

122
DRAKKAR ©

SKRYTÉ SVĚTY

číslo 17. - prosinec 2009



Obsah

Téma čísla

4 Obyčejně neobyčejní lidé

Radim „smrq“ Trzálek

9 Záludnosti skrytých svetov

Peter „Peekay“ Kopáč

16 Ilustrace (nejen) pro RPG

Ecthelion²

Mimo téma

20 Mezi RPG a deskovkou

Jan „Jerson“ Průcha

23 Naživo, online či „by post“, aneb RPG třikrát jinak

Morgana

25 Čerstvé maso na trhu RPG online

Filip „Gran“ Randák

Zápis

26 Projekt Breather (Hot War)

Ján „crowen“ Rosa

Recenze

33 Čertvě dočteno: *Heaven & Earth a Nightlife*

Petr „Pieta“ Jonák

38 Over the Edge

Pavel „Bajo“ Kechajov

47 Dračí Doupě Plus – – rozbor po pěti letech

Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

60 Kartová hra Muchkin

alef0

64 Zahrajte sa s nami: Essen 2009

Petra „Baelara“ Kopáčová

Úvodní slovo

Vážení čtenáři, milé čtenářky,

věříme, že nepatříte k lidem, kteří tráví prosinec ve stresu z nadcházejících vánočních svátků. Proto doufáme, že vám nové číslo DRAKKARU přispěje ke klidně a pohodově prožité adventní době. Prosincové vydání je obdařeno možná trochu záhadným podtitulem „Skryté světy“. Co tedy můžete od tématu čísla očekávat?

Astrální sféry, myšlenkové světy, Férie, nebo třeba Matrix. To vše mohou být světy, které máme na mysli. Snad každý hráč RPG se s něčím takovým ve hře setkal. A nejspíš každý se také potýkal s problémy, které používání paralelních realit ve hře přináší. Tyto problémy se ve svém obsáhlém článku *Záludnosti skrytých svetov* pokusí shrnout Peter Kopáč. A rovnou vám také nabídne několik návodů, jak z nich ven.

S tématem skrytého světa rovněž operuje dnes již legendární RPG SVĚT TEMNOTY. Radim Trčálek vám v článku *Obyčejně neobyčejní lidé* přinese svůj pohled na hraní rasy, která je mezi všemi těmi vlkodlaky, démony a upíry, které SVĚT TEMNOTY nabízí, často opomíjená – smrtelných lidí.

Tajemno a magii, která se proplétá s historickou realitou, úspěšně užívá též novinka české RPG scény – PŘÍBĚHY IMPÉRIA. Tento knižní počin zaujal mimo jiné dokonalou syntézou grafiky a textu, v níž je atmosféra příběhů z viktoriánské Anglie a jejích kolonií podtržena množstvím stylových ilustrací. Právě o vzniku těchto ilustrací pojednává článek autorů, v němž nám umožní nahlédnout do své grafické dílny.

Settingem hry OVER THE EDGE nás provede Pavel Kechajov, a bude věru na co se dívat. Nápaditější a šílenější prostředí pro hru aby člověk pohledal... Tím ovšem výčet náplně tohoto čísla DRAKKARU zdaleka nekončí; opět se setkáte s pravidelnými rubrikami *Zahrajte sa s nami* a *Čerstvě dočteno*, dozvíte se

něco o zajímavých projektech věnujících se online RPG, budete mít možnost počítat se do rozboru DRAČÍHO DOUPĚTE PLUS, který ideově navazuje na recenzi DRAČÍHO DOUPĚTE z minulého čísla, jež vyvolala velký ohlas, nebo spolu s autorem článku *Mezi RPG a deskovkou* pouvažovat nad tím, co spojuje a odlišuje tyto dva zájmové obory.

Jak vidíte, toto předvánoční číslo je opravdu nabité zajímavými články. Je to zásluhou těch, kteří reagovali na naše výzvy a odhodlali se podělit se s vámi o své poznatky a zkušenosti. Co brání tomu, aby mezi nimi byl příště i kdokoli z vás? Vše potřebné se dozvíte v sekci DRAKKARU na www.rpgforum.cz.

Nezbývá, než vám popřát příjemné chvíle strávené mezi stránkami DRAKKARU a u příštího čísla, či jeho přípravy, nashledanou!

Za redakci Drakkaru,

Petr „ilgir“ Chval

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 dozvíte tamtéž.



TÉMA ČÍSLA

SKRYTÉ SVĚTY



Obyčejně neobyčejní lidé

aneb hraní ve Světě temnoty podle základní příručky

napsal Radim „smrq“ Trčálek

Hry ze [SVĚTA TEMNOTY](#) nabízejí širokou škálu stvoření, jejichž hraním si můžete zpříjemnit nejeden podvečer – vlkodlaci, upíři, mágové, rozliční šotci a golemové a nemálo dalšího. Mnoho z těch bytosí jsem ve hře skutečně vedl a vyprávěl

o nich, poskytují úžasné zázemí pro nejeden nádherný příběh, ale mé srdce si po letech zkoušení získala úplně jiná rasa, notoricky známá, přesto málo hraná. Lidé.

Znáto nejspíše zvláštně, málokdo by měl chuť si v sérii her o nadpřirozených bytostech zahrát zcela normálního člověka, ale věřte mi – byť se to nezdá, hry SVĚTA TEMNOTY pro to nabízejí velmi kvalitní prostředí a pravidlové zázemí. Rád bych vám tímto článkem poskytl pár důkazů, a podaří-li se to, možná vás i přesvědčil, ať to zkuste také.

V prvé řadě bude dobré uvést, že na takovou hru existuje příručka; jedná se o základní knihu – Pravidla SVĚTA TEMNOTY. Autoři sami sice počítají spíše s možností, že si dokoupíte některý z rozšiřujících modulů, přesto příručku napsali tak, aby podle ní bylo možné odvyprávět kompletní kroniku. Základní pravidla rozšiřující moduly vůbec nepotřebují, jde o naprostoto soběstačnou, plnohodnotnou příručku, zabývající se hraním lidí.

Pojďme dál. Za první nesporný klad hraní lidí považuji možnost zapojení se do společenského života. Říkejte si co chcete, ale žádná jiná rasa SVĚTA

TEMNOTY to nedokáže. Upíři? S jejich nutností být od rozbřesku do západu slunce v úkrytu jsou (mírně řečeno) značně limitováni. Vlkodlaci jsou asociálové honící se v malé smečce za nepřáteli matky Země. Mágové a skřítki se především starají o své privátní záležitosti a proměňáni ani není nutné rozebírat. Pokud se chcete během her pravidelně účastnit

klání místního volejbalového mužstva, stát se regionálním politikem, chodit do školy, do zaměstnání nebo jen zajít jednou týdně za kamarády do hospody na karty, musíte hrát člověka.

Každá jiná rasa vám to dříve nebo později znemožní.

„Ale, ale,“ ušklíbl se Alan Carrie, „nejde vám dnes, Luciusi, karta? Slyšel jsem, že porazit vás je téměř nemožné. Zatím to ale vypadá, že tohoto rána půjdete domů jen ve spodkách.“

Místnost zaplnil smích přihlížejících. L’Ollonois si prohlédl tváře posměváčků kolem stolu, mezi zuby drtil kletby. Na protihráče se ale klukovsky usmál a vytáhnul z náprsenky kapesní hodinky. „Ještě jedna hra. Jsou po dědovi. Zlaté a předbíhají se sotva o pár vteřin.“

Hodil hodinky Carriemu. Ten je obratně chytil, odklopil víčko a poohlédl na ciferník. „Hezké jsou, to musím uznat. Ale dívám se, že čas neúprosně běží. Čtvrtá již odbila, za hodinu bude svítat.“

„No a? Snad vám doma nehrozí výprask od choti za pozdní příchod?“

Několik přihlížejících gentlemanů se ušklíblo.

Carrie se na ně zamračil. Hodil Luciovi hodinky nazpět a lusk na obsluhu. „Musím již domů, jsem noční pták, slunce mi neprospívá a kuropění trávím raději již v posteli.“

„Ale jděte. Bojíte se, že poslední hru prohrajete! Nahrabal jste si a utíkáte domů. Berete mi možnost získat své peníze zpět. To nejsou způsoby hodné šlechtice!“

Dav okolo souhlasně zamručel. Carrie přesto pohodil krupiéroví drobnější bankovku a vstal od stolu. „Neschlechtické by bylo odejít domů bez bot, Luciusi. Svou nepřítomností vás chráním před ještě větší ostudou.“

Pak si nechal pomoci do pláště, vzal buřinku, rukavice a hůl a po mírné úkloně na pozdrav spěšně opustil podnik.

Přihlížející nespokojeně kroutili hlavami a dali se do rozebírání situace. Nejeden poplácal Lucia L’Ollonois po rameni a povzbudil jej slovem podpory. Nemálo z nich nemělo pro Carrieho dobrého slova.

Ollonois se nepokrytě usmíval. „Kdepak s ostudou,“ ušklíbl se, „jako vítěz.“

Další klad lidí vidím v jejich smrtelnosti a křehké tělesné schránce. Během let jsem se utvrdil v názoru, že hra hráče baví především tehdy, když jejich oblíbené postavě hrozí nebezpečí. A pokud jí jde dokonce o život, je atmosféra téměř hmatatelná.

Když jsme s lidskou kronikou začínali, zlobil se jeden z hráčů, že ho baví hrát Hrdinu a ne nýmanda. Reagoval jsem tvrzením, že i jako člověk může být mezi ostatními neporazitelným zabijákem. Jsem rád, že jsem ho přesvědčil i přes to, že jsem do jisté míry lhal. Protože i sebevíc fyzicky zaměřená lidská postava je stále příliš náchylná na zranění a k úhoně může vést každá banalita.

A to je dobré. Hráči si mnohem více rozmýšlejí své akce, konfliktní situace dopředu důsledněji připravují, a když občas dojde na souboj, zažíváme tak napínavé chvíle, jako u žádné jiné hry. A že se dá i za takových podmínek přežít, dokazuje fakt, že po roce a půl hraní má skupina stále stejně složení.

Někdo možná namítne, že i ostatní rasy mohou zemřít, ale s jejich sofistikovanými metodami léčení a horší zranitelností to je možné jen s opravdu silným nepřítelem nebo za extrémních podmínek. A s takovými nebezpečími by měl dobrý vypravěč šetřit, ne je na skupinu vytahovat každé herní sezení.

Mezi náhrobky šustilo čerstvě napadané listí poháněné studeným větrem.

„Tma jako v hrobě,“ postěžoval si Jose řeptem. „Kdy už nainstaluji osvětlení i na hřbitov!“

Gerhard jej chytal za rukáv a strhnul k zemi. „Pššš,“ zasyčel.

Oba opatrně vykoukli zpoza mramorového náhrobku, neviděli ale nic než do tmy se táhnoucí lán hrobů.

„Kde asi mohou být...“

Bum! Noční ticho přerušil výstřel, z vilové čtvrti se rozezněl štěkot probuzených psů, Gerhard s Josem se váleli jeden přes druhého na studeném trávníku. Jose se natáhнул

po poblíž spadlé buřince německého společníka; i ve tmě byla patrná roztržená díra, kterou snadno prostrčil dva prsty. „To bylo těsné. Není vám nic?“

Gerhard si zkusmo prohmatal vlasy a zavrtěl hlavou. Pak odněkud vytasil kolt a skrz zuby procedil několik slov v němčině.

„Na nadávky není čas,“ zašeptal Jose. „Slyšíte? Utíkají k horní bráně. Přesně do cesty Patrikovi a Luciovi. Trochu je popoženem. A kryjte se.“

Oba muži vyrazili vpřed, kličkovali mezi hroby, dělali záměrný hluk. Protivníky ale neviděli a podle zvuků se zdálo, že ti je o značný kus předstihli.

V potvrzení jejich úvah zazněla od vrchní brány střelba.

Gerhard se přestal krýt a rozběhl se svahem vzhůru.

„Kdo to střílel?“

„Copak vím?!“

„Brána je otevřená. Pozor, Gerharde, mohou číhat za zdí.“

Skrčili se u hřbitovní zdi hned vedle vstupu, Gerhard opatrně nahlížel na plynovou lucernou osvětlenu ulici.

„Támhle je kočár pana L' Ollonais, ale nikoho nevidím. Vlastně... Někdo se krčí támhle za kočárem.

„Ach bože, Jose, to je Patrik. Leží na zemi a nehýbá se, museli jej postřelit!“

Hraní podle základní příručky umožňuje ještě jednu ohromnou výhodu – tajemství. Nám do jisté míry pomohla skutečnost, že v době začátku hraní lidské kroniky vycházela nová edice her SVĚTA TEMNOTY a české příručky rozšiřujících modulů nebyly ještě k dispozici, jen ta základní. A protože i ti anglicky mluvící



hráči byli zodpovědní, stalo se, že nad přirozené bytosti nikdo neznal. Úžasná věc. Najednou se s komunitou upírů a vlkodlaků (které jsem v kronice použil) a jejich schopnostmi neseznamovaly jenom postavy, ale i samotní hráči. Fungovalo to bezvadně.

Za zdmi horské boudy hučel vítr. Gerhard Auchmann tiskl ucho k dubovým dveřím marně. „Přes tu vánici nejde nic slyšet. Jste si jistý, Jacquesi, že venku někdo je?“

Jacques Prevet přikývl a dál nabíjel zbraň.

U palandy stojící Jose pozoroval jeho počínání a mračil se. „Tam venku může být některý z kolegů horalů. Patrně hledá tuto boudu, je promrzlý, zesláblý a vy jej budete k tomu všemu ohrožovat zbraní.“

„Sám jste dnes říkal, že zkušený horal by se po setmění po horách netoulal. Ne, je lepší být připravený. Poslední měsíce se nám dějí podivné věci, už nevím, která babská báchorka je smyšlená a která se zakládá na

pravdě. Říkám vám, tam venku něco je a nemá to přátelské úmysly!“

Vousatý horal se nadále mračil, přesto se sehnul ke krbu a ozbrojil se pohrabáčem.

„Tiše,“ varoval společníky Gerhard, „něco jsem zaslechl.“

Pohledy se upřely na dveře. Když někdo zalomcoval klikou, hrklo v nich leknutím.

„Kdo tam?“ zeptal se Jose.

Odpověď žádná. Místo toho uslyšeli dutou ránu na břidlicové střeše.

Jacques Prevet zamířil zbraní na strop. „Jak se tam, u všech dásů, tak rychle dostal?“

„Vyskočil.“

„Nebudu te blázen, Gerharde, to není...“

Do střechy někdo začal zuřivě bušit. Prohrabával se sněhem, probourával krytinou... Do místnosti padaly úlomky kamene a sněhové vločky.

Svůj revolver vytasil i Gerhard. „Jsme ozbrojení,“ vykřikl. „Budeme střílet!“

Žádná reakce, dotyčný pokračoval v demolování střechy. Pak se ozvalo hlasité prasknutí; do boudy se sesypal kus přelomeného střešního trámu a břidlicové desky. V otvoru se mlelo něco chlupatého a dralo se to dovnitř.

„Střílejte, Gerharde, střílejte!“

Místnost zaplnil hluk dvou zbraní. Záblesky osvětlovaly tmavé kouty, rány přehlušily vše ostatní. Za okamžik klapaly oběma střelcům kohoutky naprázdno.

„Je to pryč,“ oddechl si Jose. „Uteklo to.“

Jacques kroutil hlavou. „Zasáhnul jsem to snad všemi ranami, vy přeci také, Gerharde.“

Němec jen přikývl.

„Tak jak je možné, že to není mrtvé?“

Nemusíte se ale bát, že se vám použitím jen základní příručky (která popisuje hraní obyčejných lidí) z kroniky vytratí nadpřirozený prvek. I kniha Pravidel SVĚTA TEMNOTY poskytuje dostatek protivníků, kteří vládnou silami vymykajícími se

vědeckým dogmatům. Především jde o duchy a přízraky, a tak můžete během her okusit například nefalšované vymítání.

Ložnice byla honosná, vybavení vládla bohatě zdobená dřevěná postel. Na ní ležel Francois, ruce a nohy spoutané, přivázанé ke sloupkům nesoucím nebesa.

Jacques vstoupil do místnosti hned za otcem Malým. „Udělal jsem vše podle vašich instrukcí. Omámený a svázaný.“

Kněz mlčky přikývnul, položil na toaletní stolek brašnu a začal vytahovat věci.

Jacques si odkašlal. „Otče, je to vážně nutné? Jste si jist, že je bratr posedlý?“

„Jistotu nemáte nikdy, je třeba to vyzkoušet. Všechny indicie tomu ale nasvědčují. Ovšem pokud máte, pane Preverte, pochybnosti, můžeme to ještě probrat.“

„Ne, to ne. Jsem již rozhodnut, chtěl jsem se jen...“

„Nebojte se,“ přerušil ho otec Malý, „dobře to dopadne. Démon bude jistě slabý, vymítání nebude obtížné.“

Počkal na Prevetovo přikývnutí, pak se otočil k lůžku a odzátkoval malou lahvičku. Pomalu, ale rázně začal odříkávat modlitbu, latinská slova doprovázel kropením svěcené vody.

Chvíli se nic nedělo, pak ale spoutaný Francois otevřel oči. Otec Malý zmlkl, Jacques nebyl schopen pohybu. Když se jeho bratr začal frenetický smát, stál jako přimrazený. Z vytržení se probral až ve chvíli, kdy celou místnost postříkaly zvratky.

Vykročil k posteli s úmyslem bratrovi nějak pomoci, ale kněz jej zadržel. „Kolik jste mu dal uspávadla?“

„Celou dávku.“

Otec Malý se zamračil. „Musím se vám omluvit, mé předpoklady byly nesprávné. Tohle bude nesnadné. Velmi nesnadné.“

Ložnici zaplnil další výbuch smíchu.

A konečně poslední důvod, proč si zahrát lidi, je lepší příprava na hru nadpřirozených bytostí. Mnoho her SVĚTA TEMNOTY

je postaveno na myšlence prožívání si vnitřních hrůz po přerodu na nelidskou bytost. Nevím, jak jinak ukázat hráčům důvody, proč lpět na svém lidském životě, než hrou. A tehdy, až okusí všechny krásy a výhody života lidí a tento život se jim zalíbí, je můžete vytrhnout ze zajetých kolejí přijetím nebo první proměnou a sledovat, jak se s novou situací vyrovrají.

„Nezastírejte to, hraběnko! Na společenských akcích se ukazujete výhradně v mé doprovodu, prozradila jste mi tajemství vašeho pravého původu. Na co tedy ještě čekáte, je jasné, že mě chcete přijmout mezi rodné! Jsem připravený a rád souhlasím. Proč stále otálíte?“

Hodiny na zdi tiše odklepávaly čas, místnost plnil modravý kouř zapálených cigaret. Hraběnka Genestová se usmála, přiložila špičku ke rtům, potáhla a pomalu přikývla. „Nezapíram, Lucusi. Hodlám z vás udělat svého potomka a vychovat ve svého pobočníka. Jste šarmantní, dobrého jména, hrdina davu z

města, miláček žen. A jste krásný a... mladý. Příliš mladý!“

Nastalo ticho. Lucius si hraběnku prohlížel, její nádhernou tvář a stále stejný, nicneříkající úsměv. Pak zamáčkl cigaretu do stříbrného popelníku a zavrtěl hlavou: „Nerozumím.“

„Vím že ne, jste bezstarostný. A to je ten problém, drahoušku. Jste příliš mladý. Já vedle sebe potřebuji muže, a ne kluka. Přijmu vás mezi rodné, jistě ano. Jednou se tak stane a budete klenotem v našich řadách. Ale dnes ještě ne. Musíte zastárnout. Musíte Dospět!“

A to je vše. Důvodů a kladů vyzdvihujících hraní lidí by šlo nalézt jistě více. Snad jsem vás navnadil a pokusíte se na ně přijít sami. Neříkám, že tento druh kroniky je nejlepší, lidé nemusí vyhovovat každému, jsou ale neprávem opomíjeni. Jejich hraní nabízí nové možnosti, které vám příběhy upírů a vlkodlaků neposkytují. Zkuste to, věřím, že nebudete zklamáni.



TÉMA ČÍSLA

napsal Peter „Peekay“ Kopáč

Záľudnosti skrytých svetov

alebo Ako sa vyhnúť problémom?

Zamyslenie sa pre rozprávačov nad tým, čo do hry prinášajú na prípravu náročné elementy a ako sa vyrovnáť s neduhmi s takýmito elementmi spojenými.

Iste poznáte túto situáciu: čitate nejakú poviedku, román či motivačný text v príručke a tam narazíte na cool element – hacker surfujúci vlnami digitálneho sveta a odstraňujúci problémy svojich druhov, mág putujúci astrálnymi sférami na to, aby v pravý čas zachránil stratenú situáciu, či iba „obyčajné“ čítanie mysele, ktoré hlavnému hrdinovi prezradí kritickú informáciu, bez ktorej by bol dočista stratený. Postava, ktorej sa táto časť textu venuje, jednoducho dokáže vstúpiť do úplne iného sveta, ktorý však ostatným nie je bežne dostupný. Využitím tejto možnosti posunie dopredu dej zaujímavým a nečakaným spôsobom. Poviete si „to je super, to chcem vo svojej hre!“ a začnete spriadať plány, ako to do nej vniest.

Nastane „Deň D“, začne samotná hra ... a vy zrazu zistíte, že vnesenie pripraveného elementu hru zásadným spôsobom rozbíja. Toto rozbitie môže nabrať viacero foriem – možno zrazu zistíte, že hrá iba jeden hráč a ostatní si obhrýzajú nechty od nudy. Alebo hráči vyvodia logické dôsledky toho, čo ste práve do hry zanesli a vy zistíte, že sa

vám príprava rozspala pod rukami ako hrad z piesku. Výsledný dojem z hry sa radikálne líši od pôvodnej inšpirácie a začnete hľadať chybu. Čo sa vlastne ukázalo, prečo pôvodný skvelý plán nevyšiel? Túto otázku som si sám kládol neraz a v tomto článku sa pokúsim s vami podeliť o závery, ku ktorým som dospel.

Ako sa sluší a patrí, najprv si z definujeme pojem, s ktorým budeme ďalej operovať. Nemusíte sa plašiť – aj keď definícia vyzerá dosť divoko, je to kvôli snahe čo najpresnejšie popísat, čo budem mať po zvyšok článku na mysli. V prípade, že by sa vám však zdala príliš nestráviteľná, pokojne ju preskočte a prípadne sa k nej neskôr vráťte.

Takže nasleduje slúbená definícia: **pod skrytým svetom budem rozumieť také súčasti konkrétnych RPG, ktoré na zapojenie do hry vyžadujú od rozprávačov mať na pamäti dodatočné súvislosti na úrovni vnútorné konzistentného paralelného sveta, ktorý v mnohom zrkadlí hlavnú hernú realitu a ovplyvňuje ju.** Môže pritom ísť o veci čisto iba v prostredí alebo čisto iba v mechanikách

danej hry, najbežnejšie však v oboch naraz. Vnútorná logika herného prostredia danej hry stavia na prítomnosti týchto elementov a po ich odstránení by bolo nutné vynaložiť nemalú námahu na to, aby sa nezosypala. Ide často o veľmi zaujímavé elementy (nezriedka pre danú hru veľmi špecifické), preto by bola škoda ich nevyužiť. Ich odovzdanie do rúk hráčov má však často nedorozerné následky a v konečnom dôsledku spôsobia viac škody ako osahu.

Možno si z doterajšieho popisu neviete celkom predstaviť, čo mám vlastne na mysli. To je v poriadku, problém som totiž úmyselne definoval veľmi abstraktne – prvky ktoré podeň spadajú sú totiž veľmi rôznorodé a chcel som zachytiť všetky z nich. V tomto článku si najprv vymenujeme najbežnejšie problémy spojené s týmito elementmi, potom si predstavíme riešenia, ktoré som na ne s väčším či menším úspechom v minulosti používal a potom si pre lepšiu predstavu rozoberieme dva konkrétnie príklady využívania elementov v praxi: deckeri v SHADOWRUNE a využitie telepatie v hre.

Hlavné problémy...

Zhrňme si teda najčastejšie kamene úrazu pri zapájaní elementov s vyššie spomínanou charakteristikou:

- **Jednoúčelosť prípravy a obmedzené styčné body s hlavnou hernou realitou** – energia investovaná do prípravy je smerovaná iba na jeden konkrétny účel (či jedného hráča), s nízkou prenositeľnosťou do iných oblastí hry. Podstatná časť hráčov je ochudobnená o možnosť s pripraveným materiálom vôbec prísť do styku či s ním akokoľvek pracovať.
- **Časová náročnosť** – práci s daným elementom je nutné v hre samotnej venovať dlhšie úseky, počas ktorých sa môžu aktívne zapájať iba niektorí z hráčov. Ľahko tak môže prísť ku „kradnutiu pozornosti“, ostatní hráči sa môžu cítiť ochudobnení.
- **Narušenie uveriteľnosti logickými dôsledkami** – elementy, vytvárajúce skrytý svet, majú väčšinou ďalekosiahle dôsledky v rámci logiky herného sveta. Hráči môžu celú svoju kapacitu venovať na premýšľanie

o týchto dôsledkoch, čím môžu poľahky odhaliť nejakú súvislost, ktorá rozprávačovi unikla a narúša celkovú uveriteľnosť hry.

- **Podsystémy a ťažkopádnosť pravidiel** – v týchto súvislostiach sa často objavujú celé podsystémy samostatných pravidiel, ktoré musí rozprávač ovládať, ak chce daný element zapojiť. Hráčovi nepripadajú takto kladené nároky vysoké – koniec-koncov, postavu si vybral on, takže ho to asi zaujíma. Rozprávač však musí nielen vymyslieť zaujímavý herný obsah pre jeho postavu, musí sa učíť aj zvláštne pravidlá. Tým sa celá situácia nezriedka dostáva za hranicu únosnosti.

...a najbežnejšie riešenia

Oblúbeným riešením pri vysoko problémových záležitostiach je „**nepoužiť**“. Rozprávač zakáže hráčom urobiť si postavu konkrétneho typu, čím sa zbaví nutnosti venovať úsilie na prípravu skrytého sveta, do ktorého má tento jeden typ postavy prístup. Napríklad pri DRD

sa takto zavedie zákaz *sicca* ako možnej hráčskej postavy. Vnútornú logiku sveta tento zákaz nenarúša – rozsiahle siete organizovaného zločinu existujú, hráčske postavy môžu byť konfrontované s udalosťami, spôsobenými takouto sieťou. Detaily fungovania týchto sietí však môžu zostať „za oponou“ ako rozprávačský nástroj. Nie je potrebné ich do detailov prepracovať, pretože žiadny z hráčov s nimi neprichádza do kontaktu inak ako „obet“. Toto riešenie je uspokojivé, nie vždy je však možné – problémový element môže tvoriť podstatnú súčasť jadra identity danej hry a herného zájtku z nej. V takýchto prípadoch musíme hľadať iné riešenia.

Jednu z ciest, po ktorých je možné sa vydať, tvorí takzvaná hra „**jeden na jedného**“. V hre bude okrem rozprávača iba jeden ďalší hráč hrajúci za svoju postavu. Keďže hra bude mať iba jedného protagonistu, odpadnú mnohé zo spomínaných problémov. Tento formát hry je však pomerne špecifický a môže byť z mnohých dôvodov nevyhovujúci – či už rozprávačovi príde námaha

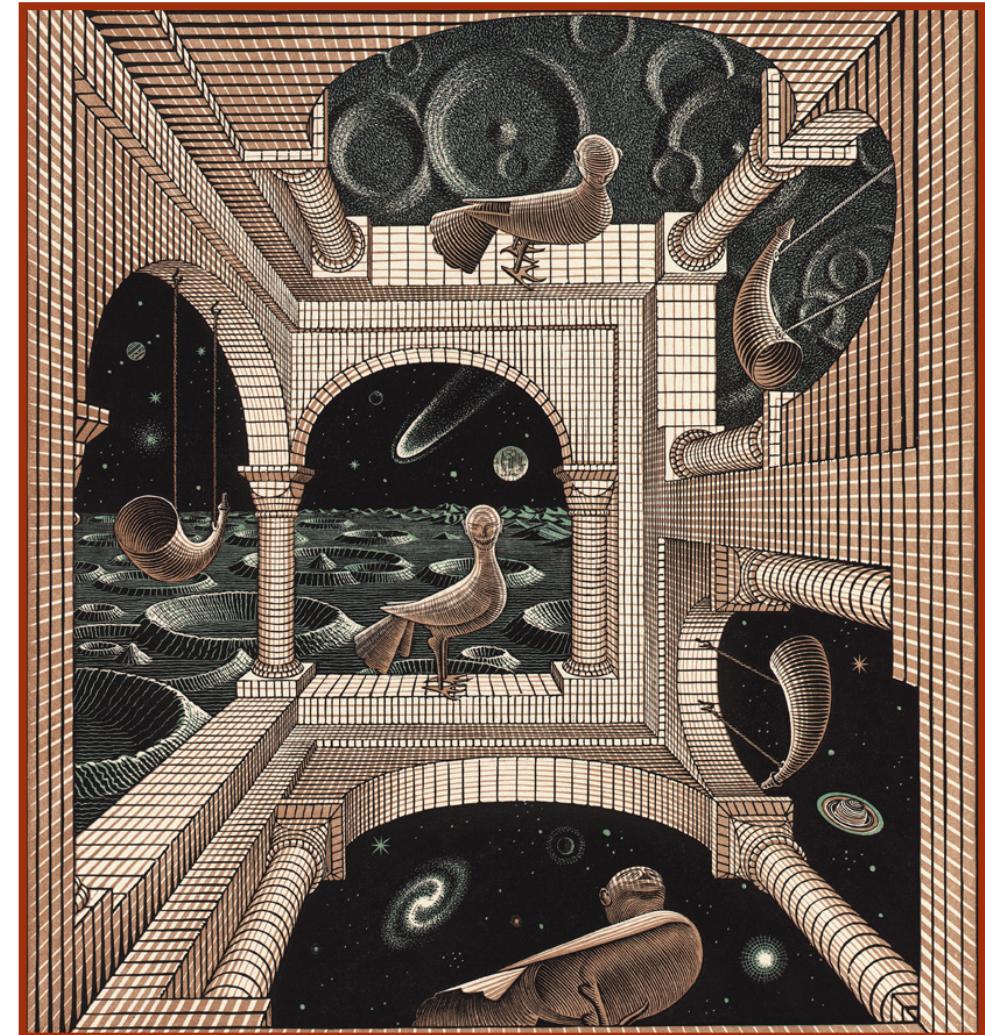
investovaná do zábavy jediného človeka premrhaná, prípadne má väčšie množstvo hráčov nadšených pre hru alebo je hra pre hráčov v prvom rade spoločenskou udalosťou - príležitosťou na pravidelné stretnutie s dlhorocnými priateľmi. Aj napriek tomu – ak chcete svoju hru vystavať okolo veľmi intenzívneho, ale špecifického elementu (napríklad púte starého mága po astrálnych pláňach), môže byť práve tento formát cestou pre vás.

Pomerne funkčným riešením je **zapojenie hráča do tvorivého procesu**. Keď hráčovi ozrejmíte, čo všetko je treba urobiť pre to, aby daný element mohol byť zapojený do hry, určite rád pomôžete. Nemusí pritom ísť o žiadnu zásadnú „prácu vopred“ – často stačí, ak ho necháte odpovedať na „ťažké otázky“ s elementom súvisiace. Vašou úlohou potom bude iba zbierať ním vytvorený materiál a hľadať zaujímavé spôsoby, ako ho premietnuť do hry (a prípadne spestiť drobnou modifikáciou, aby bol aj pre hráča stále prekvapivý). Ak chce hráč, napríklad, silou-mocou hrať

digitálneho kovboja surfujúceho po informačnom oceáne, pre niečo ho to asi pritahuje – má konkrétnu predstavu. Prečo túto predstavu nevyužiť? Nechajte ho popísať, ako vyzerá virtuálny svet, v čom je podobný a v čom odlišný od toho fyzického. Na chvíľu si tak budete môcť oddýchnuť od popisovania, hráč si to užije a svoje nadšenie môže preniesť na ostatných spoluhráčov. Jeho popis bude pravdepodobne omnoho farbistejší a zaujímavejší ako váš, obzvlášť ak vás predstava digitálneho sveta nijako zvlášť „neberie“. Ked’ bude kovboj prehľadávať digitálny archív daňového úradu, hľadajúc dlhodobých obchodných partnerov jeho vyhliadnutej obete, nechajte hráča povedať, čo našiel. Ním vymyslený materiál môžete následne použiť nie len hned’ v hre, ale aj pri ďalšej príprave. Túto techniku je samozrejme treba kombinovať s uvážlivým prestrihávaním medzi kovbojom a ostatnými hráčmi – zbabili sme sa totiž problému prílišnej intenzity na prípravu, počas kovbojových segmentov hry však ostatní hráči stále nemajú príliš čo robiť. Preto bude

treba segmenty vhodne striedať, aby sa udržalo napätie a pozornosť všetkých hráčov. Samozrejme, tento prístup nemusí vyhovovať každému – obzvlášť klasickejšie založení rozprávači, ktorí majú radi opraty právomoci pevne v rukách, ako aj rozprávači preferujúci celistvé plynutie hry bez agresívnych strihov a deleinia na scény, asi radšej siahnu po iných riešeniach.

So zapájaním hráča do tvorivého procesu súvisí aj nasledovná technika – **zapojenie ostatných hráčov do skrytého sveta**. Ideou je obísť problém s nezainteresovanosťou ostatných hráčov a jednoúčelovosťou prípravy tým, že ostatným hráčom dám možnosť hrať NPC, s ktorými sa bude hlavný hráč skrytého sveta stýkať. Tým v ideálnom prípade dosiahneme nie len vyššiu zainteresovanosť, ale aj ostatní hráči prídu do kontaktu s prvkami, do ktorých vytvárania sme venovali nemalé úsilie. Tak napríklad môžu ostatní hráči dočasne hrať cudzie postavy – mágov, s ktorými sa ich „družinový“ mág stretáva na potulkách astrálnymi svetmi. Tento prístup



Jiný svět, M. C. Escher, 1947

v kombinácii s predošlou technikou rieši väčšinu problémov (jeden hráč vám to vymyslí, ostatní sa s tým vyhrajú), posúvajú však hru do pozície kooperatívneho rozprávania príbehov. Táto je pre mnohých ľudí príliš experimentálna a nemusí im vyhovovať.

Ďalším z možných prístupov je **dohoda medzi hráčom a rozprávačom**. Jej cieľom bude, aby hráč rešpektoval spoločenský charakter hry a nestáhoval na seba zbytočne pozornosť, aj keď by to možno v danom momente pre jeho postavu dávalo dokonalý zmysel. Budú nutné isté kompromisy a branie ohľadu na spoluhráčov, ktorí nemajú s týmito elementmi ako pracovať. Aby neprisko ku „znásilňovaniu“ konceptu postavy, je vhodné mať túto dohodu na mysli už pri tvorbe postavy a nezanášať do nej prvéky, ktoré sú s touto požiadavkou v jasnom rozpore. Ak si napríklad bude hráč robiť postavu čarodeja, ktorý je schopný cestovať pláňami existencie, mal by sa vyhnúť tomu, aby z neho spravil samotára, ktorý všetky svoje problémy rieši práve touto schopnosťou. Taká postava

by totiž príliš neobohacovala hru pre ostatných spoluhráčov. Ak však postava na riešenie svojich problémov radšej využíva fyzické nadania iných (a svoju schopnosť používa hlavne na to, aby si zabezpečila ich spoluprácu), bude do skupinovej hry omnoho vhodnejšia.

Poslednou z bežne aplikovateľných možností, ktoré mi napadajú, je určitý „**demo mód**“ pre daný element – schopnosť práce s elementmi skrytého sveta chápať z hráčskej strany ako čisto pasívnu. Hráčova postava tak síce má plnú kontrolu nad svojimi schopnosťami, sám hráč však už nie. Postava tak sama rozozná „vhodný moment“ a svoje schopnosti využije – tie budú teda spúštané rozprávačom vo vhodnom momente. Najčastejšími príkladmi takýchto schopností sú rozličné inštinktívne nadania či „šiesty zmysel“ na rozpoznanie nebezpečenstva, tento istý princíp je však

použiteľný aj pre iné situácie - napríklad na koncept jasnovideckej postavy. Zatial' čo postava by dokázala vidieť do budúcnosti každého jedného človeka, s ktorým sa v živote stretne, hráč túto možnosť dostane iba pri dejovo podstatných osobách. Výhodou takéhoto prístupu je obmedzenie kradnutia pozornosti a zjednodušená príprava – keďže ja ako rozprávač viem,

„Hráč by mal respektovať spoločenský charakter hry a nestáhovať na seba zbytočne pozornosť - ak si napríklad bude robiť postavu čarodeja, nemal by z neho spravíť samotára.“

kedy presne a za akých okolností sa bude so skrytým svetom pracovať, stačí mi pripraviť veľmi špecifický materiál. Nevýhodou je samozrejme dojem „koľajničiek“, po ktorých je hráč rozprávačom posúvaný či prípadná hráčova frustrácia, keďže ho rozprávač „nenechal odohrať si tú zaujímavú časť“. Pred zvolením tohto prístupu je obzvlášť vhodné dohodnúť sa s hráčom a uistiť sa, že mu takéto riešenie nebude prekážať.

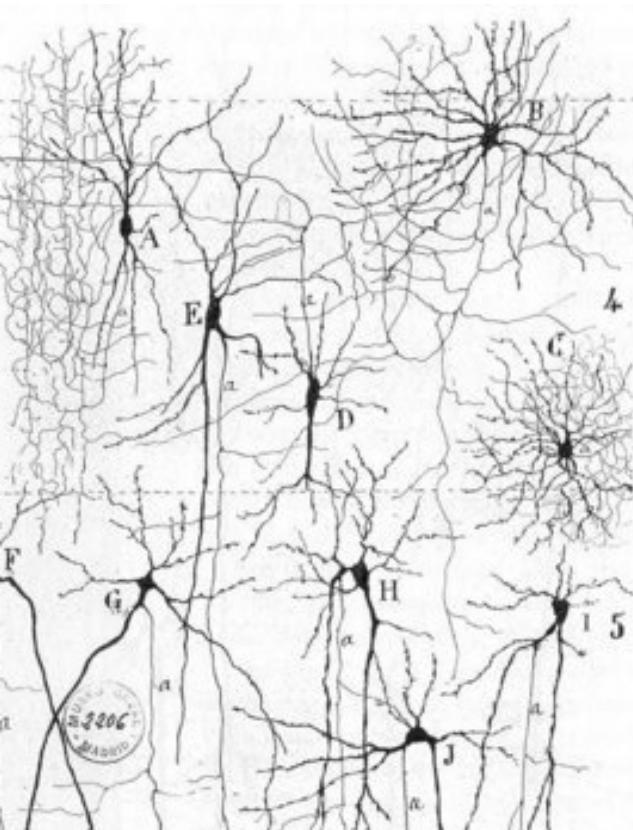
Prípadová štúdia: Shadowrun

Pre tých z vás, ktorí SHADOWRUN nepoznajú, najprv krátky úvod. Jedná sa o kyberpunkové RPG s fantasy elementmi ovplyvnené duchom 80-tych rokov. Veľmi zásadnou súčasťou hernej fikcie (v samotnom popise settingu, ale aj v poviedkach a románoch z tohto sveta) je koncept *kyberpriestoru*, inšpirovaný tvorbou Williama Gibsона. V tomto digitálnom svete je možné nájsť ľubovoľnú informáciu, či ovplyvniť takmer ľubovoľný elektronický systém v priebehu niekoľkých nanosekúnd. Hľadajúci *decker* (tak sa vo svete SHADOWRUNU hovorí kovbojom kyberpriestoru) pritom za túto dobu prezije veľa perných (subjektívnych) minút až hodín.

Povedky a romány sú plné kľúčových rol, ktoré deckeri splňajú. Zatial' čo ich myslie sa potulujú po celosvetovej komunikačnej sieti menom Matrix, ich telá ostávajú bezducho zaparkované doma na gauči. Bezpochyby je to zaujímavý koncept a skvelá predstava, ktorá dodáva SHADOWRUNU (prípadne iným

cyberpunkovým hrám ako CYBERPUNK 2020) vskutku jedinečnú príchuť. Nejeden rozprávač však pri pokusoch o zapracovanie tohto elementu tvrdo narazil.

Prvou nepríjemnosťou je, že čas strávený v Matrixe nekorešponduje s časom, ktorý medzitým ubehol v reálnom svete. Aj veľmi zložitá datakrádež



pozostávajúca z niekoľkonásobného falšovania prístupových kódov, dlhého a únavného hľadania správneho prístupového bodu, duelu na život a na smrť s digitálnym strážcom a na záver hľadaním kýzenej informácie v miliardách súborov trvá iba zopár sekúnd, prinajhoršom minút. Jej odohranie však rozhodne také rýchle nebude. Navyše pritom ide o segment hry, na ktorý ostatní hráči (väčšinou) nemajú žiadnen dosah, budú teda v polohe pasívnych divákov.

Ďalším rovnako závažným problémom je, že Matrix vyžaduje od rozprávača prípravu navyše. Ku každému aktérovi v príbehu si bude treba premysliť mnoho vecí. Ako vyzerá jeho matrixová prítomnosť? Nakolko dobre sú strážené jeho údaje? Koľko má pobočiek, kto sú akcionári? Kto sú jeho obchodní partneri? Ako majú títo obchodní partneri chránené údaje o spolupráci? Do zodpovedania týchto otázok treba investovať mnoho času, pritom ide o materiál s ktorým sa v hre stretne iba jeden z hráčov.

Tu sa dostávame k ďalšej z charakteristických črt takýchto skrytých svetov:

obmedzené možnosti na prienik s hlavnou hernou realitou. Iste, decker môže svojim spoločníkom otvárať zamknuté dvere, dodávať plány budovy a odvraťať pozornosť kamier, drívá väčšina jeho hernej náplne však s tou ich bude súvisieť iba veľmi málo. Nastane teda rozbitie celistvosti sedenia – decker „bude hrať úplne inú hru“.

Rozsah a dopad ďalších problémov sa líši v rozličných ediciach, preto sa im nebudem podrobne venovať. Patria medzi ne napríklad fyzická oddeľenosť hráčovej postavy v situácii, ktorá je zo svojej podstaty teamovou činnosťou, či nešikovnosť herného podsystému pre Matrix. Vprveja druhnej edícii SHADOWRUNU bola napríklad každá interakcia s počítačovým systémom vlastne „dungeon-crawlom“ po jeho komponentoch – do systému sa decker dostáva cez vstupný uzol, ale hľadané dátá sú uložené v dátovom skladisku. Aby sa k tomuto skladisku dostal, musí úbohý decker prehľadať prakticky celú architektúru systému. pričom už len samotný prístup do každého nového uzla vyžaduje niekoľko hodov a

opis. Ako veľmi časovo náročný (a často nudný pre ostatných hráčov) tento proces je, si iste dokážete predstaviť. Autorom hry slúži ku cti, že sa snažia tieto problémy v novších ediciach odstrániť, stále sú však do istej miery prítomné a asi sa ich tak skoro nezbavíme.

Najbežnejší prístup k tomuto balíku problémov je vyhlásenie „žiadni deckeri ako postavy – matrixové krytie zabezpečuje nehráčska postava“. Bezpochyby ide o funkčné riešenie, ubera však obrovský kus jedinečnosti SHADOWRUNU. Celý digitálny svet, vo všetkých popisoch sveta, románoch a motivačných poviedkach v pravidlach tak obrovský a významný sa tak redukuje na potenciálne *deus ex* v rukách rozprávača – zavedie sa do hry, keď je ho treba, ale väčšinu času akoby ani neexistoval, v životoch postáv sa nijako neprejavuje.

Čo je však omnoho horšie – aj rozprávači, ktorí zavedú „zákaz deckerov“ čoskoro zistia, že si príliš nepomohli. Ak budú mať medzi postavami mága či šamana, prichádza do hry ďalší skrytý svet: astrálna rovina. Opäť ide o paralelný svet,

ktorého súvislosti a reálne si bude treba dobre premyslieť, čo bude stáť nemalé množstvo námahy a času. Styčné body s hlavnou hernou realitou sú sice hojnejšie, ale tiež obmedzené – energia investovaná do prípravy „astrálnej stránky veci“ tak stále ostáva nerentabilnou investíciou. Opakovanie prístupu, použitého na deckerov (teda „žiadni mágovia“) pritom veľmi neprichádza do úvahy – neostalo by nám takmer nič z jedinečných elementov, ktoré robia Shadowrun zaujímavým. Je preto nutné hľadať iné riešenia.

Priznám sa vám, že s týmito problémami sa pri SHADOWRUNE potýkam už nejaký ten piatok a zatiaľ sa mi ich nepodarilo vyriešiť ku svojej úplnej spokojnosti. Hra bez deckerov a Matrixu pre mňa „nebola to pravé“, tieto elementy mi jednoducho chýbali. To, že „niekde tam vonku“ sedí najatý decker, ktorý postavám poskytuje matrixové krytie (a teda sa pred nimi otvárajú dvere a vypínajú kamery), mi nestačilo ani ako hráčovi, ani ako rozprávačovi. Preto som siahol po menej drastickom zjednodušení – celý matrixový „beh“ sa odbavil

niekoľkými hodmi (trebárs jeden na získanie informácií, jeden na neupútanie pozornosti) a hra pokračovala ďalej.

Toto riešenie je funkčné, ale tiež má svoje obmedzenia – jednak postava „plnomokrvného“ deckera nie je príliš hrateľná a jednak musí byť hráč uzrozumený s tým, že obrovské kusy herného materiálu, v ktorých by sa jeho postava mohla „blysnúť“, budú jednoducho narýchlo odrozprávané. Toto môže byť obzvlášť problematické, ak decker počas behu upúta niečiu pozornosť a príde k (digitálnemu) násiliu. Nie každý hráč bude ochotný akceptovať výsledky boja odrozprávané

podľa rozprávačovej ľubovôle, na pravidlové riešenie boja však v takomto zjednodušenom modeli nie je čas. Preto ani toto riešenie nepovažujem za vyhovujúce a pri hráčach SHADOWRUNU pod mojim vedením sa hráči stretávajú stále s ďalšími a ďalšími experimentmi.

Hra bez deckerov a Matrixu pre mňa „nebola to pravé“, tieto elementy mi jednoducho chýbali.

Prípadová štúdia: telepatia

Problematickou vecou, ktorá sa v hrách často vyskytuje, je schopnosť čítať myšlienky inej inteligentnej bytosti. Na prvý pohľad zaujímavá a relatívne neškodná schopnosť, prvé problémy sa však vynárajú v momente, keď ju začne hráč používať vždy, keď má podezrenie, že by sa mohol niečo podstatné dozvedieť (teda ako poznáme hráčov, v jednom kuse).

Jednou z možností, ako s týmto bojať, je siahnuť po výrokoch ako „myslí na samé blbosti“ a „nepreháňa sa mu hlavou nič podstatné“. Tým sa však úplne strácajú z hry aspekty zberu/filtrovania informácií či rozhodovania sa, čo je podstatné.

Možno tieto aspekty hráči (a rozprávač) od telepatie v hre neočakávajú – vtedy to nevadí. Predpokladajme však, že cieľom je priblížiť sa čo najviac literárnemu efektu, kde telepatické čítanie myse dokáže častokrát odhaliať kľúčovú informáciu, ktorá by bola inak neprístupná.

Napríklad román *Zničený muž* od Alfreda Bestera je detektívka, v ktorej je hlavný hrdina telepat. Schopnosť čítať myšlienky inej intelligentnej bytosti je v niekoľkých miestach románu kľúčová na ďalší posun dejia ... pritom minimálne v jednom prípade je kľúčovou indíciou práve to, že podozrivý úmyselne „myslí na samé blbosti“! Zamyslime sa, ako by takýto efekt bol dosiahnuteľný v RPG.

Ak rozprávač nechce hráčovi „automaticky naservírovať“ informáciu o tom, čo je podstatné a čo nie, musí buď schopnosť nejako blokovať alebo byť pripravený doslova sypať z rukávu myšlienkové pochody každej jednej bytosti, ktorá sa v jeho hre bude vyskytovať. Blokovanie nie je pritom príliš žiaduce, pretože jednak prichádza k hráčskej frustrácii (schopnosť čítať myse si pôvodne bral asi preto, že mu to prišlo cool a chce sa s touto možnosťou vyhrať) a jednak môže veľmi ľahko prísť k narušeniu uveriteľnosti herného sveta („Ako to, že každý obchodník v meste má na sebe začarovanú mentálnu bariéru?“). Ostáva teda sypanie z rukávu – a každý, kto už musel v priebehu jedného večera zo seba chrliť myšlienkové

pochody troch servírok, jedného nočného strážnika a unavenej manželky, vie, že to môže byť poriadne vyčerpávajúce.

Aké riešenie teda použiť? Ja by som, napríklad, ako rozprávač telepatiu riešil drobnou úpravou – telepat má aj obmedzené empatické schopnosti, je teda spolu s myšlienou schopný vnímať aj to, nakoľko je pre jej autora cito vo podstatná. Tak by napríklad telepat dokázal odlišiť bežné nudné myšlienky od nudných myšlienok, ktorými si subjekt plní myseľ úmyselne (pretože mu veľmi záleží na tom, aby sa telepat nedostal k nejakej konkrétnnej informácii z jeho pamäte). Pre mnohých samozrejme toto riešenie nebude vyhovujúce – predsa len som práve dosť značne rozšíril možnosti telepatie a možno som tým vyrobil viac problémov, ako som ich vyriešil. Preto bude záležať od konkrétnego rozprávača, pre aké riešenie sa rozhodne.

Ďalšie prípady

Na tomto mieste sa Vám musím pripnáť, že som si SHADOWRUN vybral ako

ilustračný príklad tak trochu úmyselne – problémy, na ktoré sa v tomto článku zameriavam, sú na ňom totiž obzvlášť dobre viditeľné. Aby ste si však nemysleli, že inde tieto problémy nenaštvávajú, zamyslite sa nad týmito známymi hrami (a elementmi z nich):

- **MAGE: THE ASCENSION** (a jeho nástupca, **MAGE: THE AWAKENING**) – tu je výber veľmi bohatý, podobne ako pri SHADOWRUNE. Napriek tomu, že každá postava je mágom, jednotliví mágovia ovládajú veľmi odlišné druhy mágie. Preto zatial' čo jeden bude cestovať v čase, druhý sa bude takmer neobmedzene pohybovať priestorom a tretí bude chodiť na prechádzky do sveta prírodných duchov. Ako keby to nestačilo, jednotliví mágovia budú občas podnikať výpravy do svojho hlbokého vnútra či ich myseľ ostanú uväznené v ich vlastnej, šialene pokrútenej verzii reality.
- **DRAČÍ DOUPĚ** – na jazyk sa derie theurg so svojou schopnosťou kontaktovať astrálne sféry, ale dobrými príkladmi sú aj sicco a jeho siete

(ak ich chcete mať v hre aj inak ako iba abstraktné čísla na siccovom denníku) či druidov hvozd. Podobným prípadom je aj mágov mentálny súboj – rozprávač musí očakávať túto eventualitu pri každom intelligentnom oponentovi a byť pripravený na mága, pohybujúceho sa v „ukradnutom“ tele.

S trochou premýšľania budete iste schopní nájsť podobné elementy aj vo svojej obľúbenej hre.

Zopár povzbudivých slov na záver

Skryté svety poskytujú nemalý potenciál na ozvláštenie a vylepšenie hry, ale aj veľa možných komplikácií. Unikátné a zaujímavé elementy je možné zapojiť, aj keď sú náročné na prípravu a prístupné iba niektorým z vašich hráčov. Vždy si však treba uvedomovať nevýhody, ktoré takýto element so sebou prináša a pred jeho zaradením do hry treba dobre zvážiť pomer cena/výkon. Nikto z nás nemá neobmedzené množstvo času a energie



na prípravu, preto si treba dobre premyslieť, ako tieto svoje zdroje investovať tak, aby hre prospeli čo najviac.

A možno ste sa vo svojej doterajšej kariére rozprávača s problémami, ktorým je článok venovaný, vôbec nestretli. V takom prípade dúfam, že čas strávený jeho čítaním pre Vás neboli stratený a ak na tieto problémy niekedy narazíte, spomeniete si na tento článok a možno sa k nemu vrátite.

TÉMA ČÍSLA

napsal Ecthelion^2

Ilustrace (nejen) pro RPG

Ilustrace jsou nedílnou součástí té-měř každého RPG. V následujícím článku se pokusíme odkrýt roušku tajemství, jak knižní ilustrace vznikají, i to, jak vypadají jednotlivé fáze její výroby. Spolu s tímto článkem však musí zaznít i varování. Stejně jako magie kouzelníka se jejím poohalením stává jen pouhými pouťovými triky, mohou ilustrace ztratit své kouzlo. Přesto odvážlivce vítám za oponou. Račte vstoupit.

Je velmi obtížné představit si nějaké mainstreamové RPG bez odpovídající grafické úpravy a zejména výpravné ilustrační výbavy. Obrázky bývají tou třešničkou na dortu, tím pozlátkem, které nutí lidi knihu kupit. Zároveň jsou však nedílnou součástí fluffu či feelingu.

Jak však moderní ilustrace vznikají? Tento článek se bude snažit onu otázku alespoň částečně poodhalit.

Bez počítače ani ránu

Na rozdíl od minulosti se dnes již v drtivé většině případů ilustrátor nepotýká s desítkami různých materiálů. Jeho studio již není přeplněno tunami papírů, hromadami tužek a kily olejových barev (tedy ono je, ale již ne jako hlavní součást tvůrčího procesu). Ilustrátor si již většinou není záda za kreslícím prknem, ale kazí si zrak před zářícím displejem počítače.

Revoluci v kreslení a digitalizaci většiny ilustrací způsobilo polohovací zařízení zvané tablet. Mnoho kreslířů stále ještě skicuje na papír a v počítači

komponuje až finální podobu, ještě větší množství však zpracovává v počítači celou kresbu již od koncepních skic. Výhody jsou nasnadě – rychlá a přesnější práce, snazší práce s barvami, možnost práce ve vrstvách, možnost uchovávat si různé varianty kresby či neodmyslitelné tlačítko zpět.

Jediné, nač je třeba si zvyknout, je absence originálu a nezvyklé kreslení rukou po tabletu, zatímco zrak sleduje monitor.

Kombinovaná technika

Takzvané „celofotošopové“ ilustrace jsou častější ve světě profesionální a komerční ilustrace – tedy ve světě termínů a rychlozakázek. Práce v počítači je rychlá a málo riziková. Schopnost pracovat ve více variantách vycházejících z jediné kresby nebo snadná „tvárnost“ obrázku jsou vlastnosti k nezaplacení při jednání s klienty. Umožňují také časté přepracovávání ilustrací.

Přesto je stále populární tzv. kombinovaná technika. Experimentování

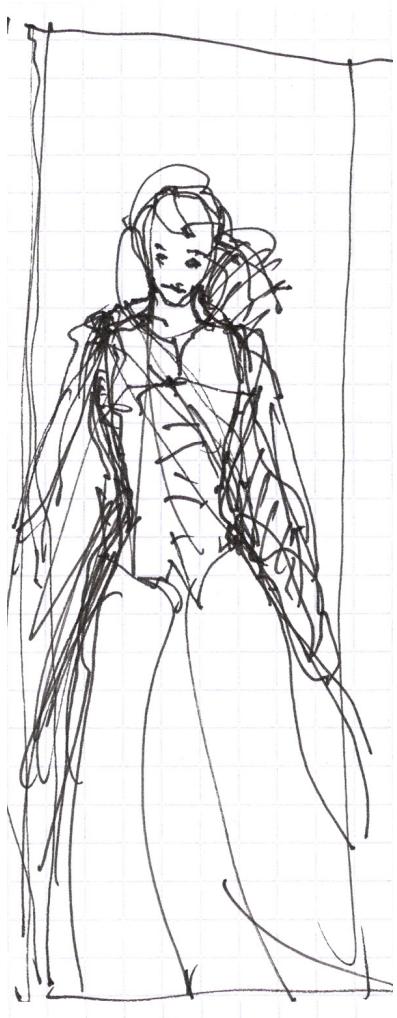
s různými kreslířskými postupy a fyzickými materiály před skenováním kresby do počítače a jejím dokončením v digitálním prostředí (bez digitálních úprav se dnes neobejde téměř žádná ilustrace).

Tuto metodou byla také vytvářena drtivá většina ilustrací v [PŘÍBĚZÍCH IMPÉRIA](#). Jak takový postup vypadá, se můžete podívat na následujících několika obrázcích s komentáři.

Pracovní proces vzniku ilustrace do Příběhů Impéria

Kompoziční skica

Nejspíše přeložitelné jako „initial thumb“. Hrubá kompoziční skica, kterou si skicuje černým perem do svého bloku. Podobných skic vznikne vždy větší množství. Tyto skicky jsou většinou rychlé a neomalené a jsou obvykle menší než je velikost výsledné ilustrace. Vždy se snažím zkoumat možné kompozice a přístupy. Pokud se rozhodnu pro nějaké řešení, nakreslím ho ještě jednou – tentokrát však již ve velikosti 1:1 s větším



Kompozoční skica

množstvím detailů. Toto je vlastně nej-těžší a nejnáročnější část kreslení. Jakmile se za ni jednou dostanu, je zbytek již „snadný“.

Skenovaná kresba

Po kompoziční skice již vezmu do ruky tužku a kladívkový papír. Nastává možná nejdélší fáze – a to kreslení podkladu, který se následně naskenuje a vznikne přes něj hotová kresba. K ilustracím se snažím přistupovat hodně „kresebně“ tak, aby původní tahy tužkou byly čitelné, a aby i přes všechno kolorování byla jasná konstrukce obrázku.

V tomto případě se ještě kompozice od původní skici změnila, ale to se mi stává jen zřídka. Po naskenování ještě obvykle objevím nějaké chyby a upravují v počítači proporce jednotlivých částí obrázku.

Začátek malby

Vždy (kromě několika tahů) pracuji tak, že kreslím pod kresbu tak, že ji pouze doplňuji o plochy a stínování, aniž bych původní kresbu vymazával.



Skenovaná kresba



Začátek malby



Pokračování práce

Stejně tak zpočátku pracuji pouze ve škálách šedi, barvu dodávám až mnohem později.

Pokračování práce

Na této kresbě jsem pracoval od předu dozadu, tj. od figury k pozadí. Vždy pracuji ve vrstvách, které obvykle odpovídají jednotlivým plánům kresby. Můžu tak pracovat na popředí a neovlivňovat tak pozadí a obráceně.

Kolorování

Jak jsem již psal výše, zpočátku pracuji pouze v šedé škále a barvy doplňuji později. Obvykle jednu po druhé, každou v samostatné vrstvě tak, aby se daly později jednotlivě upravovat a ladit. Sesazení barev je jednou z nejobtížnějších částí...

Téměř konečná fáze

Všechny barvy a barevné korekce jsou na místě. Již zbývá již jen dosadit ilustraci layoutu a aplikovat konečné textury.

Hotová ilustrace

A takto vypadá obrázek již v knize. Ilustrace byla zasazena do layoutu, byly přidány textury a byla drobně ořezána, aby seděla do knihy.

Drobný odkazovník

Tato drobná pitva se nezabývá tvorbou ilustrace od základu v počítači. Jak vypadá tato varianta, se můžete podívat například ve videotutoriálech [Carlose Cabrery](#) nebo [Daarkena](#) (ilustroval mnohé knihy od Wizards of the Coast). Ilustraci, která je od začátku do konce tvořená v počítači, najdete také na obálce tohoto nebo minulého DRAKKARU.

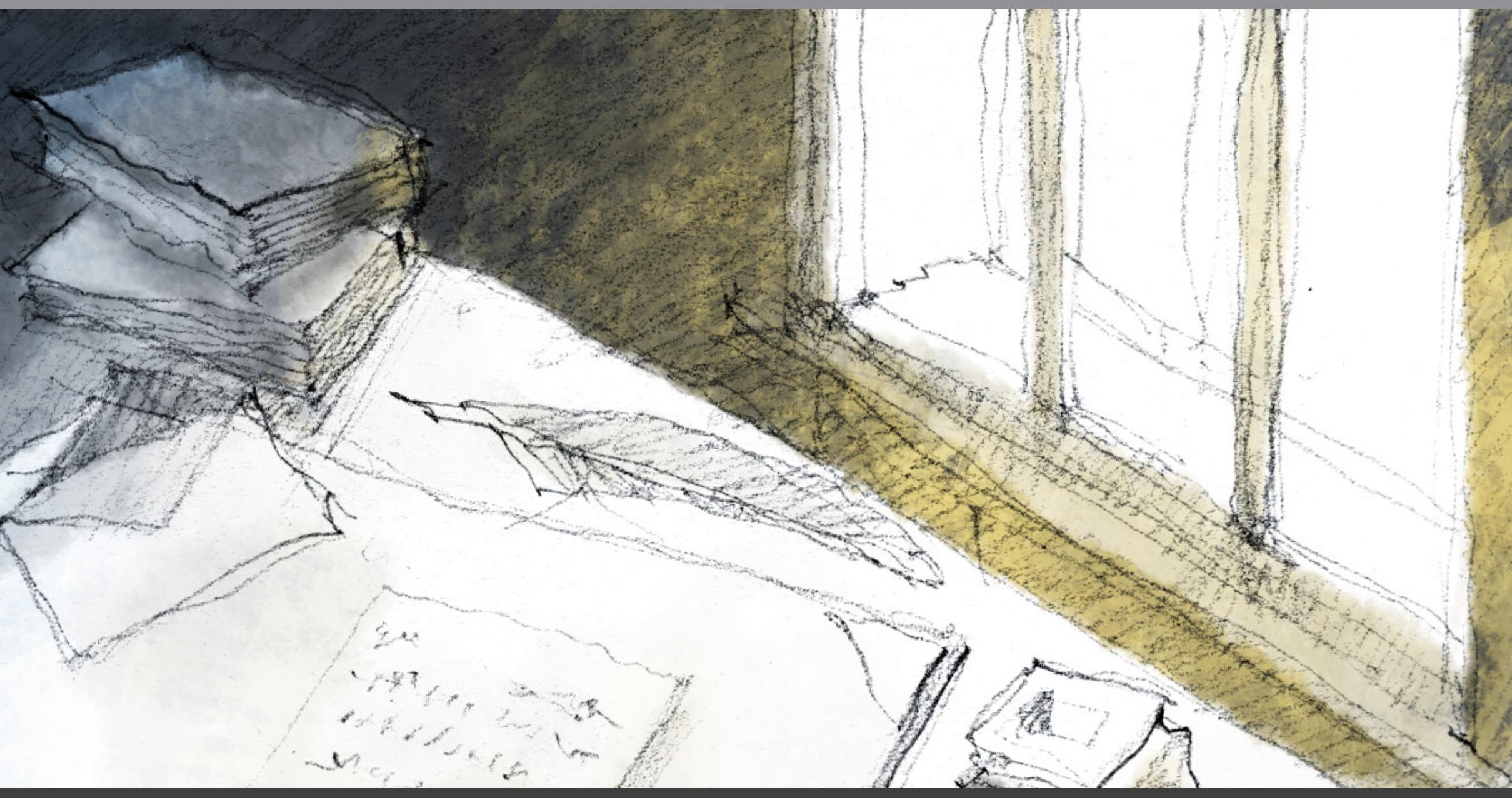
Pokud budete mít jakýkoliv dotaz k čemukoliv výše řečenému nebo mít poznámky k článku, neváhejte je prosím vznést v diskuzi k tomuto článku. Děkuji za pozornost.



Kolorování

Téměř konečná fáze

Hotová ilustrace



MIMO TÉMA napsal Jan „Jerson“ Průcha

Mezi RPG a deskovkou

Na bitevním poli mezi deskovkami a RPG jsem se poprvé ocitl před dvěma lety a podruhé před dvěma dny. Shodou okolností mi před čtyřmi dny přinesla hra Space Alert, která mě znova přiměla zamyslet se nad faktickým rozdílem mezi deskovkami a RPG. A také nad spory, které z těchto rozdílů plynou.

Na začátek jedna otázka – hrájete deskovky vydávající se za RPG? Tím mám namysli třeba... DnD čtvrté edice. Nebo MY LIFE WITH MASTER. WUSHU.

Pokud je hrájete, už ve vás možná začíná pěnit krev, protože jsem si dovolil označit tyto hry jako „deskovky“. A pokud je nehrájete, možná znáte někoho, kdo by po takové poznámce vypěnil. A co kdyby napsal někdo o vašem oblíbeném RPG, že je to deskovka? Naštvalo by vás to?

Vezměme to popořadě

Asi je zbytečné říkat, že jedním z hlavních zdrojů RPG jsou deskovky, přesněji stolní válečné hry (které pro účely tohoto článku budu považovat za odnož deskovek). Postupným vývojem došlo k jistému vymezení RPGček proti deskovkám, a to natolik, že některé RPG by běžný člověk za deskovku nepovažoval. Proč vlastně? Co je to deskovka a co je to RPG?

Nejsem přítelem přesných definic a v tomto případě bude jakákoli

definice napadnuta a rozstřílena protipříklady. Omezím se tedy na hrubé odlišení.

Deskovka má (nebo by měla mít) jasná pravidla pro každou situaci, která ve hře může nastat. Je žádoucí, aby ve hře nastávaly sporné situace co nejčastěji, protože v jejich řešení hra spočívá – a kvůli nim má pravidla. Velmi často – i když ne vždy – ji hrají hráči proti sobě. Když jeden vyhraje, druhý prohraje. Někdy se počítají body, někdo jich má nejvíce, někdo nejméně, což je to samé jako kategorie „vyhrál – prohrál“, jen převlečená do jiných slov. S ostatními hráči můžete občas spolupracovat, ale nakonec jedete každý sám za sebe.

A samozřejmě – každá hra má konec, aby se dalo určit, kdo vyhrál, případně kolik kdo má bodů.

RPG má (nebo by měla mít) pravidla pro sporné situace. Je jedno, kolik těchto pravidel bude, neboť hlavní zábavnost RPGčka nespočívá v aplikaci pravidel, ale v roleplayingu, tedy v odehrávání rolí jednotlivých postav. (Opět, jsou

i RPGčka, kde je tomu jinak, ale ta zatím pomíňme.) Jestliže z RPG odstraníme toto odehrávání, tak zřejmě nebude co hrát, protože jen s pomocí pravidel nemůžeme dojít do sporné situace. Můžu třeba vědět, jakou mám podle pravidel šanci na poražení soupeře, ale pokud ve hře nebude odehráno, jakou mám motivaci pro souboj s ním a jak ho potkám, nemám jak toto pravidlo použít. Ve hře tedy kromě situací, které pravidla jasně popisují, nastávají i situace, jež se řeší domluvou mezi hráči, a tato domluva je (obvykle) napsaným pravidlům nadřazena. Když hráči nejsou ve sporu, není třeba používat pravidlo.

V RPG hráči obvykle hrají spolu, a i když jeden z nich stojí jakoby proti nim, hlavním zdrojem zábavy by mělo být odehrávání rolí postav a prožití příběhu. Jednotlivé herní epizody by měly mít svůj konec, ale hra jako taková nikdy končit nemusí a rozhodně by nikdo neměl mít dojem, že „prohrál“ nebo „má nejméně bodů“, i kdyby tomu tak fakticky bylo (a jeho postava měla na konci epizody

nejméně zkušenostních bodů nebo peněz).

Celou situaci poněkud komplikují RPGčka, která mají pravidla pokrývající prakticky všechny situace, které ve hře můžou nastat, a která mají jasně definovaný konec celé hry, u kterého navíc lze říci, zda postava uspěla nebo neuspěla. Okolo těchto RPGček nastává nejvíce sporů, protože teoreticky je možné dostat se na konec jen pomocí hodů kostkou. Při bližším pohledu ale zjistíte, že tomu tak není, a třeba určení parametrů, které se v následném sporu projeví, určuje způsob zahrání postavy.

Zrovna tak špatný

konec pro postavu nemusí znamenat, že prohrál hráč. Naopak někteří si takový smutný až tragický konec své postavy užijí úplně stejně, jako když k němu dojde v RPGčku zařazeném do předchozí skupiny.

„RPG je stále bráno jako způsob zábavy nadřazený jiným a hráči RPG sami na sebe pohlízejí jako na elitu mezi těmi obyčejnými geeky.“

Nakonec je tu ještě jedna kategorie her. Než se do ní pustím, zmíním se ještě o jednom fenoménu – „hra obsahuje RPG prvky“.

Zejména na obalu počítačových her se můžeme občas dočíst, že ta či ona hra má „prvky RPG“. V očích potenciálního zájemce tím má stoupnout v ceně, protože „obsahuje RPG“ je vnímáno jako lepší než „neobsahuje RPG“. V době

WORLD OF WARCRAFT a dalších MMORPG je snadné tvrdit, že se tvůrci takové hry chtějí přizivit na popularitě jiných titulů, ale lákadlo RPG prvků je starší než tyto on-line hry. Používalo se dokonce v době, kdy samotný pojem RPG

byl širší veřejnosti prakticky neznámý.

K tomu se ještě přidává fakt, že v počítačové hře je vlastně nemožné naplnit podstatu onoho RolePlayingu, totiž hraní charakteru své postavy. V takové hře se můžete rozhodnout mezi

omezeným počtem možností, občas můžete svou náladu vyjádřit předdefinovanými gesty a můžete psát zprávy, ale tím veškeré hraní role prakticky končí. Pravověrní hráči „skutečných“ RPGček se na tyto hry dívají obvykle s větším či menším despektorem, nebo je alespoň vydělují z kategorie RPG do jiné, například PC PRG nebo už zmíněné MMORPG.

RPG je stále bráno jako způsob zábavy nadřazený jiným a hráči RPG – těch pravých RPG, u kterých se hráči sejdou a skutečně hrají své postavy – sami na sebe pohlízejí v jistém smyslu jako na elitu mezi těmi obyčejnými geeky. Ano, možná to přeháním – ale opravdu neznáte žádného hráče, který by se v podobném duchu vyjadřoval?

Deskovky jako RPG

Ted' můžeme přistoupit k poslední kategorii her. Jsou to deskovky hratelné jako RPG. O co vlastně jde?

Není to vůbec složité. Mnoho moderních deskových her (a také některé karetní – opět je pro potřeby tohoto

článku zařadím k deskovkám) v sobě obsahuje jakýsi příběh, zápletku, motivační text, který má hráče uvést do děje a sladit jejich očekávání. V některých z nich mají hráči role jednotlivých postav. Tyto postavy mají často určitou funkci nebo schopnost, ale mohou mít i jméno. Jako příklad vezmu hru BANG! – hráči si rozdělí role šerifa, jeho pomocníků, banditů a odpadlíka a k tomu si navíc vyberou charakter se jménem, speciální dovedností a také vzhledem. To vše může snadno podpořit jejich ponoření se do charakteru takové postavy a pro hráče RPG není při hraní BANGU velký problém si představit, že proti sobě na prašné ulici nejmenovaného městečka Divokého západu stojí dva pistolníci, střílí po sobě z revolverů a kryjí se za sudy. Nicméně i BANG je stále klasická hra – na konci jsou vítězové a poražení.

Tím se dostávám zpět ke hře SPACE ALERT, která je v tomto ohledu výjimečná. Je dílem Vladimíra Chvátila, což má jednu zajímavou souvislost. Tento člověk před lety vyvíjel své vlastní RPG, a i když

ho nakonec nevydal, tak jedna část – tabulka převodů pokrývající celý rozsah fyzikálních parametrů herního světa – byla později použita v DRAČÍM DOUPĚTI PLUS. Nebyl jsem tedy příliš překvapen, když jsem zjistil, že ačkoliv se jedná o deskovku, kde jsou všechny možnosti každého tahu pokryty jednoznačnými pravidly, samotný text pravidel SPACE ALERTU je koncipován jako příběh, ve kterém instruktor zaučuje novou posádku, a hráči dostávají role, které jim pomůžou lépe si rozdělit úkoly. A málem jsem zapomněl na to nejdůležitější – SPACE ALERT je kooperativní hra. Hráči spolupracují a snaží se porazit nepřátele generované náhodně pomocí pravidel.

Ted' však to nejdůležitější. V textu pravidel je napsáno:

„Celé to je samozřejmě jen hra a simulace dosti trhlého zaměstnání kosmického průzkumníka, kterou můžete brát s nadsázkou. Ty malé figurky jsou sice roztomilé, ale

v žádném případě to nejsou skuteční lidé.

Pokud k tomu ovšem přistupujete trochu s roleplayovým přístupem a skutečně se snažíte hrát role průzkumníků, pak bude v příští kapitole na čase ukázat opravdu to nejlepší.“

Hra v dodacích také popisuje, jak spojit jednotlivé mise do průzkumné kampaně a staví hráče před volbu, zda pokračovat v misi a riskovat smrt svých postav (a tedy neúspěch), nebo raději skončit. A také je přiložen sešitek, do kterého si můžou hráči psát záznamy o svých misích – pro stolní hru vcelku zbytečná věc, ale velmi užitečné pro roleplaying.

Tento přístup, kdy se do deskovky přidávají prvky hraní rolí a jednotlivé oddělené hry se spojují do větších příběhů, samozřejmě není ničím novým. Poprvé jsem ho viděl v sérii scénářů pro BATTLETECH Příběhy černé vdovy. I tam už bylo napsáno, že je možné bojovat s maximálním taktickým nasazením jako

v jakékoli jiné deskovce, ale také je možné hrát jednotlivé charaktery pilotů a podle toho zbaběle ustupovat z boje, nebo se naopak riskantně vrhat do zřivých bojů. Dejte každého pilota jednomu hráči, a můžete dostat hru blízkou RPGčku.

A na závěr...

Kdybych měl shrnout myšlenku tohoto článku, napsal bych asi toto:

Výhodou deskové hry jsou pravidla pokrývající všechny situace. Výhodou RPG je zábava plynoucí ze spolupráce a hraní charakterů. Není nic špatného na tom, když se RPG přibližuje deskovce – nejspíše to znamená, že má jasná pravidla a možná i hezké figurky na barevném bitevním plánu. A že si můžete přidat RPG prvky i do deskovek, zejména do těch, ve kterých stojí všichni hráči na jedné straně.



MIMO TÉMA

napsala Morgana

Naživo, online či „by post“, aneb RPG třikrát jinak

Internetové hraní RPG je v současné době velmi rozšířeným fenoménem, kterému nahrává dostupnost a po- hodlí internetového připojení na jedné straně a problémy hráčů s uspořádáním si volného času na straně druhé. Kromě MMORPG (World of Warcraft), které si získalo statisíce příznivců po celém světě, existují textové herní servery, které sázejí na obrazotvornost hráčů a přátelské klima menší komunity. Někde mezi tím ještě stojí tzv. Hard Core Role Playing, snažící se spojit přednosti obou. Vizuální stránka počítačové RPG hry je zde doplněna možností budování herní komunity prostřednictvím akcí postav a textových zpráv.

Ke hraní RPG jsem se dostala někdy v roce 2001, kdy jsem neodolala a nechala se zasvětit od svého přítele (nyní už manžela) do systému DRAČÍHO DOUPĚTE. Scházeli jsme se s jeho kamarády a ve skupince pěti šesti lidí jsme odehrávali má první dobrodružství. Oni už ale hráli mnoho let a strohý DrD systém obohatili o mnoho nových pravidel, tabulek a čísel, z nichž mi šla hlava kolem.

Postupně jsme pak vyzkoušeli jak jiné systémy (AD&D, GURPS), tak i styly hraní. Zúčastnili jsme se několika LARPů, některé i pořádali, a postupem času, jak právě času ubývalo, jsme hledali jiný způsob hraní než „v reálu“. Důvody byly prosté. Škola, zaměstnání, manželky neholdující hrám, děti...

A tak jsme náš quest přesunuli na diskuzní fórum Hofylandu, kde jsem si poprvé vyzkoušela, jak se dá hrát „po netu“. Změna to byla veliká a dlouho mi trvalo, než jsem si na ni zvykla. Quest se tehdy dohrál, ale musím říct, že bez mého velkého přičinění.

Další etapou byly servery, kde se hrálo také formou fór, ale ty byly

k tomu už lépe přizpůsobené. Objevila jsem tedy Torch (Destandazi). A najednou jsem měla před sebou množství příběhů i „Pánů jeskyně“, mezi kterými jsem si mohla vybrat, kde a s kým budu hrát. Dalším serverem je například www.Darkage.cz, kde hraje stále.

Vrcholným zážitkem ovšem bylo, když jsem pronikla do tajů online hraní. A to na Equilibrii, kde se hraje NWN (NEVERWINTER NIGHTS) jako HCRP (Hard Core Role Play), a tato počítačová hra je tedy obohacena o přímou komunikaci a interakci postav, za které hrají lidé. Na jednou člověk jen nepíše a nečeká mnoho dnů na reakce ostatních hráčů, členů družiny. Hraje s okamžitou zpětnou vazbou a vidí. Sebe, ostatní i okolí.

Fórum vs. online server

Chtěla bych se zaměřit právě na srovnání hraní formou questových fór a online hraní. Někde mezi tím je možná princip chatu, ale s tím nemám takové zkušenosti.

Rozdíl mezi těmito dvěma způsoby hraní by se dal přirovnat k **četbě**

knihy (ve které jste jedna z hlavních postav, případně sám autor, pokud jste PJ/DM/GM) a **sledování filmu** (ve kterém hrajete roli, jakou si sami zvolíte, a je té měř jen na vás, zda to bude role hlavní).

Ale přesto mají něco společného. A to komunitu lidí, kteří kdesi sedí u svých počítačů, mají rádi fantasy svět, role playing, herní nadšení a čas od času spolu vedou i mimo hru debaty, případně se schází na větších či menších srazech. Obojí je „nebezpečné“ v tom, že vás může pohltit nejen v rovině virtuální, která se týká vaší postavy, ale i v realitě – najdete si nové kamarády (případně nepřítele) se stejným koníčkem. A v obou případech můžete kvalitně uspokojit svou „RP potřebu“.

Nyní si dovolím pro přehlednost uvést několik kritérií:

1. Časová náročnost

Při hraní na diskuzním fóru záleží hodně na domluvě hráčů a PJ, jak často se bude hrát. Ale průměrně se dá říct, že „na vás přijde řada“ tak jednou dvakrát

do týdne. V extrémních případech ale můžete psát příspěvky i několikrát denně nebo také jednou za několik týdnů.

Hrát online na herním serveru můžete téměř kdykoli, a jak dlouho vás to baví. To je výhoda i nevýhoda. Jste limitováni pouze svou vlastní chutí a časem. Je však třeba zvážit, kolik času chcete takto „utopit“ hraním.

2. Kvalita, hloubka příběhů

Pokud máte šestí na dobrého PJ s velkou fantazií, rádi čtete a rádi píšete příběhy, pak oceníte popisnost, klid a přehlednost fór. Můžete si připadat jako spolu-autor vznikajícího románu, nebo jen mít radost u svých vět, o kterých si myslíte, že se vám opravdu povedly. A navíc máte zaručeno, že vaše řádky bude někdo (minimálně PJ, ideálně i ostatní členové družiny) číst.

Kvalitu a hloubku hry na Equilibrii si určujete sami. Mohou není ani PJ/DM potřeba. Hraní s DM je spíše výjimkou a zpestřením. Můžete klidně hrát

obyčejný život prostého rybáře nebo se chodit bít do míst obývaných nestvůrami.

Rozdíl je tedy i v tom, zda se chcete a umíte bavit a vytvářet příběhy své postavě i jiným, nebo jestli vám vyhovuje „klasický přístup“ – někdo vymyslí příběh a já v něm mám danou roli, vím co mám dělat a někdo to řídí, kdyby byl nějaký problém.

3. Srovnání s hraním „v reálu“

U fór je zachována typická forma – PJ + družina. Hraje se jedna či více dějových linií, příběh tvoří a koriguje PJ, družina je po určitý čas „stabilní“. Na rozhodování a promýšlení dalších kroků je víc času, příspěvky se dají případně editovat, upravovat, či mazat.

Je však potřeba, aby měli hráči dostatečnou fantazii a uměli se dobře vyjádřit. A to všechno pak dokázali ve srozumitelné formě napsat.

Hra na Equilibrii má větší spád, interakce s ostatními postavami je mnohem snadnější, není třeba sáhodlouze

popisovat některé věci a úkony, protože je hned vidíte vy i ostatní. Můžete se do hry vložit a vcítit na delší dobu než při psaní na fóru a možná i více než při „stolním“ hraní, protože se nemusíte zabývat házením kostek a není čas na dlouhé promýšlení bojových akcí. V tomto ohledu jsou to samozřejmě více NWN než D&D a není třeba to příliš rozebírat.

4. Čeština a psaní obecně

Výhodou pro hraní online je znalost pravopisu, gramatiky a obecně schopnost psát srozumitelně. I když všichni více-méně tolerují i závažné hrubky, někdy jen špatně poskládaná věta či nevhodně umístěná čárka dává vyjádření úplně jiný smysl.

Při hraní „v přímém přenosu“ se také závažněji projevuje to, jak rychle jsou hráči schopni psát. Na rozdíl od fór, kde je to v podstatě jedno, při diskuzi několika postav za chůze se tento nedostatek projeví minimálně zamkllostí postavy, případně zdržováním celé družiny. To, co postava dělá, se píše mezi

hvězdičky a přímá řeč se píše bez uvozovek i jiných znamének. (Např.: *Rozhlédne se pozorně kolem sebe* Nikdo jiný tu není.)

5. Zisk zkušeností a úrovně

Na Darkage se zkušenostmi, „expy“, hodnotí každý jednotlivý příspěvek. Po dosažení určeného počtu „expů“, postoupíte na další úroveň.

Na EQ přibývají v pravidelných časových intervalech. Více, pokud jste ve společnosti jiných hraných postav.

Závěrem

Co říci závěrem? Ani jedno není horší nebo lepší, je to jen jiné. Záleží na vás, co preferujete, a můžete hrát klidně obojí. Nebo vypnout počítač a zasednout s opravdovými kamarády ke stolu s několika hexovými papíry, kostkami a papírovými deníky. *Nostalgicky se zasnila.*

MIMO TÉMA napsal Filip „Gran“ Randák

Čerstvé maso na trhu stolních RPG online

Už je to nějaký čas, kdy vám Drakkar přinesl články Stolní RPG online (vyšly v prvním a čtvrtém čísle Drakkaru). Herní online scéna se od té doby (téměř tři roky) samozřejmě proměnila – servery jako Aragorn, Abarin, Andor, DarkAge (.cz) či ImmortalFighters (.net) zůstaly, byť samozřejmě prošly vývojem, ale například Torch.cz zanikl, aby z jeho popela mohl povstat nový Torch2, o kterém se povídá, že se postupně vyvíjí v jakýsi druh prohlížečového MMORPG. Na scéně se také objevil další DrD online server – DarkWood.cz. A věřím, že ani toto není 100% kompletní výčet českých RPG heren.

Nejvíce vám ale mohu povědět o jiném nově vzniklému (je tomu sotva pár týdnů) serveru – tím je [Lasombra.cz](#), server dle slov tvůrců zaměřený spíše na „hry pro starší“ (tím se myslí například WoD). Stejně jako se [Andor](#) oddělil od [Abarinu](#), otcovským serverem Lasombry je [Aragorn](#) – za důvod oddělení můžeme považovat neshody v administrátorském týmu Aragorn.cz. Zájemci se mohou na obou serverech dočít podrobnější informace.

Možná se ptáte – proč? Proč další RPG online server, když už jich je tolik? Prvním textem na [Lasombře](#) je vlastně odpověď na tuto otázku – já vám ale odpovím stručně i zde: je to proto, že stejně jako se každý server trochu liší od těch ostatních, tvůrce Lasombry si také dal za úkol vnést na scénu stolních RPG online svěží vítr. Čím se tedy [Lasombra.cz](#) od ostatních RPG online serverů odlišuje?

Za prvé je to druhý server (prvním je Aragorn.cz), který ve svém systému počítá i s hraním jiných her, než je DrD. Samozřejmě i na jiných serverech

nemusíte hrát nutně dračák, ale v takovém případě nepočítejte s osobními deníky (a dalšími drobnostmi) přizpůsobenými vaši hře. V tuto chvíli nabízí [Lasombra.cz](#) stejně jako Aragorn.cz šablonu pro DrD – a pak také možnost vytvořit si libovolnou šablonu další, v nejbližší době by ale měla přibýt plná podpora pro V:tM a v budoucnu i dalších her.

Za druhé má admin-tým [Lasombry](#) v plánu více hlídat kvalitu obsahu – ať už se to týká zakládaných dobrodružství, textů či obrázků: všude je stanovená jistá laňka. Nevýhoda? Pokud nejste schopni sepsat smysluplný a alespoň trochu zajímavý popis hry, nebudeste si moci úspěšně založit na [Lasombře](#) hru. Výhoda? Když jako hráč nakouknete do Herny, tak ať už si vyberete kterékoliv dobrodružství, máte záruku určité kvality.

A do třetice, vedení [Lasombry](#) se snaží přistupovat k serveru i k uživatelům samotným jinak, než bývá na jiných serverech běžné. „Underground styl“ vzezení stránek jen podtrhává mísy drsnější humor, na který můžete na

Lasombře narazit (příkladem budí Lo-terie, v níž může vítěz vyhrát až týdenní ban), navíc jsou odmítány jakékoliv žabomyší spory a nepřátelské poštuchování se mezi „konkurenčními“ servery. Dalším krokem ze strany administrátorů je soukromá diskuse administrátorů, která ale není tak soukromá jako jinde – každý uživatel může do této diskuse nahlédnout.

Jak kvalitní server [Lasombra](#) skutečně je, to ukáže teprve čas. Pravdou ale je, že zaplňuje prázdné místo mezi servery pro hraní stolních RPG online, po technické stránce je velice obstojným konkurentem a rozhodně nabízí svou vlastní jedinečnou atmosféru. Někdo, kdo se rád přinejmenším na nějaký čas zbaví klasických „fantasy úvodníků“, dračáku a různě se vyskytujících i Pokémon/Naruto her, ten jistě nalezne v RPG herně [www.Lasombra.cz](#) zalíbení.

Autor článku je v současnosti administrátorem na [www.Lasombra.cz](#)



Projekt Breather (Zápis ze hry Hot War)

napsal Ján „crowen“ Rosa

Toto je zápis z hry Hot War, ktorú som odohral na Gaelcone v Dubline v Októbri 2009. Hra bola veľmi voľne inšpirovaná scenárom Project Breather.

Londýn, Zima 1963. Zo studenej vojny sa v októbri 1962 stala horúca. Nad Britániou (a celou Európou) vyrástli atómové hríby, Londýn mal šťastie, priamy zásah nedostal. Ak sa to vôbec dá nazývať šťastím, ked' uvážime, čo nasledovalo. K východnému pobrežiu Anglicka prirazili sovietske výsadkové lode a z nich vyliezlo peklo. Vojaci boli to najmenšie zlo, s vojakmi prišli príšery z iných dimenzií, mutanti a výsledky pokusov na ľuďoch i zvieratách, ktoré boli pokračovaním Nacistických projektov a pokusov so zvrátenými technológiami. Londýn stratil všetko spojenie s okolitým svetom aj s ostatnými časťami Británie, atómová ponorka HMS Dreadnought zásobuje mesto elektrickou energiou, jedlo, voda, oblečenie, benzín, petrolej, všetko je na prídel. Británia je vo vojnovej stave, ale nikto presne nevie, kto je nepriateľ a kedy udrie na Londýn.

Príprava hry

Postavy sme si netvorili, dostali sme ich už hotové, rovnako ako aj Úvod do Hot War, ktorý pár vetami zhŕňa atmosféru hry a ktorý sme si mali prečítať.

Naše postavy predstavovali členov OIA (Office of Internal Affairs, oddelenie vnútorných záležitostí), čo je úrad, ktorý stráži strážnikov. Boli sme len traja, poručík Námornej Výzvednej Služby Julian Stevens (ja), zdiskreditovaný politik Herbert Jenkins a strážnik Jock Smith, člen londýnskeho policajného zboru. Karty postáv so všetkými detailmi sú dostupné v originálnom scenári Project Breather.

V rámci prípravy na hru potom každý z nás opísal jednu čiernobielu fotografiu scény, ktorú by sme chceli, aby sa objavila v hre.

Muž s baterkou pred tmavým otvorom.

Herbert Jenkins opretý chrbotom o stenu, za ním krvavá šmuha na stene, ktorá vznikla zosunutím zraneného Herberta popri stene.

My (OIA), SSG (Special Situations Group) a neznámi muži v kabátoch v tmavej hale továrne stojíme oproti sebe a každý mieri na každého.

Zápletka

Z „hotela“ St. Pancras, čo je bývalá medzinárodná vlaková stanica, ktorá je momentálne prebudovaná a využívaná ako ubytovňa pre ľudí, ktorí stratili svoj domov, zmizla rodina Craigovcov. Na tomto prípade pracuje tím SSG (Special Situations Group, Skupina pre Špeciálne Situácie), ale vedenie OIA má podozrenie, že niečo nie je v poriadku. Naše postavy sú poverené diskrétnym vyšetrovaním.

Scéna prvá - brífing

Zatuchnutá kancelária, smrad starých ponožiek a cigariet, žiarovka občas bliká. Nás šef, Declan Brady, si nás zavolal, posadil okolo stola a začal vysvetľovať: „V St. Pancras sa dejú čudné veci, za zvláštnych okolností zmizla rodina Craigovcov – Samuel Craig, jeho žena a syn. Poverený vyšetrovaním je tím SSG, ale mne

sa to nepáči, tí traja, čo to vyšetrujú, sú nejakí podozriví. Nemôžem vám dať viac informácií, je to prísne tajné. Skontrolujte ich, samozrejme ale veľmi diskrétnie, a hlásne akékoľvek anomálie od normálu. Aj keď, povzdychnie si šef, „čo je už dnes normálne. Hláste všetko, čo zistíte. Nejaké otázky?“

Od šéfa sme už nič viac nezistili, len mená troch členov SSG – poručík Malcolm Chamberlain, seržant Tim James a vojak Ewan Lambert. Ja aj spolu s našim zdiskreditovaným politikom Herbertom som sa rozhodol zájsť do St. Pancras po rozprávať sa so správcom budovy, zatial čo strážnik Smith sa vybral navštíviť neďalekú policajnú stanicu, pod ktorú St. Pancras patrí, a zistiť, čo sa dá.

Scéna druhá – St. Pancras

Stará ošarpaná budova ešte z dôb kráľovnej Viktorie, isto si pamätaj aj lepšie časy. Ale to každý v Londýne. Správcu budovy, Jamesa Moodyho, sme našli v jeho kancelárii.

V tejto scéne došlo k prvému konfliktu. Pri bežnom rozhovore nechcel James Julianovi a Herbertovi prezradiť žiadne podrobnosti, len stále opakoval to isté dookola, pričom ale bolo vidieť, že klame. Rozhodli sme sa na neho zatlačiť, čo vyvolalo konflikt. Ja som použil 3 kocky za môj Vplyv (influence), ďalšie 4 kocky pridal hráč Herberta (influence 4) a tretí hráč, ktorého postava sa nezúčastňovala na tejto scéne, pridal 1 kocku (toto umožňujú pravidlá a je to super spôsob, ako vtiahnuť do hry hráčov, ktorých postavy sa nezúčastňujú deja

v danej scéne), ako odmenu že sme dobre hrali úlohu zlý policajt / dobrý policajt. Spolu sme mali 7 kociek. GM mal spolu v banku 5 kociek - 3 za Jamesov vplyv a 2 za jeho vzťah ku neznámym mužom v maskách. Konflikt som vyhral, hodil som na 2 kockách viac, ako bolo najvyššie číslo, ktoré hodil GM. Keďže som mal ako víťaz konfliktu 2 body Dôsledkov, ktoré som mohol investovať do svojej postavy, rozhodol som sa zlepšiť si svoj Vplyv o 1.

„Počkajte, teraz si na niečo spomínam. Samuel bol človek, ktorý bol zrejme kedy-si manažérom, po príchode do St. Pancras začal všetko mimovoľne organizovať, aby zabezpečil lepší život pre svoju rodinu a ľudí, čo tu žijú. Všetci si vráveli, že takých tu už bolo, ale Samuel vydržal najdlhšie. Potom vraj prišli nejakí muži v pláštoch a plynových maskách, rozprávali sa s ním, ale vôbec sa nevyhrážali. Oslovovali ho veľmi úctivo - doktor Craig. A potom Samuel a jeho rodina do rána zmizli... Ale toto som už predsa povedal vašim kolegom z SSG?“

Nakoniec sme ešte prezreli miestnosť, kde Craigovci bývali a porozprávali sme sa s ich susedmi, ktorí Jamesovu verziu potvrdili.

Scéna tretia – policiajná stanica

Tretí hráč hrajúci strážnika Jocka Smitha sa rozhodol, že jeho postava pôjde na najbližšiu stanicu a pokúsi sa zistiť nejaké informácie.

Na recepcii sedel postarší policajt, šediny mu presvitali spod čiapky a znudene si čítal nejaké dokumenty. Tohto som tu ešte nevidel.

„Dobrý deň, pane, želáte si?“

„Dobrý deň prajem, aké máme dnes pekné počasie,“ odvetil Jock.

„Želáte si?“ zopakoval strážnik a nevyzeral, že má náladu baviť sa o počasí.

„Kapitán Peter Hamilton z 15teho obvodu ma poslal zistiť, či nemáte nejaké informácie o zmiznutí Craigovcov, ktoré by mu mohli pomôcť pri riešení podobného prípadu.“

„Vás, civila? A to Vám mám veriť, pane?“

Ďalší konflikt, Jock sa pokúša presvedčiť strážnika, aby mu dal informácie, no on mu ich vydať nechce. Hráč Jocka použil Vplyv (2 kocky) a črtu Londýn je moje mesto (1 kocka). My s ďalším hráčom sme pridali po jednej kocke (opäť sme využili to geniálne pravidlo o zapájaní hráčov neaktívnych postáv do hry v praxi), čo sme zdôvodnili tým, že strážnik je lenivý a radšej prenechá prácu iným. GM si zobrajal 3 kocky, 2 za Porozumenie (Insight) a 1 pridal za črtu Neverím cudzím ľuďom.

Jockov hráč konflikt vyhral a Jock sa dozvedel, že Craigovi susedia hovorili o mužoch v kabátoch a maskách, ktorí sa pári krát v St. Pancras objavili a rozprávali sa s nimi. Nikomu sa pritom nevyhrážali a ani nerobili nič podobné, čo nám iba potvrdilo informáciu, ktorú sme získali už od správca. Nová informácia, ktorú Jock zistil, bola, že ľudia videli mužov v kabátoch a maskách miznúť v podzemí metra.

To by však nemala byť pravda, keďže policajti tam už boli a navyše metro je neprístupné, vchod je zamurovaný a stanica sa už nepoužíva. Došlo tam k závalu a k pári úmrťiam počas bombardovania Londýna.

Tak isto si pár ľudí spomenulo, že zo St. Pancrasu už pár ľudí zmizlo, ale všetko to boli duše osamelé, nikomu nechýbali a ľudí sa tu toľko premlelo, že to nikto nepokladal za dôležité.

Scéna štvrtá – zákulisné informácie

Hráč Herberta Jenkinsa sa rozhodol, že využije svoje konexie a skúsi zistiť niečo viac o trojici agentov SSG. Kontaktoval starého priateľa, ktorý momentálne pracuje pre SSG, a poprosil ho o informácie. Priateľ sa zdráhal, nuž nastal čas pre ďalší konflikt. Herbertov hráč využil Vplyv (4 kocky), črtu Politické kontakty až po najvyššie miesta (1 kocka) a zapojil aj politickú agendu (3 kocky - cieľom frakcie, ku ktorej Herbert patrí, je zistiť, o čo vlastne v SSG ide, pretože sa im dostáva do rúk prílišná moc), spolu teda 8 kociek.

„No tak Jimmy, nebud’ labuť, pamätaš sa predsa, ako som tvojej žene zohnal pred pár mesiacmi antibiotiká na ten jej strašný kašel.“

Konflikt s prehľadom vyhral a dozvedel sa, že traja agenti SSG boli spolu v armáde a zároveň, čo je zaujímavé, boli v Berlíne tesne po vojne spolu s Declanom Bradym, terajším šéfom OIA.

„Declan bol obvinený z pašovania a predávania zvrátených technológií, ale nič mu nedokázali, svedkovia záhadne zmizli a trojica vojakov, ktorí ho obvinili, bola potrestaná za krivé obvinenie degradovaním a vylúčením z armády. Jednalo sa

vraj o výskum vplyvu plynov na ľudí, hovorilo sa aj o pokusoch na väzňoch, ale nenašli sa žiadne dôkazy. Trojica sa vrátila domov a po čase nastúpila do SSG, kde je každá cvičená ruka dobrá, a Declan sa vďaka svojim konexiám a peniazom stal šéfom OIA a teraz nás pekne serie.“

Herbert si samozrejme nechal informácie pre seba, chcel ich použiť neskôr, aby z toho vytíkol politický kapitál, buď vydieraním Declana alebo jeho usvedčením. Keď sa všetky postavy zase stretli, rozhodli sme sa, že pôjdeme na obhliadku zamurovaného vchodu do metra pod St. Pancrasom.

Scéna piata – Ľudia a stroje

„Zaprášené schody, nefungujúce osvetlenie, zápach moču a výkalov. Ináč povedané, vchod do slávneho londýnskeho metra. V prachu sú stopy ľudí, nové, staré, určite si sem podľa smradu chodili uľavit ľudia minimálne z 3-4 susedných štvrťí.“ Jock vytiahol veľkú poctivú policajnú baterku a posvetil do tmy. „Táto časť steny vyzerá novšia ako ten zvyšok, aj vy si to myslíte? Julian? Herbert? Podte sa na to pozrieť!“

Našli sme zamaskovaný vchod do podzemnej stanice metra, ktorá mala byť podľa všetkého nepoužívaná. GM v tejto scéne použil prvú fotku, ktorá vznikla pri príprave hry – *Muž s baterkou pred tmavým otvorom*.

Ako tak Jock poklepával baterkou po stene, podarilo sa mu jednu tehlu zatlačiť hlbšie do steny a časť steny sa pootvorila smerom dnu. Jock zatlačil silnejšie

a pred ním sa otvorila diera do tmy. Zasvetil dnu baterkou, ale tma sa nedala len tak zahnáť na útek.

Vchod sme našli, a tak sme vliezli dnu, ako ináč :)

Po pár desiatkach metrov sa chodba rozšírila do nástupištia. Stopy viedli hlbšie do podzemia a nasledovali koľajnice, ktoré zmizli v menšej chodbe. Po ďalších pár desiatkach metrov sa pred vami otvorila obrovská miestnosť, dalo by sa povedať hala, Jockova baterka je veľmi slabá na to, aby ste zistili, aká je veľká. Spredú počujete zvuky nejakých strojov, ale čo tu robia, keď by to podľa všetkého mala byť len zavalená a opustená stanica metra? Ucítili ste nejaký zápach, nejaký divný plyn, nedokážete to identifikovať. Ľudia, čo sem chodia, sú na to zrejme prípravení, lebo za otvorenými kovovými dverami pri vyústení chodby ste si všimli police s plynovými maskami. Okamžite ste si ich nasadili. Keď ste prišli bližšie k strojom, uvideli ste to, čo ste si doteraz nedokázali predstaviť ani v najhoršej nočnej more. A že ich za posledný rok bolo neúrekom...

Obrovský stroj a na ňom prievnení, prilepení, prišitý, pribitý ľudia. Nie ľudia, ľudské trosky, ľudské balóny. Vyzerajú ako keby ich niekto nafúkol na takmer dvojnásobnú veľkosť. Z tiel im vychádzajú na rôznych miestach hadice napojené na stroj. Niektorí vyzerajú, že ešte žijú. Na dotyk nereagujú, zahmlené oči hľadia pred seba, nereagujú na pohyb ani na svetlo. V dvoch nešťastníkoch rozoznávate pani Craigovú a jej syna.

Naľavo niečo bliká, keď ste prišli bližšie, ocitli ste sa pred nejakým ovládacím pultom. Je to zmet káblov, tlačidiel, páčiek a kontroliek. Nápisu sú čiastočne v nemčine, čiastočne v ruštine. Vyzerá to, ako keby šialený vynálezca pospájal náhodné súčiastky, ktoré mu prišli pod ruku, do jedného stroja.

Zrazu sa nad vami rozsvietila lampa a ocitli ste sa v kuželi svetla. Skadialsi zhora sa ozval hlas: „Vedel som, že sem skôr či neskôr niekto príde. Poslal vás Declan poupratovať, pozametať stopy za jeho neľudskými pokusmi? Odhodte zbrane a ruky dajte pekne nad hlavu, ste obklúčení.“

Samozrejme, že postavy ostali prekvapené, teda až na Herbera, ale ani on nevedel, o čo presne ide. Vyvstala otázka, čo spravíme. Herbert skamenel od hrôzy na mieste, ja som sa rozhadol hodíť baterku do svetla a zničiť zdroj svetla, Jock skočil za ovládací pult. Hodili sme kockami, ja a Jockov hráč sme uspeli, Herbertov hráč nie.

Baterka vyletela, rozbila lampu a všetko sa ponorilo do tmy. Teda všetko nie, tmou sa popred ovládací pult mihol tieň a uprostred tmy ostala len osvetnená vyjavená Herbertova tvár.

„Svetlá! Zapnite ďalšie svetlá!“ ozval sa ďalší hlas. „Strieľajte, nesmú odtiaľto odísť živí! Môj výskum neohrozí nikto!“

„Ten hlupák Herbert nevypol ani neodhodil baterku a prítahuje guľky ako hovno muchy!“ preblesklo Julianovi hlavou, ako sa bleskovo odkotúľal, takže guľky určené jemu len neškodne preleteli tmou.

Tu GM vniesol do hry druhú čiernobielu fotografiu, ktorú si Herbertov hráč pripravil pred hrou – *Herbert Jenkins opretý chrbtom o stenu, za ním krvavá šmuha na stene, ktorá vznikla zosunutím zraneného Herberta popri stene.*

Miestnosť osvetlili ďalšie kužele svetla a odhalili nepekný pohľad. Jeden z výstrelov zasiahol Herberta do pleca a odhodil ho na stenu. Herbert s výkrikom narazil a zosunul sa popri stene na studenú zem. Na stene ostala výrazná červená čiara, ktorá označovala Herbertov pád.

Jock sa pred olovenými pozdravmi skokom ukryl za ovládací panel, ktorý sa pod náporom olova rozsvietil ako obloha nad Londýnom počas novoročného ohňostroja. Stroju za zrejme nepáčilo, že naň niekto strieľa a dal to patrične najavo. Zabublal, zatriasol celou miestnosťou a zasyčal. Miestnosť začal zapĺňať plyn.

„Čo ste to urobili, zničili ste môj celoživotný výskum! Utekajte, o chvíľu to tu všetko vybuchne!“

Jock sa rozbehol, Julian pomohol zranenému Herbertovi na nohy a utekali sme.

Pred vami bežia muži v dlhých kabátoch a plynových maskách, v troch postavách, ktoré ich nasledujú, rozoznávate agentov SSG - teda ich oblečenie, lebo aj oni majú masky. Ozývajú sa prvé výbuchy, Jock ešte stihne na vás počkať a zabuchnúť za vami ľažké oceľové dvere, ktoré oddelujú halu od chodby. Keď vybehnete naspäť na nástupište, čaká vás nepríjemné prekvapenie.

Tu GM vniesol do hry poslednú scénu, ktorú sme si pripravili na začiatku hry – *My (OIA), SSG a neznámi muži v kabátoch v tmavej hale / továrni, stojíme oproti sebe a každý mieri na každého.*

Od tohto momentu išla hra veľmi rýchlo, lebo sa nám krátil čas vymedzený na indie RPG. Herbert odpadol a ležal na zemi, Julian a Jock mierili pištoľami na dve rôzne skupinky: trojicu agentov SSG, ktorí vyzerali rovnako prekvapene ako Julian s Jockom a skupinu siedmich neznámych mužov v dlhých kabátoch a maskách. Ich veliteľ zavelil odhodiť zbrane a odísť, ja som sa vzdať nechcel, agenti SSG nevedeli, čo robiť. Julianovou drzou komunikáciou sa situácia veľmi rýchlo vyostrila.

„Všetci odhodte zbrane, OIA, ste zatknutí!“ zreval Julian.

„Máme presilu, ak si si to nevšimol, zastrelíme ťa ako prašivého Rusa, ak sa nevzdáš.“

„Môžete to skúsiť...“

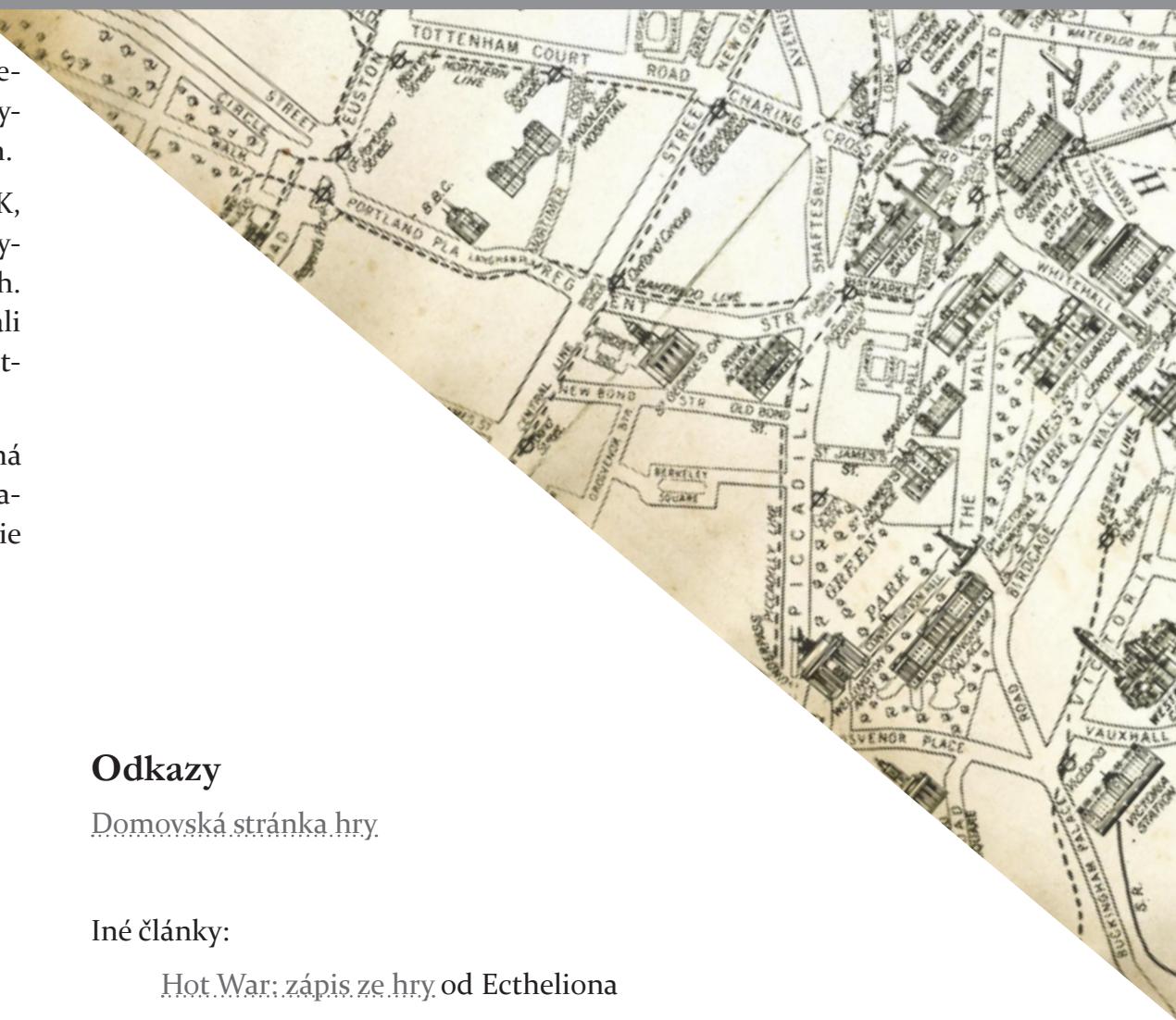
Bolo mi jasné, že sa to neskončí dobre, ale čas tlačil a museli sme končiť. Toto bola finálna scéna, GM si zobrajal asi 10 kociek, ja som mal 4 (Akcia 3 plus jednu kocku za črtu Nič ma už viac nerozhádže). GM, samozrejme, vyhral a maskovaní muži spustili paľbu. Herbert bol v bezvedomí, Jock skočil na zem a môj Julian to schytal v plnej paráde.

Jock odkiaľsi vyčaroval granát, hodil ho na skupinku maskovaných mužov a tým ich všetkých zneškodnil, ale dostal zásah od agenta SSG a omdlel.

Skončilo to zatknutím Jocka a Herberta, ktorí boli po vypočutí prepustení, lebo sa zistilo, že o temných zámeroch Declana Bradyho nevedeli. Julian vyrácal v podzemí a mužov v kabátoch už nik nevidel, ani živých ani mŕtvych.

V príbehu išlo o to, že Declan Brady prepašoval Projekt Breather do UK, ale nie do rúk vlády, ale za štedrú domenu do rúk Dr. Samuela Craiga - vedca vyhodeného z laboratória na výskum biologických zbraní za pokusy na ľuďoch. Agenti SSG, ktorí v Nemecku slúžili spolu s Declanom, o tom vedeli a keď začali vyšetrovať udalosti v St. Pancras, Declan ich chcel odstrániť pomocou zamestnancov OIA (našich postáv), ktorí o tomto pozadí nič netušili.

GM si pôvodný scenár silne upravil, použil v podstate len názov, mená a postavy. Musíme však povedať, že aj tak to bola vynikajúca hra, ktorá si nevyžadovala veľa prípravy a splnila účel – zoznámiť sa s Hot War v rámci bloku indie RPG na Galecone.



Odkazy

[Domovská stránka hry](#)

Iné články:

[Hot War: zápis ze hry od Ectheliona](#)

[Vojna, ktorá neostala studená, recenze od Bifho](#)

RECENZE napsal Petr „Pieta“ Jonák

Čertvě dočteno: *Heaven & Earth a Nightlife*

V dnešním Čertvě dočteno si představíme dvojici her ze současnosti. Tou první je HEAVEN & EARTH, hra zasazená do ospalého městečka amerického středozápadu... kde se však každou chvíli semele něco záhadného. Druhá představovaná hra, NIGHTLIFE, vypráví o upírech, vlkodlacích a jiných stvůrach v moderním světě. Zní to povědomně? Pak vězte, že NIGHTLIFE předcházela WORLD OF DARKNESS o pár let...

Heaven & Earth

Není úplně jednoduché psát o hře, která staví na tom, že je jedním velkým tajemstvím. Hrozně rád bych se rozepsal trochu více o nápadech, které autoři měli, ale pak si vždycky řeknu – co kdyby to přece jen někdo chtěl hrát? Musím se tím pádem spokojit s popisem čistě vnějškovým, ale řeknu vám – to pokušení je velké.

HEAVEN & EARTH je hra velmi přesně zeměpisně umístěná, konkrétně do městečka Potter's Lake a jeho blízkého okolí, kdesi ve Státech. Potter's Lake je město, ve kterém byste žít nechtěli, a vlastně by tam nechtěl žít nikdo, a přesto je to docela prosperující město o dvaceti tisících obyvatel. A to je pouze jedna ze záhad, které tohle jen zdánlivě nenápadné místo obklopují. Ne že by se tu dělo něco vyloženě nevysvětlitelného – jen je tu víc lidí, kteří jsou nějakým způsobem divní, a víc míst, o kterých se vyprávějí neuvěřitelné historky. A statistiky nezvěstných jsou na několikanásobku průměru. Do tohoto města právě přijíždějí vaše postavy a dříve nebo později se v místních záhadách ocitnou až po krk.

Maloměstské prostředí téhle hry je nezvyklé, a tak je dobré, že je město velmi pěkně popsáno, a to se zvláštním důrazem na místa tajemná, s divnou minulostí, opředená pověstmi. V takhle malém městě se také budete často potkat s víceméně každým, kdo je nějak zajímavý, a tak vám autoři připravili celou galerii místních postav a postaviček. Popisy prostředí mě vyloženě uchvátily, mají totiž takový plživý zvyk nabírat na podivnosti. Je-li o jedné postavě řeč vícekrát, zásadně se při každé další zmínce dozvíte nějaké další (a podivnější) detaily. Dokonce i kniha samotná má takový charakter – protože na ilustracích jsou většinou místní (pojmenované) postavy, stane se, že i obrázek, který napoprvé působil dojmem čistě atmosférické ilustrace, dostane docela jiný význam, když si uvědomíte, kdo na něm ve skutečnosti je... Tohle postupné budování autoři rozvíjejí do té míry, že při popisu jedné z postav věnují dva odstavce jejím zvláštnostem a zálibám a teprve ve třetím se dostanou (spolu s rostoucím podezřením čtenáře) k tomu, že je dotyčný už přetadvacet let mrtvý.



Heaven & Earth, Third Edition

A game of surrealism, horror
and absurdity

vydalo nakladatelství Abstract Nova Entertainment, 2004
- [Domovská stránka](#)

Po části, která klade mnoho otázek, následuje čistě vypravěčská část, která obsahuje mnoho odpovědí, protože oproti běžnému zvyku autoři hrají s velmi otevřenými kartami a nenechávají si nic do dalších knih; na rovinu vysvětlují, co se to tu děje a proč. Neříkám, že nezůstane nic, co by bylo nejasné, ale vypravěč bude vědět, co se v Potter's Lake děje, proč, komu o co jde, a dokonce i proč tam doopravdy dorazily hráčské postavy. A tahle vysvětlení jsou velmi zajímavá.

Když jsem knihu otevřel, téměř okamžitě jsem narazil na staré dobré „*There are more things in heaven and earth... than are dreamt of in your philosophy*¹“, což je tak ohrané a nadužívané, že jsem vám to ani nechtěl říkat, a dokonce jsem si vypůjčil do nadpisu druhý podtitul hry, abyste tuhle

recenzi vůbec četli. Ale jak mi to heslo přišlo ze začátku trapné, musel jsem nakonec uznat, že autoři mají pravdu, protože jejich kosmologie je skutečně hodně zvláštní a nečekaná. Detaily samozřejmě neprozradím, ale mám tušení, že vize téhle hry by se nelíbila ani zažraným křesťanům, ani zažraným antikřestanům.

Co se systému týče, je poměrně nekomplikovaný a poměrně klasicky položený – hod kostkou plus vlastnost plus dovednost proti obtížnosti. Ve hře se používají všechny kostky od k4 do k20 a velikost kostky je určena obtížností úkolu, tedy na průměrný úkol se hází k12, na téměř nemožný k4.

Předpokládá se, že hráči budou hrát obyčejné lidi, reportéry a požárníky a matky v domácnosti – ovšem narozdíl od jiných her (například od White Wolf) tu je na to systém opravdu dělaný. Místo klasického seznamu dovedností si tu hráč vybere povolání a to, jak dobrý v něm je, a pak tuhle hodnotu používá pro všechno, co by logicky někdo v takovém povolání uměl. Povolání jsou samozřejmě rozdílně bodově hodnocená,

podle toho, jak užitečné dovednosti pokrývá, ale i jak dobře je placené, jaký dává člověku status a jaké kontakty a možnosti, takže policista je někde úplně jinde než knihovník. Jsou tu i možnosti započítat bývalá povolání, koníčky atd., takže i knihovník se může, co já vím, věnovat běhu a tudíž být ve formě víc, než by se u knihovníka čekalo.

V části věnované vedení hry autorům trochu dochází dech. Hned v úvodu říkají, že hra není určena začátečníkům, a zcela vynechávají klasická vysvětlení, jako třeba co je RPG nebo jaká je role vypravěče; proč tedy předpokládají, že bych ještě jednou potřeboval vysvětlit,

jak se ve hře dělá flashback nebo vedejší zápletka? Přesto není ani tahle část docela marná a má kupu rad specificky pro hraní HEAVEN & EARTH.

Celkový dojem: Velmi zajímavé prostředí, a to nejen kvůli věcem, které nemůžu prozradit, ale i díky lokálnímu, maloměstskému charakteru, jaký ve hrách není úplně obvyklý; kupa zajímavých a docela inspirativních postav a míst; jednoduchý a poměrně funkční systém; asi jediné, čeho bych se bál, je, že hra je příliš zaměřená na odhalování záhad a ne dost na to, aby postavy něco dělaly, něco měnily.

Vaše minirecenze v Drakkaru

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

Tato rubrika je jakási hozená rukavice pro vás, čtenáře. Rozhodnete-li se ji přjmout 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.

¹ Je více věcí na nebi a zemi, než se celé vaší filozofii sní. (doslovny překlad já, protože obvyklý český překlad je významově posunutý)

Nightlife

NIGHTLIFE je hra zajímavá mimo jiné i z historického hlediska, proto začnu od její historie. **NIGHTLIFE** je hra, v níž hrájete za prokleté, za děti noci, za strachy a přízraky, které žijí napůl mezi obyčejnými lidmi a napůl ve svém vlastním, skrytém světě. Jejich prokletí je navždy vyčleňuje z lidské společnosti, dělá je silnějšími, lepšími, posouvá je na vyšší stupínek potravního řetězce; ale vzdát se lidskosti úplně pro ně znamená prokletí propadnout úplně, stát se jen nemyslícím monstrem. A tahle hra, prosím, vyšla dříve než první edice **VAMPIRE: THE MASQUERADE**.

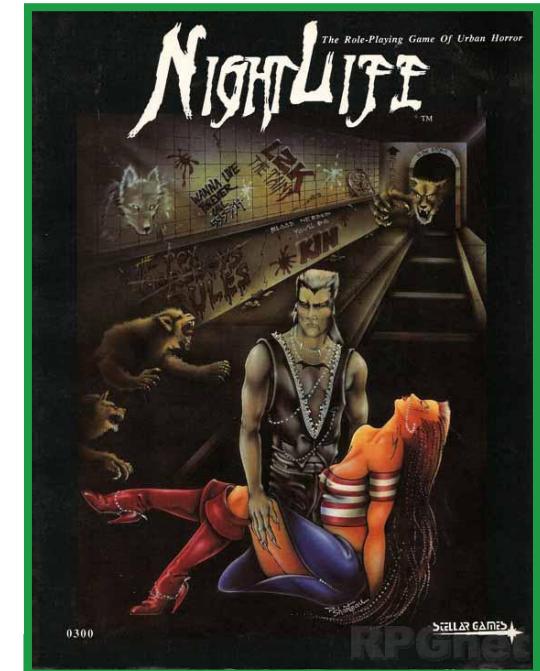
Srovnání s VTM se člověk při nejlepší vůli neuhrání. Obě hry jsou si totiž strašně podobné a strašně vzdálené. Stejně mají například to, že hrdinové jsou prokletí, že jsou monstry, která se sice mohou snažit chovat dobře, ale když k přežití potřebujete pravidelně pít lidskou krev/vysávat životní sílu/krást mládí/způsobovat bolest, prostě vidíte

věci trochu jinak; že jednou z důležitých vlastností postav je humanita; že se vše odehrává „v našem světě, ale s temnějšími stíny“; liší se proti tomu třeba tím, že místo upíru je tu k dispozici sedm standardních hráčských a desítky nehráčských ras; že předpokládaným prostředím pro hru je New York (tehdy) blízké budoucnosti; a že přes všechny zmínky o Gothic Punku v knihách WW má **NIGHTLIFE** asi třicetkrát punkovější atmosféru.

Jak už jsem zmínil, k dispozici je tu sedm ras (pokud nepočítám rady, jak vytvořit další rasu z NPC ras nebo z ničeho), živí, mrtví, takoví, co nikdy žíví nebyli, a takoví, co pořád ještě žíví nejsou. Jsou to upíři, vlkodlaci, duchové, wights (inteligentní zombi-ghúlo-mumie), démoni, oživení (golemové, frankensteinova monstra, oživlé sochy, homunkulové) a inuiti (v našem světě eskymáci, v **NIGHTLIFE** ovšem indiánští přírodní duchové). Jejich pojetí je výrazně tradičnější, upíři mají problémy nejen s dřevěnými kůly a sluncem, ale i s posvátnými symboly,

ohněm, česnekem a tekoucí vodou; vlkodlaci mají doslova hlad po lově a způsobování bolesti; démoni nevstoupí na posvátnou půdu a čaroděj se znalostí správných rituálů jim může dát příkaz, který nedovednou odmítout. I schopnosti odpovídají; upíři se mohou měnit na mlhu, krys, vlka nebo netopýra; duchové jsou neviditelní a nehmotní, nás svět ovlivňují jen složitě, ale zato jsou mistry bezdůvodné hrůzy; wighti rozumí smrti natolik, že i s mrtvými si promluví, případně je využijí na manuální práce. Mimo klasické rasy stojí inuiti, kteří mají řadu magičtějších schopností (léčí nebo způsobují nemoci a šílenství, dokáží se zneviditelnit), a oživení, kteří vzbuzují v lidech instinctivní odpor, ale zároveň dokáží brutálně manipulovat lidským tělem i myslí. Ostatně oživení mi díky kombinaci nevýhod, schopností a typickému pohledu na lidi přišli jako vyloženě nejhororovější.

Docela zajímavé je uspořádání mezi jednotlivými rasami. Všechny totiž do značné míry existují jako



Nightlife

The Role-Playing Game Of Urban Horror

napsal Bradley K. McDevitt a spol.

vydalo nakladatelství Stellar Games, 1990

- Domovská stránka

predátoři/parazité lidí, řada jich je na lidech existenčně závislých, a i ti, kteří nejsou, si prostě občas rádi pochutnají a to je odlišuje od lidí a spojuje navzájem. Dokonce i jejich schopnosti se vyvinuly jako přizpůsobení jejich charakteru lovů lidí, takže na lidi fungují dobře, ale mezi nimi navzájem jsou značně nespolehlivé. Proto mají tendenci se sdružovat napříč rasami, spíše podle ideových linií důležitých otázek současnosti, což je hlavně: „Chceme s lidmi spíš vycházet, nebo je nahnat do velkochovů? A chceme je tam nahnat brzo a násilím, nebo radši nejdřív pokoutně rozvrátit civilizaci, aby neměli šanci se spojit a zadupat nás do země?“ Samozřejmě existují i různá menší a okrajová sdružení, třeba monstrácké a smíšené gangy, případně fanoušci různých hudebních sdružení.

Hudba je totiž velmi důležitá a prolíná se celou hrou. Většina představených postav se nějakým způsobem motá kolem hudby, atmosférické citáty ve hře jsou zásadně z písňových textů, dokonce i průvodce New Yorkem se nejvíce věnuje

klubům a barům. Z knížky je hrozně moc cítit, že takhle to autoři opravdu vidí, že tu najde jen o nějaká temná a prokletá monstra, ale že to jsou zároveň temné a vzdálené, lákavé a nedostupné hvězdy punku/rocku/metalu... S odstupem to působí místy až směšně, ale zároveň je to krásné, ta síla přesvědčení, že hudba sama o sobě má moc, že mění svět nebo aspoň odhaluje jeho pravou podobu. Právě v tomhle mi hra přišla nejvíce z jiné doby nebo možná jiného světa. Jak už jsem psal, hudba je ve hře opravdu všude: V dovednostech, v seznamech vybavení, v pravidlech (první pravidlo v části „boj za nezvyklých okolností“ řeší vliv zrcátkových discokoulí a stroboskopických světel na pravděpodobnost zásahu v boji) a v postavách samotných

– čeká se, že si nevyberete civilní jméno, ale pseudonym, a vzorové postavy všechny mají „umělecká“ jména - Golgotha, Samantha X, Shagman Doctor D, C. Spot Runn. Ten poslední, pokud byste nevěděli, je vlkodlak, a převeden do našeho kulturního prostředí by se jmenoval nějak jako Míla M.L. Maso.

„S odstupem to působí místy až směšně, ale zároveň je to krásné, ta síla přesvědčení, že hudba sama o sobě má moc, že mění svět nebo aspoň odhaluje jeho pravou podobu.“

Kromě hudby tu ještě, jak už jsem zmínil, dost výrazně vyčnívá atmosféra nezřízeného punku. Obleče si na sebe, co chcete, vypadajte v tom zatraceně dobře, a jestli přitom někoho pohoršíte, tím líp. Kašlete na authority, buďte sví a vyrvěte to do světa přes ty největší repráky, jaký seženete.

Kromě punku tu je ale ještě splatterpunk – život je krátkej, smrt je laciná, ošklivá a bolí. Asi nejlíp to půjde poznat z příkladu: Začínající postava vlkodlaka, na kterou někdo vytáhne revolver se

stříbrnými kulkami, jednu ránu nejspíš vydrží, na druhou zemře. Prostě zemře, se vším všudy – žádný tep, žádný dech, mozek na zdi a všechny obvyklé serepičky. Probere se při následujícím západu slunce, s trohou štěstí v márnici. Probeťte se, i pokud mu useknete hlavu nebo ho proženete mlýnkem na maso. Každá postava totiž má, podle svých vlastností, právo na řadu smrtí, obvykle několik desítek – a hra dává dost jasně najevo, že postavy umírat budou a že je to v pořádku. Tímhle mi hra přijde naprostě unikátní, protože věřím, že tady bych si opravdu dokázal svým způsobem (notně zvráceným, samozřejmě) užít i to, jak mi moji postavu totálně rozmaširovali, když vím, že tahle smrt ještě zdaleka není poslední. A samozřejmě existují i způsoby, jak se té které rasy zbavit definitivně, a obludy natolik obecné, že dokáží natrvalo zabít i nesmrtelné.

Už jsem zmínil, že i tady se potkáte s vlastností jménem Humanita. Potkáte se dokonce dvakrát, protože každá postava má humanitu aktuální

a humanitu maximální. Narozdí od VAMPIRE, kde humanita je čistě měřítkem svatosti postavy a hýbe se výhradně podle jejích skutků, tady je humanita kromě toho i lidskostí stojící proti upírskosti, vlkodlakovosti, atd. Proto například každé použití schopnosti humanitu snižuje – pokud se změníte v napůl člověka, napůl vlka, pokud silou myšlenek někomu přivodíte infarkt nebo vylečíte rakovinu, pokud se zeptáte mrtvoly a ona vám odpoví, děláte něco naprostě zásadně nelidského. Na druhou stranu, cena obvykle není tak vysoká, abyste si to nemohli dovolit... Ale malé dilema tam přece jenom je – „dokážu to sám, nebo musím sahat po zvláštních schopnostech?“ Ono totiž získávat humanitu samo o sobě má své výhody – kdo se tolik nespoléhá na své zvláštní talenty, učí se o to lépe obyčejné, „lidské“ dovednosti.

Samotné schopnosti se potom nakupují z maximální humanity, víceméně se stejným zdůvodněním; a asi nejvíce mi bylo líto, že schopnosti se kupují a zlepšíjí zásadně jen mezi dobrodružtvími,

protože moc si je pořít kdykoliv by mohlo vést k ještě mnohem zajímavějším momentům a dilematům – jdou po mně tři chlápci s brokovnicemi, zvládnut ještě nebo bych radši chtěl mít neprůstřelnou kůži? Obě humanity se dají i zvedat, ale obzvlášť u té maximální to není nic snadného, a vysoká maximální humanita je také v mnoha směrech výhodná – například taková postava bývá méně citlivá na slunce, stříbro a jiné nestvůram nepříjemné věci, a také vypadá méně „monstrózně“.

Co se systému týče, čím méně toho o něm řekneme, tím lépe. Je to dost strašlivá záležitost, která už v devadesátém roce musela být silně zastarálá. Vlastnosti se určují náhodným hodem a nedají se dále zlepšovat, takže se snadno stane, že postava ze supersilné rasy je stejně silná jako postava, která měla prostě štěstí na kostkách. Pravidla jsou zamotaná, plná dělení pěti a podobných operací a to je asi tak všechno, co bych k nim chtěl říct.

Celkový dojem: Hodně zajímavá hra s atmosférou, která je naprosto unikátní, se spoustou zajímavých myšlenek, které bych i dnes, kdybych takovou hru chtěl napsat, rád ukradl, a se systémem, ve kterém by nikdo z nás nechtěl hrát.

Perličky

- Cesta nízké humanity není silnější, je jen rychlejší, jednodušší, lákavější. Yoda by měl radost.
- Všechno je lepší, když se to napiše s „y“ místo „i“ nebo s „e“ na konci. Vampyre, wyght, trolle, goblynne, ye olde syx-syded dyce. Vymyslel jsem si jen to poslední, zbytek tam opravdu je.
- Žádný z nesmrtevných není vidět na fotografiích, ale existuje zvláštní schopnost, která tento problém řeší. Když už myslíte, že vás žádná hra nemůže překvapit tím, jaké si vybrala označení pro vypravěče, přijde Nightlife a jeho „City Planner“.



RECENZE napsal Pavel „Bajo“ Kechajov

Over the Edge

Článek o kultovním konspiračním RPG Over the Edge, jež se proslavilo svým geniálně inspirujícím prostředím a hlavně psychedelicky paranoidní atmosférou. Recenze stručně rozebírá obsah základní knihy a je proložena fiktivními zápisí novináře přiblížujícími prostředí a atmosféru hry.

Síla *OVER THE EDGE* je hlavně v settingu, protože systém je velmi jednoduchý a jeho hlavní devizou je, že nepřekáží, když rozvíjíte stále více bující síť dezinformací a intrik. Celá příručka je nabušená až po střechu množství nápadů, které musel vyprodukovat nějaký maniakální designér, který byl právě na tripu... je to šíleně geniální, geniálně šílené a téměř nepopsatelné...

- Alnag (hodnocení 5/5),
Anotace RPG her – RPG.sk

OVER THE EDGE je konspirační, psychadelické RPG z pera uznávaného designéra Jonathana Tweeta (*ARS MAGICA*, *EVERWAY*, *DUNGEONS & DRAGONS 3E*, *UNKNOWN ARMIES*, ...) za asistence neméně známého Robina D. Lawse (*FENG SHUI*, *HEROQUEST*, *DYING EARTH*, *GUMSHOE SYSTEM*, *OG: UNEARTHED EDITION*...). V roce 1992 jej vydalo nakladatelství Atlas, o pět let později vyšla kosmeticky upravená druhá edice v modernějším kabátku. Toto RPG si vysloužilo status kultu, ať již pro svůj úžasně nápaditý, originální

a inspirující setting, pro psychedelicky schizofrenickou atmosféru, nebo pro svou podporu experimentálního přístupu k tvorbě a roleplayingu opředeného o estetické a umělecké hodnoty a záměry hráčů.

S myšlenkou hraní „za hranou“ - „over the edge“ - přišel v kontextu RPG her Johathan Tweet, jehož vynikající hru stejného jména (včetně obsaženého eseje od Robina D. Lawse) by si měl přečíst každý, koho zajímá experimentování s uměleckou formou. Cílem je jednoduše posunout hranice toho, jaký typ příběhu dokážeme pomocí roleplayingu vyprávět, a zkoumat, co všechno tento formát vlastně dokáže vyjádřit.

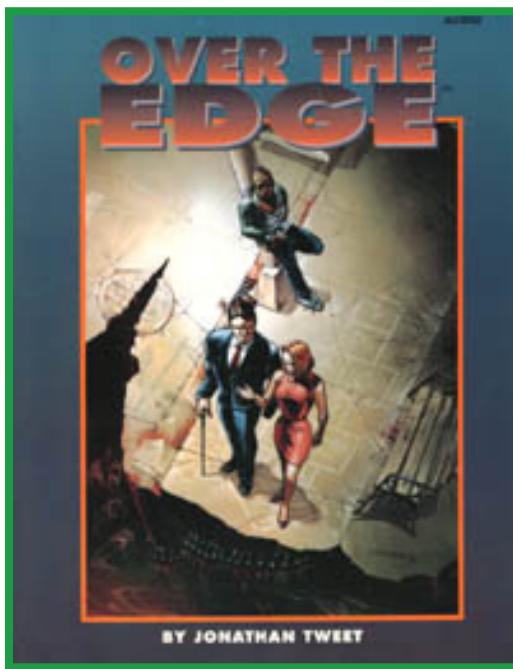
- Ron Edwards, Sorcerer str. 124

Samotný systém hry je velmi jednoduchý. V některých ohledech by se dal považovat za předchůdce systému *FATE*, i když je ještě jednodušší. Vyhodnocovací mechanika používá součet X šestistěnných kostek (většinou 2–4, závisí

na použitém rysu) a porovnává jej s cílovým číslem určeným vypravěčem dle náročnosti úkolu. Samotná hra se ale mnohdy pohybuje na hranici freeformu (hrání s minimálním vlivem systému a hlavní rozhodovací pravomocí na vypravěče) a improvizace. Hlavní zbraní a klíčovým nástrojem je totiž herní prostředí fiktivního ostrova ve středozemí zvaného Al Amarja (čti Al-Amarha), jeho konspirační prvky a samozřejmě více či méně roztodivné postavy a spolky, jež se na ostrově vyskytují, nebo je na něj nějaká náhoda zavede...

Neděle 8.listopadu 2009, 5:29am

Je 5:29 ráno a já ležím na posteli levného hotelu někde na okraji Seattlu. Neoholený, ne převlečený, přesně v takovém stavu, v jakém jsem před třemi hodinami dorazil z baru odnaproti. Za pár sekund začne můj cestovní budík vyluzovat ty své odporné zvuky a já se probudím do jedné z nejhorších kocovin svého života. Bohužel jen tak neskončí, ale to teď samozřejmě ještě netuším,



Over the Edge

napsal Jonathan Tweet
vydalo nakladatelství Atlas Games

- 1. vydání 1992 (na obrázku)
- 2. vydání 1997

[- Domovská stránka](#)

momentálně mě spíš zajímá, kde je ibalgin...

Po patnácti vzrušujících minutách v koupelně plných sebe-přemáhání a adrenalinu už kontroluji svůj batoh, jestli mám vše potřebné na cestu: levné doutníky, Kafku, diktafon, foták, kreditku, ibalgin, notes a své černé brýle pro dny jako je tento... ne, počkat, ty tu nejsou. Natáhnu se pro ně přes postel k druhému nočnímu stolku a až teď si všimnu, že v posteli leží ještě někdo. Nějaká žena. Vůbec nevím, kdo to je, možná nějaká prostitutka nebo jen známost na jednu noc. Radší se nedívám jak vypadá a nechávám na druhém polštáři pár desetidolarovek. Čistě pro jistotu, abych mohl klidně spát...

Možná bych se měl vlastně představit, Jmenuji se William Seward, jsem amatérský spisovatel, fotograf na volné noze a nedostudovaný novinář. Píšu pro jeden obskurní plátek články o různých „nestandardních“ záležitostech. Ne, není to bulvár, bulvár je oproti nám celkem

seriózní. Mým oborem jsou konspirace a okultní underground. No co? Každý se nějak musí živit. Teď se zrovna chystám prověřit nějakou kachnu (nejspíš) někam do Středozemí, to je někde u Evropy. Ne že by si můj šéf mohl dovolit pro někoho jako já takovou cestu, platí to jakejsi chlápek od tam, co mě pozval, aby se mnou udělal rozhovor... no radši ani nechtějte vědět o čem. Na rozdíl od těch ostatních kachen bude tohle aspoň zajímavý výlet, když už nic jiného. V Evropě jsem ještě nikdy nebyl. Prej je to docela šílenost oproti Americe, tak jsem zvědav.

Hráči hrají rozličné postavy (od tajných agentů a novinářů, přes nic netušící turisty, po šílené vědce, zmutované supervojáky, klony, osvícené jogíny a vlastně cokoliv, co vás napadne), kteří se zapletou do dění na ostrově a postupně rozplétají nitky intrik a spiknutí, které je snad na konci dovedou k nějakému odhalení. Pokud do té doby přežijí, zachovají si vlastní rozum, identitu, duši apod.

Neděle 8.listopadu 2009, 8:23am

Čekám na letišti, letadlo má zpoždění. Procházím si svoje poznámky o ostrově. Před odletem jsem si totiž udělal takový malý průzkum toho, co mě vlastně čeká. První věc, co jsem zjistil, že Al Amarjal je celkem neznámý ostrov někde ve Středozemí. V oficiálních zdrojích se toho o něm člověk moc nedozví. Popravdě jsem o něm donedávna vůbec neslyšel. Každopádně nakonec se mi podařilo zjistit pár zajímavých věcí. Co se týče politiky: Představitelem státu je prezidentka Monique D.Aubainne. Oficiální vztahy s ostatními státy jsou vlažné nebo žádné. Na ostrově nejsou žádné ambasády a prezidentka údajně prohlásila, že OSN je fašistická, prokomunistická, despotická organizace určená k tomu, aby jako reprezentant krátkozraké většiny udržovala pod kontrolou prozíravou a mocnou menšinou. Neoficiálně je na ostrově vysoká aktivita národních tajných služeb, pro různá podezření, se kterými je vládnoucí režim

ostrova spojován: obchod s drogami a zbraněmi, podpora terorismu, porušování lidských práv, projevy despotismu a diktatury, vysoká míra organizovaného zločinu na ostrově apod.

Na druhou stranu je ostrov turistickým rájem různých dekadentních turistů, hledačů záhad a vzrušení. Zkrátka Babylon kultur a Sodoma-Gomora požitků. Je to takový Amsterdam na druhou (to je jedno evropské město vyhlášené drogovou a sexuální turistikou). Takže se mám očividně na co těsit. Jistou ironii je, že na ostrově není policie, ale tzv. Peace Force2 (mírové jednotky), a jistým, možná trochu zvěličeným bonmotem, který o těchto „strážcích zákona“ koluje, je, že mají k míru asi takový vztah, jako požárníci k požáru. No očividně se mám na co těsit.

Letadlo už přistálo, takže má cesta může začít...

Prostředí hry je umístěno na fiktivní ostrov Al Amarja, který je centrem

kultury, dekadence, úpadku, kriminality, drog, dystopie a hlavně nejrůznějších konspirací a tajných skupin. Představte si, že všechna spiknutí světa jsou síť z nitek, které obepínají celý svět. Potom Al Amarja je místo, kde se všechny tyto nitky spojují v jednom bodě. Centrem ostrova je třísettisícové město Edge plné turistů, tajných agentů, iluminátů, roztodivných mutantů a mimozemšťanů v přestrojení, nejrůznějších kriminálních žívlů a jiných „věcí“ u kterých ani radši nechcete vědět, co jsou vlastně zač.

Hra podrobně popisuje desítky zajímavých míst, osob a skupin se všemi jejich vztahy, zápletkami v pozadí a nejrůznějšími nápady a náměty. Stačí se chytit některých nabízených motivů, nahodit háček hráčům a postavy rozjízdějí šílenou jízdu. Jízdu, kde se každým krokem dál zamotávají do stále hustší sítě skrytých pravd, polopravd, dezinformací a manipulace. Nikdo netuší, jak to všechno skončí.

Pondělí 9.listopadu 2009, 01:16am

Nad rámem přistávám na Mezinárodním letišti D'Aubainne.

Podle průvodce je to jedno ze zajímavých míst ostrova. Architektem byl syn její excelence prezidentky a podle všeho se jedná o architektonickou raritu. Sám Jean-Christophe D'Aubainne je považován za prvního dadaistického architekta. Šéfredaktor časopisu Architectural Digest letiště popsal jako: „obludnost. horečnou noční můru modernismu, jež se trestuhodně zbláznila“. V záznamu letiště údajně stojí, že autor výše zmíněné kritiky na půdu letiště nikdy nevstoupil, z obavy že letiště se každým okamžikem zříti.

Letiště je též označováno jako centrum zábavy. Jedná se prý o jakýsi gigantický mix mezi aerodromem, kasinem, obchodním domem a zábavním parkem. Údajně poskytuje zábavu na několik týdnů, ba dokonce měsíců. Nejprve jsem si myslel, že jde pouze o výstřední prohlášení, která mají přitáhnout

pozornost turistů, ale když jsem konečně vstoupil na letiště, zjistil jsem, že průvodce zdaleka nepřeháněl. Nebudu se ani snažit popsat, kde jsem se to ocitl. Nedá se to popsat. Jediné lidské slovo

se tomu jakž takž bliží, ale zdaleka nevystihuje podstatu. To slovo zní blázinec. A každou chvíli se mě někdo ptá na cestu. Absurdní, jednak jsem tu nikdy nebyl a navíc všude jsou přece ukazatele...

„Představte si, že všechna spiknutí světa jsou síť z nitek, které obepínají celý svět. Potom Al Amarja je místo, kde se všechny tyto nitky spojují v jednom bodě.“

Pondělí 9.listopadu 2009, 07:16am

...po pár hodinách zjišťuji, že dostat se z letiště není vůbec jednoduché. Nekonečný byrokraťský aparát se záhy ukázal být tím menším nepřítelem ve srovnání s labyrintem koridorů, hal, výtahů a jezdicích schodů. Všude to na vás bliká, všude to vypadá stejně, patra a sektry jsou nějak podivně řazený a do toho

spousta podivinů, cizinců a nejrozdělnějších podniků...

Samotná kniha pravidel má asi 240 stran, obsahuje stručný úvod ke hře, jednoduchý systém, který zabírá necelých třicet stran, a potom už je věnován prostor samotnému ostrovu. Postupně v pěti kapitolách věnujících se obecným informacím o ostrově, hlubšímu seznámení se zvyklostmi, společenskou a politickou situací, městu Edge, službách na ostrově a v neposlední řadě s nejrůznějšími tajnými spolkami a silami, které na ostrově operují, mají své zájmy, spojence i nepřátele. To vše asi na 130 stranách nabíťých šílenými i geniálními nápady, které inspirují každého vypravěče k desítkám zápletek, situací a událostí. Pokud bych se na tomto místě měl dopustit nějakého hodnocení, bez okolku bych přiznal, že lepší a hlavně více inspirující a i prakticky použitelný setting jsem neměl nikdy v rukách.

Následují pravidla a návody pro vypravěče, jak pracovat s knihou, jak vést hru a jak používat náměty ve hře

k tvorbě hry. Ukázka tří ústředních zápletek na ostrově, ať už pro samotné použití, nebo k inspiraci na vytvoření vlastní, i s jejich postupným rozvíjením a možným průběhem. Konec knihy se věnuje poměrně zajímavým možnostem, jak pracovat s různými pomůckami, které podpoří autentickou atmosféru ostrova. Posledních pár stránek se věnuje převodu systému do jiných RPG s podobnou tematikou, které jsou ovšem u nás úplně neznámé, z pozdějších her si myslím, že zajímavou volbou mohou být systémy jako **SORCERER**, **COLD CITY** apod.

Krom samotných pravidel vyšla i celá řada doplňků, které bud' rozvíjejí nápady v základní knize, nebo přicházejí s nápady úplně novými a vznikla i nějaká ukázková dobrodružství, podle ohlasu poměrně kvalitní. Z těch dvou rozšiřujících knih, které jsem si sehnal, mohu posoudit, že jdou v duchu základní knihy. Obsahují spoustu rozšiřujících, ale i úplně nových nápadů a jsou neméně inspirativní jak pro hráče, tak zejména pro pána hry.

Úterý 10.listopadu 2009, 01:36am
...už jsem strávil na letišti 24 hodin a pořád nenacházím cestu ven. Mám pocit, že jsem sjel více pater, než kolik jich letiště ve skutečnosti má. Ne, neptejte se mě, proč jsem jel dolů, když jsem začínal v přízemí. Žádné výtahy nahoru v hlavní hale nejsou. Jak říkal jeden člen personálu. Prej: „Proč by taky byly?“

Jeden barman mě nechává přespát u sebe v baru. Po pár panácích z něj vylézá, že byl původně taky turista, pochází z malého městečka na jihu Itálie, ale než se mu podařilo dostat se z letiště, utratil všechny peníze a musel se tu nechat zaměstnat. Když si nějaké prachy zase vydělal, otevřel si vlastní bar. Na letišti prý žije třetím rokem a už si prý zvykl. Začínám se cítit trochu nejistě...

Úterý 10.listopadu 2009, 11:07am
...objevil jsem jeden zapadlý krámek s vzácnými a podivnými knihami. Sehnal jsem tu levně

první výtisk Nahého oběda podepsaný Burroughsem a potom nějakou knihu, která je ve skutečnosti jakási hra o konspiracích na fiktivním ostrově. Zajímavý suvenýr. No konec zábavy, jdu zase hledat cestu ven, jestli se mi to podaří, přestanu pit...

Úterý 10.listopadu 2009, 9:09am

Konečně jsem se dostal z letiště. To chce panáka. Potkal jsem staršího muže, asi buddhistického kněze, který mi ukázal cestu ven a dal mi jakýsi letáček k nějakému duchovnímu semináři v místním Chrámu duchovní zkušenosti a přívěšek s nějakým náboženským symbolem, prý jestli hledám cestu, tak tam ji určitě najdu. No jistě. Každopádně jsem venku a mířím do hotelu. Průvodce mi doporučuje Ceasarův hotel. Dopis od pana neznámého, který mě na ostrov pozval, se o něm také zmiňuje, tak nebudu nic riskovat a zkusím to tam. Dobrodružství mám už dost a začíná mě zase bolet hlava. Beru taxík a vyrážím. Taxikář Fred je velmi příjemný chlapík.

Dal mi svoji vizitku, že kdybych COKOLIV potřeboval, ať neváhám a ozvu se. Zná prý spoustu lidí a míst i různých skrýší a vůbec kde co. Už se těším na postel v hotelu.

V první části popisu ostrova, té obecné, nás kniha postupně seznámí s historií a současnou společenskou i politickou situací Al Amarji. Zde se například dozvíme, že původní obyvatelé ostrova nebyli tak úplně lidé, nebo že na ostrově vládne absolutistická anarchie (zákon platí jen někdy a jsou používány dle potřeby vrcholných kruhů ostrova), nebo že prezidentka a osvoboditelka ostrova ve skutečnosti ostrov koupila od Mussoliniho, který tak nadále mohl financovat svá válečná tažení. Následuje stručné vysvětlení ekonomického fungování ostrova, bližší představení populace a obecných zvyků a přesvědčení na ostrově. Představení základních vlivných sil na ostrově, jejichž aktivity mnohdy sahají buď hluboko do historie, ale samozřejmě i mimo sluneční soustavu, nebo i do jiných sfér existence.

Čeká nás také ukázka některých nekonvenčních drog, které jsou rozšířené po ostrově (včetně jejich pozadí a využití při různých konspiracích), a pář technologických vymožeností, které byly vyvinuty pro „speciální“ potřeby některých obyvatel, protože ostrov je plný různých mimozemšťanů, psioniků, čarodějů a kdoví čeho ještě. Příkladem takové technologie je např. tzv. Brainlooper, což je ochranný přístroj proti telepatům stvořený doktorem Nusbaumem. Funguje na bází kopírování myšlenek v oblasti a jejich posílání zpět k jejich tvůrci. Pokud jste telepat, máte smůlu, protože začnete s mikrozpožděním čist sami sobě své myšlenky, což vás samozřejmě zmáte, ale zároveň si to uvědomíte, což samozřejmě podpoří tvoření dalších myšlenek, které si neustále čtete a dostáváte se tím do nekonečné spirály, která může skončit mozkovým, neurálním kolapsem. Je to něco jako když mluvíte do telefonu a ze sluchátka slyšíte sami sebe, jen s tím rozdílem, že nemůžete přestat mluvit ani položit sluchátko. Podobnými perlami je kniha doslova nabité.

Ukázka postavy:

William Seward

Koncept:	bohémský novinář pochybné pověsti
Životy:	21
Rysy:	
Obskurní novinář (hlavní)	4
Znak:	Neustále si něco nahrává na diktafon a zapisuje do notýsku
Přesvědčivý (vedlejší)	3
Znak:	Když s někým mluví, drží v ruce srolovanou pětidolarovku.
Barový povaleč a rváč	3
Znak:	Vždycky říká: „Ne, já nemám problém s alkoholem, mám problém bez něj.“
Bohem (slabina)	
Znak:	Vychlastaný hlas, neoholená tvář

- **Motivace:** William nesnáší svou práci, protože ve skrytu duše cítí, že má na víc, ale zase nechce psát pro natvrdlé stádo ovcí. Proto by rád jednou pracoval u seriózních, ale alternativních amerických novin, nebo se živil jako spisovatel ceněný v intelektuálních kruzích.
- **Tajemství:** Pochybná minulost (krádeže a násilnosti) kvůli velké náchylnosti k drogám
- **Důležitá osoba:** Franz Kafka, pražský spisovatel židovského původu, jeden z literárně nejvlivnějších a nejoceňovanějších spisovatelů 20. století. Williamův velký idol, který v mnoha ohledech ovlivnil jeho vnímaní světa a společnosti.
- **Potrét:** ... ??? ...

Středa 11.listopadu 2009, 03:45pm

Zrovna si dávám pozdní snídani v hotelu. Trochu jsem si přispal, hotelový bar je velmi dobře zásoben. Vzbudil mě telefon z recepce. Pan Záhadný se asi nějak dozvěděl, že jsem v hotelu a domluvil si se mnou schůzku. V nějakém podniku zvaném Sarah's Teahouse. Asi za hodinu bych tam měl být. No, asi kopnu do vrtule a pro jistotu zkusím zavolat starému známému taxikáři Fredovi, aby mě tam dopravil bez zbytečného bloudění. Po městě se porozhlédnu potom.

Středa 11.listopadu 2009, 05:10pm

Čekám na pana Neznámého, ale zatím má zpoždění.

Středa 11.listopadu 2009, 05:20pm

Obsluha mi přinesla obálku se vzkazem na lístečku:

„Myslím, že mě sledují. Schůz-

ku budeme muset odložit, bylo by to teď nebezpečné. Doporučuji vám změnit hotel. Ještě vás kontaktuji. Kdybych se do tří dnů neozval, v obálce je klíček od bezpečnostní schránky na letišti, kde najdete nějaké instrukce a informace, naložte s nimi, jak uznáte za vhodné. Omlouvám se, že jsem vás do toho zapletl, ale i novinář vaši úrovně (neberte to osobně)

by mi uvěřil, až když by alespoň něco z toho spatřil na vlastní oči. Snažte se zbytečně nezaplést do ničeho dalšího.

Snad se brzy setkáme

M."

Sebral jsem klíček a pečlivě jej schoval, obálku i se vzkazem jsem spálil v popelníku. Než jsem si stihl dopít svůj čaj, přistoupil ke mě nějaký kolohnát v tmavém obleku a černých brýlích. Zeptal se mě, jestli neznám náhodou

nějakého pana Sewarda nebo Dr. Monserrata. To mě docela vyvedlo z míry. Raději jsem předstíral, že nemluvím anglicky. Na to přišla nějaká starší paní, asi majitelka, a chlapíka pěkně zpeskovala, ať tu neotrávuje slušné hosty a kouká zmizet. Vypadalo to na pěkné divadlo, jak dvoumetrová gorila dostává pucunk od drobné dámy ve středních letech. No, neměl jsem čas sledovat, jak to dopadne, měl jsem totiž naspěch...

Další kapitoly knihy už se týkají samotného města Edge, kde se bude odehrávat většina událostí, a jeho rozličných obyvatel. Nejprve se s ostrovany seznámíme obecně, zjistíme, jaké typy lidí se na ostrově vyskytují (od šílených vědců a zvrácených umělců, přes tajné agenty, ale i obyčejné chudáky, žebráky, maniaky a členy gangů až po různé mecenáše a ilumináty stojící v pozadí dění), ale i rozličné nelidské bytosti (od různých vesmírných parazitů, přes původní prastaré obyvatele země, jejichž výtvorem lidé ve skutečnosti jsou, po mutanty a nadpřirozené bytosti).

Následuje položení města. Jednoduchá mapka a popis základních oblastí, na které je město rozděleno, i s jejich charakteristikou a nejdůležitějšími místy, které stojí za pozornost (i odkazy na pozdější části knihy), kde jsou popsány podrobněji. Potom již následuje přiblížení konkrétních oficiálních i tajných spolků a služeb, které lze na ostrově nalézt.

Středa 11.listopadu 2009, 07:41pm

Fred mi doporučil jeden místní bar. Zaručeně je to nejlepší místo na nervy a navíc tam moc nechodi turisti, takže je tam celkem klid. Je to nějaký bar u Smutné Máří a jedna moc milá slečna tam dělá striptérku a zpěvačku. Ovšem mám si na ni dát pozor. Je to prej sice kotě, ale má i drápky a navíc litá z jednoho průsvihu do druhého. Kdyby na mě cokoliv zkoušela, mám jí vyřídit, že jsem Fredův kámoš a že jsem na ostrově novej. No, zní to dobře, takže vzhůru ke Smutné Máří. Snad se mi pan M brzo ozve, nerad bych tu zkejsnul. Můj již značně zdegenerovaný novinářský instinkt

sice říká, že to možná není kachna, ale jedním dechem dodává, že by byl možná radši, kdyby byla. V hotelu jsem nechal číslo na svůj telefon, kdyby mě někdo sháněl, ale jasně jsem jim řekl, ať mi volají pouze oni a nikomu moje číslo nedávají. Jejich loajalitu jsem si pro jistotu pojistil i nějakou tou dolarovkou...

Dorážím k Máři, dám si sklenku a pořádně si promyslím, co dál.

Středa 11.listopadu 2009, 08:55pm

U Máří to opravdu žije. Hazardní hry, nelegální souboje, striptýz a různé ujeté performance nejrůznějších rádoby umělců. Teď tu zrovna jeden magor rozmlátil hlavou zeď a citoval při tom pasáže z Koránu. Do dnes jsem si myslел, že ten na hlavu postavenej jsem tu já. Chystá se nějaké vystoupení, podle ohlasu pánské části publika to bude asi nějaké oblíbené číslo.

Středa 11.listopadu 2009, 09:15pm

Tak tohle mi nikdo neuvěří.

Na pódiu tančí drobná, dlouhovlasá dívka. Na tom by nebylo nic divného, kdyby ta dívka neměla místo kůže hebkou srst a nelaškovala s publikem svým dlouhým ocáskem. Nejsem si jist, zda chci vědět, jestli je to kostým, nebo ne. Zkusím se k ní povystoupení dostat, třeba se mi s ní podaří prohodit pár slov nebo udělám i nějakou fotku, když seženu trochu světla.

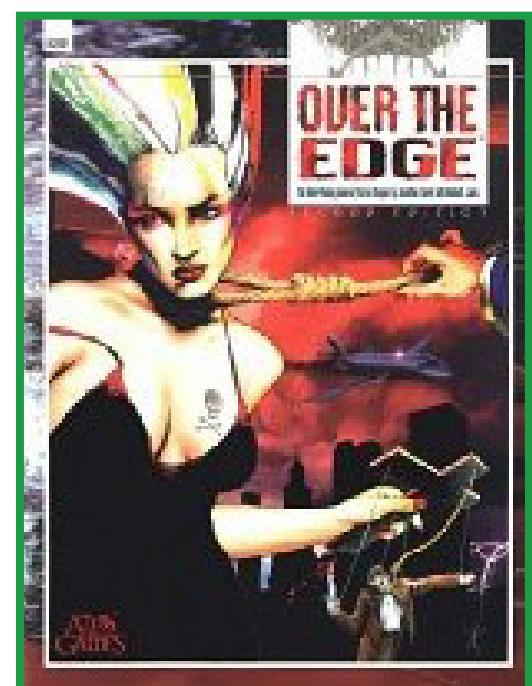
Středa 11.listopadu 2009, 10:03pm

Tak po vystoupení vypukla vřava. Byl bych se k ní neměl šanci dostat, kdyby si ona ne-našla mě. Je to ta holka, co o ni mluvil Fred. Jmenuje se Portia a je to celkem milé děvče. Souhlasila s rozhovorem i s fotkou, samozřejmě za honorář. Taky mi nabízela nějakou drogu, nechtěla mi říct, o co jde, že prej je to překvapení. Teď jedem k ní na byt, bude tam prý větší klid. No aspoň že u téhle nehrozí, že bych s ní skončil v posteli, aspoň se jednou budu moct chovat profesionálně.

Služby na ostrově zahrnují všechna možná povyrazení, pomoc, kterou můžete na ostrově upotřebit. Soukromou kliniku, pokud nechcete riskovat návštěvu nemocnice pod kontrolou presidentky, kde se čas od času ztratí nějaký pacient i s celou evidencí a jakýmkoliv důkazem, že vůbec kdy existoval (v zájmu vědy a tajného výzkumu, který v nemocnici probíhá, samozřejmě), přes různé obchody se zbraněmi a drogové kluby, po hotely a postranní motýlky, které třeba fungují jako operační buňky parazitických mimozemšťanů, již se snaží infiltrovat zemi. Nebo můžete navštívit místní univerzitu plnou různých poměrně neškodných nebo i nebezpečných bratrstev a dostat se tak do styku s okultním podsvětím ostrova. Taky tam můžete potkat studentku, jež v rámci svého studia vytváří experimentální přístroj, který v budoucnosti umožní zotročit lidstvo pod nadvládou jediného člověka.

Pokud vás ani to nepřivedlo k šílenství, věřte, že místní letiště, které vychází z mimozemského designu

a porušuje euklidovskou matematiku, skýtá mnoho možností a zajímavostí na dlouhé roky bloudění a při hledání cesty ven. Na ostrově je toho spousta k mání, stačí si jen vybrat. U každého místa jsou vždy ukázkové postavy se svými plány a problémy, které zrovna řeší.



Obálka druhého vydání

Poslední na řadě jsou různé kladné, záporné i neutrální skupiny a konkrétní důležité osoby na ostrově. Dekadentní aristokrat se zálibou v černé magii, chaotičtí Cut-Ups, kteří bojují se zlem pomocí zvláštního přístroje, jenž narušuje a mění realitu a dělá tak díry v plánech mocných intrikánu, kteří se snaží ovládnout svět. Nebo síť iluminátů zvaných Movers, kteří jsou rozdělení na malé a navzájem izolované skupinky, jež manipulují s celým světem včetně sebe samých.

**Čtvrtek 12.listopadu 2009,
04:54am**

Probouzím se nad rámem. Strašně mě bolí hlava, ležím v posteli. Jsem úplně nahej. Matně si vzpomínám na noc. V půlce rozhovoru mi dala nějakou pilulkou, potom začalo být všechno zmatené. Byl jsem nadřízenej, že bych ojel i židli. Skončil jsem s ní v posteli. No ve skutečnosti to bylo úplně jiný, než jsem čekal, lepší. Rekl bych, že i lepší než s většinou ženských, co jsem kdy měl

v posteli. Jenže teď nemám žádný prachy, diktafon, foták, telefon ani klíč od schránky. Ta mrcha mě asi o všechno obrala. Rychle se oblikám a vyrážím na letiště.

**Čtvrtek 12.listopadu 2009,
06:54am**

Dostat se někam na letišti je očividně jednodušší než se dostat z něj. Stojím u skřínky číslo 547c, těžko říct, jestli tu už někdo byl. Rozhlížím se, jestli neuvidím někoho povědomého. Mává na mě ten budhistický stařík, který naproti sedí s miskou a žebrá. Zjišťuji, že asi před hodinou tu byla nějaká dvojice v doprovodu se zahalenou ženou. Žena tu pravděpodobně nebyla dobrovolně. Vybrali schránku a potom zmizeli. Nevím, co teď. Náhle uslyším v davu svoje jméno: „Pan Seward! Je tu někde nějaký pán Seward?!" Vykřikuje obtloustlý černoch od letištěního telefonu. Zdá se, že o mě vědí. Ptají se, jestli nevím, kde je doktor Monserrat. Když jim řeknu, že nevím a že jsem o něm s nikým nemluvil, přikazují mi,

ať se s nimi setkám v přístavu. Že mají tu holku a jestli se tam do večera neukážu, tak ji oddělaj a potom si mě najdou. Chvíli přemýšlím, ale tak nějak mám pocit, že nemám moc na výběr a krom toho – ta holka byla fakt milá. Vyrážím do přístavu na určené místo.

Čekají tam na mě u malého člunu, je tam s nima i Portia. Když mě prohledali, pustili ji a mě naložili na člun. Pojedeme na nějakou loď, která kotví někde dál na jihu, prý se mnou chce mluvit jejich šéf. Když prý budu spolupracovat, nic se mi nestane a dokonce i můžu dostat odměnu, o jaké se mi ani nesnilo.

Připlouváme k obrovské lodi, jmenuje se Red Orca. Odvedli mě do nějaké provizorní cely a nechali mě tam. Potom pro mě přišel plešatej svalovec a odvedl mě do jedné velké kajuty, kde čekali jeho další kumpáni. Jakejsi doktor a další chlápek v obleku. Připojili mi k hlavě nějaké přístroj a dávali mi různé otázky. Když zjistili, že nic nevím,

asi byli spokojeni. Potom řekli, že už mě nemůžou pustit zpátky. Ohrozil bych prý jejich utajení. Musejí ze mě udělat jednoho z nich. Co tím k čertu myslí? Na to vytáhli jakousi pikslu. Otevřeli ji a vyvalil se z ní studeněj dým. Kleštěma z ní vytáhli jakousi živou věc. Vypadalo to jako nějaký přerostlej škorpión, ale mělo to víc nohou a dlouhej ocas. Potom vytáhli nůž s tím, že nemají čas na běžnej postup, že prej mi rozříznou týl a dají mi ho tam přímo. To nemůžou myslet vážně. Ať už je ta obluda cokoliv, rozhodně se ke mně nepřiblíží! Když se pokouším o odpor, dostávám od drobka jednu ránu a ta mi stačí...

V kapitole pro vypravěče jsou užitečné rady nejen ohledně práce s prostředím a tvorby vlastních konspirací, ale i zapojení postav do děje, nebo různých rizik, která mohou volná pravidla způsobit (třeba magie a vliv hráckých postav na události). Vysvětluje také základní prvky konspiračních her a práci s informacemi,

hráčskými postoji i estetické prvky vyprávění, neboť hra zřetelně vychází z určitých uměleckých hodnot při hraní RPG. V tomto ohledu je velmi podstatná a ne málo zmiňovaná esej Robina D. Lawse pojednávající o vztahu suboptimálních rozhodnutí hráče s prokreslováním charakteru a vzniku estetických hodnot v RPG hrách. Tato esej byla přeložena Alnagem a je k dispozici na stránkách d20.

Pátek 13.listopadu 2009, 09:46am

Probouzím se zase v nějaké zamčené kajutě. Bolí mě hlava, na krku mám jizvu a oblečení od krve. Cítím se divně. Jako bych tu nebyl sám, něco je ve mně, nebo možná já jsem v tom. Nejsem si vlastně jist, co jsem ještě já a co už je ono. Neměl jsem na ten zasraný ostrov vůbec lozit. Říká mi, že mi vezme moje tělo, že se nemám bránit...

Pátek 13.listopadu 2009, 11:14pm

Probouzí mě výbuch, celá loď se otřásala. Pořád ležím v té

kajutě a mám v sobě parazita, nebo spíš v tom, co ze mě zbylo. Přestávám to být já. Začínám mít podivné představy a myšlenky. Cítím se, jako bych měl rozdvojenou osobnost a ztrácím přehled v tom, které z těch dvou já je to původní. Někdo rozráží dveře, přistupuje ke mně a sklání se. Dívám se sám sobě do tváře, vytahuje pistoli a míří na mě, jediný výstřel to peklo ukončil...

Pátek 13.listopadu 2009, 11:15pm

...zastřelil jsem své já z marnosti, vlastně teď je to možná z budoucnosti, i když kdo se v tom má vyznat, stejně na tom už nezáleží. Za pár hodin by z něj byla jen hostitelská schránka Kergilliánského parazita. Snažej se nenápadně infiltrovat na naši planetu. Ale to je dlouhé příběh, nemám na to teď čas. Šáhám svému mrtvému já do náprsní kapsy a vytahuji medailon od budhistického kněze. On to vlastně nebyl

kněz, ale to je jedno. Moje podrážka jej rozdrtila na malé kousky, teď už nebude vysílat žádný signál. Utíkám rychle pryč, než zjistěj, co se stalo. Musím zpátky na univerzitu, abych stihl vybrat schránku na letišti dříve, než unešou Portiu a potom mám schůzku s falešným knězem v Chrámu duchovní zkušenosti. Čert ví, jak to vše nakonec dopadne...

Co říci závěrem? Z praktických zkušeností s hraním OTE vím, že setting je opravdu inspirující a jako vypravěč jsem nikdy neměl nouzi o nápady. Jisté problémy mohou nastat s dávkováním informací a s rozumnou volbou intrik a dějových linek, které budou ve hře rozvíjeny. Pokud se to přežene, hráči se v ději mohou lehce ztratit. Nicméně s trochu zkušeností a trpělivým zkoušením lze dosáhnout rozumné míry. Slibovaná psychedelická a paranoidní atmosféra na sebe nenechá dlouho čekat.

Osobně si myslím, že OTE ukrývá nejlepší herní prostředí (těsně za ním podle mě stojí ENGEL D20), jaké jsem kdy viděl. Není encyklopedicky zpracované, je plně funkční při hře a skvěle podporuje hráčskou, ale hlavně vypravěčovu fantazii. To nejlepší OTE je totiž to, které se naučíte vymýšlet sami. Systém hře nijak nepřekáží a zvolenému freeform laděnému formátu dobře vyhovuje, ač patřím mezi stoupence „system driven“ her, neměl jsem potřebu během kampaně po nějakém sofistikovanějším systému sahat a skvěle jsem si užil práci s improvizací postavenou čistě na settingu. Ano po OTE věřím tomu, že mohou existovat i setting driven hry, ale musel by být setting autorem uchopen podobně jako OTE, což je bohužel i dnes spíše výjimka.

Rozhodně doporučuji všem milovníkům originálních prostředí, fanouškům konspiraci a ctitelům Městečka Twin Peaks, Akta X nebo P. K. Dicka či W. S. Burroughse. Tato hra se zaslouženě zapisala do mého osobního TOP5.

RECENZE

napsal Petr „ilgir“ Chval

Dračí Doupě Plus – – rozbor po pěti letech

DRAČÍ DOUPĚ PLUS už je tu s námi pět let. Téměř každý, kdo se s ním setkal, si ho nějak ohodnotil a zaškatulkoval. Dobrá hra s mnoha taktickými možnostmi, nebo přesložitělá a nefungující slátanina? Hra nabízející stylové prostředí vhodné do většiny fantasy settingů, nebo nepoužitelný výplod potácející se ve schizofrenii mezi kompletním settingem a flexibilními pravidly? Pojďme se na DRAČÍ DOUPĚ PLUS podívat očima člověka, který je hrál od jeho vydání a kromě něho zná mnoho jiných RPG rozličných rozsahů a zaměření.

V minulém čísle DRAKKARU jsme vám přinesli podrobnou recenzi na legendární DRAČÍ DOUPĚ. Nyní navazujeme rozborem o mnoho mladší, ale přesto velmi významné RPG – DRAČÍHO DOUPĚTE PLUS. Tato hra, jak už název napovídá, rovněž pocházející z produkce Altaru, je tu s námi už nějaký ten pátek. Za pět let, které uplynuly od vydání, si tato hra již získala své příznivce, ale mnohými též byla odhozena mimo oblast jejich zájmu. V tomto rozboru se pokusím zhodnotit DrD+ jako celek, identifikovat jeho silné stránky i problémy, se kterými se potýká. Mé hodnocení bude postupovat v souladu se strukturou příruček. Dočkáte se porovnávání s DrD, vypíchnutí důležitých momentů i shrnujících soudů.

Příručka pro hráče – – čím vás zaujme?

Ústřední příručkou DrD+ je *Příručka pro hráče*, solidním počtem stran obdařená kniha, vázaná v pevných deskách. První, co vás zaujme, když ji prolistujete, jsou povídkově psané color texty, jež překně korespondují s jednotlivými částmi



pravidel a ještě k tomu dohromady tvoří ucelený příběh. Nejde samozřejmě o nijak originální nápad, ale autorům patří čest za to, že ho od zahraničních her převzali a velice povedeným způsobem uplatnili. Četbou příruček nás provede příběh o boji hrdinů proti zlověstnému Thurgurasu, živoucímu městu-bytosti temnoty. Rozptýlí nás i zarámečkované citáty. U oddílu Nože a dýky v kapitole o zbraních se například z úst žoldnéřky Tvrdé Gerety dozvíme: „Jasně, že mám nůž... každej správnej chlap má mít nůž.“

Rovněž příklady k pravidlům jsou hojně zastoupeny a většinou jde o záživnější texty, než na jaké si pamatujeme u DrD.

Tvorba postavy – – obsáhlá, ale nikoli převratná

Z krátkým, nepříliš zajímavým, nicméně obecněm úvodem nás čeká první rozsáhlá část – Tvorba postavy. Zde bych chtěl ocenit nenápadnou snahu autorů vést hráče ke stylu „vytvoř si představu své postavy a pak k ní vyber rasu a povolání“, nikoli „vytvoř si postavu volbou rasy a povolání“. Jen by ta snaha mohla být nápadnější.

Ano, postava je opět jednoznačně určena rasou a povoláním. Zatímco úloha ras zůstala stejná, jako u DrD, koncept povolání se dočkal zásadní změny. DRAČÍ DOUPĚ PLUS je sice postaveno



Ačkoli se to tak může jevit pode názvu, DRAČÍ DOUPĚ PLUS nemá být nástupcem staršího DrD. Dokladem je i to, že DrD je stále vydáváno a prodáváno. Shodný název byl zvolen z čistě marketingových důvodů - opuštění značky, která je známá a vydělává, by bylo pro Altar chybou. DRAČÍ DOUPĚ PLUS bylo zamýšleno jako alternativa pro hráče, kteří DrD vytýkali přílišnou jednoduchost na úkor realističnosti, roztržitost mechanik a také absenci podpory roleplayingu.

na systému Class and Level, ale něco si odnáší i ze Skill-based systémů. Uvnitř každého povolání najdeme vlastní systém rozvoje, který zaručuje, že již na nízkých úrovních se budou dva náhodně vybraní příslušníci jednoho povolání zásadně lišit. Aspoň to nám slibují autoři. Koncept povolání je vcelku originální – obsahuje tři dvojice povolání, která jsou spárována podle shodného systému rozvoje. Tak se u čaroděje a bojovníka můžeme těšit na to, že si namícháme postavu z předložených fantasy archetypů, jako jsou třeba Barbar, Rytíř, Gladiátor, nebo Energetický mág, Časoprostorový mág, Vitální mág. Theurg a zloděj si zase sestaví své specializace z bohatého výběru různých dovedností. A do třetice, u hraničáře a kněze se podle slov autorů můžeme těšit na rozvoj postavy úzce propojený s roleplayingem.

Tvorba postavy pak pokračuje stanovením, kde se asi bude vytvářený hrdinář vyskytovat na pomyslné ose „dobре zajištěný synek – chudý, leč talentovaný chasník“. Zajímavý způsob, jak udržet postavy vyvážené, který je ale až příliš

svazující. Podle toho, jak rozdělím body talentu a zázemí, se například přesně dozvím, jakým finančním obnosem disponuji či kolik jakých dovedností si můžu vybrat. Navíc tento systém má jednu logickou vadu, neboť přiřazuje dovednosti přímo úměrně na základě bodů zázemí (asi proto, že dovednosti je třeba se učit, a to stojí peníze), přičemž nezohledňuje, že třeba v takém plavání, bylinkářství či pohybu v horách bude chudý chasník určitě zkušenější než majetný synek z města. Ve stávajícím systému je však zvýhodněn pouze vyššími staty. Nebylo by lepší tento příliš podrobný, a přitom nedokonalý systém zahodit, nechat hráčům volnou ruku a spolehnout se na jejich zdravý rozum?

Postavu popisuje estetická šestice základních vlastností (dvě fyzické, dvě psychické a dvě kombinované) a dále spousta odvozených vlastností, což už tak estetické není. Například mezi silou a výdrží figuruje jaksi redundantní odolnost.

Na konci kapitoly o postavě najdeme návod, jak vytvořit její povahu

(k čemuž samozřejmě potřebujeme znát její minulost, rodinu a všechny ty věci okolo). Nejspíš tuto část knihy měli autoři na mysli, když mluvili o tom, že DrD+ „klade větší důraz na roleplaying“. Nyní tedy můžu rozptýlit vaše obavy, zda DrD+ náhodou neobsahuje nějaké mechaniky vztahující se k roleplaingu. Nikoli, je to zcela konzervativní těžce taktická a lehce příběhová hra, v níž je hraní rolí jen dobrovolným bonusem pro fajnšmekry. Bohužel musím konstatovat, že pokyny k vytvoření charakteru jsou dosti obecné a nenávodné, navíc doprovázeny nepříliš vydařeným příkladem Viktora, zlatovlasého rytířského chlapce bez bázni a hany. K pravidlům je ještě přiložen tzv. charakterník – podrobný dotazník

Jak to bylo s charakterníkem

Koncept charakterníku ve skutečnosti pochází ze stránek legendární Vukogvazdské družiny. Je dokladem toho, že něco, co funguje u jedné skupiny, nemusí být použitelné pro všechny. Vukogvazdská družina proslovila až maniakálně podrobně propracovaným herním prostředím ve slovanském duchu a sáhodlouhými zápisem z her vedených klasickým stylem. Mám za to, že tato skupina hráčů naplňuje mnohé z ideálů tvůrců DrD a DrD+. Stránky www.vukogvazd.cz doporučuji k návštěvě všem hráčům fantasy RPG, kteří je ještě neznají – jsou úžasným zdrojem inspirace.

na povahu postavy. Shodneme-li se na populárním názoru, že pravidla DrD+ vytvářeli matfyzáci, tak tuhle část zase vyráběli studenti psychologie. Samotná idea dotazníku není špatná, nicméně zabíhá do příliš mnoha příliš detailních otázek.

Nakonec je třeba zmínit systém přidělování zkušeností, který se diametrálně liší od systému DrD. Zkušenosti získává postava (a hráč) za aktivitu v pěti různých kategoriích (používání schopností a dovedností, hra postavy, spolupráce s družinou atd.), přičemž v každé je na konci sezení ohodnocena 0 až 3 body. Oproti nominálním hodnotám za zabitou nestvůru či vyřešený problém je to znatelný pokrok.

Mechaniky, které vám dají skutečně zabrat

Přichází kapitola Vlastní hra, která popisuje základní vyhodnocovací mechaniky a dále obvyklé činnosti a jevy, jako jsou boj, zranění, cestování atd. Nebudu příliš rozebírat základní mechaniky DrD+, jsou v jádru jednoduché, ale ve výsledku přebujelé místy neuvěřitelným způsobem. Základem všeho je hod 2k6+ (vylepšená varianta 2d6), přičtení předpokladů, vnějších vlivů a porovnání s cílovým číslem. Aby se předpoklady a vnější vlivy daly snadno abstrahovat, máme k dispozici pětici převodních tabulek, jimiž transformujeme reálné (fyzikální) veličiny do podoby bonusů. V jádru opět zajímavá myšlenka, ovšem v praxi použitelná spíše do deskové či počítačové hry. Hráče RPG povětšinou nepotěší častá nutnost nahlížet do tabulek při hře.

Řeknu to rovnou: Mechaniky jsou nejslabší částí DrD+. Zdá se, že tvůrci cítili potřebu napodobovat fungování reálného světa pomocí fyzikálního modelu a opomněli jednu zásadní věc: I sedědokonalejší (tím pádem velmi složitý)

fyzikální model je vždy pouhým modelem a nedokáže zohlednit všechny vlivy, jež fungují v realitě. Jeho výsledek se tedy bude v praxi tak jako tak odlišovat od reálného. Proto je (alespoň pro RPG) nejlepším vodítkem empirie. Ve své snaze „postihnout všechno“ se autoři DrD+ zabývají nesmyslnými detaily. Například:

Zvláštní pozornost zaslouží likvidace plošných překážek, například probourávání zdí a dveří. Když se jako Rozměr předmětu použije tloušťka stěny nebo dveří, povede se po dané době postavě prorazit do překážky otvor velikosti 1×1 metr. Pokud chceš otvor jiných rozměrů, tak:

Plocha = Šířka otvoru + Výška otvoru

Doba ničení = Tloušťka stěny + Plocha + 51

Velkou (a zaslouženou) popularitu si také vysloužila pravidla pro světlo, vidění a osvětlení, která operují se třemi veličinami (kvalita osvětlení, síla světelných

zdrojů, rozsah zraku). Na obhajobu autorů je třeba uvést, že oproti středoškolským učebnicím fyziky se jim podařilo počet veličin snížit. Konec ironie.

Jestli vás zajímá soubojový systém, pak vězte, že svou složitostí zdařile konkuje těm ostatním. Před bojem je třeba napočítat čtyři bojové statistiky, které dále ovlivňují další statistiky přiřazené konkrétním zbraním v držení postavy. Jeden střet obsahuje čtyři hody kostkou a jeden převod tabulkou za každého bojujícího, což je v případě hráčů zvládnutelné, ovšem PJ ovládající několik postav/nestvůr už to tak jednoduché nemá. Pravidla pro boj neobsahují žádný zjednodušený přístup pro PJ, což v praxi vede k tomu, že PJ ve snaze „nezdržovat“ nepoužívá pro soupeře postav žádné taktické vymoženosti, jež jsou jinak v široké paletě nabídnuty hráčům. Ano, DrD+ skutečně nezapře, že je taktickou hrou. Powergameři a strategové to ocení, ostatní budou muset zjednodušovat.

Najdeme tu všechno – nutnost prorazit zbroj, než zraníme soupeře, možnost zásahu do končetiny či

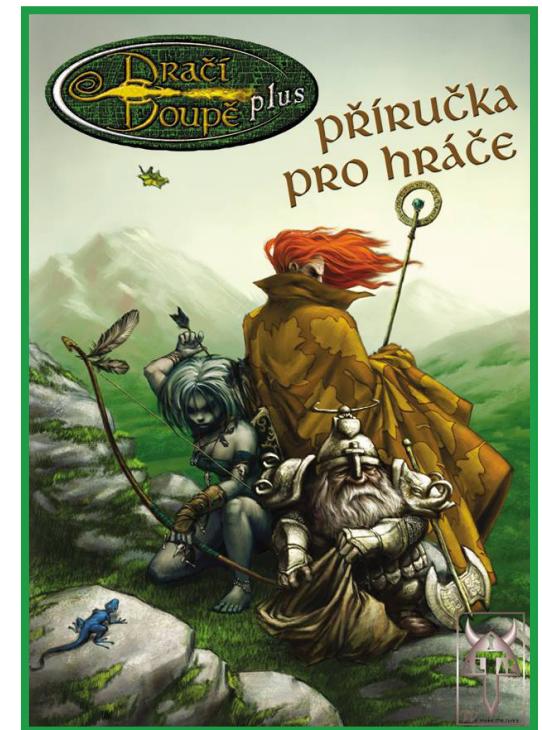
do hlavy, rozlišování bodného, sečného a drtivého zranění, několik soubojových taktik jako „bezhlavý útok“ či krytí „spolubojovníka“. Perličkou je „útok na plocho“, který ve starém DRAČÍM DOUPĚTI ubíral stínové životy místo běžných, způsoboval tedy pád do bezvědomí, a stal se proto zásadním nástrojem při zajímání živých protivníků. Heslo „bereme je naplocho“ zlidovělo snad ve všech herních skupinách. V DrD+ žádné stínové životy nejsou, efekt útku na plocho je zde takový, že mění třídu způsobeného zranění na drtivé. V čem je výhodnější zabít protivníka drtivým zraněním než bodným nebo sečným, to mi uniklo.

Systém zranění a léčení je bohužel další ukázkou přebujelého pravidla, vzniklého ze snahy o co největší „realističnost“. Základem je sice klasická mřížka zranění, která se postupně zaplňuje (analogie k ubývajícím životům), ale pro přiblížení realitě tu máme pojmy „velké zranění“ a „postižení“. Zatímco velké zranění se zanáší normálně do mřížky a liší se jen v možnostech léčení, postižení je zcela samostatnou mechanikou, která

používá šest (!) veličin, s jejichž pomocí je možné postižení definovat. Ano, do postižení se schová skutečně všechno, od otravy jedem, přes cholera, až po useknutou končetinu. Vejdou se sem i duševní poruchy. Otázkou zůstává, zda šest veličin, jež je nutné vyplnit, sledovat a průběžně ověřovat, potěší někoho jiného, než milovníka účetnictví. Nešlo by místo toho jednoduše uvést několik typických příkladů postižení, nastínit jejich chování a možnosti léčby... a to ostatní nechat na úsudku hráčů?

Dovednosti – příjemné překvapení na závěr

Na konci *Příručky pro hráče* najdeme kapitolu Obecné dovednosti, bez níž se neobejde snad žádná Class and Level hra. Každá dovednost se zde váže k jednomu typu základní vlastnosti, máme tedy dovednosti fyzické, psychické a kombinované. Dovednosti je tu přes padesát, každá má tři stupně, v nichž je možné se zdokonalit, a ke každému stupni patří konkrétní bonus, jež se přičítá k hodu kostkami v každé situaci,



v níž má použití dovednosti smysl. Systém je to tedy zcela jednoduchý, přehledný a efektivní. Dovednosti je dostatečný výběr, aby pokryly všechny možné nároky dobrodruhů ve fantasy světě. Dobré je také zmínit, že některé z obecných dovedností jsou předpokladem pro učení se speciálních dovedností povolání.

Systém obecných dovedností je natolik jednoduchý, že vzbuzuje otázku, zda jej tvořili stejná autoři jako zbytek pravidel. Pro některé hráče může být míra volnosti, jaká jim byla ponechána při aplikaci dovedností, až vyvádějící z míry. Setkal jsem se s kuriózním příkladem PJ, který nevěděl, jak naložit s dovedností Zacházení s magickými předměty, protože se mu zdála být příliš silnou konkurenční proti speciální theurgově dovednosti týkající se démonů (démoni propůjčují předmětům magické vlastnosti), a tak ji raději z pravidel vypustil.

Povolání

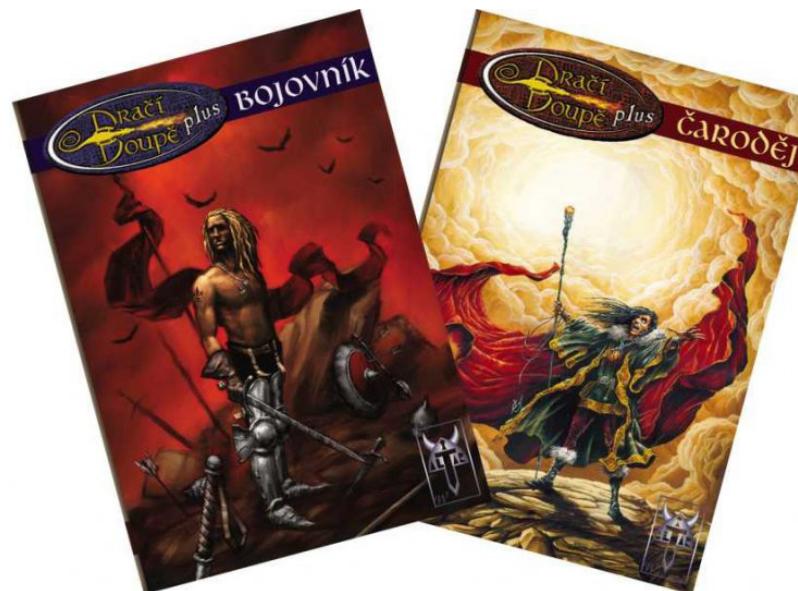
Příručky povolání jsou koncipovány jako tři svazky, v nichž najdeme vždy po dvou povoláních, která mají stejný systém rozvoje. Tento koncept byl mnohými oceňován i haněn. Setkal jsem se s hráči, kteří by chtěli mít všechna povolání v jedné knize, jako tomu bylo u DRAČÍHO DOUPĚTE, ale i s takovými, kteří by raději každé povolání zvlášť. Nebudu tedy soudit, zda je současný koncept dobrý či špatný, název ať si udělá každý sám.

Bojovník – zajímavější, než čekáte

Rytíř, šermíř, gladiátor, bijec, barbar či kondotier? Ve srovnání s DrD je „pluskový“ bojovník daleko vpředu. Možnost budovat si svou postavu na výběru z šesti různých archetypů dokáže hráče zaujmout a nadchnout. Zároveň dává záruku, že každý bojovník bude vypadat trochu jinak. Jak to tedy funguje? Při každém přestupu na vyšší úroveň si bojovník vybere jeden z archetypů,

v němž si zvýší stupeň, a na základě toho získá nějakou schopnost (spojenou s bojem) a/nebo se zdokonalí ve stávajících. Schopnosti zde mají vždy tři stupně, zatímco v archetypu je možné postupovat až do desátého stupně. Každý archetyp obsahuje šest schopností.

Oproti DrD tvůrci projevili dostatek fantazie při vymýšlení schopností. U rytíře najdeme například schopnost Rytířův oř či Ochranná moc ideálu. Šermíř zase pomocí Citu pro zbraň bude schopen



nahlédnout do krvavé minulosti zbraně, již drží v ruce. Až na občasné zabití dobrého nápadu příliš svazujícími mechanikami nemám schopnostem bojovníka co vytknout. Mnoho hráčů ovšem zase přesné mechaniky vyžaduje...

Zajímavostí u bojovnických schopností vysokých stupňů je to, že se dostávají za hranice magie. Nejlepším příkladem je šermířovo Splynutí se zbraní, které umožňuje vtělit se bojovníkovi na několik okamžiků do zbraně a tak se stát nezranitelným. V internetových diskuzích jsem četl už mnoho názorů, které odsuzovaly zapojování těchto magických schopností do „nemagických“ povolání (bojovník, zloděj). Osobně však musím říct, že mi k mocným, až legendárním bojovníkům tyto schopnosti docela sedí.

Aby byl bojovník úplný, musí ještě disponovat repertoárem fint. Tvůrci to pojali vcelku velkoryse. Ke každé skupině zbraní připravili pět až devět fint, které se může bojovník učit relativně nezávisle na svých archetypech. Jak se autoři snažili vybavit fintami každou zbraňovou

skupinu, dostali se postupně dost daleko od původního významu slova „(šermířská) finta“. Považovali byste za fintu akci zvanou „Jatka“ prováděnou pomocí palice či kyje? Najdeme tu ovšem velmi pěkné a inspirativní kousky jako například Monogram, umožňující vyseknou špičkou meče soupeřovi značku na čelo, nebo Podtržení řetězem vykonávané pomocí řemdihu.

I zde najdeme jakoby magické druhy útoků (Větrný sek, Nekonečné kopí), které jsou zpravidla podmíněny vysokým stupněm jednoho z archetypů.

Celkově hodnotím bojovníka velmi vysoko. Často vytýkaná nevyváženosť bojovníka oproti zlodějovi (je pravidlově mocnější) se dá snadno napravit drobnými úpravami. Bojovník nabízí spoustu inspirativního materiálu, z něhož se dá stavět. Už to není jen stroj na zabíjení, ale skutečná osobnost, která může nabývat mnoha tváří.

„Bojovník už není jen stroj na zabíjení, ale skutečná osobnost, která může nabývat mnoha tváří.“

obory magie, ale není zde zahrnut jejich vliv na osobnost čaroděje. Pokročilý mág se od začátečníka liší jen počtem kouzel, která ovládá. V podstatě se čaroděj velmi podobá kouzelníkovi z DrD, jen kouzla jsou systematičtěji provedená. Musím však ocenit lehkost a humor, s jakým je psána celá příručka, je z ní cítit alespoň osobnost pisatele. Příkazy budiž čaroděj Marián Tráva, studující

Čaroděj – jedním slovem nuda

Napíšu to rovnou. Čaroděj byl pro mě největším zklamáním ze všech povolání. Nikdy jsem nebyl přítelem rozsáhlých seznamů kouzel, z nichž si „stačí jen vybrat“, a kvalitu povolání jsem nehnědnotil úměrně jejich pravidlové moci. Čaroděj je mocné povolání, a systémově docela funkční (opět zde nejsou žádné složitosti,

které by zabíjely hru), ale celkový pocit z něho mám nijaký. Není zde totiž nic jiného, než ony seznamy kouzel (a pář schopností týkající se hole a techniky sesílání kouzel). Archetyypy jsou řešeny čistě jako

v chrámu bohyně Marhul nalezené kouzlo Ovocný sen, či kouzlo Radost až na kost, způsobující rozdrcení oběti kamenným kvádrem.

Hraničář – inspirativní a stylové bohatství vs. mechaniky

Příručka hraničáře obsahuje dva základní oddíly: Znalosti a Mechanismy. Zatímco část Znalosti popisuje, co všechno se může hraničář naučit, Mechanismy nám poskytuje přesný návod, jak to použít ve hře. A zde vězí ten problém. Zatímco po přečtení první části bude většina hráčů nadšená, při zkoumání mechanik jim nejspíš úsměv spadne.

Urči životní sílu

Můžeš zkoušet určit úroveň živé bytosti, která je ve vzdálenosti nejvýše +35 + 5×PX (100 m; 180 m; 320 m). Jestli se tvora dotýkáš, máš bonus +5, jestli s ním jenom komunikuješ, máš bonus +3, jestli ho jenom vidíš, máš bonus +2. Hod' na úspěch Chr + 2×PX + opravy + 2k6+: Neurčíš ~ Vol bytosti ~ určíš, doba +10 (½ min,

3 kola). PJ ti oznámí výsledek. Nepodařilo-li se zjištění, můžeš to u toho samého tvora zkoušit až další den.

A nejsou to jen příliš složité (a přitom málo efektivní) početní úkony, které zbytečně ztěžují hru za hraničáře. Máli PJ hraničáře ve skupině, a chce-li hru vést přesně podle pravidel, měl by se připravit na vedení záznamů (pokud nemá dobrou paměť) o tom, jak často a jak důkladně hraničář vykonával jednotlivé činnosti. Na základě toho totiž PJ umožní hraničáři zdokonalení se v konkrétních schopnostech při přestupu na vyšší úroveň. Zde jsou pravidla trochu benevolentnější a uvádějí požadavky jako „postava tuto činnost nesmí zanedbávat“ nebo „musí se tomu věnovat alespoň 15 hodin týdně“.

Vraťme se ale k té příjemnější stránce věci. Příručka hraničáře oplývá spoustou zajímavých námětů, které jsou velmi příjemné pro české uživatele, jimž úplně nesedí anglosaský styl fantasy. Hraničářův mystický lov, v němž se myšlenkami spojí s lovenou zvěří

a „hraje“ s ní o život, o duši či o tělo; hraničářův totém, tj. nejbližší zvířecí druh, jehož charakteristiky se odrazí i v hraničářově povaze; jeho souznění s přirodními živly, které mu umožňuje přežít i v těch nejdrsnějších podmínkách. To vše je dokresleno vynikajícími color texty s netradičním námětem – vyprávění z perspektivy zabijáků, najímaných pro lov hraničářů. Mezi schopnostmi hraničáře se samozřejmě najdou i takové,

které působí jako vtip (např. „spřízněnost s houbami“). Je to dáno tím, že autoři ve snaze o kompletnost zahrnuli do výčtu i věci, které pro herní praxi obvykle nemají význam.

Koncept hraničáře slibuje rozvoj postavy samotným jejím hraním. Bohužel je to do praxe uvedeno účetnictvím, které si musí vést PJ. Zbytečně složité mechaniky pak spolehlivě zabíjejí každý požitek z roleplayingu. Mnohé



z hraničářských schopností nemůže hráč používat, aniž by musel listovat pravidly. Nejhodnotnější na příručce hraničáře pro mě zůstává ohromná spousta inspirativního materiálu, který je zde nashromázděn.

Kněz – originální a příjemný koncept ve stínu mechanik

Nedávno jsem kdesi na internetu zahlédl rezolutně podaný názor: „Kněz je nehratelný.“ Neřekl bych, že je úplně nehratelný, ale trpí podobným problémem jako hraničář. Zajímavě podané schopnosti jsou opět příškrčeny mechanikami.

Podle DrD+ každý kněz slouží jednomu bohu. Svého boha si má hráč vytvořit podle vlastní fantasie (v pravidlech je dostatek inspirativních textů) a poté mu přiřadit bodové hodnocení k jednotlivým atributům: život, dobro, rád, smrt, zlo, chaos. Podle počtu bodů v jednotlivých attributech pak bude kněz částečně odvozovat své schopnosti. Na knězi v DrD+ oceňuji především to, že nejde o „kouzelníka s trochu jiným druhem magie“. Kněz je především

manipulátor, trochu vymítáč, trochu jasnovidec a také divotvůrce. Hlavním kněžským nástrojem je Aspekt, který slouží k manipulaci s pocity lidí. Jeho použití může připomenout mentální souboj z DrD (také závisí na úrovni a charismatu), ale výsledky jsou odlišné. Aspekt by se dal zkráceně popsat jako nadpřirozeně posílené kouzlo osobnosti. Dále kněz disponuje čtveřicí kněžských dovedností, v nichž se může zdokonalovat podle své vůle.

Empatie umožňuje knězi hluboké vnoření se do pocitů lidí kolem sebe. Ano, příručka kněze zahrnuje celkem podrobná pravidla pro pocity. To může být problém pro hráče, kteří jsou zvyklí řešit spíš sesílání blesků a údery mečem a pořádně nevědí, jak se k pocitům postavit. Nutno podotknout, že příručka ani nepodává nějaký skutečně podrobný návod, jak s tímto prvkem, neobvyklým na poli taktických RPG, nakládat.

Jasnozřivost vyžaduje aktivitu a velkou fantasii na straně PJ. Jeho úkolem je totiž sesílat knězi v průběhu hry nenápadná boží znamení, vidění či rovnou sny.

Samotný nápad je dobrý, měl by být ale doplněn větším množstvím návodného a inspirativního textu. *Exorcismus* (vyhánění démonů z předmětů a lidí) a *trans* (možnost manipulovat svými vlastními pocity) jsou opět pěkné prvky, které skvěle sedí k povolání kněze, ale jejich efektivita v herní praxi je vinou příliš svažujících pravidel sporná.

Zázračné schopnosti představují asi nejzajímavější ze schopností kněze. Pomocí nich může kněz transformovat slině prožívané pocity do fyzické podoby. Například člověk, který se dusí oprovržením, může přičiněním kněze začít zvracet žáby či hady. Pokud má někdo silný soucit se zraněným či nemocným blížním, může s pomocí kněze zmírnit jeho postižení na úkor vlastního zdraví. Z celého výčtu zázračných schopností je ovšem v běžné hře použitelná sotva polovina.

Poslední doménou kněze jsou zázraky. Ty jsou v příručce popsány velmi mlhavě, zato pravidla pro PJ se jim věnují dopodrobna. Pro lepší zvládnutí jsou rozděleny do skupin odpovídajícím

čarodějovým oborům magie, ale žádné konkrétní efekty zde nenajdeme. Zázrak může dělat v podstatě cokoli. Příručka PJ obsahuje dostatek návodních textů, bohužel i zde je dobrá myšlenka zatízena problematickým pravidlem – PJ je veden k tomu, aby si vedl záznamy o aktivitě kněze, a na základě toho mu prostřednictvím jeho boha uděluje jakési bodové ohodnocení, na němž potom závisí dostupnost zázraků. (Takže další účetnictví.)

Celkově o knězi platí to samé, co o hraničáři. Spousta dobrých a stylových nápadů, některé bohužel nepoužitelné, většina z nich zbytečně pravidlově zatízena.

Zloděj – stavebnice z dovedností

Zábavný společník a příležitostný chmaták, nepolapitelný vykradač pokladnic a hrobek, záhadný zabiják z temnot, chladnokrevný vykonavatel rozkazů ve službách zločinecké organizace, šéf tajné policie – tím vším můžete být jako zloděj v podání DrD+. Příručka zloděje obsahuje skutečně úctyhodné množství



dovedností na již známém třístupňovém systému, které si můžete nakombinovat podle libosti. Tedy ne tak úplně. Spousta dovedností je závislá na nějakých jiných, takže dohromady spíš tvoří takového pavouka (přesněji více pavouků), který dohlíží na logickou návaznost jednotlivých schopností. Abych mohl používat Šestý smysl, budu muset nejdřív počvíčit těch pět zbývajících v dovednosti

Zdokonalené smysly. Podle názoru některých hráčů jsou dovednosti vzájemně spleteny natolik, že neumožňují svobodné kombinování, ale spíše výběr z několika „prefabrikovaných“ cest. K výtkám bych ještě přidal fakt, že některé dovednosti jsou dosti úzce využitelné (např. Ohebnost, umožňující „vyvlékat se z pout a prolézat úzkými otvory“, která si navíc ještě konkuuje s dovedností

Práce s lanem). Kromě dovedností nabízí příručka zloděje ještě bojové finty, které z něho dělají zabijáka rovného bojovníkovi (i to je DrD+ často vytýkáno).

Souhrnně považuji zloděje za vydařené povolání, kterému sice trochu chybí stylovost bojovníka a hraničáře, zato je ale vybaveno fungujícími a srozumitelnými mechanikami.

Theurg – pochoutka pro fajnšmekry s matematickým myšlením

Povolání theurg je lahůdkou na konec. Theurg se zabývá především výpravami do astrální dimenze, odkud si nosí zajímavá zaklínadla a dokonce může přitáhnout i nějakého toho démona. Kromě toho studuje lidskou mysl, aby mohl pronikat do hlav svých bližních a konat tam různé věci. Začnu od konce: Mentální souboj v DrD+ je oproti svému předchůdci z DrD podstatně složitější, v něčem i překonává klasický fyzický souboj. Theurg nemusí obětem svého útoku pouze způsobovat zranění, nýbrž může ovlivňovat jejich pocity, fyzické pohyby, myšlení, může jim způsobovat bolest

i nahlížet do citů a smyslů, může dokonce oddělit duši od těla a přesunout ji jinam. Výběr možností je tedy dostatečný, jen mechanikám by slušelo zjednodušení. Operuje se tu s veličinami Síla vazby, Průnik, Útok, Pevnost myсли, Přesah – je jich prostě mnoho. Navíc jsem pojal podezření, že mentální útok je pravidlově nepoměrně slabší než fyzický, to se ovšem dá napravit pozměněním čísel.

Samotná theurgická magie, tedy vstupování do astrálu a tvoření kouzelných formulí, slibuje úžasnou svobodu při vytváření kouzel. Jak to funguje? V Grimoáru je uvedeno nevelké množství základních zaklínadel (Výboj, Portál, Iluze...) a výčet modifikátorů (Barva, Filtr, Hrom...). Připojením určitých modifikátorů k základu získáme konkrétní jedinečné zaklínadlo. Na první pohled lákavá možnost. Když však hráč zjistí,

že k vytváření složitějších formulí bude muset kreslit diagramy, aby se v tom neztratil, bude potřebovat hodně nadšení pro theurgickou věc, aby nepocítil frustraci. A v tom je ten problém. Zatímco bojovníka, hraničáře a částečně i kněze jsem vychválil jako povolání oplývající inspirativními materiály a stylovostí, u theurga to takhle pozitivně nevidím. V tomto ohledu je na tom podobně

ně jako čaroděj – stroj na kouzlení bez nějaké hlubší myšlenky. Pomoci tomu může snad jen PJ tím, že zpracuje svět astrálních sfér tak zajímavě, aby to hráče vtáhlo a pohltilo. Ale k tomu příručky neposkytují dostatek vodítok.

Souhrnně se nedá říct, že mechaniky u theurga nefungovaly, jsou však velmi složité, a vyžadují tedy zapáleného hráče. Nemůžu ale obvinít pravidla z přebujelosti a nadbytečnosti,

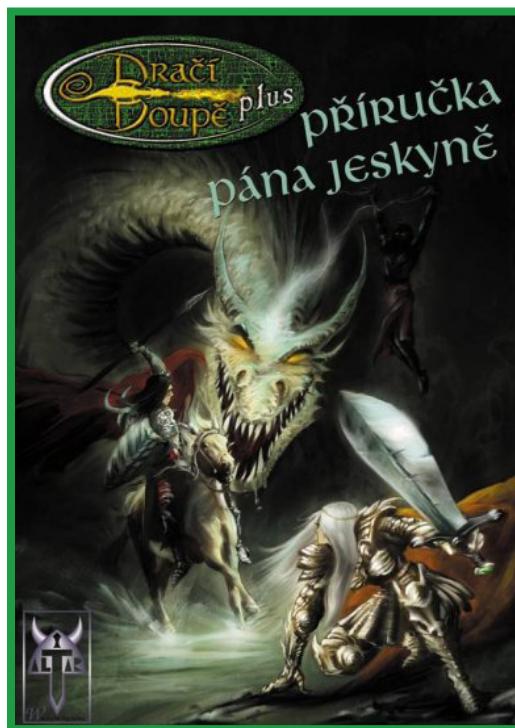
jako jsem to udělal u hraničáře a kněze. Celý koncept theurga je prostě trochu komplikovanější.

Rozvoj postav – silná stránka DrD+

O něco výše už jsem zmínil systém přidělování zkušeností, který je podle mého názoru jedním z největších pokroků oproti DrD. Hráč tedy dostane 1 – 15 zkušeností za každé sezení a ve chvíli, kdy nasbírá dostatek zkušeností, může postoupit na další úroveň. Při přestupu si zvýší hodnoty dvou základních vlastností o 1, na základě toho si zvýší stupně dvou obecných dovedností (nebo se naučí nové), a to tak, aby korespondovaly se zvýšenými vlastnostmi podle klíče fyzická – psychická – kombinovaná. Spolu se změnou základních vlastností se také změní některé odvozené vlastnosti a vlastnosti potřebné pro boj. To je třeba přepočítat a přepsat v osobním deníku.

Každé povolání má vlastní systém rozvoje, který může být velmi jednoduchý (čaroděj), ale i skutečně složitý (hraničář) a v případě hraničáře a kněze

vyžaduje aktivní zapojení PJ. Podstatným plusem na tomto systému je fakt, že při každém přestupu se postava naučí něco nového, a to většinou ne jednu věc, ale hned několik. Je to tedy značný pokrok ve srovnání s DrD, kde na vysokých úrovních (u válečníka i na nízkých) se postavě při přestupech pouze zvýší pár čísel.



Svět Dračího Doupěte Plus – jedna velká komplikovanost

Otevřeme-li *Příručku pro Pána Jeskyně*, naskytne se nám podívaná, jaká se jen tak nevidí. Prvních třicet stran totiž zabírá popis světa DrD+. Nejedná se ovšem o nějaký konkrétní setting, ten je u her z rodiny DrD vždy v kompetenci PJ. Tato kapitola popisuje jakýsi „metasvět“, který je pro každého PJ víceméně závazný a podle tvrzení tvůrců je natolik obecný, aby každému PJ ponechal dostatečnou svobodu při tvorbě vlastního konkrétního světa. Co přesně je tedy náplní této kapitoly?

Dozvíme se zde, že fyzický svět je doplněn dvojicí dalších – astrálním a duševním. V duševním světě sídlí duše bytostí, které jsou navzájem propojeny vazbami vyjadřující jejich vztahy ve fyzickém světě. Duše jsou navíc propojeny vazbami se svými těly, takže vlastně přerušení takové vazby znamená smrt bytosti. Astrální sféry jsou původcem všeho magického ve světě DrD+, jsou osídleny démony a také se v nich nachází vědomí intelligentních bytostí.

Tato vědomí jsou spojena vazbou s dušemi v duševním světě a tím vlastně i s těly ve fyzickém světě. Vědomí tvora sídlí ve sféře odpovídající jeho úrovni; sfér u úrovní je dvacet jedna. Sféry jsou uspořádány hierarchicky tak, že každá z nich obsahuje všechny vědomosti a možnosti sfér pod sebou. Dále existují bohové, mocné entity mimo fyzický, duševní i astrální svět, ovšem přímo závislé na množství a vře svých uctíváčů.

Astrální svět je důležitým prvkem pro povolání theurga a čaroděje. Oba jej cíleně navštěvují, aby zde čerpali svou moc. Kněz je zase odkázán na svého boha. Theurg, čaroděj i kněz pak ještě využívají duševního světa k provádění mentálních praktik. Struktura světa DrD+ se ovšem odráží i ve zbývajících povolání, například hraničářovo zastrašování či komunikace s duchy míst, schopnost Respekt u bojovníkova archetypu rytíř či Šestý smysl a Ukrývání u zloděje, to všechno jsou schopnosti založené na využívání duševního světa.

Struktura tří propojených světů je skutečně základním a neodstranitelným

kamenem pravidel. Bohužel její popis je mnohdy příliš komplikovaný, zabíhá do mnoha podrobností. Evokuje opět myšlenku, že tvůrci se snažili „myslet na všechno“ ale neuvědomili si, že nějaké otázky a nejasnosti se vyskytnou na vzdory snaze vždy. Uspořádání světů by sluhela větší stručnost a jednoznačnost. Dokladem složitosti je množství typů vazeb mezi subjekty (strukturální, citová, umělá), které se dále dělí na poddruhy (mrtvé a živé strukturální vazby). Při pokusu o aplikaci těchto pravidel na živou, leč neinteligentní přírodu vznikla potřeba dalších pojmu, jako anima (obecný pojem nadřazený duší) a cenóza (vědomí úseku přírody).

Příklad: Bojovník Veskim stojí na cestě v lese. Mozek Veskima má vazbu k animě cesty (cenóza), k animě lesa (vyšší cenóza), k Silvě (zosobnění všech lesů na světě) i ke Gaie. Anima cesty má vazbu života k animě lesa, k Silvě a ke Gaie; ze strany těla k mozku Veskima (a k mnoha dalším mozkům a tělům). Anima lesa má vazbu k Silvě a ke Gaie;

ze strany těla k animě cesty a k mozku Veskima (a k mnoha dalším animám cenáz, mozkům a tělům). Silva má ze strany vědomí vazbu života ke Gaie; ze strany těla k animě lesa, k animě cesty a k mozku Veskima (a k mnohým dalším animám cenáz, mozkům a tělům). Anima Gaie má ze strany těla vazby k animám všech cenáz a k tělům nebo orgánům vědomí všech živých tvorů (tedy i k Silvě, animě lesa, animě cesty a Veskimovu mozku).

Kam jsem se to dostal? Pomyslí si nejspíš budoucí PJ po přečtení tohoto příkladu. Opravdu je nutné tohle čist, abych se mohl pobavit hrou RPG? Autoři DrD+ prokázali schopnost vytvořit fungující fyzicko-duševně-magickou strukturu světa. Už méně se jim ale podařilo udržet tento systém v mezích stravitelnosti pro hráče, který se chce bavit, nikoli studovat. K tomu se navíc přidávají výtky některých zmlsaných hráčů, že na to, jak je tento systém složitý, je velmi málo nápaditý, chybí v něm nějaká originální nosná myšlenka, která by přiměla hráče

po přečtení říct si: „Týjo, tak tohle je faaakt hustý!“ A navíc, složitost světa svazuje PJ ruce při případné snaze o modifikaci či hlubší využití. Běžný PJ ho raději vezme tak, jak je, nebude se v něm příliš rýpat, aby se v něm náhodou neztratil.

Shrnutí: Svět DrD+ je propracovaný, fungující, ale podaný příliš komplikovaně a nestravitelně. Navíc to bohužel není ani vykoupeno nějakou skutečně nápaditou myšlenkou, která by hráče vtáhla.

Tvorba světa a tvorba dobrodružství – nic nového pod sluncem

Svým způsobem ústřední část každé příručky pro Vypravěče; nechybí pochopitelně ani v DrD+. Rozkládá se na třiceti čtyřech stranách. Co nám nabízí? Nejprve provede začínajícího PJ tím, jak vytvořit uvěřitelný a fungující svět. Oproti DrD se při tvorbě světa nezačíná kreslením mapy, což je znatelný pokrok. Tvorba dobrodružství zase nabízí pomocnou ruku při vytváření příběhu, od první myšlenky přes rozvíjení a přidávání

nápadů až po konečné vybroušení dobrodružství. Nakonec nabídne pár možností, jak se vypořádat s problémovými hráči (triky, matení) a několik dobrých rad o tom, že je dobré být při tvorbě příběhu střídmý a že se PJ nemá bát improvizace.

Rady a návody v těchto kapitolách plně odpovídají tomu, čím DrD+ je – klasické hře s jasným rozdelením na PJ, tvůrce dobrodružství, a hráče, jeho pouhé aktéry. Autoři se nezmíňují o hráčských pravomocích, stříhání scén nebo jiných vymoženostech moderních RPG; 95% úsilí nakládají na ramena PJ. V souvislosti s tím nepřekvapí přítomnost zlatého pravidla „PJ má vždycky pravdu; pokud se nemůžete dlouhodobě shodnout, najděte si jiného PJ“. Faktem je, že drtivá většina hráčů RPG hraje právě tímto způsobem. Otázkou už zůstává, zda je podoba DrD+ přizpůsobením požadavkům těchto hráčů,

nebo zda způsob hraní vyplývá z toho, co Altar prostřednictvím DrD (a nyní DrD+) hrácké komunitě nabízí.

Kapitola o vedení hry sice nabízí pár užitečných nápadů (trojný systém tvorby cizích postav), ale jinak se opět drží klasického schématu PJ vs. hráči.

„Už méně se ale podařilo udržet tento systém v mezích stravitelnosti pro hráče, který se chce bavit, nikoli studovat.“

Pro účely klasického způsobu hraní je část o tvorbě světa a dobrodružství vcelku obsáhlá a vyčerpávající. V kontextu mnoha herních stylů současných RPG se zdá být oprášeným revenantem z dávno minulých let.

Vzorové dobrodružství – dobrá vizitka DrD+

Na závěr si nechávám dobrodružství Po stopách démona – vzorové dobrodružství DrD+. Přiznám se rovnou, že je považuji za jednu z nejovedenějších částí celé hry. Dobrodružství je natolik podrobně připravené, že poskytne každému PJ

dostatečnou oporu při samotném hraní, zároveň obsahuje spoustu rad a ponaučení, které je možné odnést si do každé hry. Dobrodružství je střízlivé, ale hráci si při něm užijí dostatek akce i tajemna. Vyskytuje se tu také mnoho vodítek k vybudování atmosféry, jako jsou popisy snů, událostí, či rady, jak postupovat.

„Šumění lesa najednou přestalo. Opět cítíte, jak na vás oči lesa upírají ustavičný pohled. Jak hledíte do stínů mezi stromy, zahlédnete pohyb. Uslyšte praskot větvíček a zaštěstní krví.“

Ve stínu se zalesknou dvě oči. Dívají se na vás a blíží se k vám. Zrychlí se vám dech a nemůžete se strachy ani pohnout.

Už vidíte, komu ty oči patří. Z ostružiní vyšel obrovský černý medvěd. Vždy, když se jeho mohutné tlapy s dlouhými drápy dotknou země, uslyšíte její slabý vzdech. Jeho temně černá srst je tak dlou-

há, že dosahuje skoro až na zem. Medvěd se zastavil a hledí na vás. Slyšte, jak funí.

Najednou se vtyčil na zadní a mocně zařval. Je tak obrovský. Jeho tesáky ovinul mlhavý dech z jeho chrtánu, ten řev vám pronikl až do morku kostí a po zádech vám přeběhl mráz.

Když skončil, jen si odrkl a odkráčel do kroví mezi stromy...“

Dobrodružství sice trochu trpí přílišnou linearitou, ale to je daň hernímu stylu, jakému má sloužit. Celkově je hodnotím velmi vysoko.

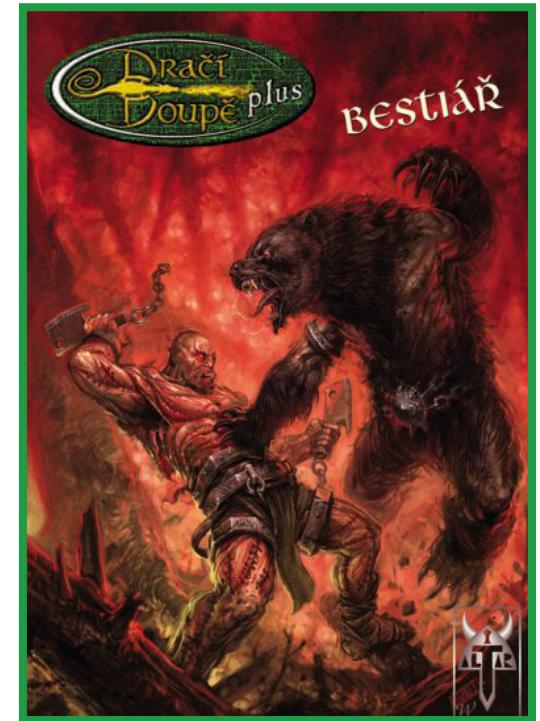
Bestiář – nejlepší z příruček?

Část Bestiáře byla jako ochutnávka vložena do Příručky PJ, ale ten hlavní vyšel jako samostatná příručka až nějakou dobu po vydání DrD+. Mnohými hráči je bestiář hodnocen jako vůbec nejlepší součást pravidel DrD+. Jednotlivým tvorům je zde ponechán dostatek

prostoru a jsou popsáni tak, že sami inspirují k tvorbě příběhů. S tímto bestiářem se nestvůra nestává pouhou překážkou na cestě dobrodruhů, kterou je třeba překonat, ale zásadním příběhovním prvkem, přebírá tedy úlohu cizí postavy. Dalo by se říct, že s bestiářem DrD+ nastal konec jeskyní plných orků a kostlivců, určených k vyvraždění. Každá nestvůra může mít kolem sebe svůj vlastní příběh. Pro PJ, který rád používá nestvůry, se tedy bestiář stane vynikajícím nástrojem a zdrojem mnoha podnětů k přemýšlení. Avšak i ti, kteří raději dávají přednost lidským cizím postavám, si z něj mohou odnést mnoho ponaučení. Za zmínku také stojí to, že celý bestiář je spojen zajímavým příběhem povídkové formy.

Závěr

Celé DrD+ bych shrnul jako velké množství povedeného, inspirativního a mnohdy stylového materiálu, který je navázán na bohužel nepříliš povedené mechaniky. Dokladem je fakt, že jen málokdo



používá při hře všechna pravidla. Hráči, kteří se o to pokoušeli, často podlehli frustraci a někdy si ani neuvědomili, že nezvládnutí pravidel není jejich vinou. Otázkou tedy zůstává, zda má smysl kuponovat DrD+ jen jako zdroj nápadů s tím, že podle pravidel nebudu hrát...



Deskové hry

DESKOVÉ HRY

napsal Alefo

Kartová hra Munchkin

Tých hráčov nemá rád nik. Snažia sa vyhrať i hru, kde sa nevyhráva, snažia sa ohnúť každé pravidlo v ich prospech, a hlavne sa individualisticky zabávať bez prihliadnutia na to, či sa bavia aj ostatní.

Munchkini.

Ziaden z hráčov sa neprizná, že ním je, ale všetci dobre vieme, že sú medzi nami. Naštastie sa z nich dá dobre utáhovať. A kartová hra Munchkin, ktorú vám chceme predstaviť, to robí naozaj s gráciou.

Spôsob hrania D&D a blízkych priateľov tejto hry sa s istou dávkou satiry a zlojazýncstva dá zredukovať na hranie družiny, ktorá vykopne dvere, zabije všetko živé a zhrabne poklad. Raj pre vyššie uvedených hráčov – munchkinov, škrípanie zubami medzi tými normálnymi a tiahle debaty o tom, kde sa vlastne v tejto procedúre skrýva rolové hranie.

Steve Jackson (SJ Games, ktoré sa preslávili najmä GURPSom) si však povedal, že z tohto folklórne kritizovaného spôsobu hrania urobí štýl. A kartová hra MUNCHKIN je naozaj štýlová. Nechcete byť munchkinom? Tuto ním budete a budete mať z toho radosť, pretože neexistuje pochybnosť, že byť munchkinom je v skutočnosti zábavné.

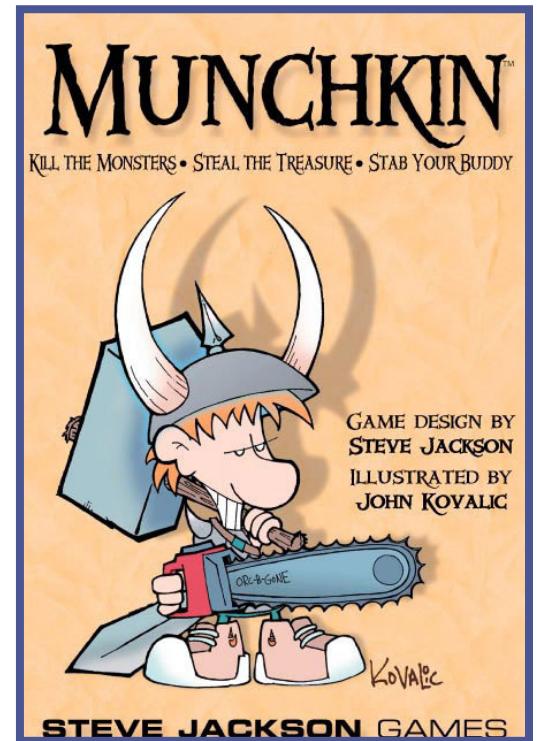
V kartovke MUNCHKIN sa zhóstíte roly postavy, ktorá má robiť presne to, čo sa od nej očakáva. Vykopnúť, zabiť, a „odrbat“ ostatných. Kto sa prvý dosťane na desiatu úroveň, vyhráva. Áno, tuto ide naozaj o víťazstvo. A rozhodne sa o ňom v priebehu zhruba hodiny.

V základnej sade dostanete k dispozícii stošesťdesiat kariet rozdelených

do dvoch skupín: miestnosti (a ich obyvatelia) a poklady. Základný postup je jednoduchý: každý hráč vo svojom kole vykopne jedny dvere (t. j. potiahne kartu miestnosti), stretne prišeru, ktorá je za nimi, vyhodnotí súboj a ak vyhrá, zhrabne poklad a získa jednu úroveň. Záležitosť na desať sekúnd. (To sa však nesmiate hádať!)

Naozaj je to lusknutím prstov, pretože žiadne hody kockami na útok či obranu sa nekonajú. Máte väčší *level* než prišera? Vyhrali ste, hrabte.

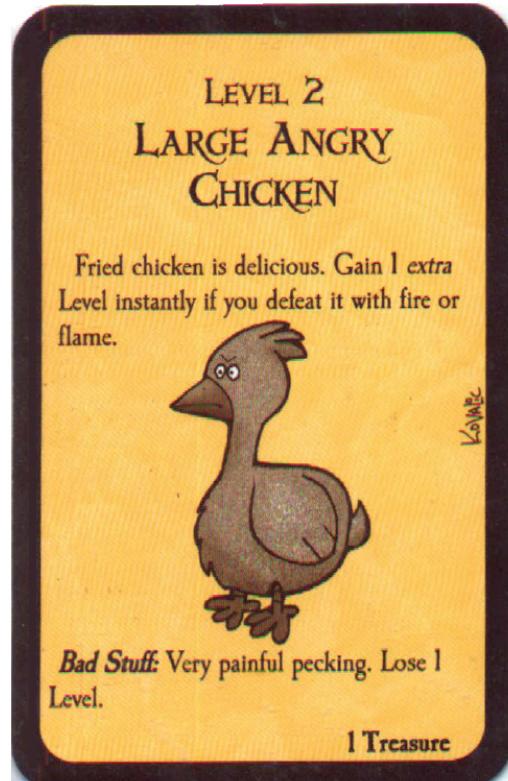
Čím viac hrabete pokladov, tým mocnejší ste. A poklady samozrejme nemôžu byť odlišné od tých, ktoré nájdete v bežnej rolovej hre. Brnenia, helmy, zbrane, odvary... všetko, čo sa dá chytiť do ruky a zavesiť na telo. Výbava je naozaj dôležitá, pretože zvyšuje vašu úroveň. Popri dekoračných doplnkoch môžete nájsť aj nejaké to povolanie alebo rasu, ktorá poskytuje nečakané možnosti (zlodej kradne, ale hádajte komu!). Nehovoriac o záplave ďalších veselých kariet, z ktorých budú mať vaši spoluhráči rozhodne radosť.



Munchkin. Zabite prišery. Zhrabnite poklady. Zraďte svojich kamošov.



Profil hry na Board Game Geek



*Velká zúrivá sliepka je obávané monštrum.
Ak vás dobehne, uđobe vám úroveň!*

Ak ste z bežnej hry zvyknutí na medzihráčsku spoluprácu, tuto je lepšie, ak na ňu zabudnete. Ako tvrdí slogan, MUNCHKIN dokáže dovest každú normálnu skupinu hráčov do hysterie. Áno, môžete si pomáhať a neskúsení hráči to aj budú robiť. Ak si totiž pomôžete v boji, vaše úrovne sa sčítajú a príšery porazíte oveľa ľahšie. Lenže kto vyhrá, má *level*. A kto má levelov desať, vyhráva kompletnú hru.

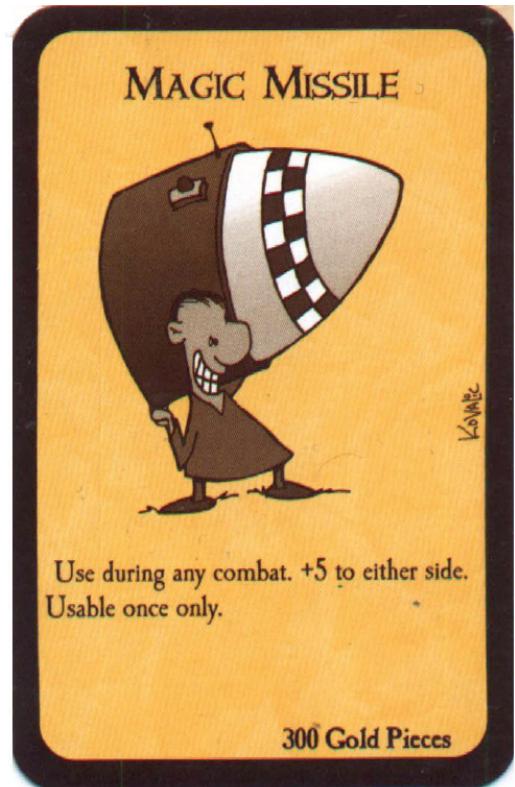
Neskôr sa však hra v dobrom zmysle zvrhne na maximálne hráčske podvody, dýky do chrbtov a vôbec, na všeobecné vzájomné prieky. To však stále ostáva na veselej vnútrohernej rovine a na rozdiel od rolovej hry nehrozí, že by sa hráči doslova pohádali.

Zdá sa vám, že to je nuda, ktorá bezducho kopíruje rolové náprotivky? Rozhodne nie, pretože druhou dôležitou stránkou munchkina je bezbrehý humor. Ved', ktorý munchkin sa prizná, že ním je? Žiadnen, a dokonca si ešte bude utŕahovať z munchkinizmu tých ostatných. Presne toto robia aj karty. Na jednej strane sa vysmievajú typickým

postupom, na druhej strane ich priamo podporujú. Karty ako **Uplat' Pána hry jedlom a získaj úroveň** (uplácať nemusíte, úroveň dosiahnete), či **Podvod** (ktorá vám umožní použiť zakázané vybavenie) alebo **Falošná kocka**, ktorá vám naozaj umožní sfalšovať jeden hod.

Veselie je zaručené i príšerami. Ak orkvia, tak v počte 3872. Ak drak, tak plutóniový. Ale na prvej úrovni budete mať čo robiť i s nehybným kvetom v kvetináči. Samozrejme, keďže táto hra je paródiou, čím viac poznáte pôvodnú látku, tým viac sa budete smiať.

Z hľadiska samotných pravidiel je MUNCHKIN veľmi precízna hra. Ak ste sa niekedy stretli s **DRAGON'S GOLD**, ktorý má podobnú tému (ale berie sám seba oveľa väznejšie), iste viete, že zákerné ľahy v tejto hre sú sice umožnené, ale v podstate nijak špeciálne pravidlovo neošetrené. Munchkin, ktorý tiež kladie dôraz na zákernosť, podvody a podrazy, to však robí striktne vnútroherne. Ak napríklad dostanete kartu Podvod, neznamená to, že môžete podvádať dínodom-dánom, jej použitie je exaktne



Magická strela je napodiv jedna z najsilnejších zbranií.

a jasne definované (a samozrejme podopreté Často kladenými otázkami, lebo... munchkini sú všade).

Jednoduchosť a pritom taktickosť pravidiel sa v plnej kráse rozvíja počas viacerých sedení. Na začiatku budete hrať jednoducho a bez rozmýšľania, ale po dvadsiatich hrách budete objavovať nové a nové kombinácie, ktoré vás neustále prekvapia a pri ktorých uvidíte, že s trochou taktiky dokážete odvrátiť i takmer stopercentné súperovo víťazstvo. (S láskou spomínam na moment, keď hráč na deviatej úrovni išiel radostne bojať s **Chromým goblinom**, prvoúrovňovou príšerou vo viere, že má víťaznú desiatu úroveň vo vrecku. To však netušil, že dobroprajní kumpáni majú preňho pripraveného jedného...

nie! dvoch prastarých plutóniových drakov, ktorí radostne mávali svoju päťdesiatou úrovňou).

A ak sa vám základná sada obohrá, k dispozícii máte takmer dvadsať päť rozšírení v rôznych žánroch a podobách. Niet divu, pretože MUNCHKIN bol pre SJ Games marketingovou bombou, štatistiky totiž hovoria, že táto hra generuje až 70% ich zisku.

Jediné negatíva, ktoré možno na tejto hre nájsť, spočívajú v špecifickej téme (ale nie úplne obskúrnej, ved' RP-Gčka, či už počítačové alebo stolové, hrá množstvo ľudí) a v absencii lokalizovanej verzie.

Bez ohľadu na to je MUNCHKIN veľmi príjemná oddychovka plná spoločnej škodoradosti.



DESKOVÉ HRY
napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami: Essen 2009

Dnes sa pozrieme na niekoľko zaujímavých hier, ktoré boli tento rok predstavené na každoročnom festivale hier v Essene.

V tomto pokračovaní našej hrajej rubriky by som vám rada priblížila niekoľko hier, ktoré sme mali to potešenie na HerChate¹ vyskúšať nie dlho potom, ako boli predstavené koncom októbra v Essene. Spomedzi vyše 600 hier som mala možnosť vyskúšať alebo vidieť asi len okolo 20, zdá sa mi však, že nastupuje (v mojich očiach veľmi pozitívny) trend skracovania herného času, ktorý ale nejde na úkor herného zážitku.

Dovoľte mi teda predstaviť niekoľko, nie nutne najlepších, podľa mňa však minimálne zmienky-hodných hier. Hry sú usporiadane podľa „tradičnosti“, od štandardných až po obskúrne či uletené.

- 1 Každoročná víkendová akcia komunitného servera spoločenskehry.sk, ktorej hlavným programom je voľné hranie moderných spoločenských hier.

Exhibit 1 – Assyria

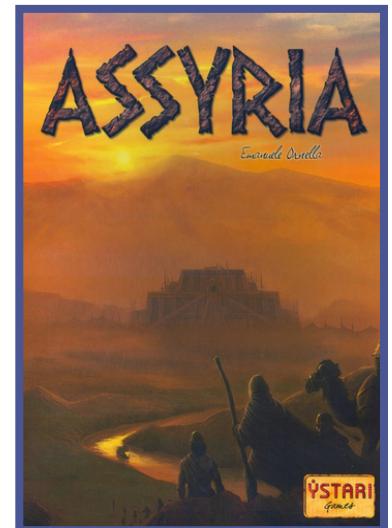
Emanuele Ornella, Ystari, 2009

2-4 hráči, 45-60 minút

 Profil hry na Board Game Geek

O troch dynastiách vládcov Asýrie, záplavách, politickom vplyve a ľavách.

Ako sme u Ystari zvyknutí, prevedenie hry je naozaj pekné, pravidlá sú napísané zrozumiteľne, niekedy až príliš právnicky, je ale možné si sadnúť a bez predošej znalosti pravidiel si hru



za pomocí príručky raz zahrať a tak sa ju nenásilne naučiť.

Mechanicky je ASSYRIA kombináciou kontroly územia (ktorá simuluje rozširovanie ríše a získavanie vplyvu u mestských radcov) a správy zdrojov (obžíva miest a získavanie tiav ako univerzálneho platiadla).

ASSYRIA je reprezentantom kvalitných konzervatívnych hier – príjemná hra, ktorá trvá práve tak dlho, aby nenudila, vyžaduje dostatočné množstvo intelektuálnej záťaze, no nejedná sa o nič prevratné.

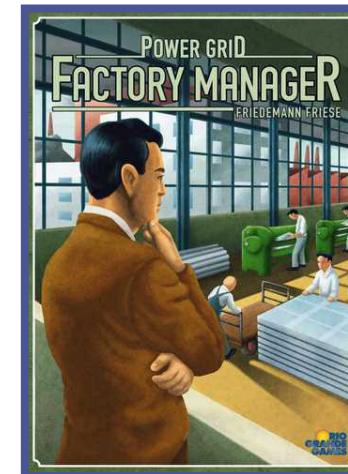
Exhibit 2 – Power grid: Factory manager

Friedemann Friese, 2F-Games, 2009

2-5 hráčov, 60 minút

 Profil hry na Board Game Geek

Ako napovedá už názov, FACTORY MANAGER sa zaoberá správou továrne. Zo svojej jednoduchej továrne so starými strojmi, malým skladom a vyťaženými robotíkmi sa snažíte počas hry vystavať optimalizovanú a automatizovanú továreň s ohromnou produkciou a skladmi a minimálnou spotrebou energií, ktoré



sú z roka na rok drahšie. A robotníkov nahradí manažérmi, samozrejme.

Mechaniky: licitácie (licituje sa poradie v kole, kde niekedy má význam byť aj posledný) a správa zdrojov (peniaze, miesto v továrni, pracovníci...).

Jediným „neduhom“ tejto hry je, že fáza nákupu strojov do továrne je veľmi neinteraktívna a pri hráčoch, ktorí nevedia, čo potrebujú alebo trpia analytickou paralýzou, môže trvať kolo veľmi dlho. Hra však dobre simuluje manažment továrne a pri skúsenejších hráčoch je celkom svižná.

Exhibit 3 – Dungeon lords

Vlaada Chvátíl, CGE, 2009

2-4 hráči, 90 minút

 Profil hry na Board Game Geek

Najnovšia hra svetoznámeho českého designéra Vládu Chvátila je ďalším dôkazom, že je to muž na pravom mieste. „Vládci podzemia“ (Pod týmto názvom hru nájdete v českých a slovenských obchodoch) sú zaujímaví tematikou, mechanicky aj spracovaním. Podieme sa na tieto tri kategórie pozrieť postupne...

Mnohí z vás si iste spomenú na legendárnu počítačovú hru DUNGEON KEEPER. Pre tých, ktorých tento fenomén minul krátka priopomienka – išlo o fantasy hru v hlavnej roli s Vládcom podzemia (Temným pánom či „Evil overlord-om“, ak chcete), ktorý viediac, že jeho podzemné kráľovstvo bude skôr či neskôr napadené odpornými dobrými hrdinami, paladinmi a podobnou háveďou, snažil sa pripraviť svoju ríšu tak, aby hrdinovia zahynuli či zlyhali iným spôsobom. V tomto zámere mu pomáhali malí impskí

robotníci, ktorí zveľaďovali ríšu kopaním tunelov, miestnosti či zlata a záplava rôznych pekelných potvor, ktoré si vyvolával na kosenie hrdinov.

Nuž a na základe spomenutej hry stoja aj Vládci podzemia – postavte a zveľaďte si podzemnú ríšu a zlikvidujte hrozbu hrdinov, ktorí sa opovážia svojimi svätými nohami znečisťovať váš precízne znesvätený podzemný komplex.

Mechanicky táto hra podľa mňa osloví a nadchne všetkých, ktorým sa páči AGRICOLA. Jednou z dvoch tematických častí hry je totiž už spomínané stavanie a zveľaďovanie „dungeonu“, ktoré je, minimálne filozoficky, AGRICOLE podobné – musíte sledovať svojich protihráčov a vyhodnocovať, čo budú a nebudú robiť, čo je pre nich podstatné a potrebné a nakoľko to podstatné je (nehovoriac o fakte, že vaša ríša vám na konci hry môže priniesť nemálo víťazných bodov, ak je postavená dobre).

Druhou tematickou časťou je samotná invázia hrdinov, v ktorej musíte takticky mobilizovať svoje príslery

avyužívať pascetak, aby hrdinovia stihli vyšváfiť čo najmenšiu časť vášho komplexu.

Spracovanie je, ako sme si už pri hrách vydávaných CGE zvykli, na verysokej úrovni, ako materiálne tak aj



vizuálom – záplava drobných plastových impov, ktorí skutočne ako impovia vyzerajú, je prosté príliš rozkošná.

Napriek faktu, že DUNGEON LORDS nie je hra „podľa mojej chuti“ (kedže ani AGRICOLU naozaj nemusím), musím uznať, že je to hra výborne nadesignovaná a som presvedčená, že bude hitom – čo pri pohľade na štatistiku Horúcich hier naznačuje aj BoardGameGeek.com

Pravidelných čitateľov rubriky Zahrájte sa s nami čaká v niektorom z ďalších čísel Drakkaru aj podrobnejšia recenzia DUNGEON LORDOV.

Exhibit 4 – Dominion: Seaside

Donald X. Vaccarino,

Rio Grande Games, 2009

2-4 hráči, 30 minút

 Profil hry na Board Game Geek

Po skúsenosti s prvým rozšírením DOMINIONU³ – INTRIGOU som sa na ďalšie rozšírenie dívala skepticky – koncept mi prišiel vyčerpaný, myslala som si, že

sa expanzie budú uberať už len cestou divokejších efektov na kartách. Opak je však pravdou – SEASIDE rozširuje DOMINION veľmi vhodne tematicky a, hoci je potrebné k nemu pridať karty peňazí a víťazné body zo základnej hry alebo Intrigy, je samostatne výborne hrateľný.

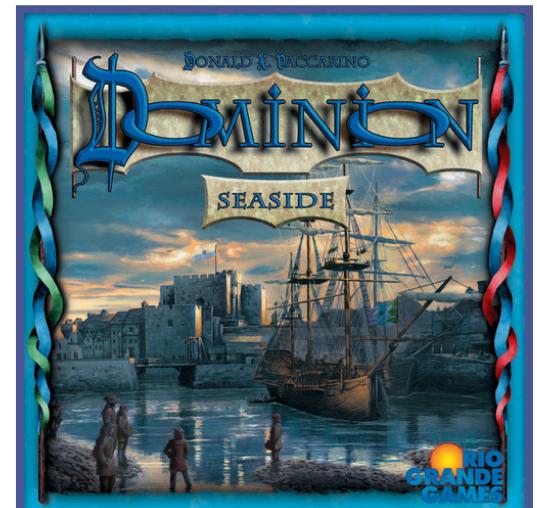
Čo je teda nové?

SEASIDE je tematicky orientovaný na more, pobrežie, pirátov, domorodcov, obchod na mori a ďalšie veci s tým spojené. Efekty kariet sú v mnohom menej divoké a menej náhodné ako je tomu v rozšírení INTRIGA a nové komponenty dodávajú DOMINIONU zaujímavosti, hoci mu berú čisto kartovú kvalitu, ktorú doteraz mal.

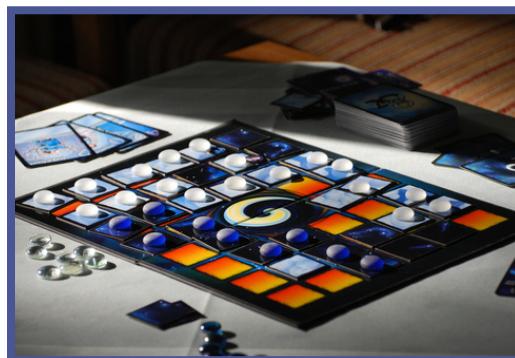
Nové komponenty:

- veľké karty zobrazujúce ostrov, pirátsku loď a dedinu domorodcov, na ktoré sa zbierajú karty alebo peňazole – podľa efektu karty

- 2 Ak Dominion nepoznáte, nezúfajte - plánujeme sa mu rozsiahlejšie venovať v niektorom z ďalších čísel Drakkaru. V skratke sa jedná o kartovú hru, kde si staviate vlastný hraci balíček v priebehu partie.



- zlaté dublóny – asi prvýkrát som sa tu stretla s naozaj kovovými (!!!) herňmi peniazmi, svojou funkciou slúžia na značenie pirátskeho pokladu
- žetóny Embarga – guvernérovi sa nemusia páčiť niektoré akcie, ktoré s obľubou robievate, a žetóny embargo slúžia presne na znázornenie



nevôle nad vašim počínaním – za nákup každej karty pod embargom dostanete -1 víťazný bod.

Ako absolútne nekritický nadšenec pre DOMINION sa veľmi teším, kedy SEASIDE dopláva aj do našej zbierky hier a verím, že nie som jediná. Viac snáď nie je treba dodať.

Exhibit 5 – Day&Night

Valentijn Eekels, Mystics.nl, 2008

2 hráči, 45 minút

Profil hry na Board Game Geek

Táto hra ma na prvý pohľad zaujala tým, že je skutočne krásna. Lesklá krabica so sugestívnymi farbami, po rozložení hry krásne ilustrácie na kartách, sklenené žetóny dodržiavajúce farebnú schému dňa a noci.

Tematika hry sa točí okolo súboja Dňa a Noci – dvoch sestier – o to, ktorej zostane privilégium spravovať a obývať nebeský zámok, do ktorého sa uťahujú Deň v noci a Noc cez deň.

Mechanicky sa jedná o kontrolu územia ovládanú kartami, ktoré sú pre deň a noc rôzne. Vďaka tomu je stratégia hry za Deň a Noc divoko rozličná – zatiaľ čo efekty Noci sú krátkodobé a rýchle, efekty Dňa však musia byť plánované a s výsledkom sa už nedá nič urobiť. Hra je vynikajúco vybalansovaná, pravidlá sú napísané zrozumiteľne a sú krátke.

DAY&NIGHT je príjemným prekvením tohto roka – zvládnutá výborne designovo aj prevedením a ako som sa dozvedela, pripravuje sa už aj expanzia, na ktorú sa už teším. Môžem len odporučiť všetkým tým, ktorí majú možnosť si občas zahrať aj komornú hru pre dvoch.

Autori v blízkej dobe sľubujú aj možnosť zahrať si DAY&NIGHT online na tejto stránke.

Exhibit 6 – Alcazar

Wolfgang Kramer, Kosmos, 2009

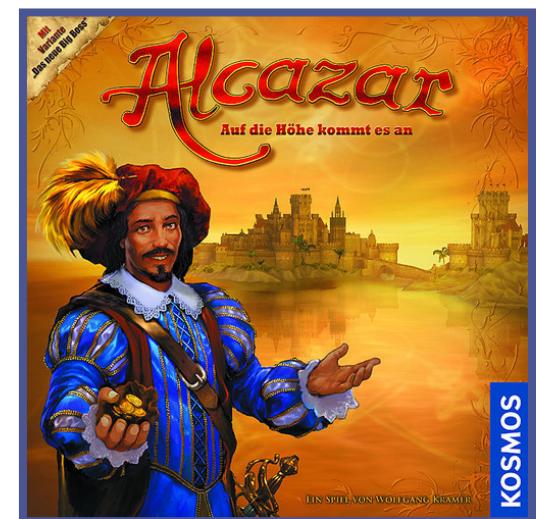
2-5 hráči, 60 minút

Profil hry na Board Game Geek

Prechádzame pomaly k menej tradičným hram, z ktorých ako prvú predstavím

ALCAZAR – miešaninu Lega a spoločenskej hry. Jedná sa totiž o stavbu španielskych zámkov, ich obsadzovanie panovníkmi a kastelánmi.

Mechanika hry je pomerne jednoduchá – na hernom pláne za pomocí kariet (číselných alebo žolíkov-veží) staviate hrady. Do hradu pri pristavení dielca môžete nastáhovať niektorého z vládcov alebo kastelánov alebo si len nechať zaplatiť za prácu. Kľúčovým momentom je stavba mostov, pomocou ktorých sa hrady spájajú



do ohromných obrnených pevností. Cieľom hry je na konci mať svojich vládcov a kastelánov na čo najlukratívnejších miestach – na čo najvyššom poschodi.

Ako nevýhodu ALCAZARU vnímam drobnú používateľskú nepriateľskosť – v momente, keď je plán zastavaný, dosť ľahko sa hľadajú očíslované polička, na ktoré je potrebné hrať ďalšie karty. Nemôžem sa tak zbaviť dojmu, že na to, aby táto hra bola naozaj výborná, jej niečo chýba. Rozhodne sa však teším na prípadné rozšírenia.

ALCAZAR je novinkou práve v použití tretieho rozmeru – nejde teda len o stolovú, ale aj o priestorovú hru.



Exhibit 7 – Ubongo 3D

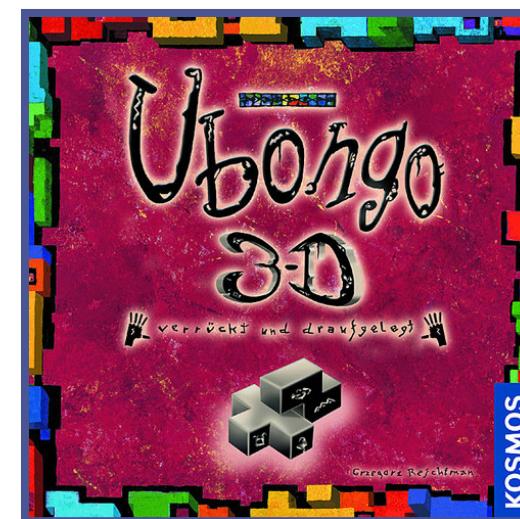
Grzegorz Rejchtman, Kosmos, 2009

2-4 hráči, 30 minút

Profil hry na Board Game Geek

Pozastaviač sa pri termíne priestorová hra je nemožné nespomenúť UBONGO 3D – hru, pri ktorej je bolest mozgu zaručená do 5 ťahov.

Zdatný novorodenec do rodiny UBONGA už veľmi nadrozumnou krabiciou napovedá, že to nie je hra ako každá iná – koncept pentomina doviedla



do extrému tým, že potrebujete daný finálny tvar za použitia predpísaných stavebných tvarov zhmotniť do dvojpo-schodovej budovy, v ktorej každé podlažie dodržiava svoj vlastný predpísaný tvar. Toto všetko v štandardnom formáte UBONGA, teda na čas a s kolekciou žetónov jednej farby na víťazstvo.

Po UBONGU EXTREM (kde sú tvary tvorené namiesto štvorčekov šestuholníkmi) nasadilo UBONGO 3D novú a vzrušujúcu latku extrémnosti a náročnosti na predstavivosť a manuálnu zručnosť pod stresom. Nutné dodať, že UBONGO 3D je aj skvelým solitérom - zadania obsiahnuté v krabici vás zabavia na dlhé týždne až mesiace.



Exhibit 8 – Dixit

Jean-Louis Roubira, Libellud, 2009

3-6 hráčov, 30 minút

Profil hry na Board Game Geek

Poslednou predstavenou hrou je DIXIT – môj absolútny favorit medzi tohtoročnými hrami z Essenu. Dixit je francúzska hra roku 2009 a tento titul si rozhodne zaslúži.

Po otvorení krabice som mala pocit ako Alenka v krajině zázrakov – vyskočili na mňa drevené zajačiky hopkajúce po kameňoch okolo jazierka (čo je počítadlo bodov s figúrkami jednotlivých hráčov). Inak sa v krabici nachádza už len 6 sád po 6 žetónov a hromada veľkých kariet s obskúrnymi obrázkami (každý obrázok je unikátny).

Podstata hry je nasledovná: hráč, ktorý je označený ako rozprávač, si zo svojich 6 kariet vyberie jednu a popíše ju jednou vetou, ktorú v ňom obrázok asociouje. Ostatní hráči zo svojich kariet vyberú tú, ktorá podľa nich najlepšie vystihuje rozprávačovu vetu. Vybrané

karty sa potom ukážu a hráči hádajú, ktorá karta bola pôvodná – rozprávačova.

Skórovanie je len kontrolným mechanizmom, aby nik ako rozprávač nepopisoval svoju kartu príliš zjavne alebo príliš obskúrne a aby ostatní hráči naozaj vyberali kartu, ktorá čo najlepšie vystihuje vyslovenú vetu.

DIXIT je neobvyklá asociačná hra, čo ju robí výbornou pre všetky vekové kategórie, je vynikajúca ako uvedenie nehráčov do spoločenských hier a zároveň je to tiež spoznávacia hra, pri ktorej sa o svojich spoluhráčoch dozviete niekedy veľmi prekvapivé veci. Oproti tradičným (či tradičnejším) spoločenským hrám, ktoré sa opierajú o logiku, stratégiu, taktiku či jednoducho šťastie, je hra DIXIT očakávajúca predovšetkým fantáziu a prácu so slovom doslova závanom čerstvého vetra.



Ako som už spomínala, v Essene bolo tohto roku predstavených vyše 6 stoviek hier, z ktorých 8 mnou predstavených je len kvapkou v mori. Mnohé z hier, ktoré ma v tohtoročnej ponuke zaujali, som zatiaľ nemala možnosť ani vidieť a mnohé som ani nestihla vyskúšať. Na záver článku preto ešte uvediem aspoň tie, o ktoré je v celosvetovej hráčskej komunite najväčší záujem, spolu s odkazom na stránku hry na BoardGameGeek.com a veľmi stručným zhrnutím.

NÁZOV (ODKAZ)	DIZAJNÉR	POPIS
At the gates of Loyang	Uwe Rosenberg	Tretia hra série Agricola a Le Havre, tentokrát v Číne
Stronghold	Ignacy Trzewiczek	Dobývanie hradu
Tobago	Bruce Allen	Piráti s rôznymi časťami mapy pokladu
Vasco da Gama	Paolo Mori	Obchodovanie po mori
Last train to Wensleydale	Martin Wallace	Budovanie železnice
Shipyard	Vladimír Suchý	Lodenica, výroba a testovanie lodí
Opera	Hans van Tol	Manažment opier – baroko až romantizmus
Greed, Inc.	Jeroen Doumen, Joris Wiersinga	Privedťte svoju spoločnosť do krachu a zarobte na tom!
Maria	Richard Sivél	Rakúsko za čias Márie Terézie
Aargh!Tect	Walter Obert	Architektúra v dobe kamennej
Infinite City	Brent Keith	Stavba mesta

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

Šéfredaktor: Roman „Romik“ Hora II Zástupce šéfredaktora: Jozef „Joe“ Kundlák II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

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

Obálka: „Ecthelion²“

