

napsal Jan „Jerson“ Průcha

Představte si tuto situaci: Herní sezení se blíží ke konci a až dosud šlo všechno podle plánu. Kostky spolupracují, akce postav vychází, nepřátel ubývá. Až nakonec stojíte v poslední místnosti, kde váš čeká finální boss – drak. Po krátké domluvě se na něj vrhnete, válečník vyhraje iniciativu, zloděj uspěje v nenápadném přiblížení ze zadu a čaroděj dostane příležitost použít svá nejsilnější kouzla ... a draka ve čtvrtém kole udoláte. Věnujete soucitný pohled GMovi, který nevěřícně hledí na jedničku, jež padla drakovi na obranu, a už se těšíte na dělení dračí kůže a hromady zlata.

A pak GM vzhledne a s potměšilým úšklebkem na tváři řekne: „Místnost se najednou rozplynula a vy se probouzíte na zemi před jeskyní. Nejspíše jste usnuli, a tohle všechno byl jen sen, mocná dračí magie. Co děláte?“



Téma snů se v RPG vyskytuje poměrně často a mívá různé formy. Některá RPG jsou dokonce na snech nebo prolínání skutečného a snového světa založena. Možná v tom hraje svou roli fakt, že hraní RPG je samo o sobě dost podobné skupinovému snění, ale hlavním důvodem bude ještě větší volnost ve vytváření herní reality a různé zápletky, které lze na téma snů postavit. A stejně jako mnoho dalších věcí i sny nohou hru obohatit, nebo naprostě zkazit a hráče znechutnit. V tomto článku se pokusím shrnout své zážitky a zkušenosti z takových her a navrhnout pár možností, které by hře mohly prospět.

Trochu zabrousím i do tématu šílenství, který má se sny v RPG některé prvky společné. Po tomto úvodu popíšu hru, ve které jsme snové šílenství použili jako hlavní zápletku, na které ukážu možnost využití obou prvků v RPG.

Noční můry hráčů

Scéna z úvodu zřejmě není až tak neobvyklá. Sám jsem ji ve hře zažil minimálně dvakrát a několikrát o ní slyšel vyprávět hráče z jiných skupin. Pokud hráč toto

použití snu nezná, může jím být překvapen, ale málokdo je také potěšen. Toto „náhlé probuzení“ totiž porušuje dvě pravidla použití snů.

1. Sen není skutečnost

V běžném životě vcelku snadno poznáte, jestli jste vzhůru, nebo sníte. Vodítek je velké množství a nemá smysl je všechna vyjmenovávat, důležité je, že pokud netrpíte nějakou duševní poruchou nebo nejste pod vlivem drog, dokážete spolehlivě říct, že nespíte.

V RPG jsou posuzovací možnosti hráčů poněkud omezené, zejména pokud pravidla nadřazují rozhodnutí Vypravěče o postavách nad rozhodnutí hráčů. Princip je zřejmý. Když Vypravěč může měnit herní skutečnost pouze svým rozhodnutím a zároveň je odpovědný za zprostředkování herního světa postavám (a hráčům), může snadno říct, že nešlo odlišit realitu a sen. Pomineme-li skutečnost, že by muselo jít o sdílený sen, stále porušil nevyslovený předpoklad hráčů, že realitu lze od snu odlišit.

Pokud Vypravěč hraje férově, musí

dát hráčům dostatek možností poznat, že se nachází ve snu – a tyto možnosti by neměly být založené pouze na hodukostkou proti vysokému cílovému číslu. Postavy můžou i nemusí mít možnost se ze snu předčasně probudit. Určitě se ale budou chovat jinak, když zjistí, že to, co zažívají, není skutečné. Dokonce i když jen pojmu podezření, že by mohly být pod vlivem hromadného kouzla nebo drogy, jejich chování a záměry se podstatným způsobem změní.

První pravidlo tedy zní: Hráči musí už během hry poznat, že jejich postavy jsou v jiném stavu vědomí, nebo alespoň pojmut takové podezření.

2. Sen má svůj důvod

V běžném životě mají sny různé příčiny, které se obvykle dají určit. RPG umožňuje větší prolínání snů a reality, a právě proto by nikdy nemělo dojít k situaci, kdy po probuzení jsou na tom postavy stejně, jako kdyby se vůbec nic nestalo. V tomto směru má Vypravěč větší

možnosti, protože použití náhody ve hře prakticky zaručuje, že i opakováná akce nikdy nedopadne úplně stejně, ale rozdohně by to neměl brát jako dostatečný důvod pro faktické negování všech výsledků, kterých hráči ve snové scéně (případně celém sezení) dosáhli. Málokoho baví odehrát dvakrát ten samý děj, a pokud ano, hraje spíše počítacové hry s ukládáním pozic než RPG.

„Pokud hráč „náhlé probuzení“ nezná, může jím být překvapen, ale málokdo je také potěšen.“

Sen by měl tedy posunout příběh dál, ukázat postavám i hráčům nové možnosti nebo jim dodat jinak nedostupné informace. Případně ho lze využít i k záchraně postav před smrtí, ale pak by o existenci této možnosti měli hráči vědět předem a také by měla mít svá omezení.

Obě uvedené zásady vylučují použití snu jako Vypravěčovo Deus Ex Machina, kterým chce zvrátit pro něj nepřijatelný výsledek scény nebo celého herního sezení. Dokonce ani v případě, kdy postavy

v boji se silným nepřitelem zemřou, není moc dobrý nápad říct „dostali jste pro rocký sen od bohů, teď už víte, jaká takтика by byla špatná,“ pokud do té doby hráči o žádné podobné možnosti neslyšeli. Jestliže chcete sny takovým způsobem používat, už s předstihem naznačte hráčům (nebo lépe postavám), že existují mocná kouzla nebo podobné schopnosti, které dokážou vyvolat vjem reálného světa, jenž není skutečný, a oběť málokdy pozná rozdíl.

Šílenství

Jak už bylo uvedeno, v RPG se používá obdobně jako sny. Lze jím vyjádřit schopnost postavy nahlížet do jiných rovin existence, které jsou běžným lidem nepřístupné, ale které jsou v realitě hry skutečné. Také lze dát jedné postavě dvě různé osobnosti s odlišným chováním, může být vtělením duše jiného tvora, mít schopnost manipulovat s realitou – možností je mnoho.

Samozřejmě je možné použít šílenství postavy v původním smyslu, tedy jako iracionální a nepředvídatelné chování, nicméně to je ta horší možnost.

Taková postava na sebe ve skupinové hře strhává pozornost a její chování může snadno narušit libovolnou akci jiných postav. V takových případech se šílenství stává opravdovou přítěží pro všechny a hra se mění ve starost o dotyčnou postavu, případně nápravu škod, které svým chováním způsobila.

Třetí variantou je spojení předchozích – postava je skutečně mentálně nařušená, ale navíc má možnosti ovlivnit okolní realitu poměrně významným způsobem. Taková hra velmi snadno sklouzavá k frustraci ostatních hráčů, kteří mají omezené možnosti šílené postavě zabránit v jejích čínech a nejednou je pro ně přijatelnější variantou ji vy rádit ze svého středu se všemi potížemi z toho plynoucími (například Vypravěčovo násilné držení postav pohromadě a narůstající rozpory).

Jestliže tedy ve hře chcete použít šílenství, mělo by se projevovat bud'

velmi zřídka a v omezené míře, nebo by jím měly být postiženy všechny postavy, čímž by se stalo určujícím prvkem hry.

Druhá válka o svět – snová realita

Oba popsané prvky jsem použil ve druhé části své kampaně „Druhá válka o svět“. Níže popsané řešení berte jako jednu z mnoha možností využití společného snění ve hře.

Kampaň začala popisem běžného pondělí jednotlivých postav, které se navzájem neznaly. Nestalo se

nic zvláštního a večer šly všechny postavy normálně spát. Druhý den byl jiný – nezávisle na sobě se probudily do mlhavého dne, všechny zvuky byly tlumené nebo chyběly úplně,

nefungovalo rádio, lidé na ulici měli nevýrazné tváře a všechny nápis byly rozmazané nebo nečitelné. Na první pohled bylo jasné, že se děje něco nezvyklého.

Třetí den byl opět normální – jen s tím rozdílem, že se postavy domnívaly, že je středa, ale po několika zmatcích zjistily, že je teprve úterý. Vcelku rychle jim došlo, že předchozí den se tedy musel odehrát ve snu a nebyl skutečný. Večer si opět šly lehnout.

Další den byl opět snový – hráčům velmi rychle došlo, že v této snové realitě nemá smysl pokoušet se o normální jednání, protože ho nebyli schopni – nikdo jim neodpovídá, v mlze ztráceli orientaci a nebyli schopni se ani dostat na správné místo. Jedna z postav zabloudila a ani se nedokázala vrátit zpět, takže se ke spánku musela uložit na ulici.

Pátý den byla normální středa – hráčům už bylo jasné, že se sudé dny odehrávají pouze ve spánku, ale stejně byly nepříjemné – celodenní bloudění se projevilo únavou ve skutečném světě, navíc se pokoušeli zjistit příčinu svého stavu.

Tímto způsobem hra chvíli pokračovala, přičemž se v reálném světě stále více projevovala zmatenosť, podrážděnost a únavu postav, která pro jejich okolí neměla žádnou zjevnou příčinu. Pokud se někomu svěřily, dostalo se jim ujištění

„Je možné použít šílenství v původním smyslu, tedy jako iracionální a nepředvídatelné chování, nicméně to je ta horší možnost“



„všechno bude dobré“, které se stávalo pro postavy stále více frustrujícím.

Následně se stále více pokoušely ze svých snů probudit, nebo udělat něco nečekaného, co by normálně neudělaly – třeba napadnout náhodného klemjdoucího člověka – ve snu tvora bez tváře. Při těchto pokusech se už začaly probouzet, ale nikoliv v posteli, ale venku na ulici, nebo v cizích domech. Hráči opustili původní představu, že jde pouze o sny, a teď svůj stav začali považovat za náměštnost, která byla potenciálně velmi nebezpečná. Také se začala zkracovat snová fáze díky jejich aktivním pokusům se probudit, ale zároveň narůstalo vnější nebezpečí – tvorové bez tváře je začali ohrožovat, postavy se probouzely na ulicích před jedoucími auty a podobně.

Noční vycházky samozřejmě vedly k nezbytným reakcím okolí – jedna z postav byla mladá dívka, která dostala od svého otce zákaz vycházení. Když se probudila v pokoji, který nepoznávala, snažila se utéct a při tom zaútočila na člověka bez tváře, který se po probuzení ukázal jako člen rodiny. Lidé v okolí postav se od nich začali distancovat a považovat je za

nebezpečné. Případné otázky členů rodiny a přátel jen prohlubovaly frustraci, protože jediné vysvětlení, které postavy měly – totíž snaha vyhnout se nebezpečí ve snovém světě – byly přijímány jako projev nervové poruchy nebo přímá lež. V jednom případě napadla dívka ze slušné rodiny policistu na obchůzce, protože v jejím snu šlo o tvora bez tváře, který ji sledoval. Z pohledu policisty to dávalo jasný smysl – viděl dívku v noční košili ozbrojenou kordem, která zmateně bloudí po ulicích, a tak se ji snažil zastavit.

V mezičase došlo ke kontaktu postav – pokud šly ve snu do koupelny, viděly v zrcadle postavu jiného hráče (která byla v koupelně také – ranní, případně večer hygiena mi v tomto případě posloužila jako vhodná synchronizace). Dokonce spolu mohly mluvit jakoby přes sklo, ale samozřejmě při pokusu „probourat se na druhou stranu“ došlo k probuzení u rozbitého zrcadla s pořezanou rukou – další důkaz pro členy rodiny, že dotyčná postava jedná iracionálně a žije ve svém vnitřním světě.

Následně se postavy potkávaly i na svých cestách ve městě, přestože jedna

se vyskytovala v Berlíně a druhá v Londýně (případně třetí v Praze). Pak spolu vedly řeč. Jedna z postav byla dcerou primáře psychiatrické léčebny, takže v dobré víře šla za svým otcem. Asi si dovedete představit, jak to vypadalo, když mladá dívka oblečená pouze ve spodním prádle (nic jiného nedokázala ve své skříni najít) tvrdí svému otci – psychiatrovi, že ji pronásledují lidé bez tváře a že to můžou dokázat její dva společníci, dívka z Berlína a muž z Londýna, kteří přišli s ní – a které samozřejmě nikdo jiný neviděl. Následovalo další vyptávání, které nikam nevedlo, a pak zákazy. Ovšem když postava při probuzení zjistí, že za dveřmi zřejmě hoří, a domyslela si, že sama mohla omylem založit požár, stejně došlo k opouštění domu oknem.

Díky kontaktu ve snech postavy i hráči zjistili dvě skutečnosti – jednak že se doopravdy domlouvají na dálku s reálně existujícími lidmi a pak že nebezpečné jevy, které je ohrožují a před kterými jsou nuceni utíkat, se stupňují. Také znali mechanismus probuzení – muselo jít o opravdu rizikovou situaci, ale podstoupit ji dobrovolně znamenalo

hazardovat se svým životem. Opět jejich chování naprostě jasně odpovídalo závěrům, které si o svém stavu udělali, a pomáhalo, ale lidem v okolí připadalo jako šílené. Také se postavy přestaly svěřovat svým přátelům a rodině a své postřehy si vyměňovaly jen mezi sebou. To vedlo k posilování vědomí vlastní výjimečnosti, odtržení od ostatních a v důsledku i k prohlubování jejich stavu.

Nakonec se jim podařilo se fyzicky sejít, napřed se dva setkali v Berlíně a pak se všichni sešli v Praze, přičemž první dvě schůzky nebylo příliš jasné, jestli se už sešli doopravdy nebo jen ve svých snech.

Také je kontaktoval člověk, který jim dal vysvětlení jejich stavu – jsou citliví na záření nového vysílače, který má sloužit k technické telepatii, a proto mají možnost vstoupit do služby jedné organizace. Druhou volbou je pak stupňování šílenství a následná smrt při nehodě nebo sebevražda – určitě už slyšeli o podobných nehodách.

Všichni až na jednoho hráče se celkem pochopitelně rozhodli nabídku

odmítnout, protože jim přišla jako vydírání (a také o nic jiného nešlo, dotyčná organizace byla skupinou SS). Postava jediného hráče, který se rozhodl nabídku přijmout, byla za okamžik zastřelená svým kolegou. (Tuto část kampaně hrály dvě oddělené skupiny.)

Při dalším průzkumu se postavy dozvěděly umístění vysílacích stanic. Také zjistily, že se do snu můžou dostat vlastní vůlí a mohou provádět určité změny, které se projeví jinou změnou v realitě.

Fakticky tedy nahradily jedno nebezpečí jiným, které však mohly se svými prostředky zvládnout, a po probuzení zjistily, že překonaly původní nebezpečí, ačkoliv nevěděly přesně jak.

Nakonec obě skupiny provedly útok, každá na jednu vysílací stanici. Z důvodu, které hráčům zůstaly prozatím utajeny, byly jejich útoky synchronizovány s jinými skupinami. Důležité bylo, že od té chvíle se jejich sny přestaly objevovat – a také přišli o svou schopnost měnit realitu. Některé z postav se pak pokusily

vrátit se ke svému předchozímu životu, ale vliv svého chování v předchozích týdnech nedokázaly tak snadno smazat, takže když se následně vyskytly další potíže, bylo pro některé nejjednodušší se opět setkat se svými společníky a podniknout akci společně.

Závěr

Jak jste viděli, použil jsem sny a stupňující se šílenství jako hlavní zápletku. Hráči velmi rychle zjistili, že jejich postavy duševně přechází mezi dvěma světy, a odpovídajícím způsobem reagovali. Tím však vnikal pocit odcizení od okolního světa, který jim nerozuměl a jejich stav považoval za duševní poruchu. Nakonec se naučili své postižení v mezích možností zvládat a dokonce ho využít i jako výhodu proti jeho původcům, čímž se ho zbavili – ale také přišli o své nadpřirozené schopnosti. Vedlejším efektem bylo navázání kontaktu na velkou vzdálenost a spojení do jedné skupiny, které by se jiným způsobem realizovalo jen velmi obtížně.



TÉMA ČÍSLA
napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Potkanie inšpirácie: Sen a šialenstvo

Bratislavskí potkani sú skupinou voľne neorganizovaných gamemastrov a hráčov RPG. Vďaka intenzívному hraniu a relatívne intenzívemu pozeraniu filmov, seriálov, čítania kníh a vstrebávania ďalších informačných zdrojov sú pomerne bohatou a rôznorodou studnicou inšpirácií na rôzne témy. Touto, rovnako voľne neorganizovanou, rubrikou by sme vám radi ukázali, odkiaľ čerpáme inšpirácie, alebo odkiaľ by sme ich čerpali, keby sme sa pripravovali na hru s určitou tématikou (ktorú sa budeme snažiť priblížiť téme čísla).

Pozrime sa teda, čo našej rôznorodej bande asociuje Sen a šialenstvo.

Knihy

Amber – Roger Zelazny

10-dielny cyklus o Corwinovi a jeho synovi Merlinovi. Obaja majú schopnosť „kráčať v tieňoch“, inak povedané presúvať sa medzi alternatívnymi realitami.

Prečo Sen a šialenstvo?

Existuje len jediný reálny svet, ostatné sú jeho snovými tieňmi. V knihách sa často alternatívne reality prejavujú *neobvyklými* spôsobmi.

Les Mytág – Robert Holdstock

Prvá kniha cyklu o Ryhopskom lese, v ktorom ožívajú legendy a sny tých, ktorí doňho zablúdia.

Prečo Sen a šialenstvo?

Mytága vznikajú z podvedomia ľudí, nie z pamäte, teda aj „reálne“ veci majú neréalne aspekty.

Ubik – Philip K. Dick

V budúcnosti, keď ľudia vedia uchovávať relatívne krátku dobu vedomie mŕtvych a preto ich zmrazujú, sa stane „nehoda“, ktorú hlavný hrdina Joe prezije, a začnú sa okolo neho diať zvláštne veci.

Prečo Sen a šialenstvo?

Postavám sa dejú podivné veci (jedlo sa rýchlejšie kazí, cigarety sú zotleté v krabičke). Počas čítania si nie ste nikdy istí, čo je sen, a čo je šialenstvo, ani čie sny a šialenstvo to je. Vaše?

Spôsobom inšpirujúcim Sen a šialenstvo je písaných viacero (ak nie väčšina) Dickových poviedok a románov, odporúčame ešte napríklad *A Scanner Darkly*. (drogový díler infiltrovaný medzi policajtov, alebo naopak?)

Juhoamerický magický realizmus

Jorge Luis Borges

Borgesove poviedky sú snovými cvičeniami na reálnom základe. Odporúčam hlavne zbierky poviedok *Alef* a *Záhrada*, v ktorej sa cestičky rozvetvujú.

Prečo Sen a šialenstvo?

Borgesove poviedky sa nezriedka zaoberajú témami ako posadnutosť (*Záhir*), pokrútená a alernatívna realita (*Nesmrteľný*, *Babylonská lotéria*), nekonečno (*Alef*, *Babylonská knižnica*) alebo neobvyklé uhly pohľadu na legendy (*Asterionov dom*).

Gabriel García Márquez

Z Márquezových kníh cítiť prach a horúčavu, surovosť a čaro. Nie sú takými intelektuálnymi konštruktami ako Borgesove poviedky, čo im ale chýba na akademickej úrovni vyvažuje živým prekreslením postáv a ich prostredia.

Prečo Sen a šialenstvo?

V zdanivo normálnom svete sa postavy správajú excentricky až deviantne (sestra, ktorá sa živí hlinou), a toto správanie je okolím prijímané ako štandard. Udalosti, ktoré v knihách nastávajú sa približujú k hranici reality a niekedy ju až prekračujú (nákaza nespavosti a zábudlivosti). (*Što rokov samoty*, *Príbehy z Macondo*)

Isabel Allende

V Dome duchov sa stretáva sen (v podobe Kláry, odtrhnutej od reality) s realitou brutálnou (matka, pripútaná na posteľ, ktorej nehybné nohy sú prelezané červami). Pomocou takýchto kontrastov maľuje obraz nezdravej spoločnosti, ambícií, lásky a smrti.

Prečo sen a šialenstvo?

V knihe v podstate nie sú „normálne“ pasáže, postupuje od extrému k extrému.

Filmy**David Lynch**

Pre mňa majster Snu a šialenstva, s filmami s minimálnym až nezmyselným dejom, zameranými na kontrasty zvuku a obrazu a surrealistickej vízie, po ktorých si nie ste istí, či by ste práve zhliadnutý kúsok chceli vidieť ešte raz, alebo by ste sa radšej zastrelili.

Prečo sen a šialenstvo?**Ukážka**

Eraserhead, *Blue velvet*, *Lost highway*, *Mulholland drive*, *Inland empire*, *Twin peaks*.

Terry Gilliam

Ak si spomeniete na animované pasáže v *Monty Python's Flying Circus*, ktoré pôsobili ako výplody šialených snov animátora, tak ste videli Terryho Gilliama v najlepšom. Jeho predstavy sa asi najlepšie hodia do takmer nepozerateľného filmu *Strach a hnus v Las Vegas*, ktorý predstavuje svet očami dvoch chlapíkov na drogovom tripe.

Prečo sen a šialenstvo?**Ukážka****Hajao Mijazaki**

Životné prostredie, dopady vojny a civilizácie naňho, prechody reality do sna, posadnutosť lietaním, metafyzické témy. V animovaných filmoch sa tento asi najznámejší japonský režisér anime filmov môže pohrať a ukázať divákom svet z jeho unikátnej perspektívy.

Prečo sen a šialenstvo?**Ukážka**

Princezná Mononoke, *Cesta do fantázie*.

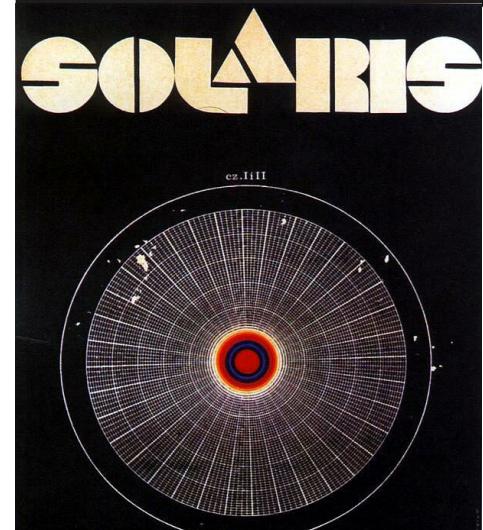
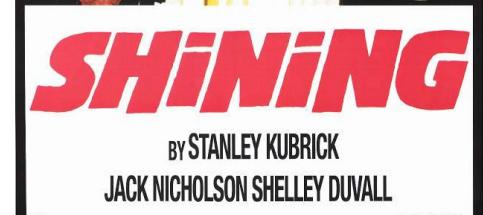
Andrej Tarkovskij

Dlhé neprerušované zábbery, kontrasty vody a ohňa, obrazy krásy striedané obrazmi rozkladu, sny, pamäť, detstvo a silná symbolika, a aby ste si to všetko mohli lepšie užiť, veľmi málo dialógov a bezvýznamná dejová štruktúra.

Prečo sen a šialenstvo?**Ukážka** (vydržte do cca. 4:30)**Zrkadlo**, *Solaris*

The Shining

Hotel je na zimu zatvorený a potrebuje na toto obdobie správcu. Jack potrebuje pokoj na písanie knihy a rozhodne sa prácu zobrať a s rodinou sa na 5 mesiacov pristahuje do prázdnego, kvôli snehu neprístupnému hotela. Bolo to jeho predurčenie? A čo nešťastný koniec minuloročného zimného správcu s rodinou? A ako osamotenosť zapôsobí na jeho syna a jeho imaginárneho priateľa?

Prečo sen a šialenstvo?**1. Jack Nicholson****2. Ukážka**

Nagroda Specjalna Jury na MFF w CANNES
RADZIECKA ADAPTACJA FILMOWA POWIEŚCI
STANISŁAWA LEMA
REZYSERIA: ANDRIEJ TARKOWSKI
W rolach głównych: Donatas Banionis, Natalia Bondarcuk, Juri Jarvet
Produkcja Mosfilm

Videodrome

Aká je budúcnosť televízie? Už teraz na obrazovke prežívame viac, ako v živote – čo ak raz život nahradí? Práve o tom polemizuje Dr. Brian O'Blivion. A z Malajzie zatiaľ vysiela pirátska stanica, ktorá s ľuďmi robí podivné veci.

Prečo sen a šialenstvo?

Ukážka

Riget - Kráľovstvo

Dánsky seriál o nemocnici postavenej na mieste niekdajších „bieliacich jám“ – mieste choroby a smrti. V nemocnici nie je núbza o podivný personál (švédsky neurochirurg maskujúci svoju vinu, mongoloidní umývači riadu a ich rozhovory), bizarné fenomény (narodenie diabolského dieťa) ani senzitívnych pacientov (spomínané dieťa „Braček“, narodený meral cca 3 metre a vedel rozprávať, alebo pacientka, ktorá vidí duchov).

Prečo sen a šialenstvo?

Ukážka



Frailty

Som prorok – som vrah – som spasiteľ – som démon – vedie ma božia ruka. Vynikajúci psychologický thriller plný zvratov a symboliky, ktorá sa nedá vyložiť inak. Nebudete si istý ničím.

Prečo sen a šialenstvo?

Ukážka nestačí, táto téma sa tiahne celým filmom, pozrite si ho.

Identity

V moteli za daždivej noci je len 10 ľudí. Neznámy vrah ich začne jedného po druhom vraždiť. Kto je vrahom? A prečo má všetkých 10 ľudí rovnaký dátum a miesto narodenia?

Prečo sen a šialenstvo?

Film po celý čas zavádzza a neukazuje, čo sa v skutočnosti deje. Podobne ako Frailty – je nutné vidieť celé, ukážky ani trailer nepomôžu.

Memento

Vaša posledná spomienka je Vaša manželka – keď umiera. Zranenie hlavy spôsobilo, že Váš mozog nedokáže vytvárať

nové spomienky – máte len krátkodobú pamäť (pár minút). Pomsta Vás ale ženie ďalej.

Prečo sen a šialenstvo?

Efekt krátkodobej pamäte je zreplikovaný pre divákov rozsekaním dejia na 5-minútové segmenty a púšta sa „odzadu“. Unikátna práca s časom a dejom, dejové zvraty doslova v každej scéne, neistota vlastnou minulosťou, prítomnosťou, paranoja.

Ukážka

Faunov labyrinth

Matka malej Ofélie sa znova vydá za krutého kapitána generála Franka. Na dennom poriadku je mučenie, vražda, tyrania a ponížovanie. Keď sa Oféliej narodí malý braček, Faun jej ukáže, ako ho ochrániť pred utrpením.

Prečo sen a šialenstvo?

Ako sa detská myseľ vysporiada s kruhotou, ktorá okolo neho vládne? Zmes rozprávky a hororu, kúzelnnej krásy a mučenia.

Fight club

Bezmenný hrdina trpiaci nespavosťou je nespokojný so svojim životom – je priemerný, je bezmenný, je šedý. Až kým stretne Tylera Durdena – obchodníka s mydlom, ktorý mu ukáže cestu k dokonalosti – bitky. Spoločne založia klub bojovníkov, no Tylerova úloha v živote bezmenného tým ale zdáleka nekončí...

Prečo sen a šialenstvo?

Tyler je plodom zúfalej túžby bezmenného po výnimočnosti, po živote – najprv je učiteľom, neskôr nepriateľom.
Ukážka

Eternal sunshine of the spotless mind

Joel a Clementine sa stretávajú a prežijú romancu, ktorá sa ale nevyvíja najlepšie. Bežný romantický film? Nie, rozhodne nie. Nie vo svete, kde si môžete dať z pamäte nepríjemné spomienky vymazať.

Prečo sen a šialenstvo?

Jednak film nie je stavaný lineárne, jedenak scény, v ktorých Joelovi vymazávajú pamäť, sú veľmi snové a dosť šialené.

Silent hill

Film podľa hororovej hry – mestečko je zničené zapálením uhoľného ložiska, Sharon, dcéra hlavnej hrdinky, sa v ňom za záhadných okolností stratí. Matka sa ju snaží nájsť a prichádza na hrozné súvislosti. Zachráni dcéru z pazúrov fanatikov, no nakoniec bolo všetko márne.

Prečo sen a šialenstvo?

Prehliadnuc zjavný fakt, že sa v podstate jedná o japonský horor...

Ukážka**Dark city**

Každú polnoc zmenia svet. Každú polnoc zmenia identitu všetkým. Je to v poriadku, kým o tom neviete. Ked' sa to dozviete, ide vám o život v meste, kde noc nikdy nekončí.

Prečo sen a šialenstvo?

Tu postačí aj trailer.

Neverending story

Dlho sme rozmyšľali nad filmom, ktorý by bol „pozitívny“ v tejto záľuhe negativity – fantastická cesta čarownou

rozprávkovou knihou. Bastien napriek všetkým problémom a prekážkam na koniec čarovnú krajinu zachráni pred ničotou a „nekonečný príbeh“ môže pokračovať.

Prečo sen a šialenstvo?

Skôr sen, príbeh je inšpirovaný Ali-cou v krajine zázrakov. A povedzme si otvorene – každá rozprávka je vlastne tak trochu šialená.

Ukážka**Stolové RPG hry****Schizonauts**

Zlodeji chcú ukradnúť kľúče od počítača, krotý spravuje financie. Zlodeji si naimplantovali osobnosti agentov, aby sa mohli infiltrovať do polície, ktorá chráni počítač a dostať sa tak ku kľúčom. Kľúče zmiznú a riešenie je jediné – vybraným agentom naimplantujú osobnosti zlodejov, aby tí dokázali „kriminálne“ mylieť a nájsť tak kľúče.

Kto teda nakoniec ste? Agent prekrytý zlodejom? Zlodej prekrytý agentom?

Alebo Zlodej, prekrytý agentom a opäť zlodejom?

Na to všetko prídeťte počas hry!

Don't rest your head

Nespíte. Dlho. Ste taký unavený, že vaša myseľ beží na automatiku a pred vašimi očami sa otvárajú dvere, ktoré tam nikdy neboli a vidíte šialený, bizarný svet, v ktorom nič nedáva zmysel. Vaša utýraná myseľ dala prednosť šialenstvu a stresu a na Vás zostalo, aby ste si to všetko balansovali kým dosiahnete svoj cieľ – a možno aj pokojný spánok.

Lacuna

Psychopolícia vyšetrujúca zločiny na tom najneobvyklejšom mieste – v meste tvorenom podvedomím ľudstva, jeho nočnými morami a jeho deviáciami. Pri potulkách Modrým mestom si musíte dať hlavne pozor na tep...

Cenu za ultimátne šialenstvo ale u mňa vyhráva stránka filmu Requiem for a dream – www.requiemforadream.com – experimentujte a šalte!

TÉMA

napsal Boris „Aljen“ Nagaj

Pan vrchný, trochu šialenstva prosím ...

Šialenstvo. Toto slovo ma pre mna zvlaštnu trpkosladkú príchuť.

V realite je vo svojich oboch formánoch, ktoré rozvediem ďalej, desivé, ale v hrách sa ním rád zaoberám. Pekne v bezpečí simulovaného sveta. Zaujíma ma ako hráča a aj ako gamemastera. A prečo?

Racionálne používame ako gamemasteri často ako koľajnice, ktorými viedieme ľudí tam, kam chceme. Ako hráči sa ním obrníme v snahe prežiť čo najdlhšie.

Akcia má následok protiakciu, motívy ľudí sú obvykle ak nie logické, tak aspoň po ich odhalení sa dajú činy aktérov do značnej miery logicky zdôvodniť a predpovedať. Hra do istej miery v tomto prípade stráca čaro neznámeho. To je ale samozrejme v poriadku.

Racionálne potrebujeme ako spoľahlivú oporu príbehu, keďže je dobré, ak sa hráči majú čoho chytiť ako betonovej steny. Vedia ako pokračovať, sú slednosť činov im zvýsi uveriteľnosť hry a môžu sa čiastočne spoľahnúť na to, že ich akcie budú mať predpokladaný účinok (a určite aj pár totálne nečakaných, ale po preskúmaní viacmenej logických). Rizikom však je, že tá stena sa časom stane – keď pojedeme pozdĺž nej príliš dlho – nudná. Príbeh sa bude dať predpovedať dopredu a klišé v ňom použité časom znechutia aj otrľých.

Jasné, do podobných nepríjemných situácií, kedy hráči zaspávajú pri hraní alebo potajme tlčú čelom o stenu,

sa aspoň trochu schopný gamemaster dostane len veľmi málokedy. Má plno možností, ako predpovedateľnosť príbehu narúšať, ako ho robiť zaujímavým aj mimo toho, že len nechá do príbehu zasiahnúť hráčov vo väčšej miere ako hodom na útok či iniciatívu. Dávkovanie informácií, zavádzanie a správne dávkovanie akcie a pokoja tak, ako to práve danej skupine vyhovuje.

Ja by som však chcel poukázať na ďalšiu možnosť, ako hru ozvláštniť. Zmeňte tú stenu fíkancami krvi a iných telesných tekutín. Vyryte do nej škrabance zlamanými nechtami a kde tu prerazte otvor na druhú stranu do sveta, ktorý je mimo naše chápanie. Pozrite sa na zúbky šialenstvu. Môžu byť ostré s chvejúcim sa masom v medzierkach, zovreté v kŕči zúrivosti. Alebo dokonalé a krásne, odskyté v bezchybnom úsmeve tridsiatichšiestich perál.

Trpké ako ostrie na jazyku

Prvým druhom šialenstva je priama zúrivosť pomätenca, čo sa chechtajúc odrezanými perami a s krvavým sekáčom v ruke raduje z vraždenia a mučenia bez



motívu. Tento druh je nápadný s okamžitým účinkom ako klaun, čo vyskočí z narodeninovej torty s motorovou píliou. Jeho zmysel spočíva v bezprostrednom šokovaní hráčov. Tento typ je poúžívaný častejšie, aj zakomponovať ho



do RPG je podstatne ľahšie (občas sa tak automaticky správajú postavy, keď navštívia romantický ples upírov, benefičný večierok trolov alebo škôlku malých goblinov).

Pridať jedného alebo viacerých psychopatických vrahov je možné do krátkych hier alebo aj ľubovolnej kampane. Sci-fi, fantasy alebo realita, tam všade nájdete miesto na vloženie šialenstva, keďže je súčasťou nás, ľudí. Na posilnenie tohto zjavného šialenstva sú vhodné farbisté opisy a akčná atmosféra v rýchlych scénach. Takmer vždy je tu nejaký hmatateľný nositeľ nenormálnosti, ktorý je po vačšinu hry oddelený od postáv. Ide o externý element, bytosť či entitu, s ktorým sa postavy potýkajú. Niekoľko, na koho sa možu uprieť a cítiť strach z jeho činov. Ideálne to pocítia, ak jeho rukou stratia niekoho im blízkeho. Vtedy sa postavia ako zástupcovia normálnosti do kontrastu so šialenstvom niekoho cudzieho

„Pomaly navyknút hráčov na to, že popisujete zdanivo nepodstatné detaily okrem toho, čo práve riešia.“

a pravdepodobne sa budú snažiť navrátiť svet do normálnosti. Takže nešetríte filmovými efektami, gore a záhradníckym náčiním. Inšpirácií nájdete dosť v hollywoodských horroroch.

Sladké ako ópiový kúpeľ

Druhý druh šialenosť je nenápadnejší. Všimnúť si ho je náročnejšie, ale odplatí sa vám za to iným pocitom hrôzy. V ideálnom prípade si ho poslucháč-divák najprv ani neuvedomí, len podvedomie mu našepká, že niečo je tu divné. Ako kratučký pohyb zachytený len kútkom oka.

Často ho používajú ázijské hororové filmy a budujú ním atmosféru hrôzy odlišnú od násilného prvého druhu. Typické sú duchárske príbehy alebo narušenie reality a kauzality nášho sveta bez nejakého podrobného vysvetľovania, čo je vlastne ich príčinou.

Radšej vám tento druh priblížim na príkladoch, ako by som mal pracne

hľadať jeho definíciu. Predstavte si, že sa zrazu ľudia, ktorých stretávate na svojich potulkách, začínajú správať zvláštne. Občas na krátky okamih robia veci, ktoré môžete označiť iba ako za choré, šialené a absurdné. Je jedno, čo spôsobuje túto zmenu. Čarodejova kliatba, prienik Pána mŕtvych do nášho sveta, blížiaci sa Armageddon, mutujúci vírus meniac psychiku alebo vplyv testov mimozemštanov na ľudôch:

- Muž, ktorý s napenenou bradou holí britvou svoj obraz v zrkadle,
- kultivovaná lady, ktorá pri spoločenskej konverzáции v záhradnej reštaurácii pochrúme hmyz,
- stravníci v spoločnej jedálni (závodná, školská, väzenská), ktorí náhle v tom istom momente zapichnú vidličku do ruky ich spolusediaceho. Tí si ju bez slova z ruky vytiahnu a pokračujú v jedení.

Patria sem taktiež veci v prostredí, ktoré odporujú tomu, na čo sme zvyknutí a čo považujeme za reálne a ktoré sa netýkajú priamo iných ľudí:

- Sledované krvavé stopy chodidiel vedú najprv cez miestnosť, potom vystúpia po stene a končia tak, že v rohu pri strope vidieť len polovicu šlapaje,
- fotky, na ktorých je vždy tvár jedného konkrétnego človeka (napríklad jednej z postáv) zdeformovaná, pričom zvyšok je zobrazený normálne,
- predmety, ktoré sa presúvajú do inej polohy, keď sa žiadna z postáv na nich priamo nepozerá,
- tieň, ktorý je iný ako jeho obraz (stačí niečo menej nápadné, napríklad tieň človeka, ktorý ma 6 prstov na miesto 5-tich)

- lízanie rozbitého pohára ako zmrzliny
- sprchovanie sa vo fontáne
- skrývanie sa pred slnkom z obavy pred zhorením
- venčenie psa bez psa,
- pirule rôznych druhov chrúmané ako cukríky
- lezenie na stožiar vysokého napäcia a oberanie jabĺk
- likvidovanie práve nakúpených potravín v drtiči odpadkov
- sadenie príborov na záhrade
- skočenie pod autom v snahe zachrániť neexistujúcu osobu
- chodenie v dokonalom obleku bez topánok

- dvere, ktorými vstúpite do inej časti domu ako predtým.

Keď sú tieto informácie dávkované do vedomia hráča postupne a sú v ňom udržované kolísaním príbehu medzi normálnymi situáciami a tými, čo sú nesprávne, odmenou je pocit nepokoja a neistoty dokola sa krímacich samými sebou. Napäťie z toho vzniknuté hráčov prilepí na stoličky. Spochybňovanie vlastných zmyslov a vlastnej príčetnosti. Nasleduje rozmyšľanie, či vlastne ja nie som úplny blázon v normálnom svete.

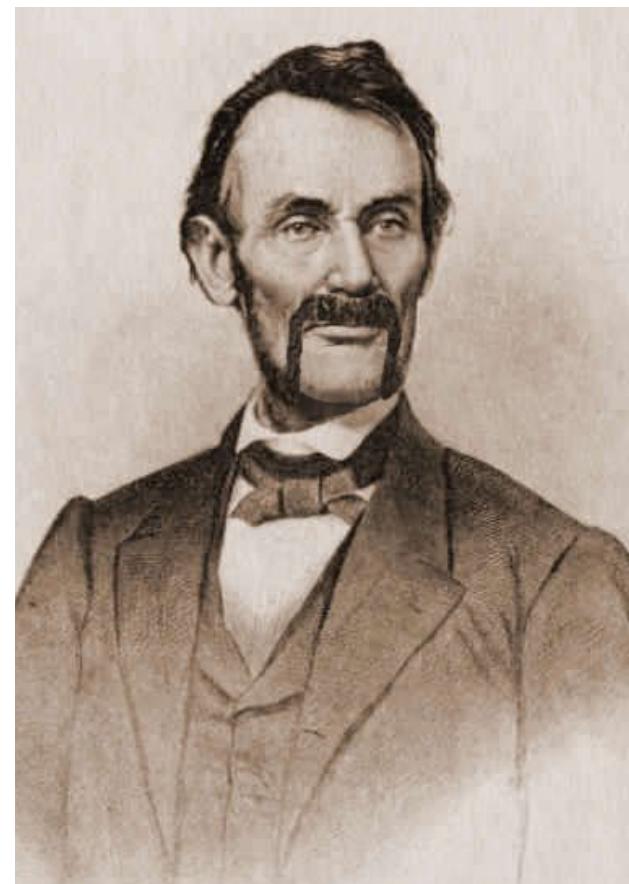
Atmosféru takéhoto druhu však treba budovať postupne. Pomaly navyknúť

hráčov na to, že popisujete zdanivo nepodstatné detaily okrem toho, čo práve riešia.

Chýbajúci kanálový poklop. Kytica ruží rozšľapaná na chodníku. Chladne a priamo do očí sa pozerajúci neznámy okoloidúci.

Postupne tie obrazy stupňovať a možno na vrchole príbehu končiť v orgii násilia prvého druhu (trebárs priamo medzi postavami). Skúsiť vymyslieť ako twistnúť práve tie najbežnejšie veci do pokryvanej podoby. Ak je šialenstvo náplňou kampane, tak sa oplatí postupne presvedčiť postavy, že ich klamú zmysly. Prejsť k poznaniu, že svet sa mení a len oni si zachovávajú zdravý rozum ako svedkovia jeho konca. A nakoniec skončiť v pochopení, že to bolo inak a že sa už vlastne dávno zbláznilí.

Takže nebojte sa otvoriť šialenstvu a vtiahnuť do neho ostatných hráčov. Tá červená kvapka, čo práve teraz vytieká z dolného rohu obrazovky a páchnie po medi, sa vám iste iba zdá.



Exorcismus

Pavel „Goran“ Veselský

S démony nejsou žerty a posedlost může být hodně nepříjemná. Naštěstí existuje možnost démona vyhnat exorcismem, o kterém je tento příběh.

Toužil po skutečné moci, po moci nad vlastním osudem a dušemi jiných, moci převyšující jakoukoli světskou moc. Magické knihy mu mohly pouze otevřít cestu, ale plody tohoto poznání mohl sklidit jen praktickým prováděním rituálů. Žádná cesta není rychlejší než vyvolávání démonů, a on se nebál rizika.

Jedna z postranních kaplí gotické katedrály. Před sochou anděla s plameným mečem tiše klečí asi třicetiletý muž. Po čele mu stéká pot a v očích má strach. Jen někde hluboko vespod se skrývá naděje. Po jeho levici stojí postarší kněz; soustředěně se dívá do andělových očí a hlasitě pronáší latinské modlitby.

Zpočátku se mu dařilo, jako dobrý právník dokázal i bez zkušeností mnohé rituály vylepšit tak, aby se démon neměl ve smlouvě čeho chytit. Pokaždé se důkladně připravil očištováním a meditacemi. Několik prvních invokací se proto zdařilo a ty, které se nezdařily, alespoň skončily úspěšným odvoláním démona. Jeho sebevědomí rostlo, a tak si nevšiml, že se dostává pod vliv těch, jejichž služeb využívá...

Kněz pokládá pravou ruku na hlavu klečícího. Ten už se nepotí, horečka poprvé po několika měsících ustoupila a jeho smysly už nejsou zastřené. Strach si v jeho srdci vyměňuje místo s nadějí. Skutečné vysvobození je však ještě daleko.

Mefisto, jeden z nejmocnějších démonů. Mohl mu zajistit neomezené vědění a schopnosti, se kterými by si dokázal podmanit většinu pekla a celé své okolí. Jenže tentokrát se nevyhnul upsání vlastní duše. Nějakou dobu jen využíval schopnosti si vybavovat znalosti ze všech knih světa, jakoby je mnohokrát přečetl, ale pak musel začít platit. Démon mu nechal život, ale udělal mu z něj peklo už na zemi...

Kněz bere do ruky kropenku a stříká na druhého muže svěcenou vodu. Ten najednou křičí bolestí. Odehrává se v něm vnitřní boj – démon se už nechce dál skrývat a dere se na povrch.

Začalo to horečkou a migrénou, pak se mu začaly zatemňovat smysly a neustále slyšel hlasy, které se mu posmívaly a ponižovaly ho. Smůla se mu lepila na paty, z práce ho vyhodili a snoubenka ho opustila. Po pár týdnech se začaly objevovat záchvaty, kdy nad sebou ztrácel kontrolu, tělo si dělalo, co chtělo a on křičel, ale nevěděl co.

V tomhle stavu měl ohromnou sílu. Jednou se zapletl do rvačky a zmlátil na jednu hromadu osm silných mužů najednou. Jeden z nich to skoro nepřežil. Policisty málem potkal stejný osud – nezastavil ho ani výstrel z pistole, ale když se jeden ze strážníků začal dovolávat pomoci Panny Marie, síly ho naráz opustily a on omdlel bolestí z té rány.

Posedlý omdlévá, ale stále klečí. Oči má zavřené a kněz zvedá jeho víčka. Je vidět jen bělmo, zorničky jsou schované úplně nahoře.

Většina přátel ho opustila, ale jeden z nich, jeho advokát, na něj nezanevřel úplně. Byl mu dost zavázaný, aby ho i přes odcizení mezi nimi hájil, a dost výřečný a znalý právních kliček, aby soudce přesvědčil o svém názoru na duševní zdraví obžalovaného.

Posedlý sebou divoce škube. Křičí nadávky a snaží se zvednout a zaútočit na exorcistu, ale jakoby byl spoután neviditelnými řetězy.

Psychiatrická léčebna. Život v ní byla jedna velká horečka, jedno otupělé utrpení. Démon a sedativa spolu sváděla válku o jeho vědomí, vlastní vůle byla ta třetí vzadu, po které obě znesvářené strany šlapou. Nevěděl, jak dlouho trvalo, než ten člověk přišel. Tehdy ho z blouznění probudila ostrá bolest. I přes otupělost z tišících léků cítil, jak se démon stahuje, nemohlo ho to bolet víc. Nad ním stáli jeho ošetřující lékař a kněz s křížem. Kněz prohlásil: „Tohle je případ pro mne, ne pro vás. Je posedlý.“

Kněz si démonova povykování nevšímá, dál pokračuje v latinském zaříkávání. Už se neobrací k Bohu, andělům a svatým, oslovouje přímo démona:

„Ve jménu Všemohoucího Boha ti přikazuji, nečistý duchu, prozrad' své jméno!“

„Moc dobře tě znám a ty znáš mě, jsem Mefisto! Už jsem ti vládl, a zase si vezmu, co mi patří!“

Chvilku je ticho. Kněz není překvapený, tušil to, ale dál si nevystačí s textem rituálu. Přechází do své materštiny:

„Vlastně bych ti měl poděkovat, démone. Moje pýcha byla obrovská, nikdy bych se nesnížil k přiznání, že je ještě někdo nadě mnou. Tys zlomil mou vůli, ponížil mne a rozobil mou pýchu na kusy, tys mne zabil, abych se mohl znovu zrodit z milosti Ježíše Krista. Naučils mne netoužit po moci nad tímto světem, a vysvobození mne otevřelo moci Ducha Svatého, který skrze mne koná ještě větší činy než kdokoli z vás démonů. Jsem si jistý, že podobnou službu jsi tomuhle chudákovi už poskytl. Teď jdi k patě Božího trůnu a přijmi spravedlivý rozsudek!“

Bezcenné životy

Jan „Jerson“ Průcha

(Kapitola z povídky „Druhá válka o svět“ psané podle deníku jedné z postav. Charles před několika dny přijel z Londýna za Freyou, aby se společně pokusili zjistit příčinu svých snů a hlavně, jak jim čelit. Situace se však začíná komplikovat stále více.)

„Takže ještě jednou – proč tě otec vykázal?“ zeptal se Charles a rozhlédl se po malém pokojíku s jednou rozvrzanou postelí, oprýskanou skříní a toaletním stolkem s velkým zrcadlem, ve kterém mu jeho odraz oplácel pohled.

Freya si povzdechla: „Práskla jsem na sestru, že v patnácti už spí s klukama, chodila jsem po ulici v noční košili s kordem a pistolí u pasu, a střílela po šedivákovi, který mě málem zabil. A když jsem se probrala, otec na mě křičel, že pobíhám venku oblečená jak coura, střílím po sestře a ještě se chlubím, jak spím s důstojníkem SS.“

„No dobré,“ přikývl Charles, který se tomu snažil porozumět, „ale proč se pereš s jinou holkou v tomhle ... pajzlu?“

„Zatraceně, musíš se pořád vyptávat?“ vyštěkla na něj Freya podrážděně. „Prostě potřebuju peníze, a bez pracovní knížky nemůžu ani roznášet pití,“ dodala už méně ostrým tónem.

Charles si v duchu poznamenal, že si o té pracovní knížce musí zjistit víc, než mu dojdou peníze.

„A pak ten parchant, co mi vykládal, ať se k nim přidám, že jen tak přežiju. Já nejsem žádný schizofrenik!“ vykřikla znovu.

Trvalo ještě pár dalších minut, než mu vyložila detaily, ale bylo jasné, že je navštívil jeden a ten samý muž.

„Řekl bych, že s těmi sny má spojitost, možná nám je nějak přivolává. Ale proč?“

„To nevím,“ pokrčila Freya rameny. „Ale jestli ho uvidím ještě jednou, střelím ho do hlavy.“

Charles pozvedl tázavě obočí a sledoval, jak z kufříku vyndává pistoli s kloubovým závěrem a šíkmou rukojetí. Už několik let nedržel pistoli v ruce, zbraně nikdy neměl moc rád.

„A co když tam ten chlap ve skutečnosti nebude? Co když zastřelíš někoho jiného? Zavřou tě za vraždu,“ namítl.

„Jestli mě mají zavřít za vraždu do basy nebo za duševní poruchu do koncentráku, vyjde nestejno. Říká ti něco die Vernichtung lebensunwerten Lebens?“

Charles si to spojení musel přeložit. „Zničení ... bezcenných životů?“ vyslovil nahlas. „To jsme jako my, ‘bezcenné životy’?“

Freya opět pokrčila rameny. „Ty ne, ty jsi Angličan. Při nejhorším tě vyhostí ze země. A mě nedostanou. Rozhodně ne živou,“ dodala tvrdě.

Charles se jí podíval přímo do očí: „Hm, možná že přesně o tohle jím jde.“

23. března, čtvrtok

Mám oteklou čelist a monokl. Když jsem šel včera večer z Rudé Růže, dva muži mě svezli kousek cesty. Hnědé pláště, klobouky a odznaky s nápisem GEHEIME STAATSPOLIZEI.

Ptali se mě na Freyu. Zkusil jsem jim říct, že ji neznám, ale když zastavili, vytáhli mě z auta a začali mlátit, přiznal jsem, že jsme se viděli před párem dnů. Chtěli vědět kdy, ale nemohl jsem si vzpomenout, jestli jsem u ní zazvonil v sobotu nebo v neděli. Kvůli těm snům často nevím, ani jaký den je právě teď.

Nakonec mě nechali ležet v blátě a odjeli. Začínám se obávat, že vyhoštění není ani zdaleka to nejhorší, co se mi tady v Německu může přihodit. Vážně přemýšlím, jak se v této společnosti může stát lidský život bezcenným. Asi velmi snadno. A velmi rychle.

26. března, neděle

Dny letí strašně rychle, i když téměř každý prožívám dvakrát. Někdy se probudím z jednoho snu, abych zjistil, že jsem v druhém. Už se mi podařilo zjistit

i nějaké zákonitosti. Ve snu nejdou žádné hodiny. Nedokážu rozeznat tváře lidí okolo sebe, a nejsem si jist, jestli to jsou šediváci, nebo mám jen rozostřený zrak. Noviny jsou nečitelné, tedy ještě víc než obvykle, nerozeznám obrázky ani titulky. Zvuky jsou tlumené, a nefunguje elektřina. Nebo jsem si to myslí, až do dnešní noci.

Hřbitov. Charles se rozhlédl okolo, ale všude viděl jen samé kříže. Kamenné, železné, dřevěné, nové i téměř se rozpadající, nepravidelně rozeseté po pláni všude okolo. Zkusil přečíst jméno na jednom kříži, znaky vtisknuté do kamene se mu rozplýjely před očima. Lebensunvertern Leben. Jeden bezcenný život vedle druhého, kam až dohlédl.

Procházel mezi kříži a rozhlížel se po čemkoliv známém. Nepochyboval, že i tohle je sen. Ale jiný. Když zavřel oči, slyšel jen vlastní dech. Žádný jiný zvuk. Žádný pach. Jen mrazení v zádech.

„Charlesi?“

Pomalu se otočil a otevřel oči. Freya stála kousek od něj, oblečená v krátkých tmavě modrých šatech a botách na podpatku sahajících až do půli stehen.

„Kde to jsme?“

„Řekl bych, že na hřbitově,“ odpověděl a přistoupil blíž. Musel se jí dotknout, cítit alespoň jednoho živého člověka, který s ním sdílí jeho šílenství. Když ji vzal za ruku, podívala se na něj poněkud překvapeně, ale neucukla.

„Romantické místo na schůzku,“ usmál se a rozhlédl kolem. Z té šedé pláně lemované ocelovou oblohou na něj padala beznaděj. Nevěděl, co má dělat, hlavu

měl prázdnou, jakoby se mu myšlenky rozbíhaly a ztrácely mezi stovkami hrobů. Ne, hrobů ne, křížů, opravil se v duchu, ale už nemohl jen tak zapudit myšlenku, která se mu v hlavě objevila.

Freya přistoupila k jednomu nakloněnému železnému kříži, ze kterého se už loupala černá barva a zatlačila na něj. Chvíli se nic nedělo, ale pak se kříž se skřípením naklonil na opačnou stranu.

„Myslíš že je to dobrý nápad?“ zeptal se Charles.

„Máš snad lepší?“ odpověděla a zatáhla. Opět se ozvalo skřípení a kříž se naklonil zpět. Freya se chvíli opírala do kříže z jedné i druhé strany, viklala jej tam a zpět a pak zatáhla vzhůru, ale ocelové rameno vězelo pevně v zemi. Charles otevřel ústa, aby něco řekl, když ucítil, jak se mu ježí chloupy na zátylku. Rozhlédl se na všechny strany, ale nevšiml si žádné změny.

Až když se pohledem vrátil zpět k nakloněnému kříži, všiml si, že se zem okolo něj začíná propadat. U paty ramene vznikl otvor a kříž se propadl pod zem. Oba ustoupili o pár kroků, protože se i země okolo začala trhat a díra se stále zvětšovala.

V tiché shodě se oba otočili a začali utíkat pryč. Charlese napadlo, jak se asi utíká na podpatcích, ale Freya s ním snadno držela krok. Krátký pohled přes rameno odhalil, že se celá planina s kříži za nimi ohýbá, rozpadá a mizí v hloubce.

Pod nohami mu zaduněl kov. Vběhli do uličky mezi kříži tvořené rezatými vroubkovanými plechy a ohrazené pásy z obou stran. Charles se zastavil, aby nabral dech, a rozhlédl se na obě strany. Ulička se tálala mezi kříži vlevo i vpravo, kam až jen dohlédl, na obzoru se sbíhala jako ... koleje.

„Železniční trať,“ ozvala se Freya a s hlasitým klapotem podpatků o železo přišla k němu.

Oba se dívali, jak se další a další kříže řítí do propasti, která neměla dno. Po jedné straně kolejí už nebylo nic, šedá obloha se tálala dolů a když se Charles naklonil přes okraj trati, uviděl ten samý výjev. Pak se začala ohromnou rychlostí rozpadat plán na druhé straně, a za chvíliku už stáli na čtyři stopy širokém – nebo spíše úzkém – chodníku, lemovaném kolejnicemi, který visel v prázdnотě. Charles začal mít tušení, co bude následovat. Nemusel čekat dlouho. Na jedné straně trati v místě, ke se stýkala s oblohou, se objevila malá hvězdička.

„Neraduj se ze světla na konci tunelu. Může to být protijedoucí vlak,“ prohlásil, a otočil se na Freyu, která upřeně sledovala protější stranu trati. Položil jí ruku na rameno a když se na něj podívala, ukázal směrem ke zvětšujícímu se světlu.

„Obávám se, že mu asi neutečeme.“

„Obávám se, že nemáme kam,“ odpověděla Freya a kývla bradou do opačného směru. Druhá záře se přibližovala z opačné strany. Ozvalo se vzdálené zapískání parní píšťaly. Když se přiblížuje, zní vždy výš, než když se vzdaluje, vzpomněl si Charles na Dopplerův efekt.

Freya se rozhlížela na obě strany a ve tváři se jí zračilo rostoucí napětí. Píšťala se ozvala znovu, mnohem blíže, a z druhé strany přišla stejná odpověď.

Už bylo slyšet supění parních strojů i zvučení kolejnic. Světla nebyla vzdálená více než sto metrů. Charles se zadíval do nekonečné hlubiny pod sebou, zavřel oči a začal počítat.

„Jedna, dvě, ...“

Ucítil sevření ruky okolo zápěstí a škubnutí, které ho stáhlo do hlubiny.

„... tři.“ Nad ním se ozval mohutný náraz a skřípění trhané oceli. Otevřel oči a spatřil zkroucenou a hořící masu lokomotivy, jak padá přímo na něj ... a pak ho pohltila ledová voda.

27. března, pondělí

Probudil jsem se v posteli, oblečený a úplně mokrý. Zaslechl jsem zpod okna chlapce, který prodával noviny, a zavolal jsem ho nahoru. Asi se hodně divil, když za jeden výtisk dostal celou marku, ale neměl jsem čas čekat na drobné. Třesoucíma se rukama jsem položil noviny na stůl. Článek stál hned na první straně.

Tragédie na železničním mostě

Špatně přehozená výhybka zapříčinila smrt tří stovek lidí ...

Policie hledá muže a ženu, kteří byli spatřeni ...

Před očima stále vidím nakloněný železný kříž s nápisem Lebensunwerten Le- ben. Bezcenné životy. Všude okolo mě.

MIMO TÉMA napsal Petr „ilgir“ Chval

Cizí postavy v historické fantasy (díl 1/2)

Cizí postavy, označované též zkratkou NPC, jsou pro většinu vypravěčů klíčovým nástrojem při tvorbě hry. Ať už se jedná o hybatele zápletok, prostředky ke konfrontaci hráčských postav či jen prvky dokreslující prostředí. Většina vypravěčů se při tvorbě NPC zabývá hlavně vzhledovými, popřípadě charakterovými rysy. Stejně důležité, ne-li důležitější, jsou ovšem způsoby chování (zvyky, vyjadřování) a motivace (cíle, touhy, snahy) NPC. Pouze cizí postava, která je dobře promyšlena z těchto hledisek, správně zapadne do prostředí a pomůže dokreslit jeho atmosféru, což je zvláště žádoucí právě u her, jež mají být v některých ohledech věrné historické realitě.

Tento dvoudílný článek se týká her zakotvených v historické realitě středověku, ať už jsou obohaceny o fantasy prvky či nikoli. Nejprve se budeme zabývat tím, co platí pro středověkého člověka všeobecně, dále si probereme jednotlivé kategorie NPC, s nimiž se můžeme v prostředí historické fantasy setkat. V tomto díle se podíváme na dva významné zástupce středověké společnosti – rolníka a rytíře. V druhém dílu, který vyjde v následujícím čísle časopisu, se budeme zabývat měšťanem, učencem a vagabundem, jakožto zástupcem všech lidí na okraji společnosti.

Když si položíme otázku, jaký vlastně byl středověký člověk, musíme si odpovědět, že především věřící. Jeho víra ovšem byla velice odlišná od víry současných lidí, neboť nebyla podrobena kritickému rozumu (kritické uvažování, plod vzdělání, bylo vyhrazeno jen učencům, tedy zlomku společnosti). Rovněž vztah mezi vírou a morálkou byl jiný, než u současných křesťanů. Pro středověkého člověka nebylo neobvyklé, že ve jménu víry konal činy, jež jsou z dnešního pohledu nemorální. To často vede ke

zjednodušujícímu pohledu, který středověké věřící hodnotí buď jako pokrytíce, nebo jako fanatiky.

Víra středověkého člověka bylo rovněž „obohacená“ o předkřesťanský způsob uvažování, který u širokých vrstev prevládal až do průmyslové revoluce, a který je z dnešního pohledu hodnocen jako pověrečný. Středověký člověk vroucně uctíval Krista i Pannu Marii, s údivem naslouchal příběhům o svatých (a věřil každému jejich slovu). To mu však nijak nebránilo míchat modlitby ke Kristu s nesrozumitelnými zaříkávadly a přistupovat ke světcům s magickým postojem („já ti dám rituál a ty mi dáš užitek“), stejně jako kdysi přistupoval k předkřesťanským bohům. Vypravěč se tedy nemusí bát nakládat s vírou a magií poněkud volněji, neboť ani ve středověku mezi nimi nevedla tak jasná hranice jako dnes.

Pro pochopení mentality středověkého člověka je velice důležité si uvědomit, že žil se stálým vědomím svého hříchu. Ať už přijmeme zjednodušující tezi, že církev neustále předkládala lidem jejich hřích proto, aby je mohla snáze

ovládat, či nikoli, nemůžeme popřít, že středověký člověk měl daleko k sebevědomému individuu moderní doby, které je zvyklé spoléhat výhradně na své vlastní schopnosti. Středověký člověk, jemuž tvrdá realita (nemoci, hladomory, války) stále připomínala jeho konečnost a bezmocnost, se upínal k nadpřirozeným silám (které ovšem vnímal jako nedílnou a samozřejmou součást fyzického světa), jež byly reprezentovány Bohem, svatými, ale i démony (černá magie, nigromantia, nebyla vůbec neobvyklá) a třebažkrálem (víra, že dotyk panovníka má léčivou moc, provázela dynastie francouzských králů celá staletí).

Ve vrcholném středověku je už plně rozvinut systém ráj – očistec – peklo, který dává posmrtnému životu velice konkrétní podobu a vede lidi ke snahám si všemožně pojistit svou spásu a pokud možno co nejvíce zkrátit pobyt v očistci. Odtud pochází praxe předplácení přimluvných bohoslužeb za zemřelé a rovněž svatokupecké praktiky, které se staly terčem kritiky reformátorů církve během středověku. Jak velkou úlohu dát hrozbe pekla ve středověké fantasy, záleží



na každém vypravěči. Pokud ale peklo a hřich ze hry vymažeme, pak musíme nějakým jiným způsobem vyřešit otázku, proč lidé tak málo spoléhají na sebe, ale utíkají se k vyšším mocnostem.

Středověký člověk, v drtivé většině případů negramotný, je odkázán na uchovávání zkušeností formou lidové slovesnosti. Proto má vynikající paměť, je schopen naslouchat dlouhým vyprávěním a dál je předávat. Z toho plynne i úcta ke starým, kteří jsou nositeli leititých zkušeností a pamětníky dávných událostí. Při soudních sporech má jejich názor privilegované místo. Přísaha má tím větší vážnost, čím starší a tedy důvěryhodnější je její vykonavatel. Hráči historického RPG by si měli být vědomi, že svědectví stařešinů s dobrou pověstí („bona fama“) mělo stejnou hodnotu, jako přímé důkazy v moderním justičním systému. Rovněž příběhy, jako jsou legendy o světcích, úryvky z Písma nebo ponaučení různých kazatelů, neslouží jen pro poučení či pobavení, ale jako návod pro řešení různých životních situací. Středověký člověk mnoha věcí vykonával proto, že slyšel, že by to tak mělo být.

Velkou důležitost pro středověkého člověka měly sny. Tradice vykládání snů, tolik rozvinutá ve starověku, se pochopitelně dochovala i do této doby. Zde se vykladači dostali do hledáčku církve, neboť podle příkazu Hospodina byla pravomoč vykládat sny omezena jen na úzký okruh božích vyvolených – kněží a proroků. Sny jsou pro mnoho hráčů zajímavým zpestřením her na hrdiny. Pokud se budeme chtít přiblížit historické realitě, pak můžeme nechat postavy řešit dilema, zda jejich sny pocházejí od dobrého boha (a mají jim pomoci) nebo od zlých duchů (a mají je svést na scestí).

Nyní přejdeme k jednotlivým kategoriím středověkého obyvatelstva a k tomu, jaké motivace, zvyky a způsob myšlení každou z nich charakterizovaly.

Rolník

Rolníci byli zdaleka nejširší vrstvou středověké společnosti, a i když jejich podíl postupně klesal ve prospěch buržoazie, vždy tvořili drtivou většinu obyvatelstva. Až na výjimky (Skandinávie) byli podřízeni pánu (feudáloví, klášteru, biskupovi...), který jim pronajímal půdu k obdělávání.

Oproti zažitým představám se zdá, že běžná rolnická domácnost byla nepříliš početná – zahrnovala rodiče, několik dětí a případně prarodiče, pokud byli ještě naživu. Široké příbuzenské klany bydlící pod jednou střechou byly spíš výjimkou.

Kromě rolníků se zemědělskou činností zabývali ještě pastevci a lesní pracovníci. Převažujícím dobytkem u výhradních pastevců byl skot, zatímco rolníci chovali méně náročná prasata a kozy. V oblastech, které ještě nebyly zcela kolonizovány, byla významnou činností těžba dřeva a výroba dřevěného uhlí. Jak pastevci, tak dřevaři a uhlíři byli pro usedlé rolníky do určité míry podezřelí, právě kvůli kočovnému způsobu života a tím, že trávili mnoho času mimo civilizaci, a tedy bez sociální kontroly okolí. Už ze středověku pocházejí pověsti o tom, že pastevci, odloučeni po dlouhé týdny od svých žen, dopouštějí se smilstva s vlastním dobytkem. Pokud zaneseme do historické RPG obvyklý koncept potulných dobrodruhů, pak se dá předpokládat, že pastevci a dřevaři k nim budou poněkud otevřenější, než usedlí rolníci.

Základní plodinou ve většině Evropy bylo obilí, které, aby mohlo být proměněno v chléb, vyžadovalo dvě speciální zařízení – mlýn a pec. Nesmíme se tedy divit mnohým snahám feudálů získat na ně monopol a tak zabezpečit plnou kontrolu nad poddanskou sférou. Do osobních svobod rolnictva dále zasahovaly povinnosti pracovat na polnostech patřícím páni (alternativou k robotnické povinnosti bylo zaměstnávání vlastních pracovních sil za mzdu nebo úplné rozdelení pozemků mezi poddané a omezení se na vybírání poplatků), rozšířování berní mimo obvyklý rámec (zejména v časech válečných výdajů), kontrola nad sňatkami (populární právo první noci však můžeme odkázat do říše mýtů), dále rozsudky, které byly pro odtrženosť pánu od poddanské reality často nespravedlivé. Život rolníka byl vlastně neustálým zápasem o práva, která se mu snažil jeho pán omezovat. Jako právo pak poddáný vnímal to, na co byl zvyklý, žádná

„Bylo by daleko od pravdy, kdybychom si běžného rolníka představovali jako pokorného poddaného, zcela smířeného se svým osudem.“

kodifikace poddanských práv samozřejmě neexistovala.

Z výše uvedených příčin vyplývají poddanské bouře, které byly ve středověku velice časté. Bylo by daleko od pravdy, kdybychom si běžného rolníka představovali jako pokorného poddaného, zcela smířeného se svým osudem. Jeho život naopak často vyplňovala nespokojenost a boj o lepší budoucnost.

Že selské bouře nebyly malichernou záležitostí, dokládá případ z roku 1381, kdy povstalci v Anglii vyplenili Londýn a dokonce se zmocnili samotného krále. Přestože válka jako taková naháněla rolníkům hrůzu, protože jim

brala majetek a úrodu, neznamená to, že by neuměli sáhnout po zbrani. Bitky na nože patřily k obvyklým způsobům řešení sporů a krevní msta byla běžně rozšířená prakticky v celé Evropě. Ve své snaze uniknout z omezení, jimiž je svařovali pánové, utíkali se rolníci též pod ochranu měst, která jim nabízela větší

svobodu výměnou za výhradní dodávání potravin. Během vrcholného středověku se však propast mezi městem a venkovem stále více rozevírala. Měšťané pochrdali neotesanými vesnickými hrubci „podobnými spíše dobytčeti, než člověku“, rolníci to pochopitelně nelibě nesli a zehrali na vyšší životní úroveň měšťanů, kterou dávali okázale najevo.

Osobnost středověkého rolníka formovala především těžká a monotónní dřina, která byla skutečným bojem o život, neboť potravy nikdy nebyl nadbytek. Stačilo, aby přišla válka, neúroda či nemoc, a celoroční snaha zemědělce přišla vniče. Proto je celý jeho život prodchnut snahou naklonit si síly, které by mohly přinést úrodu a odvrátit pochromy. Právě zde se míší atributy křesťanské víry (úcta ke Kristu, Panně Marii a svatým, svátosti, především Tělo Páně, a modlitby) s lidovou magií, jež byla navázána na přírodní cykly. Středověký rolník byl nevzdělaný, a z určitého hlediska jistě i hloupý – neuměl přemýšlet v kategorické moderní logice, chybělo mu abstraktní uvažování. To ovšem neznamená, že by neměl žádné vyšší touhy a sny.



Narodí od současných lidí nesměřovaly jejich sny výhradně do budoucnosti, ale velkou měrou i do minulosti. V myšlenkovém světě rolníka zaujmaly důležité místo různé variace na „Zlatý věk“, dávnu dobou, která byla prostá těžké tělesné námahy a diferenciace společnosti na pány a poddané.

Pokusím se tedy o jakési shrnutí pro vypravěče, kteří do svých her z různých důvodů zařadí NPC z řad rolníků. Středověký rolník je nevzdělaný, z pohledu



urozených a vzdělaných vrstev společnosti primitivní a pohrdáníhodný. Je si zcela vědom svého těžkého údělu, a i když je celý život přesvědčován, že je to úděl zasloužený (Adamův hřích odsoudil lidstvo k utrpení práce) a nevyhnutelný (středověký člověk má setrvat na místě, které mu bylo přiděleno), nebrání mu to neustále bojovat za jeho ulehčení, v krajních případech i se zbraní v ruce (selská povstání). Středověký rolník má vynikající paměť na události svého života i příběhy, které slyšel, má úctu ke starším a řídí se dle jejich rad. Obojí se může vymstít hráčské postavě, která by doufala, že se na nějaký její čin „zapomene“, nebo která podcení autoritu stařešinů. Středověká vesnice tvořila uzavřenou komunitu, v níž byl každý příchozí potenciálním zdrojem problémů. Špinaví a ozbrojení pocestní, což odpovídá běžnému schématu dobrodruhů, rozhodně nemůžou počítat s nějakým vřelým přijetím.

Rytíř

Na počátku kapitoly o rytířích je třeba zdůraznit, že rytířství jako koncept i náhledy na něj se v průběhu středověku

dramaticky proměňovaly. Rytíř desátého století se velmi lišil od rytíře století dvacátého, a ten se zase jen málo podobal rytíři pozdního středověku. Proto bude struktura článku sledovat chronologický vývoj jedinečného fenoménu, jakým evropské rytířství bezpochyby bylo.

V osmém a devátém století, kdy se středověké rytířství rodilo, vládl v Evropě stav, někdy nazývaný „feudální anarchie“. Zemědělský lid byl vykořistován šlechtici, jejichž území neměla žádné pevné hranice. Čím schopnější šlechtic byl, tím lepší družinu spolubojovníků byl schopen sestavit a tím větší území zvládl kontrolovat. V samých počátcích feudalismu členové družin neměli svá vlastní léna, ale doprovázeli svého vůdce. Hodnoty těchto bojovníků jsou nasnadě: odvaha, věrnost spolubojovníkovi, oddanost a úcta ke knížeti, svému vůdci. Vztahy uvnitř družiny by se nejspíš daly připodobnit ke vztahům uvnitř moderních pouličních gangů. Tito předchůdci rytířů neměli žádný velký majetek, o něž by se museli starat. Největší hodnotu u nich představovaly výzbroj a koně. Možnost nosit zbraně a bojový



výcvik je odlišoval od zbytku populace. V době, kdy po pravidelných armádách římského impéria už nebylo ani stopy, představovali jedinou vojenskou sílu.

Válečník postavený na tomto konceptu bude nejspíš nevzdělaný, patřičně hrdý na svůj status, ochotný vždy sáhnout po zbrani na obranu své cti či svého knížete. Jako NPC bude vhodný, je-li účelem konfrontovat hráče s arogancí mocných, kteří si svou moc prosazují hrubou silou.

Stav, kdy si šlechtici dokazovali svou moc ve vzájemných smrtících střetnutech a výběr daní se nelišil od loupeže, nebyl trvale udržitelný a rychle vzal za své. Svou zásluhu na tom má církev, která svůj vzrůstající vliv hodlala uplatnit na široké masy poddaného lidu. Králové, knížata a jejich družiny už byly christianizovány. Není třeba mít sice žádné iluze o tom, že by to nějak ovlivnilo jejich morální hodnoty, ale bylo skutečností, že šlechtici se předháněli v péči o kláštery a dobývání ostatků svatých. Zda biskupové postupovali z čistého lidumilství,

či zda se jednalo o promyšlený tah pro získání mas, ponechám na úvaze čtenáře. Faktem je, že od desátého století začíná církev tvrdě kritizovat bezuzdne bezpráví, jakého se šlechtici dopouštěli vůči poddaným. Vzniká praxe „Pax Dei“, zakazů násilí, které měly platnost místní (kostely, tržiště, brody) i časovou (svátky, neděle). Porušení zákazu mohlo být potrestáno exkomunikací. Pro vymáhání těchto nových pravidel potřebovala církev ozbrojené síly, které by byly ochotné zakročovat proti násilníkům. A ty pochopitelně nemohly pocházet odjinud,

než z řad násilníků samotných. Právě zde se rodí koncept ideálního rytíře jako ochránce bezbranných a utiskovaných. Šlechtici nyní měli možnost fungovat v jakési symbióze s církví. Už nemuseli trpět její neustálé výčitky, naopak měli její pozehnání pro své bojové aktivity. Daní za to byla nutnost dodržovat určitá pravidla a nedopouštět se příliš nápadných krutostí vůči poddaným.

Tato situace může najít dobré uplatnění v RPG. Šlechtici, zvyklí brát si násilím vše, co je napadne, se postupně podřizují vlivu církve a s jejím svolením obracejí své zbraně proti těm, s nimiž dříve loupili a naopak chrání ty, jež dříve olupovali. Je na každém z nich, jak se dokáže s měnící se společenskou situací vyrovnat, aby získal co nejvíce.

Byla by naivní se domnívat, že tito tvrdí válečníci trpěli nějakou přehnanou úctou ke kléru. Patronát, který nad jejich počináním církev převzala, je naopak povzbudil v hrdosti na svůj stav. Tito boží bojovníci se v některých případech staví na roveň světců, před bitvami zpovídají jeden druhého a vůbec všemožně dokazují, že stojí stejně vysoko jako

klérus, ne-li výš. Stabilizovaná situace, která v Evropě vládne, a naopak úpadek, jímž prochází islámský svět, jsou vhodnými podmínkami pro jeden z nejpozoruhodnějších fenoménů středověké Evropy – křížové výpravy. Během nich, po ustanovení Jeruzalémského království, dochází k vyvrcholení konceptu rytíře – božího bojovníka v zakládání mnišských rytířských řádů (Johanité, Maltézští rytíři a proslulí Templáři). Toto dosud nevidané spojení asketického života modlitby a násilnické praxe bojovníků není tak neuvěřitelné, uvědomíme-li si, jak moc se lišilo chápání morálky ve středověku od toho současněho. I když středověcí teologové neupírají pohanům právo na život, ozbrojené zásahy proti nim (včetně těch preventivní povahy) považují za samozřejmost ve jménu obrany křesťanstva. Pohan je ze své podstaty nepřítelem křesťanství, a proto nositelem zla. Zabitím pohana se tedy rytíř nedopouští ani tak vraždy (homicidum), jako spíše ničení zla (malicidum), což je pochopitelně chvályhodné. Během krvavého válečného tažení se pak snadno zanedbal rozdíl mezi ozbrojeným a bezbranným Muslimem, či mezi Muslimem, židem



nebo východním křesťanem. A tak rytíři padali na kolena před osvobozeným Božím hrobem a plakali upřímným dojetím, zatímco z mečů jim odkapávala krev žen a dětí.

V klasických hrách na hrdiny pravidla někdy předkládají tzv. přesvědčení a hráči pak docházejí k zajímavým otázkám. Může dobrý hrdina bez limitu zabít zlé tvory? Nestane se pak stejným jako oni? Co když paladin zabije skřetí dítě, které se neprovinilo ničím, než že se narodilo jako zástupce zlé rasy? Jak je vidět, stejný problém můžeme řešit u křesťanských rytířů a Muslimů. Z dnešního pohledu je naprosto nepřijatelné zabít člověka pro jeho názorovou odlišnost. Vše, co jde nad rámec přímé individuální sebeobrany, je silně problematické. Musíme se však smířit s tím, že středověký pohled na dobro a зло byl v mnohem odlišný od toho našeho. Je na každém čtenáři, zda bude vraždící boží služebníky považovat za zlé pokrytce, pomatené fanatiky či něco jiného. V každém případě se ale

„Může dobrý hrdina bez limitu zabít zlé tvory?“

tyto etické otázky dají dobře využít při přípravě zajímavých příběhů, neboť už ve středověku se našli mnozí lidé s poněkud pokrovějšími názory na morálnost zabíjení jinověrců.

Vrcholný středověk přišel spolu s největší slávou a rozkvětem rytířství. A přece byl tento koncept plný rozporů. Mnišské vojenské řády (Militia Christi) se plně rozvinuly a začaly se stavět do opozice vůči světským rytířům (Militia saeculi). V té době už rytíři dávno nebyli pouze drsnými muži meče a kopí, žijícími jen pro boj a svého pána. Na

turnajích dávali okázale najevo svou krásu a vznešenosť. Odívali se do bohatě zdobených (cizelovaných) zbrojí a vyšivaných šatů, věnovali péči i svým účesům. V reakci na tuto až zjenštělou módu vystupovali templáři se svými oholenými hlavami (na kterých lépe seděla přilba), nepěstěnými plnovousy a prostou zbrojí i šatem. Rytířství se zároveň dostalo do značných problémů. Křížové výpravy skončily neúspěchem, a situace v Evropě už nenabízela denní

uplatnění v boji. Situaci zachraňovaly právě okázalé turnaje, které se pro mnohé mladé rytíře staly jedinou příležitostí, jak prodat své schopnosti. Ti úspěšní bohatli, ti neúspěšní byli zabiti. A množství rytířů se tak samo regulovalo, což zpomalovalo rozklad děděného majetku.

V tomto období turnajů, 12. a 13. století, skutečně existovala v Evropě celá společenská vrstva, kterou bychom mohli označit slovem dobrodruzi. Mladých a ctižádostivých rytířů byly celé houfy, avšak bohatých dívek na vdávání menší počet. Dobrodružná pouť od turnaje k turnaji v dobrém případě končila v náruči dcery zámožného otce, založením rodiny a pověšením jezdeckých os-truh na hák. Ve špatném případě mladý rytíř na nějakém utkání zahynul. Někde mezi tím byl osobní krach a možnost nechat se najmout na špinavou práci, či se rovnou dát na dráhu lupiče.

Třízivá situace rytířů dosáhla vrcholu ve 14. a 15. století (v závislosti na lokalitě). Lenní majetek byl už zcela rozdroben a jednotlivá léna stačila sotva pokrýt náklady na koně a zbroj. Propast mezi vysokou (která už dávno nebojovala)

a nízkou šlechtou dosáhla svého maxima. Ve Francii poskytla rytířům možnost důstojného odchodu z dějin stoletá válka. V Německu se zchudlí rytíři rozdělili na lupiče a jejich pronásledovatele. Ve Španělsku získaly zbytky rytířstva uplatnění v elitních pěších oddílech absolutistických králů.

Jak je vidět, dějiny rytířství nám nabízejí mnoho odlišných modelů rytíře, které je možné zužitkovat v RPG. Při výběru jen doporučuji nemíchat jich několik dohromady, neboť každý má své pevné místo v logice vývoje společnosti. Nezbývá než poprát všem hráčům historických her, aby úspěšně využili informace v tomto článku, a příště se shledáme u měšťana, učence a vagabunda.



MIMO TÉMA napsal Karel „Pegas“ Škoch

Paracelsus – renesanční lékař a alchymista)

„Novátoršký lékař, oddaný alchymista, prostořeký filosof, neúnavný tulák...“ těmito slovy shrnuje život Theophrasta Aureola Filipa Bombasta z Hohenheimu jeden z nejznámějších psychologů 20. století, Carl Gustav Jung, ve studii o životě tohoto renesančního myslitele a lékaře. Čím to je, že tento buřič vzbudil pozornost i více než 400 let po své smrti, že jsou jeho spisy i dnes vydávány, jeho myšlenky rozváděny a v čím dál větší míře přiváděny do tak zvané alternativní medicíny?

Kdo vlastně byl tento muž, v čem spočíval jeho novátorský přístup k lékařství a k přírodním vědám? Byl to Paracelsus¹, jak sám sebe Theophrast nazýval, nebo se jednalo spíše o Cacophrasta², jak jej s posměchem nazývali oponenti v Basileji? K pochopení alespoň části jeho komplikované osobnosti musíme alespoň krátce pohlédnout na jeho život a historické události, které na počátku 16. století hýbaly Evropou.

Paracelsus se narodil ve švýcarském městečku Einsiedel v roce 1493. Jeho otec byl lékař a již jako chlapce jej zavedl do alchymistické dílny ve Villachu. O Paracelsové matce není mnoho známo, jisté však je, že zemřela, když bylo malému Theophrastovi devět let (není vyloučeno, že spáchala sebevraždu). Absence matky při dospívání na něj měla patrně tak značný vliv, že se nikdy neženil, ba dokonce není známo, že by kdy navázal nějaký vztah k ženě. Žil prakticky v celibátu, což ovšem neznamenalo, že

by byl misogynem, či považoval ženy nějakým způsobem za méněcenné, jak tomu bylo v 16. století obvyklé. Naopak věnoval problematice ženských chorob velkou část svého díla *Opus Paramirum* (Dílo nad zázraky).

Jak bylo toho času zvykem, do spívající Paracelsus hodně cestoval. Při svém putování zprvu nacházel moudrost ve školách, klášterech a univerzitách. Při studiu se neomezil pouze na klasické medicínské vzdělání, kterého údajně roku 1517 dosáhl na univerzitě ve Ferraře (nicméně, údaje z toho roku chybí), hojně také navštěvoval potulné lazebníky, mastičkáře, cikány, bylinkáře, porodní báby či lidové léčitele. Proti zkostnatělému učení univerzit, které, dle jeho slov, spočívalo v pouhém omílání spisů Avicenny, Rhazese, Galéna a dalších, postavil tradiční metody prostého lidu osvědčené praxí, což ovšem do jeho učení také zaneslo mnoho nesmyslných báchorek a pověr. Není tedy divu, že jej

¹ Předpona „para“ znamená více, v tomto smyslu se tedy větší než Celsus = Paracelsus

² „Kakos“ znamená řecky špatný



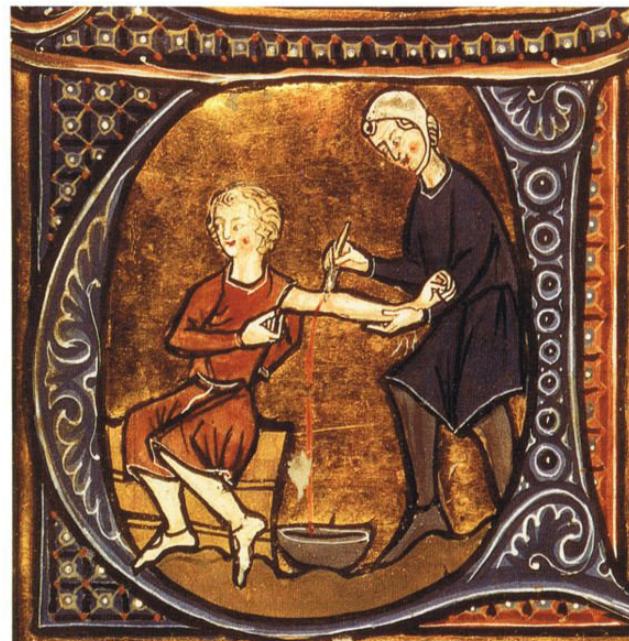
akademická obec po celý život považovala právě za jednoho z mastičkářů a šarlatánů.

Právě pro své pobuřující chování na žádném místě dlouho nevydržel. Ilustrativním příkladem je jeho působení v Basileji na velice lukrativním místě městského lékaře a univerzitního učitele, kam se dostal spíš z politických

důvodů a díky protekcím. Odmítl přednášet v latině, místo taláru na přednášky chodil v alchymistické haleně, se vší okázalostí s ledkem a sírou pálil Avicenovy a Galénovy spisy. Těžko říci, jestli představitele univerzity více pobouřila přednáška o největším tajemství lékařské vědy, při které odhalil nádobou s lejнем, chtěje vykládat o fermentaci, či přílišné množství času, které trávil na divokých pitkách. Nakonec musel Paracelsus z Basileje uprchnout, aby nebyl odsouzen k žaláři za urážky soudního dvora a městské rady.

Přestože by čtení Paracelsových spisů mohlo vést k dojmu, že byl vesměs skromným a pokorným mužem, který nadevše miluje a hlásá jméno Boží a úzkostlivě se střeží konfliktu s katolickou církví, opak je pravdou, jak to tom svědčí Paracelsův asistent a tajemník Johannes Herbst, též zvaný Oporinus: „*Nehledě na jeho zázračné a úspěšné léčení všech typů chorob, jsem u něj nezaznamenal žádnou učenost ani zbožnost. Udivuje mě, když vidím všechny ty publikace, které, jak*

se říká, napsal nebo zanechal, jež bych mu však ani ve snu nepřipsal. Dva roky jsem pobýval v jeho společnosti, kdy trávil dny a noci popijením a přejídáním se. Nebylo možné jej najít hodinu nebo dvě střízlivého, především po odjezdu z Basileje... Často přicházel domů trochu namazaný po půlnoci, hodil sebou na postel i v šatech a opásán mečem, který prý dostal od kata. Sotva usnul, tak zase vstal, vytáhl meč jako blázen a mrštil s ním na zem nebo o stěnu, takže jsem se někdy bál, že mě zabije...“



Paracelsiáni sice nařkli Oporina, že je lhář a zrádce mistra, ale faktem zůstává, že pod Paracelsovým vedením zemřelo dvacet jedna sluhů a nepočítaně bylo těch, co jej opustili, protože nemohli jeho chování už vystát. Giordano Bruno později vyjádřil svůj obdiv k Paracelsovi slovy: „*A když si pomyslíme, kolik toho tento opilec věděl, co by asi mohl objevit, kdyby byl býval střízlivý?*“

Co tedy přinesl Paracelsus soudobé vědě nového, že byla ochotna přimhouřit oči nad jeho výstředním chováním? Bylo to především vytvoření hlubší vazby mezi medicínou a alchymií. Paracelsus, podobně jako čínští alchymisté, nepovažoval za alchymistův cíl výrobu zlata, ale spíše vytvoření prostředku k léčbě nemocí. Nicméně možnost transmutace kovů nikdy nepopřel, dle některých legend ji skutečně ovládal, o čemž se ostatně sám zmiňuje ve svém díle *De natura rerum* (O přirozenosti věcí).

Ústředním tématem raně renesanční medicíny byla Hippokratova humorální teorie čtyř tělních tekutin

(ta je dnes spojována spíše s lidským temperamentem). Ta tvrdí, že každé onemocnění a slabost organismu je přímým důsledkem nerovnováhy tělních štáv – krve, žluči, hlenu a černého hlenu (melancholie). Každému hlavnímu orgánu přísluší jedna tekutina: srdci krev, mozku hlen, játrům žluč a slezině melancholie. Úkolem lékaře je tedy zjistit, které štavy je přebytek a které se nedostává a znovu ustanovit rovnováhu. Choroba lze diagnostikovat z moči pacienta (tzv. uroskopie) a léčba obvykle spočívala v pouhém pouštění žilou. Jak hluboce byla teorie čtyř štáv zakotvena, svědčí fakt, že jednotlivým štávám byly přiděleny čtyři roční období, čtyři hlavní planety ba dokonce čtyři světové strany. Analogie se čtyřmi aristotelovskými elementy je více než zřejmá.

Paracelsus měl úplně jiný názor. Ponechává prostor přírodním silám, aby samy ránu zahojily. Sama příroda vytváří protilek, úkolem lékaře-alchymisty je umět lék v přírodě vyhledat a následně jej separovat. Tato separace vydělí z přírodních látek jejich exkluzivní podstatu – nesmrtelnou kvintesenci „*přírodu posílenou až nad svojí úroveň*“. Každá

kvintesence má své zvláštní vlastnosti – některá působí narkoticky, jiná zastavuje krvácení, další vyvolávají zácpu... Jak ovšem poznat, jakou kvintesenci ta která přírodní látka poskytuje? Na tuto otázku odpovídá učením o signaturách.



Dle Paracelsa existuje přímá souvislost mezi tvarem či barvou rostliny a orgánem, na který má rostlina léčivé účinky. Kupříkladu květ orchideje připomíná varlata – kvintesence poskytnutá orchidejí bude tedy vhodná k léčbě pohlavních chorob, „žlutokrevný“ vlaštovičník bude uzdravuje žloutenku a srdcovitý tvar listů šeříku napomáhá při léčení chorob srdce a krve. Toto je zázrak Boží prozřetelnosti a každý lékař by měl umět ze znamení přírody čist a rozeznávat je. Paracelsus věnoval těmto alchymickým lékům desetišvazkové dílo *Archidoxa* (arcimoudrost).

V díle *Archidoxa* pojednal také o metodách separace kvintesence. Mezi nimi vystupují sublimace, kalcinace, extrakce silnými vodami, žíravinami, nicméně ústřední postavení zaujmá destilace. Aplikace této klasické alchymické separační metody v medicíně nebyla ničím nová, Paracelsus se nechal inspirovat alchymistou Arnaldem z Villanova (1234?-1311) a Janem z Rupecissy (1300?-1365), kteří zase čerpali z děl alchymistů arabských. Pozoruhodné

vlastnosti na lidský organismus vykazoval destilát zkvašené vinné šťávy, známé tehdy aqua ardens, nebo aqua vitae. Někteří připisují přímo Paracelsovi prvenství v použití spojení alcool vini – vinný alkohol. Slovo alkohol je arabského původu a označovaly se jím obecně nejlepší esence jakékoli látky. Alcool vini plně splňoval požadavky, aby mohl být identifikován se zázračnou kvintesencí, nejen pro pozoruhodné vlastnosti na lidský organismus, ale i těkavost, hořlavost a „nesmrtelnost“ kterou poskytoval jako konzervant.

Paracelsus se však neomezoval na pouhé separace. Získané esence různým způsobem kombinoval, s cílem potlačit nežádoucí účinky. Kupříkladu u rtuti, která se jako jediná účinně osvědčovala při léčbě epidemie syfilidy (tzv. francouzské nemoci, jež zachvátila Evropu začátkem 16.stol.), přestože její toxicita byla obecně známa, Paracelsus experimentoval se sloučeninami rtuti s cílem

potlačit nežádoucí účinky. Dalším originálním lékem byla příprava „sladkého sirného oleje“ po jehož požití „kuřata usínají a po nějaké době opět procitají bez jakýchkoliv nežádoucích účinků... potlačuje bolest a zmírňuje horké a bolestivé choroby.“ Tímto olejem nemohlo být nic jiného než oblíbené anestetikum lékařů 19.stol., diethylether. Paracelsus jej připravil reakcí alkoholu s vitriolem – tj. kyselinou sírovou a následnou destilací z reakční směsi. Asi nejslavnějším Paracelsovým lékem bylo laudanum – tajemný všelék, skutečný elixír.

diethylether. Paracelsus jej připravil reakcí alkoholu s vitriolem – tj. kyselinou sírovou a následnou destilací z reakční směsi. Asi nejslavnějším Paracelsovým lékem bylo laudanum – tajemný všelék, skutečný elixír. S nejvyšší pravděpodobností se jednalo o alkoholický extrakt opia, ten předepisoval v nejtěžších případech. Paracelsem praktikovaná léčba chemickými prostředky stala u zrodu vědy zvané iatrochemie, která by mohla být považována za předchůdce dnešní farmacie.

Ústředním tématem paracelsovské léčby bylo tvrzení simila similibus

„Asi nejslavnějším Paracelsovým lékem bylo laudanum – tajemný všelék, skutečný elixír.“



currentur – léčení podobného podobným. Podáním malého množství přičiny lze nemoc vyléčit. Jednoduchým příkladem je horečka provázená vysokými teplotami. Pacient má přebytek tepla, musí další vydat, léčí se tedy zábalem a vypocením. Těžko hledat v Paracelsovi autora myšlenky očkování, když v Konstantinopoli léčil pacienty nemocné neštovicemi krví jiných nemocných, nicméně jako ilustrativní příklad to postačí. Pro tyto po stupny je Paracelsus někdy označován za autora homeopatie. Co je jedem, stává

se lékem. Paracelsovská léčba dny, žlučníkových a ledvinových kamenů zanechala přesah i do dnešního chemického názvosloví. Tyto nemoci vyvolávaly silné bolesti přirovnávané až k peklu, v řecké mytologii nazývaném tartar. Paracelsus i jiní středověcí alchymisté a lékaři si všimli, že se na dně vinných sudů usazuje malé množství velmi tvrdých krystalů, které jsou velmi podobné těm, které se nacházejí v kloubech nemocných. Usazování těchto krystalů v těle mělo vyvolávat ony pekelné – tartarické bolesti. Krystaly byly nazvány tartarum, z čehož byl později odvozen alternativní název kyseliny vinné (2,3-dihydroxybutandiová kys.), tartarát.

Úspěchy Paracelsova lékařského umění měly pevný základ na teoriích lidského těla a hmoty, které postuloval v díle *Opus paramirum* (Dílo nad zázraky). Jednou z ní je teorie archeus. Paracelsus chápe lidské tělo jako pracující chemický organismus, v žaludku sídlí alchymista, archeus, který odděluje a přečiňuje složky žádoucí od nežádoucích. Užitečné přeměňuje v konečnou esenci,

neužitečné vydělí a vyloučí. Pro separace používá stejné metody jako alchymista v dílně destilace, sublimace a jiné.

Archeus je sám schopen transformovat jednu látku ve druhou. „*Nemusíme jít chlupy, aby nám narostl vous... protože mistr řemeslník v žaludku je dobrý. Umí udělat železo ze síry: je tam deně a vytváří člověka podle jeho formy.*“ Na základě tohoto mohl Paracelsus vyslovit jednu z prvních definic jedu, která je dnes součástí učenic toxikologie: „*Jed je ve všech věcech a nic není bez jedu. Záleží pouze na dávce, je-li jed jedem nebo ne.*“ K otravě vede pochybením či zahlcením alchymisty v těle. Otrava (ens veneni) ovšem není jedinou příčinou nemoci. Lidský život a jeho zdraví je stále vydáno na milost a nemilosť tajemné moci hvězd (ens astrorum), duševním slabostem (ens spiritualis), každý jedinec má ze své přirozené konstituce určitou

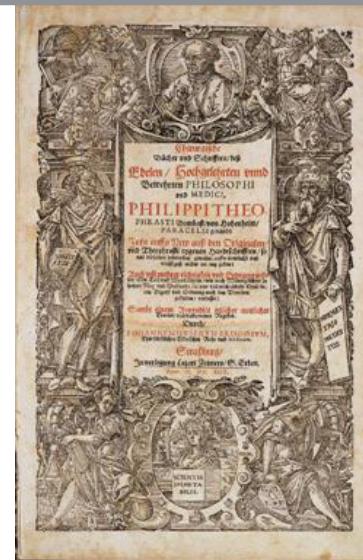
náhylnost k některým nemocem (ens naturale) a samozřejmě, lidské zdraví je jako vše podřízeno vůli Boží (ens Dei). Tímto si Paracelsus ponechává prostor pro pochybení, jelikož Boží vůli není možno se protivit a snaha lékaře vychází naprázdně. Výše zmínovaná teorie archeus by mohla s nadsázkou být označována jako základ bioalchymie. Skrze archaea v těle se přeměňuje příroda živá v neživou.

Evropská renesanční alchymie stála pevně na sulfuro-merkuriové teorii principů rtuti a síry³, Paracelsus k tému dvěma principům přidává třetí – sůl. Nicméně není prvním autorem myšlenky tria prima, tím je perský alchymista al-Rází přelomu 9. a 10. stol. Paracelsus pouze tyto tři principy roubuje na středověkou teologii hledáním analogie v Boží trojici, jednotlivým principům přisuzuje kvality: ohnivá a mocná Síra přísluší Bohu Otci,

³ Za autora sulfuro-merkuriové teorie je pokládán arabský alchymista Džábir ibn Hajján, latinsky Geber (721-815). Tato teorie přichází s originální myšlenkou, že veškeré látky jsou jen sloučeninami dvou základních principů – síry a rtuti. Chladná rtuť představuje nestálý, měsíční, ženský element, kdežto ohnivá síra teplý, sluneční, mužský element. V závislosti na poměru těchto dvou principů získávají všechny látky své charakteristické vlastnosti.

prchavá, duchovní Rtuť je atributem Ducha Svatého a pevná Sůl jako dílo země je rysem pozemskosti Ježíše Krista. Jedno- duchým důkazem pravdivosti fungování tří principů je hoření dřeva: „co hoří, je Síra, co kouří, je Rtuť, a popel je Sůl“. Mikrokosmos se spojuje s makrokosmem. Nutno podotknout, že opět tyto principy nelze chápat jako samostatné látky či elementy, jedná se spíše o jakési metafory kvalit, spirituální entity směřující materiál k určitým vlastnostem.

Paracelsus se s teorií *tria prima* pouští i na tenký led kosmogeneze. V Biblickém obrazu stvoření stojí: „*Na počátku stvořil Bůh nebe a zemi. Země byla pustá a prázdná a nad propastnou tůní byla tma. Ale nad vodami vznášel se Duch Boží*“. Shodně s gnostickými filosofy tedy považuje za prvotní látku (*prima materia*) vodu, z vody jsou posléze vydělena nebesa a souš. Pokud si pod Rtuť, Sírou a Solí nepředstavujeme konkrétní látky, ale filosofické entity, je analogie více než zřejmá. Samotný proces vydělení z vody není než chemickou separaci – destilací a koagulací. Bůh je



tedy nejvyšším chemikem střežícím veškerá tajemství hmoty. Nicméně, co ta voda, nad kterou se Duch Boží vznášel? Shoduje se tedy Paracelsus s gnostiky, že je tou prapůvodní látkou z níž vše vyšlo? Je voda stará „jako Bůh“, byla stvořena, či nikoliv? Měla by mít pak výsadní postavení mezi živly respektive principy? Jasnou odpověď Paracelsus nedává. Vodu, či propast, nad kterou se vznášel Duch Boží, označí Paracelsus pojmem *mysterium magnum*, ze kterého vychází ultima materia, voda taková, jak ji známe. Mysterium v Paracelsovském pojetí

znamená místo tvoření, metaforický počátek, vejce, ze kterého se věc vylíhne. Stejně jako je mléko mysterium sýra, sýr mysterium červů, tak je mysterium magnum „*jedinou matkou*“ a „*divuplným počátkem*“, ze kterého úžasnou alchymickou separací povstává svět. „*Když bylo mysterium magnum ve své esenci a božské podstatě plné nejvyšší věčnosti, začala na počátku veškerého stvoření separatio.*“ Paracelsus, který se vždy pyšnil lidovostí a srozumitelností svého učení, zabředl v hlubinách metafor a metafyzického symbolismu.

V čem tedy spočívá Paracelsův přínos alchymii a renesanční vědě? Především je to důraz na používání osvědčených metod ověřených buď tradicí, nebo experimentem. Pro svůj zarputilý odpor ke klasickým autoritám středověkého lékařství otevřel renesanční medicíně cestu k novým a mnohdy účinějším léčebným postupům. Pro alchymii zavedl nové pojmy a zavedl několik nových teorií. K jeho odkazu se dnes hlásí alternativní medicína a homeopatie, přestože je jeho učení stejně tak zmatené, jako

zanesené středověkými bludy a pověrami. Za jeho největší zásluhu lze pokládat hledání a nacházení souvislostí mezi alchymii a medicínou v nejisté době zmítané náboženskými reformami, ale přes všechny zásluhu těžko můžeme Paracelsa označit jako vědce, ale spíše jako mystika.

Použité zdroje, doporučená literatura:

BALL, PHILIP: *Ďáblův doktor, Paracelsus a svět renesanční magie a vědy*, Nakladatelství Academia, Praha 2009

KARPENKO VLADIMÍR: *Alchymie, dcera omylu*, Práce 1988

Paracelsus: *Filosofie okultní*, Trigon 1990

STRATHERN PAUL: *Mendělejevův sen, Putování po stopách prvků*, BB/art 2005

RIPPE, OLAF: *Paracelsovo lékařství: filosofie, astrologie, alchymie, léčebné postupy*, Volvox Globator, Praha 2004

JUNG, CARL GUSTAV: *Paracelsica, Dvě studie o renesančním mysliteli a lékaři*, Vyšehrad 2002

Kůstka sv. Martina

Zápis ze hry VENDETTA

Karel „Charles“ Černín

Zápis z hraní RPG hry *VENDETTA* vytvořené Ectheliony pro RPG Kuchyni. Hra nemá žádného Vypravěče a umožňuje hráčům simulovat politické boje mezi šlechtickými či měšťanskými rody a duchovenstvem v jednom z mnoha renesančních italských měst. Hráli lidi z tarijského týmu na jaře 2009.

Kurzívou je popsána fikce. Normální písmo popisuje použití herních mechanismů.

Představení účinkujících

Rod Ferrara

Rod Ferrara byl odjakživa proslavený krutostí. Mohutný a děsivý signore Alessandro ovšem své předky překonává. O co pomaleji chápe, o to rychleji jedná. V celém městě se dodnes mluví o tom, že svého staršího syna ubil v záchватu zuřivosti k smrti. Bůh ho ovšem potrestal, protože jeho dědicem se tak nestane nikdo jiný než zhýralý mladší syn Vittore. Se zbabělostí tohoto mládence si nedokázal dosud poradit ani Ferrarův pobočník, Mario Angelini.

Alessandro Ferrara, Věž 3, Růže 1, Přítel 2, rodový rys: krutost, osobní rysy: prchlivost, mohutný, pomalu chápe; syn Vittore, Růže 5, rys zbabělost; pobočník Mario Angelini, Věž 5, rys věrnost; zápeští kůstka sv. Martina, moc 2.

Dluh a křivda: *Obchodník Marianni posečkal nedávno Ferrarům s placením dluhu, protože jejich loď se zdržela na moři. Navíc je Ferrara Mariannimu vděčný, že jej upozornil na skandální chování kardinála Peruzziho. Tuto osobu nebudou Ferrarové jako horliví katolíci v čele církve dlouho tolerovat.*

Rod Marianni

Loďáře Lorenza Marianniego zná ve městě každý. Na první pohled je to jen vlídný a usměvavý tlustoch. Při obchodním jednání ovšem dokáže být neodbytný a jestliže dojde k hádce, urážky po něm stékají jako déšť po okenní tabulce. Pokud někdy pokazíte Mariannimu obchod, je možné, že vaše jméno předá svému tesařskému mistrovi Morellimu. Z toho, že vás pak na ulici ztloukli opilí dělníci z doků, můžete jen těžko vinit dobromyslného Marianniego. Jedinou slabinou vlivného patricie zůstávají jeho děti. Floutek Gianni tráví víc času v hostincích než v rodinném podniku a Lucrecia se narodila zohyzděná v obličeji, takže byl otec rád, že ji mohl uklidit do kláštera při chrámu San Giovanni.

Lorenzo Marianni, Věž 1, Růže 3, Přítel 2, rodový rys: klientelismus, osobní rysy: dobráký vzhled, vytrvalec, neurazitelný; mistr Morelli, (Věž 3), rys nenápadný střízlík; syn Gianni, (Přítel 3), rys floutek; dcera Lucrecia, (Růže 4), rys šikovný jazýček.

Dluh a křivda: *Kardinálovi Peruzzimu je Marianni vděčný, že přijal Lucreciu do kláštera za rozumně vysoký dar a dokonce z ní udělal pomocnici abatyše.*

Pomluvil sice kardinála před signorem Alessandrem, ale tím sledoval spíše zničení Ferrarů, které chce věhnat do smrtícího sporu s církví. Nemůže totiž Alessandrovi zapomenout opilecké žvaněním na plese o tom, že nikomu, kdo nemá modrou krev, nelze věřit. Zničil tím už předjednanou dodávku lodí pro Prince.

Kardinál Peruzzi

Postavení monsignora Archibalda Peruzzziho v církvi je více než pevné a jeho kardinálský prsten (rekvizita 2) má ve městě váhu. Svým autoritativním vystupováním si zjednává úctu a svou tvrdohlavostí a neústupnosti ji udržuje. Opakovaně zdůrazňuje svým podřízeným, že pokud jím snad některé postupy církve v tomto městě připadají intrikánské, není to jeho vina. Účel světí prostředky a v moři plném žraloků nelze přežít jako treska. Zatímco jeho sekretář fráter Fabricio tuto krutou pravdu chápe, zpovědník Antonio Donati mnohdy zvedá oči v sloup a cituje v odpověď dlouhé pasáže ze své podtrhané bible.

Archibaldo Peruzzi, Věž 2, Růže 1, Přítel 3, rodový rys: intriky, osobní rysy: silná pozice v církvi, autorita, tvrdohlavost; fráter Fabricio, Věž 6, rys: vzbuzuje strach; zpovědník Donati, Růže 3, rys: informovanost; kardinálský prsten, moc 2.

Dluh a křivda: Kardinál se cítí zavázán rodu Ferrara, který před tím, než vzájemné vztahy ochladly, mnohokrát ve jménu církve nezíštně zasahoval hrubovou silou. Kardinál přitom dobře ví, kdo jej pomluvil před Alessandro Ferrarou, a brzy si hodlá došlápnot na loďaře Mariannihho.

Příběh

V prvním kole se dostal do nemilosti Prince rod Ferrara.

Chodbami palazza di Ferraro se nesl řev a tříštění rozbíjených židlí. Strážní se krčili a dívali se na sebe pohledem plným obav. Všichni cítili, že jejich pánovi domácí vězení nesvědčí...

První na tahu byl loďař Marianni. Rozhodl se vyvolat scénu Věže proti Vittore Ferrarovi u Teatro Mondo. Cílem bylo zastrašit jej a získat jeho vděčnost tím, že jej „zachrání“ před muži mistra Morelliho.

Vittore Ferrara vyšel z divadla zadním vchodem a dopínal si knoflíčky hale-ny. Na rukou cítil parfém mladé herečky, ale věděl, že jemný deštík jej brzy smyje. Chtěl nasadit na hlavu kápi, když vtom se zpoza rohu vynořila trojice přístavních dělníků.

„Do koho, kurva, deš?“ zahájil jeden z nich nezávazně konverzaci.

Vittore se překvapeně nadechl a chtěl se hájit, ale to už jej dva muži vzali mezi sebe a třetí mu bez váhání zarazil pěst hluboko do břicha. Když se Vittore naroval a snažil se nezvracet, zahlédl za násilníkem rychlý pohyb a vzápětí mu obličeji skropila krev z proříznutého hrdla. Mezi útočníky vpadel jako jestřáb otcův pobočník Mario Angellini. Jeden z mužů Vittoreho pustil a ohnal se po Mariovi rukou ozbrojenou masivním boxerem se dvěma ocelovými trny (rekvizita 3).

V tuto chvíli hráč Mariannihho popsal, jak se tlustý obchodník žene k bitce, aby ji zastavil. Hodili jsme si a Marianni prohrál.

Angellini nevybírávě srazil útočníka k zemi košem svého rapíru.

„Okamžitě toho nechte,“ vykřikl - trochu zbytečně - přibíhající Lorenzo Marianni, jehož dvě brady se rozrušeně chvěly. Dva muži už se váleli v kalužích a třetí utíkal deštěm pryč.

„Hlídej si svoje psy, Marianni,“ ucedil Angellini mezi zuby a vlekl spěšně mladého Vittoreho ulicí do bezpečí krčmy.

Druhá scéna byla Růže a vyvolal ji kardinál Peruzzi, který se pokusil přivést do lůna církve nevěstku Luciu (Růže 2, rys: lehká děva) pro pozdější využití. Scéna se odehrála na nebodované lokaci, v jednom z menších kostelů ve městě.

Dívka vešla do chrámu, plaše se rozhlédla a zamířila ke zpovědnici.

„Otče,“ zašeptala spěšně do okénka, „kdy se stává člověk člověkem?“

„To je těžká otázka, dcero,“ zadrmolil zaskočený zpovědník Donati a začal bezradně listovat Svatou knihu plnou záložek a poznámek na okrajích (rekvizita 2).

„Dobrá, tak od které chvíle už je vražda vraždou?“ nenechala jej domluvit dívka.

„Až od narození, dcero,“ vyhrkl kněz a sbíral ze země vypadlou záložku.

„Děkuji vám. Ani nevíte, jak se mi ulevilo,“ zašeptala dívka radostně a vyběhla ze zpovědnice ven.

„Dcero, počkej,“ zvolal v záchravu hrůzy zpovědník a spěchal za ní k východu z kostela.

Tady jsme si hodili a Peruzzi vyhrál.

Kněz dívku zadržel a otočil ji k sobě.

„Pomyslela jsi ale na to, dcero, že i kdyby tvoje duše zůstala bez poskvrny, duše toho maličkého přijde do pekla?“ zeptal se.

Dívka na něj chvíli hleděla a radostný výraz z jejího obličeje se vytrácel. Pak se zhroutila zpovědníkovi k nohám a rozplakala se.

Hráč Ferrara byl poslední na řadě a sáhl ve své scéně k poněkud neobvyklém kroku, kdy se pokusil pouze pomocí zápěstní kůstky sv. Martina získat na svou stranu neutrální postavu Gerarda (Přítel 2, rys: neschopný) na nebodované lokaci – lodi Ferrarů, která se zdržela na moři. Není to úplně v souladu s pravidly, ale přišlo nám to nápadité, tak to nikdo nerozporoval.

Správce Gerardo se krčil v podpalubí a třásl se. Nad jeho hlavou probíhala vzpoura.

Když se halas na palubě trochu uklidnil a bylo možno na chvíli zaslechnout hlas kapitána, Gerardo posbíral odvahu, sáhl po vyrezávané truhlicce ležící na prýčně a vydal se nahoru. Tam stanul tváří v tvář rozlícené posádce.

„Je to jeho vina, že je bezvětří,“ křičel potetovaný chlap s cínovým kroužkem v uchu. „Bůh ví, co v té truhlicce veze za čertovinu.“

„Tato relikie,“ vykřikl Gerardo nejistým, vysokým hlasem, „je v rodu Ferrara předávána z generace na generaci. A já vám říkám, že než udeří poledne, tak svatý Martin, jehož kůstka je uložena v této truhlicce, přivolá do placet vítr.“

Hod určil, že Ferrara prohrál.

„Je poledne!“ vykřikl potetovanec zuřivě. Vzduch se ani nehnul. Námořníci se tlačili všude kolem Gerarda a ten se tiskl k zábradlí. Nikdo nedokázal říct, kde se mezi mužstvem vzala pistole, ale náhle zazněla rána a Gerardo se s prostřelenou hrudí zhroutil do vln.

Scéna byla dosti živelná, proto její průběh i výsledek byl z hlediska pravidel nestandardní. Teoreticky měla zůstat ve hře rekvízita Ferrarů i neutrální postava Gerarda. Dohodli jsme se, že relikvii sv. Martina loď v pořádku přiveze. Pokud bude mít někdo zájem o Gerarda, může ho nechat zachránit nebo jej nahradit některým jeho příbuzným o stejně bodové hodnotě.

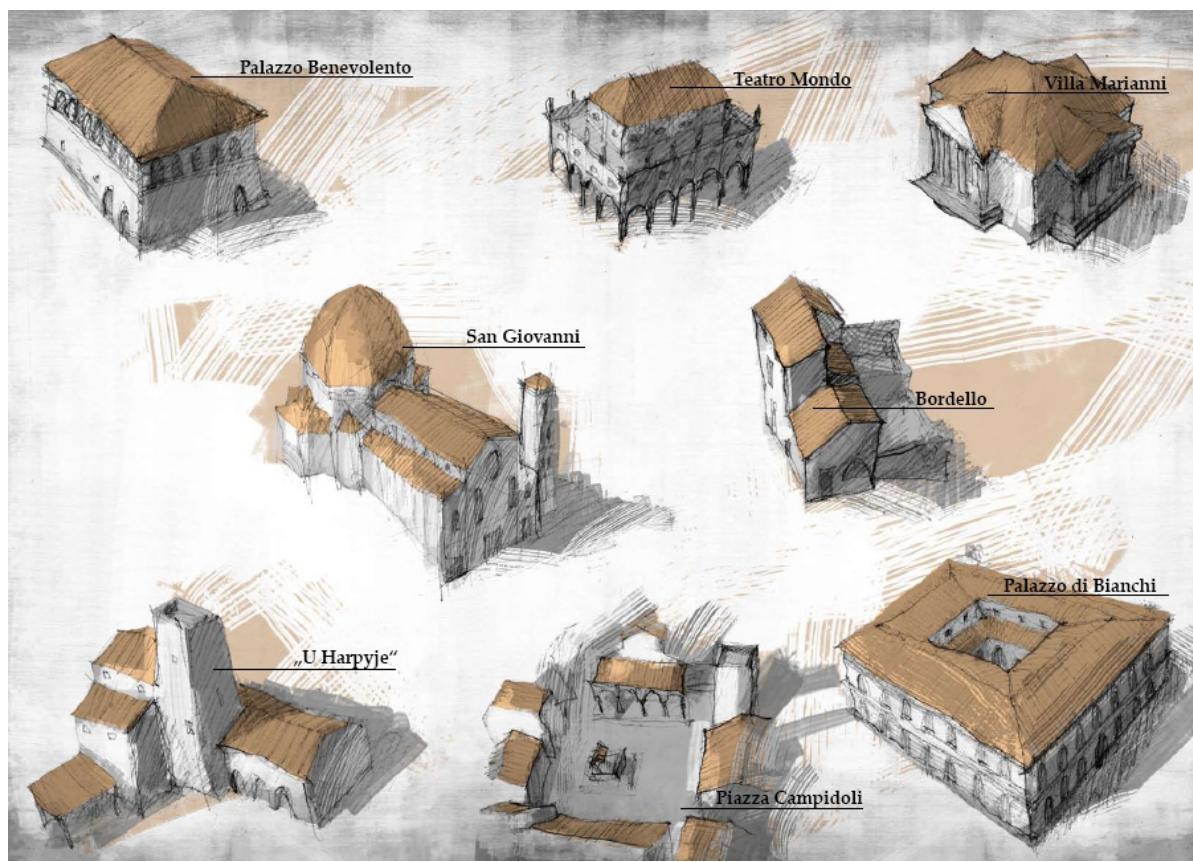
V druhém kole dopadla Princova nemilost na kardinála Peruzziho. Všichni souhlasili, že u hlavy církve nepřichází vězení v úvahu, a tak jsme našli jinou variantu.

Kardinál Peruzzi přecházel sem a tam po setmělé a téměř prázdné Princově audienční síni a užíral se. Když na dlaždice dopadl proužek světla z otevřených dveří, s nadějí vzhlédl.

„Na přijetí dosud čeká kardinál Peruzzi a dva sedláci se svým sporem o pozemky,“ hlásil komorník škrobeně někomu za svými zády.

„Ať jdou ti sedláci dál,“ ozvalo se zevnitř.

Na tahu byl Marianni, který zvolil scénu Růže. Rozhodl se využít dluhu Ferrarů a ukrást s pomocí mladého Vittoreho a své dcery Lucrecie kardinálův prsten na bodované lokaci – v klášteře při kostele San Giovanni.



Fráter Fabricio seděl v nejvyšším patře refektáře a zapisoval na voskovou tabulkou úhledné sloupce číslic. Přes zažlutlé sklo v okně dopadalo do pracovny měkké odpolední světlo. Kardinálův osobní zpovědník Donati stál u stolu a trpělivě čekal, k jakému výsledku fráter dospěje, když dovnitř vpadl rozesmátý Lorenzo Marianni.

„Frátere, potřebuji s vámi okamžitě mluvit.“

„Prosím,“ řekl Fabricio a nezúčastněně vzhlédl od tabulky k tlustému obchodníkovi.

„Mám tomu rozumět tak,“ protáhl úlisně Marianni, „že budeme zde před panem Donatim probírat obchodní záležitosti? Myslím veškeré naše obchodní záležitosti, včetně těch, které máme dobrý důvod označovat za důvěrné?“

„O co vám jede, Marianni? Nevidím důvod, proč bych tady jako kardinálův důvěrník nemohl zůstat,“ ohradil se Donati a stanul čelem proti Mariannimu. Zdálo se, jako by vycítil léčku. (Peruzziho rodový rys: intrikánství)

Tady se nám scéna dostala do mrtvého bodu a hráč Ferrarů cítil, že by měl nějak zasáhnout.

Podlahou náhle otřásl slabý výbuch, k němuž došlo někde v přízemí kláštera. Fabricio s Donatim na sebe zaskočeně pohlédl a Donati se rozběhl ke dveřím.

„Mohl byste laskavě opustit mou pracovnu?“ otázal se důrazně Fabricio. „Se svou záležitostí můžete přijít později.“

Ačkoliv chodbami kláštera se ozývaly výkřiky, pečlivý Fabricio zamkl dveře místnosti na dva západy předtím, než se vydal zjišťovat příčinu výbuchu a způsobené škody (Peruzzi: 1 bod moci).

Vittore Ferrara, který se vynořil ze stínů brzy na to, se však přitočil ke dveřím, a zatímco jednou rukou na ně důrazně několikrát zaklepal, druhou vskrytu zastrčil do zámku kopii klíče, kterou pro Mariannihu pořídil za určitou protisužbu správce klášterní budovy (Mariannihu rodový rys: klientelismus). Kardinálův

prsten byl v horním šuplíku nalevo, přesně jak prozradil Lucrecii ve slabé chvilce fráterův mladý sekretář.

O dvě patra níže se fráter Fabricio uprostřed zmatku náhle zarazil a s hrůzou si uvědomil, že zásuvka s kardinálským prstenem zůstala odemčená. Otec Archibaldo si jej nevzal na audienci k Princi, protože soudil, že odznak vysokého úřadu by mohl prohloubit nelibost vládce města vůči němu. A Fabriciovi byla svěřena výsada jeho opatrování.

Fráter se vrhl nahoru po schodech, ale v ústrety mu již kvačil vyděšený mnich.

„Tudy ne, otče Fabricio. Strop se trhá!“

A jakoby na potvrzení jeho slov dopadly na schody dva kameny a roztríštily se na několik úštěpků (Marianni: 1 bod moci).

Hodili jsme každý dvěma kostkami a dopadlo to lépe pro Mariannihu.

„Vittore,“ sykl Alessandro Ferrara úsečně a natáhl ruku v rukavici. Jeho syn do ní vložil kardinálský prsten.

Obrovská postava starého Ferrara se otočila k Mariannimu. Ten spokojeně přepočítával peníze, které mu Ferrarové, sice se zpožděním, ale přece jen vrátily.

„Tady ho máš,“ pronesl Ferrara zachmuřeně. „Jsme vyrovnáni.“

Další scéna patřila kardinálovi Peruzzimu a šlo o scénu Věže. Peruzzi se v ní pokusil zastrašit a získat na svou stranu samotného Princova důvěrníka a rádce

Alberta Cassiniho (Přítel 10, rys: loajální). Šlo o nebodovanou lokaci – Princovo sídlo.

Fabriciovo vzrušené šeptání se rozléhalo potemnělou audienční síní s tichou ozvěnou. Kardinálův výraz se postupně měnil od zděšení, přes nevěřícnost až po vztek. Nakonec se napříamil, nadechl se nosními dírkami, popadl frátera za rukáv a vlekl ho ke dveřím vstupní kanceláře.

Alberto Cassini, který seděl uvnitř, vzhlédl od svých lejster, ale nevstal.

„Je mi líto, ale stále ještě jste nepřišel na řadu, ctihodnosti,“ pronesl nezúčastněným tónem. „Princ dosud ...“

„Vím,“ odsek kardinál. „Řeší selské spory. Okamžitě mně k němu uvedte, Cassini. Právě jsem dostal zprávu, že někdo poškodil klášter San Giovanni a odčizil můj prsten.“

„To je mi líto, ale mám příkaz...“

„Okamžitě!“ zařval Peruzzi. „Rozumíte tomu slovu? Uvědomte si už konečně, že stojíte před nejvyšším představitelem duchovní moci v okruhu desítek mil? Mám vám snad připomenout, že jsem též hlavou Svaté Inkvizice?“ (Peruzziho osobní rys: pozice v církvi)

Tady jsme si hodili a skončilo to remízou. Teprve na druhý hod bylo jasné, že Peruzzi dokonce i se dvěma kostkami prohrál.

Teprve ted' se starý Cassini důstojně zvedl ze své židle. Rty se mu chvěly, ale hlas měl pevný.

„Už nikdy se mnou nebudeš mluvit tímto tónem. Nikdy. Rozuměl jste, doufám, tomu slovu. A teď odejděte.“

Poslední odehraná scéna vznikla náhodou. Hráč Peruzziho šermoval v rámci nějakého fóru prázdnou sklenicí od vína, ve které zbyla poslední kapka. Ta dopadla na tvář hráče Ferrara. Oba se rozhodli udělat z toho scénu. Ferrara totiž zjistil, že má dostatečnou bodovou převahu na bourání Peruzziho věže. Bylo to na bodované lokaci Palazzo di Bianchi.

Ples byl v plném proudu. Neutrální půda rodového sídla Bianchiů vyvolávala falešný dojem bezpečí, a tak i kardinál Peruzzi pil více, než by se na opatrného služebníka Božího slušelo. Když ale jeho víno skropilo nedopatřením krk a tvář starého Ferrary, byl pocit bezpečí rázem ten tam. V jediné chvíli se před jeho tváří chvěl hrot rapíru. (Ferrarův osobní rys: prchlivost) Vzápětí tasil též Ferrarův pobočník Angellini a začal si ovíjet plášt' kolem levé ruky. Situace hrozila nekontrolovaně vybuchnout.

„Zadržte, chcete snad zahubit svého pastýře?“ vykřikl fráter Fabricio a vrhl se statečně před kardinála. Peruzzi si pomyslel, že tomu muži bude třeba zvýšit plat.

„Copak takhle se chová duchovní?“ zasípal Ferrara na celý sál s otřel si víno z obličeje. „Ozírat se, tahat se s děvkama, dokonce s herečkama? Hovado je to! Sem se podívejte. Tady v té truhličce je zálepští kůstka svatého Martina, kterou nás rod opatruje po generace. Na čí straně myslíte, že je Bůh?“

Do sálu ale v tu chvíli vpadly stráže paláce di Bianchi a prodíraly se davem k místu sporu (Peruzzi: 1 bod moci).

„Sem, ke mně!“ zvolal kardinál. Pootevřeným oknem vnikl do sálu závan chladného večerního vzduchu a rozevlál jeho nachové roucho, odznak vysokého církevního úřadu. A stráže okamžitě věděly, která z obou svářících se stran vyžaduje jejich ochranu. (Peruzziho osobní rys: autorita)

„Neopovažujte se mně zastavit,“ procedil vztekle mezi zuby obrovský Ferrara a sevřel rukojet' rapíru, až mu klouby zbělely. „Mario,“ zavelel, „vezmi nejdřív přes krk toho jeho pisálka. A nespěchej. Ať se pan kardinál hezky podívá, co ho čeká.“

Mario Angellini vykročil pomalu k Fabriciovi. (Ferrarův rodový rys: krutost)

V tuto chvíli se hráč Marianniho rozhodl mírně zvýšit Peruzziho šance a splatit tak svůj dluh vůči němu.

„Pánové a dámy,“ rozhodil rukama Lorenzo Marianni a vystoupil z davu. Dával si ovšem dobrý pozor, aby se držel v dostatečné vzdálenosti od zbraní. Mezi přítomnými to již vřelo.

„Slyšíme tu signora Ferraru mluvit velmi hanebně o našem dobrém panu kardinálovi. Má na to ale právo? Vždyť nedávno podvodně ukradl jeho prsten. Pohledte sem, zde je důkaz. Musel jsem jej od Ferrarů za nemalý peníz vykoupit!“

Nikdo neměl nic dalšího a tak rozhodl hod. Ferrara zvítězil a uboural dvě patra Peruzziho věže.

Jedině přítomnost Bianchiho stráží zabránila všeobecné bitce a vraždění. Frátera Fabricia však odvedli s probodenou paží a kardinála museli odnést.

V tom zmatku jej do hlavy mohl udeřit kdokoliv. Povídalo se však, že to udělal jeden mladý chlapec v Bianchiho barvách, který na bohoslužbách vždy nábožně naslouchal Peruzziho kázáním a nedokázal mu odpustit zejména ty herečky.

V tuto chvíli jsme museli zahájit jiný, několikahodinový program a k Vendettě už jsme se nevrátili. Podávám tedy alespoň tuto podrobnou zprávu. Jak vidno, mě osobně atmosféra zcela pohltila. Líbilo se mi hlavně to, že systém vede hráče k tomu, aby vraceli do děje dřívější motivy a postavy v nových obměnách a souvislostech. Tím se ze sledu scén opravdu stává příběh. Bylo mi proto líto nechat jej zmizet v propadlišti renesančních dějin. Snad pobavil i vás.



PROMO napsal Karel „Charles“ Černín

Modul pro Střepy snů: Sen! Na doživotí...

Trestanecká planeta se zdánlivě idylickým jménem Sen nabízí drsné prostředí vzdálené budoucnosti pro hru Střepy snů. Sen patří mezi první české sci-fi světy pro RPG vůbec a zaplňuje tak určitou mezera na trhu. I když o trhu se v tomto případě dá hovořit jen symbolicky, protože materiál je ke stažení zdarma na oficiálních stránkách STŘEPŮ SNŮ.

Prostředí samo není nikterak originální. Je založeno na třech základních motivech:

- vězení,
- planeta zničená válkou a staré bitevní stroje,
- hmyzovití mimozemšťané.

Každý jednotlivý motiv lze nalézt v řadě jiných sci-fi děl, zde jsou jen vhodně spojované a namíchané do temného a depresivního koktejlu. Atmosféru doplňuje téma vysávání lidských snů mimozemšťany, které vychází z herní příručky STŘEPŮ SNŮ.

Jaké důvody by vás z mého pohledu, tedy z pohledu autora, mohly přivést k hraní v prostředí Snu?

Především je to maximální podpora hráčů i Vypravěče. V žánru fantasy mám na svědomí rozšiřující moduly k světu *Taria*. Ty bývají kladně hodnoceny hlavně kvůli množství inspirace pro dobroružství, které poskytují. Všechno to, co jsem si zvykl dávat do *Tarie*, jsem vložil

i do materiálu *Sen! Na doživotí...*. Součástí popisu prostředí je tedy nejen celá řada konceptů postav, které si můžete zahrát, ale i konkrétní návrhy Rolí, Hodnot a Šramů typických právě pro *Sen*. Vypravěčům nabízí návrhy témat pro hru, nápady na zápletky (ve STŘEPECH SNŮ označované jako motivy), a dokoncě i příklady konkrétních konfliktů a sázeck do nich. Materiál tak stačí jednou pročíst a je rovnou možné začít hrát.

Druhým důvodem může být hutná atmosféra. Snažil jsem se ji podpořit útržky příběhů, které otevírají každou kapitolu, a jsou poměrně syrové. Přispívají k ní také výborné ilustrace Honzy Pospíšila alias Merlkira, s nímž byla pro mě radost spolupracovat.

Třetím zdrojem motivace, proč se pokusit na Snu nějaký čas žít a přežít, je otevřenost. Několik zkušeností s hraním STŘEPŮ SNŮ už mám – dokonce jsem měl to štěstí, že jednu hru pro mě vedl přímo Matouš Ježek alias Erric jako jejich autor. Troufám si říct, že už se mi podařilo proniknout k tomu, v čem je tahle hra jiná a jak moc otevřené je potřeba



**Sen! Na doživotí...
(prostředí pro Střepy snů)**

Karel Černín, 2010

- Moduly pro Střepy snů – ofic. stránka

nechávat motivy, aby měli hráči dost prostoru k dotváření hry svými představami, nápady i okamžitou improvizací.

Výhodou Snu v tomto ohledu je to, že čtenáři nevnucuje žádná vysvětlení ani nezměnitelné pravdy. Mezi jinými se to týká otázky, odkud se vzali hmyzáci a proč a jak vysávají ze spících lidí jejich sny. Možnosti jsou naznačeny, ale jen na úrovni legend či hypotéz, z nichž žádná se nemusí ukázat jako pravdivá. Planetu Sen si tak každá herní skupina může přizpůsobit svému obrazu a svému oblíbenému sci-fi stylu (ať už půjde o odnož spíše vědecky zaměřenou, více hororovou apod.).

Konečně posledním důvodem, proč hraní na Snu vyzkoušet, je to, že i podle Erricova vyjádření se v tomhle materiálu podařilo rozvinout STŘEPY SNŮ novým směrem a dát jim další rozměr. Jde hlavně o možnost zahrát si takzvané Zvrácené hodnoty a Zvrácené šrámy. Ty zvýrazňují v příbězích nenormálnost trestaneckého prostředí, kde platí právo silnějšího, morálku i společenské konvence nikdo nerespektuje a ti, kteří v sobě mají alespoň

nějaké zbytky cti, tady musí pro své sny krvácat více než kde jinde. Herní mechaniky tak přímo podtrhují atmosféru prostředí a vyznění příběhu a zvýrazňují mezilidské konflikty, ke kterým v takových podmínkách nutně dochází.

Budu rád, pokud někdo časem napíše na *Sen! Na doživotí...* pro Drakkar i nějakou objektivní recenzi či hodnocení. Prozatím jej představuji alespoň z pozice autora a snažím se ukázat, v čem vidím jeho přínos pro RPG komunitu a možné silné stránky. A snad nemusím zdůrazňovat, že jako starého praktika mě ještě víc než jakékoli recenze potěší, bude-li se *Sen! Na doživotí...* prostě hrát.

Pro ty, kteří si Sen oblíbí, dodávám, že ještě letos vyjde knižně povídka s názvem Labutí ozvěny, která se právě zde odehrává. Bude součástí povídkového sborníku z různých českých RPG světů, kterou chystá k vydání pod názvem Hry s příběhem nakladatelství Zoner Press ve své edici *Fantazje*. Více o tomto projektu snad budu moci prozradit již v příštím čísle Drakkaru.



RECENZE napsal Petr „Pieta“ Jonák

Anima Prime

Kdybyste si někdy chtěli zahrát hru, která bude plná klišé z anime seriálů, nebo ze série Final Fantasy, ve které se postavy s nepřítelem chvíli jen tak sekají, než začnou odhalovat svoje drsnější schopnosti; ve kterých čím více ninjů, tím jsou slabší; a u silných nepřátel není klíčem k vítězství mít silnou postavu, ale najít nepřítelovu slabinu a dokázat ji využít; tedy kdybyste si chtěli zahrát takovou hru, a navíc v systému, který má docela jednoduchá pravidla, určitě by vás měla zajímat [ANIMA PRIME](#).

Ovšem hned je třeba zmínit, že když říkám jednoduchá pravidla, myslím tím jednoduchá na používání, ne nutně jednoduchá na naučení. Tenhle systém totiž má řadu zvláštností, na které si hráč musí zvyknout. Ovšem když si zvykne, tak zjistí, že to celé velmi dobře funguje, a pokud se vyzná v pravidlech žánru, pak to zvykání nebude nijak traumatické, protože hra zcela otevřeně říká, který postup simuluje které klišé.

Jak zhruba vypadá boj? Postava provádí různé manévry, vyměňuje si pokusné útoky s nepřítelem, možná odstraní několik bezjemenných ninjů nebo ohrozí pojmenovaného protivníka, pokouší se získat výhodu nebo nějak změnit podmínky bojiště. Nic zásadního ale manévrovem nedosáhne, je to hlavně příprava – příprava na velký úder, který je natolik zásadní, že může rozhodnout, nebo na použití nějaké zvláštní schopnosti, nebo dokonce na velký úder posílený zvláštní schopností. Místo přímého útoku se ale také může pokusit dosáhnout nějakého zvláštního cíle – třeba zničit chladící supertanku, aby jeho megakanón nemohl střílet tak často, nebo připravit

nepřátelskou jednotku o velitele, aby se hůře organizovali, nebo na nejlepšího šermíře na světě shodit lustr, protože takový útok on nečeká.

V každém kole máte na výběr: můžete buď manévrovat a tím získávat kostky pro útok nebo zvláštní schopnost, útočit na nepřítele, pokoušet se splnit nějaký cíl, používat samostatné zvláštní schopnosti nebo odpočívat, abyste měli energii na manévrování. Dohromady to pak tvoří velmi živý cyklus, ve kterém se kostky přelévají tam a zpátky mezi jednotlivými zásobami, postavy střídají jednotlivé akce, zvláštní schopnosti to celé upravují, dávají výjimky, pomáhají nebo škodí. Některé překážky je lépe řešit samostatně za každou postavu, jiné společně, některé nepřátele je nejlepší přímo přeprat, jiní jsou hodně nebezpeční, dokud je postavy neoslabil, a další jsou neporazitelní, dokud postavy neodhalí jejich slabiny.

Systém jako celek vede k velmi pestrému bojům, plným různých zvratů, vedlejších úkolů a rozhodnutí. Postavy navíc mají kromě aktivních zvláštních schopností na výběr i mezi řadou pasivních,

BERENGAD GAMES

FANTASY
STORY
GAME

CHRISTIAN GRIFFEN

Anima Prime, verze beta 1.2

Christian Griffen, 2009

- Berengad Games

které zvýhodňují určité postupy a styly – taktik například vyniká při společných akcích, postava s výdrží má více energie na manévry.

Další možnosti přidávají postavám artefaktové zbraně, které mají řadu specialit, ale je možné o ně uprostřed boje přijít, když vám je někdo vyrazí z ruky; přivolávání pomocníků, které by se krásně dalo použít i na hraní ve stylu Power Rangers nebo Garo; předměty pro jednorázové použití, od léčivých po útočné;

a samozřejmě i nepřátelé, kteří se často řídí stejnými pravidly, jako postavy, a často mají svá vlastní. Všechna pravidla, všechny speciality a výjimky jsou jednoduché a jasně formulované, jejich interakce zřejmé – což je docela slušný výkon u hry s takovými možnostmi a variantami.

Právě kvůli řadě možností není lehké hned poznat, jak se celý systém bude chovat v praxi, ale funguje velmi dobře.

„Všechna pravidla, všechny speciality a výjimky jsou jednoduché a jasně formulované, jejich interakce zřejmé.“

Podobně jako WUSHU dává hráčům možnost popisovat velkou část toho, co se na bojiště děje, ale narodí od něj má výrazně taktičtější pravidla, ve kterých různé volby mají své pravidlové dopady. Přesouvání kostek mezi jednotlivými vlastnostmi během boje potom znamená, že nikdo nebude mockrát opakovat jednu akci, že se děj neustále posouvá dopředu, že jsou boje pestré a zajímavé.

ANIMA PRIME nemá žádný systém pro konflikty kromě bojů – pokud nejde o spor více postav, je na hráči každé postavy, co se jí podaří a jak,

hra doslova říká, že jediné, co chce řešit, jsou boje mezi postavami. Tohle, více než co jiného, hře dává klasickou strukturu Final Fantasy, kde se střídají příběhová videa a hráčem ovládané boje. To ovšem neznamená, že by takové scény byly nadbytečné nebo systémově nezajímavé, ani že by hráči nerohodovali o tom, co se v nich stane. Spiše jsou míněny jako prostor pro lepší vykreslení vztahů mezi postavami, ve kterém není

třeba se zatěžovat systémem. Je hlavně na hráčích, kam takové scény povedou, jestli po nich bude jiná příběhová scéna, nebo boj. A navíc jsou to scény odpovídají, během nichž se postavy léčí, odpovídají a systémově se připravují na další boj.

Tolik základ systému, i když by se ještě dalo hodnou chvíli pokračovat a mluvit o různých detailech a vychytávkách, jako systémově podchycených povaha (vztek: získáš kostky navíc, když na tebe někdo útočí; pomsta: získáš mnoho kostek navíc, když tě někdo definitivně porazí) nebo o obrovské spoustě doprovodných textů a návodů.

ANIMA PRIME je hra pro ty, kteří si ve hrách rádi sami a barvitě popíšou, co jejich postava dělá, ale zároveň nechtějí, aby se celá hra odehrávala jen v popisech, potřebují se i takticky rozhodovat. ANIMA PRIME to navíc zvládá elegantně, rychle a bez nadměrně složitých pravidel, je to hra, která ví, že jejím hráčům jde hlavně o zajímavé boje, pomáhá a nepřekáží. navěky.

Vaše minirecenze v Drakkaru

Rubrika Čerstvě dočteno, v tomto čísle bohužel neobsažená, uvádí krátké recenze na rozmanité RPG hry, které pojí pouze jediná věc: někdo si je právě přečetl a dostal chuť sepsat své postřehy.

Tato rubrika je jakási hozená rukavice pro vás, čtenáře. Rozhodnete-li se ji přijmout a také něco napsat, s velkým potěšením vaše minirecenze vydáme. Stačí vlastně jen málo: až si příště přečtete další RPG hru, shrňte své myšlenky na jednu nebo dvě stránky textu a pošlete nám je.

Budeme se na vás a vaše recenze těšit u příštího čísla.



Deskové hry

DESKOVÉ HRY
napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa Snívajte s nami

Aké schopnosti sú potrebné, aby ste dobre hrali stolovky? Analytické myšenie. Stratégia. Taktika. Logika. Odhadovanie súpera. Pri väčšine hier to stačí. Pri týchto? Ani náhodou.

Stolové hry môžeme deliť do mnohých kategórií – taktické, strategické, vojnové, licitačné, kontrola územia, manažment zdrojov a mnoho iných. Je však jedna kategória, ktorá sa tradičnému „stolovkovému“ duchu vymyká – sú to hry, na ktoré len logika nestačí, kde môžete dokonale pochopiť mechaniku, ale bez predstavivosti (a často aj štipky šialenstva) nezmôžete nič.

Práve o takýchto hrách bude dnes reč. Dve z nich hraničia s rolovým hraním, stále sú však vedené kartami a od hráčov vyžadujú improvizáciu. Tretia vychádza z asociačných psychologických hier. Podľme teda na to:

Aye, Dark Overlord!

Fabrizio Bonifacio a kol., Fantasy Flight Games – Silver Line, 2005

4–10 hráčov, 25 minút

Profil hry na [Boardgamegeek](#)

Tak toto ← ste vy – verní poddaní a prisluhovači hrozného temného pána menom Rigor Mortis → (na obrázku vpravo ho môžete vidieť v dobrej nálade).

Jeho velezlobnosť vyjadriła práve poľutovanie nad faktom, že jeden z jeho verných a dychtivých služobníkov prejavil stupeň inkompétencie spôsobujúci nielen zvýšené vylučovanie žľče Jeho moštróznosti, ale aj superfunkciu jeho adrenálnych žliaz. Pre upokojenie najbúrlivejších žalúdočných štiav Jeho maleficencie je teraz potrebné nájsť pracovníka nesúceho zodpovednosť za tento poľutovaniahodný incident.

Jeden z hráčov hrá za Temného pána. Jeho úlohou je vyvíjať na ostatných hráčov nátlak v podobe kladenia nepríjemných otázok o incidente, ktorý si sám vymyslí.

„Kto z vás neschopných babrákov zavinil, že moja večera je STUDENÁ?“ nemŕtвym pohľadom prejde po trasúcej sa svorke, zastaví sa na koboldovi a s vrzgotom naňho namieri kostený prst. „Ty, syn prašivej suky, do ktorej kožucha si utieram nohy, HOVOR – ale nech to stojí za to!!!“

Ostatní hráči hrajú bandu goblinov, koboldov či inej hávede, ktorá Temnému pánovi slúži. Ich úlohou je očistiť z obvinenia seba a hodíť vinu na niekoho iného.

„Och, Vaša príšernosť, ja za nič nemôžem! Som Vašim najoddanejším služobníkom! Do ohňa by som pre Vás skočil! Keby Vás to potešilo, aj sa zmrzačím! Ale hoci sa snažím sebeviac, nemôžem za to, že ...“

„K veci, ty bl'abotajúci idiot! Nemám náladu na tvoje plky!“ netrpezlivozahrmi Rigor a venuje koboldovi Zdrčujúci pohľad č. 1 (vid' obr. Temného pána na začiatku predstavenia hry).

Hráč Temného pána môže svoje sadistické chúťky uplatňovať aj na hráčoch, ktorí pridľho mlčia, priveľa rozprávajú od veci, alebo ktorých príbeh je



nekonzistentný, či vysvetlenie nepostačujúce. Takého hráča potresce vyložením karty Zdrcujúci pohľad pred hráča, ktorý takto musí zahodiť všetky svoje karty a potiahnuť si nové, jeho kolo naviac okamžite končí. Ak už hráč nejaký zdrcujúci pohľad pred sebou má, udelí mu Temný pán pohľad o úroveň vyšší. Zdrcujúci pohľad sa hrá tiež na hráčov, ktorým sa minuli karty.

Kobold vie, že nesmie prehovoriť, až kým ho Rigor opäť nevyzve, aby sa bránil obvineniu niektorého iného služobníka, alebo kým nebude môcť potopiť niekto- reho iného podriadeného.

„Ty, goblin! Hovor, a vyneschaj lezenie do mojej nemŕtvej zadnice!“

„Ja som len koordinátor pripravovanie Vašej najnechutnejšej večere, ó Najnemilosrdnejší! Nemôžete ma viniť za to, čo na priamy príkaz nespravil jeden z nepodarenej bandy pripravovačov Vásho jedla!“ vymekoce goblin.

Každý hráč má na ruke tri karty dvoch druhov – tri Nápovedy a tri Akcie. Nápovedy hovoria, aký prvak musí hráč zaviesť do rozprávania, pričom sa môže inšpirovať nadpisom,

obrázkom alebo popisom karty. Akcie sa hrajú na posunutie viny alebo na prerušenie hráča, ktorý práve rozpráva. Hráč goblina teraz na vysvetlenie svojej neviny použil kartu „Expendable troop“, taktiež zo začiatku predstavenia hry. Kartu vyložením minul a po skončení svojho kola ju zahodí.

Tu kobold vycítil svoju príležitosť a povýsenecky štekne na goblina: „Hovoríš, ako keby si nestrávil celý čas prípravy pánovej večere počúvaním toho príšerného rachotu → na nádvorí. Len si spomeň!“

Goblin, celý nesvoj a spotený, s hrndlom zovretým, vysvetľuje ďalej. Hráč



kobolda zahral Akciu prerušenia ←, Nápovedu, ktorú musí hráč goblina vniest do svojho rozprávania → a svoje karty patrične okomentoval. Teraz je na goblinovi, aby uspokojivo zapriadol démonicú heavy-metalovú skupinu do odôvodnenia, prečo je nevinný.

„P-p-p-ane, viem, aké máte problémy, keď Váš najssmrdejšie trávenie nedoprevádzza lomoz, lahodiaci Vašim žľcovým žľazám. Preto som si dovolil, z vlastnej iniciatívy, zavolať Peklo – najvychytenejšiu metalovú skupinu deviateho kruhu – zavolať, aby Vám upokojila trávenie a učíkala Vás k najnepokojnejšiemu spánku!“ Goblinov hlas ku koncu pripomínal skôr piskot.

„No, vidíš, ty páchnuca vypelchaná koža? To je služobník!“ so škrípaním zubov – znakom spokojnosti – precedil Rigor. „Hovor ale, ktože je to vinný za moju studenú večeru?“

„Ach, pane, to všetko Ťuťmák – najhlúpejší goblin pod temnotou. Toľko otravoval Vásho ľadového draka, až ho ten odohnal jediným dúchnutím, pri ktorom, pekluradost, zamrazil celú

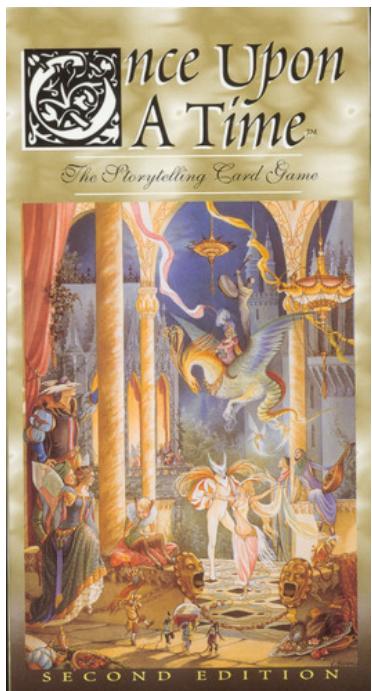


kuchyňu. Nestihli sme už nič urobiť, v tom okamžiku ste ráčili zavolať, aby priniesli večeru.“

Hráč goblina zahral Akciu posunutia viny ← spolu s Nápovedou „Tupý goblin“ →, ktorú zaviedol. Tým úspešne posunul vinu na hráča Ťuťmáka. Za úspešné prenesenie viny si hráč goblina dotiahne Nápovedy do troch. Hráč Ťuťmáka si dotiahne Akcie za to, že naňho bola prenesená vina.

Toľko k ukážke AYE, DARK OVERLORD! Knižka pravidiel obsahuje ešte druhú mutáciu hry, zábava teda nekončí!

Pre inšpiráciu a pobavenie ešte niekoľko kariet z tejto „temnej a zlej“ hry.



Once upon a time

R. Lambert, A. Rilstone, J. Wallis, Atlas Games a iné, 1993

2-6 hráčov, 30 minút

Profil hry na Boardgamegeek

ONCE UPON A TIME je jedna z prvých hier (ak nie úplne prvá), ktoré fungujú ako usmerňovanie voľného rozprávania kartami.

ONCE UPON A TIME obsahuje dve kategórie kariet – „Kde bolo, tam bolo“ karty (alebo rozprávačské karty) a „a tak žili šťastne“ karty (konce príbehu).

Každý hráč si na začiatku hry potiahne dva konce, ku ktorým sa bude snažiť

príbeh zvrtnúť. Ďalej dostane 10 rozprávačských kariet, ktoré mu pomáhajú hovoriť rozprávku, a ktorých sa potrebuje počas hry zbaviť, aby mohol korektne zahrať niektorý zo svojich Koncov.

Posledná informácia pred ukážkou – typy rozprávačských kariet.

Všetky karty sa delia na Postavy, Udalosti, Miesta, Predmety a Aspekty. Dajú sa použiť na rozvíjanie príbehu alebo na ukradnutie rozprávania.

Prerušenia (Interrupt) – špeciálne karty, ktoré sa používajú na ukradnutie rozprávania alebo jeho zabráneniu. Dajú sa však zahrať aj ako bežné karty. Hráč, ktorému bolo rozprávanie ukradnuté, si musí potiahnuť jednu rozprávačskú kartu.

1. Koniec

Na začiatku hry si každý hráč potiahne dve možné ukončenia príbehu. Náhodne som si teda potiahla:

- Pravá láska prelomila kúzla.
- Tak sa premenil/a/o späť do ľudskej podoby.

Koniec môžem zahrať až keď miniem (zakomponujem do príbehu) všetky svoje karty.

2. Priebeh hry

(Príklad nie je zo začiatku hry – kariet je tam predsalen viac, a na demoštráciu stačí aj menší počet.)

Hrou sa doteraz vyzprávala rozprávka o krásnej princeznej Jasmíne a udatnom princovi Velemírovi, ktorým v láske bráni poradca Jasmíninho otca menom Sluchoň.

Na ruke mi ostali karty Princ, Prerušenie na Aspekt/Aspekt Chorý, Záchrana a Chamtivý (Prerušenie sa dá zahrať aj ako štandardná karta).

Môjmu protivníkovi ostali na ruke tri karty – Poklad, Bariéra a Ukrytý. (Jeho karty samozrejme nevidím, o tých viete len vy.)

Na rade v rozprávaní je môj protivník.

Za zmienku stojí aj rozšírenie ONCE UPON A TIME menom *Dark tales*, ktoré prináša temné elementy v podobe rozprávačských kariet ako Duch a koncov,



napr „A tak sa jej podarilo vyhnúť sa trestu, ktorý si zaslúžila“ alebo „A tak žil až do smrti ako bedár.“

„Zlovestný Sluchoň, opäť naslúchajúci za dverami, sa dozvedel o pláne zamilovaného páru. Po západe slnka princeznú uchmatol spod veže Velemírovi pred nosom. Mnoho dní cestovali,

až došli k Sluchoňovmu zámku, kde princeznú zamkol ako jeden zo svojich pokladov do pokladnice, spolu k zlatu, šperkom a drahokamom, ktoré svojimi nečistými činmi nahanolil.“

(zahral kartu Poklad)



„Aby sa nik okrem neho k princeznej ani pokladu nedostal, Sluchoňova prisluhováčka, ježibaba Ohyzdnicia, retiazku s kľúčom očarovala tak, aby bola neviditeľná. Odteraz nik nevidel drobný kus kovu, ktorý jediný mohol osloboodiť princeznú – bol schovaný až naveky.“

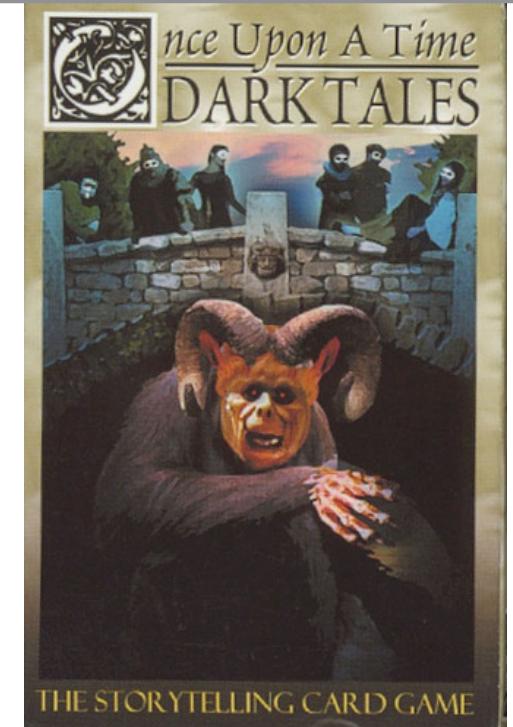
(zahral kartu Ukrytý)

Teraz prišiel čas zahrať Prerušenie – Ukrytý je Aspekt, vykladám teda Prerušenie a kradnem protihráčovi slovo. Ten si, nadávajúc, potiahne kartu a ja pokracujem v rozprávke.

„Nešťastný princ sa šiel smútkom za princeznou utrápiť.“

(hrám kartu Princ)

„Darmo sa vypytoval v zámku, darmo v podhradí, o princeznej nik



THE STORYTELLING CARD GAME

nechyroval. Mnohokrát zašlo a výšlo slnko nad kráľovstvom, princ už prestával dúfať, že princeznú ešte niekedy uvidí...“

Počas môjho rozprávania mi už nik neukradne slovo, a tak sa mi podarí do rozprávať príbeh, ako Velemírova láska prelomila kúzlo a jeho očiam ukázala schovaný kľúč a ako princeznú osloboodil zo spárov chamtivého Sluchoňa.

Môžem teda po zahraní všetkých kariet zahrať jeden zo svojich Koncov – Pravá láska prelomila kúzla.

Dalo by sa namietať, že súperova karta Bariéra sa dala zahrať, aby mi ukradol slovo, podobne ako ja som mohla zahrať kartu Princ omnoho skôr – ale jeho kus príbehu sa mi páčil, prečo ho teda nenechať urobiť kus práce?

ONCE UPON A TIME je hra pomerne náročná na disciplínu hráčov a často býva výsledkom ani nie tak rozprávka, ako veľmi zábavná ale šialená zmeteť všetkého, čo karty priniesli.



Dixit

Jean-Louis Roubira, Libellud, 2009

3-6 hráčov, 30 minút

Profil hry na [Boardgamegeek](#)

O DIXITE ste sa odo mňa mohli dozviedieť v predstavení niekoľkých hier z Esenu 2009. Pripomienim preto len najpodstatnejšie: Ide o asociačnú hru s obrázkami.

Ako to teda vyzerá? Každý má na ruke 6 kariet, z ktorých si vyberá. Hráč, ktorý je rozprávačom, si zo svojich kariet vyberie jednu a popíše ju ľubovoľnou asociáciou – vetou, slovom, zvukom alebo gestom. Ostatní hráči na základe rozprávačovej asociácie vyberú spomedzi svojich kariet takú, ktorá sa najlepšie hodí a podá ju rozprávačovi. Ten všetky karty – svoju aj ostatných hráčov – zamieša a rozloží na stôl tak, aby ich všetci videli.

Pre šiestich hráčov by teda situácia vyzerala takto:

← Asociácia: Mikrokosmos

Teraz je čas sa potrápiť a skúsiť uhádnuť, ktorá z kariet je tá rozprávačova. Jednu kartu som položila ja – je to



tretia karta v prvom rade. Za tú hlasovať nemôžem. Myslím si, že sa jedná o kartu 4 (prvá v druhom rade), preto vyložím na stôl svoj žetón s číslom 4 (tvárou dole, aby ostatní neboli ovplyvnení mojím tipom). Až budú vyložené žetóny všetkých hráčov okrem rozprávača, nastane vyhodnotenie.

DIXIT... 2 – nové obrázky s novými tajomstvami.

Rozprávač teraz povie, ktorá karta bola jeho – mala som pravdu, bolo to číslo 4. Dvaja uhádli jeho kartu, traja nie, dostane teda 3 body, podobne ako my, ktorí sme uhádli. Ja a hráč, ktorý zahrал kartu číslo 6 dostaneme naviac dva a jeden bod, keďže sa nám podarilo zmiať iných hráčov. Posunieme zajkov okolo jazierka po kameňoch a hra pokračuje – dotiahneme si karty a ďalší rozprávač dostane príležitosť.

Hra sa končí, keď niekto dosiahne 30 bodov, alebo sa minie balíček kariet.

Dixit – hra, ktorú by si obľúbil aj Freud – je vhodná pre ostrieľaných hráčov aj pre ľudí, ktorí stolové hry nikdy nehrali. Patrí však skôr do kategórie párty hier – keď budete hrať veľa partií s tými istými ľuďmi, šanca že budeť presne vedieť ktorú kartu majú na mysli sa zvyšuje a hra trochu stráca na zaujímavosti.

Hier, ktoré vyžadujú a podporujú predstavivosť je mnoho, a toto bola len drobná ochutnávka. Prelistujte si zoznam Rozprávacích (Storytelling) hier na www.boardgamegeek.com, ak vás podobný druh hier láka. A hlavne – zahrajte si aj Vy niektorú z nich so svojou babičkou – možno sa dozviete niečo netušené.

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora || Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš, „Thera“ || Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Jakub „boubaque“ Maruš

Obálka: „Ecthelion²“

