



DRAKKAR

číslo 26. – červen 2011

Obsah čísla

4 Šípové jedy

Jan „Faskal“ Novák

Predchozí časti článku započatého v Drakaru „Lsti a intriky“ tvoří rozsáhlou příručku, se kterou by se žádný travič neměl ztratit. To nejlepší tam ale není – ty nejúčinnější, nejrychleji působící a nejsilnější jedy. Jedy tak silné, že s nimi stačí potřít hrot šípu.

10 Recenze: Wilderness of Mirrors

Alef0

Chcete si zahráť špiónov? Nasadených agentov? Nechce sa vám študovať obsiahle príručky? Wilderness of Mirrors je sedemnásť strán plných nápadov na rýchle jednorazové hranie príbehov s pevne zadanou misiou, v ktorej si ako Rozprávač oddýchnete, pretože hráci spravia takmer všetko za vás.

13 Orientální magie (islámská tradice)

Ecthelion²

Tento magický okruh je určen pro použití s pravidly obsaženými v Rukověti mága – představuje Vyvolávání džinů, které je způsobem užívání magie v arabské nebo islámské tradici.

15 Špeciálne jednotky

Ján „Crowen“ Rosa

V dnešnom článku sa budem venovať jednotkám, ktoré si na pomoc volajú regulárne armády, keď majú problém, ktorý nevedia vyriešiť. Áno, uhádli ste, témou budú špeciálne jednotky, commandos, zelené barety.

21 Albion

Sparkle

Počítačové RPG Albion z roku 1995 malo na svoju dobu originálnu tému, a príbeh, v ktorom hlavný hrdina nečakane stroskotal na cudzej planéte. Svet, ktorý systémy vyhodnotili ako vyprahnutú púšť, z ktorej sa však dajú vyťažiť cenné prírodné zdroje, sa zrazu ukázal byť plný života a nečakaných obyvateľov. Svet Albionu môže slúžiť ako inšpirácia do stolných RPG.

24 Play Dirty: Epizóda 9 - Prosím, môžem si dať ešte jednu?

John Wick, preklad Alef0

John Wick patrí k nejznámějším zahraničním autorům věnujícím se RPG hrám, jenž se proslavil hlavně svým čtivým a často neortodoxním stylem. „Play Dirty“ byl jeho sloupeček s radami Vypravěčům, který vycházel pravidelně

v časopise Pyramid a později byl vydán i jako samostatná kniha. Jelikož jde o články často velice inspirativní, rozhodli jsme se přinést vám na pokračování jejich překlad.

Úvodné slovo

Milé čitateľky, milí čitatelia

ak sa Vám zdá, že po revolučnom *extempore* nálada a produktivita redakcie klesla, je na tom kúsok pravdy. Nie je to však teplom a predlžujúcimi sa dňami, ktoré lákajú od písania článkov kamsi von. Tvrdé jadro redakcie totiž pilne pracuje na Dračím douperti 2, ktoré uvidíme už na GameCone v júli/červenci tohto roka. Zlým jazykom možno podsunúť aspoň jeden rekord: tento DRAKKAR je historicky najkratším číslom.

Veríme však, že nie najhorším.

Stálicou zborníka je „otravová séria“ Jana „Faskala“ Nováka a v tomto číslе sa venuje šípovým jedom. Ak ste nikdy netúžili zistovať, čo presne znamená kurare z Dračího doupěte, tento článok vám to objasní.

Rovnakým pravidelným pasažierom Drakkaru je aj Ján „Crowen“ Rosa a jeho séria o typoch (ne)hráčskych postáv v konkrétnych prostrediach. Dnes to bude o špeciálnych jednotkách, teda o všetkých tých vyslobodzovačoch, výsadkároch, snajperoch a ostatných nenahraditeľných typoch, ktoré dokážu kriticky zvrátiť chod vojenskej operácie.

Drakkar je internetový sborník článkov o RPG hráčach, 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 tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

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

V sérii Minirecenzií sa zase venujeme špiónsko-agentskej miniatúre Johna Wicka, WILDERNESS OF MIRRORS, ktorá je dôkazom toho, že žánrová hra nielenže nemusí mať tristo strán pravidiel, ale atmosféru a štýl typických príbehov môže simulať oveľa lepšie, než ľažkotonážnejší kolegovia, a zároveň prinášať záplavu skvelých nápadov.

Johna Wicka uvidíme ešte raz: v sérii článkov Play Dirty prinášame preklad deviatej epizódy, ktorá sa venuje odmeňovaniu hráčov, a dáva nápady, ako odmeniť hráčov inak než len číslom reprezentujúcim body skúsenosti.

Svetu Albion sa venuje článok od Sparkle. Svet staršej počítačovej RPG, ktorý je tak trochu v zabudnutí, ale prináša mnoho nápadov pre hru v prírodnom, nízkotechnologickom svete, ktorý možno preskúmavať a objavovať, že nie vždy treba dať na prvý dojem.

Skladačku článkov uzatvára Ecthelion² a článok venovaný orientálnej magii a vyvolávaní rozličných typov džinov, ktorý možno použiť nielen v PRÍBEHOCH IMPÉRIA.

Príjemné čítanie želá za redakciu

Alef0



NAPSAL Jan „Faskal“ Novák

Šípové jedy

Předchozí části článku započatého v Drakkaru „Lsti a intriky“ tvoří rozsáhlou příručku, se kterou by se žádný travič neměl ztratit. To nejlepší tam ale není – ty nejúčinnější, nejrychleji působící a nejsilnější jedy. Jedy tak silné, že s nimi stačí potřít hrot šípu.

Myšlenka máloškodnou zbraň napouštěti látkami smrtícími, již divoši přirozeným spůsobem vydlužili si od jedovaté zvěře krajin jižních, roztrhla onen jaksi společný proud vývoje, poněvadž u národů ve vzdělanosti pokročilých odpudivou hrůzou svojí a v nadbytku jiných praktických zbraní nikdy k plnému rozkvětu se neujala.

– časopis Vesmír 3/1871

Umění připravovat šípové jedy bylo a je velmi rozšířené – u většiny známých loveckých kultur jsou jedovaté šípy a šipky velmi dobře známy – největší povědomí je o jedech jihoamerických indiánů a obyvatelů pralesů jinde na zemi. Otrávené šípy se ale používaly i v celé Asii, severní Americe a Evropě. Šípový jed musí splňovat několik vlastností – musí být rychle a účinně působit, a nesmí být

nebezpečný při požití (za předpokladu, že to, po čem střílíte, hodláte i snít). Šípové jedy většinou nezabíjí přímo – zatímco jiné smrtící jedy potřebují čas, aby se dostaly k důležitým orgánům, šípové jedy často způsobují paralýzu, která okamžitě začíná v místě vpichu a rychle se šíří, až zasáhne dýchací svaly nebo srdce. Úmrtí na otrávené šípy se vyskytuje nejen mezi zvířaty. Dosytosti si jich užili kolonizátoři i mýtické postavy – ať už Baldr, Achilles, či kentaur Nessus (otrávený Herkulem jedem z hydry). Už samotný výraz pro jed pochází z řeckého „toxon“, tedy „šíp“. Od tohoto výrazu se také odvozuje latinský název několika rostlin (například tis – *Taxus*, a od jiného výrazu pro šíp pochází též latinský název oměje - *Aconitum*).

Šípy a šipky jsou vhodným způsobem dopravy jedů do těla – oproti

otravám čepele mají jednu zásadní výhodu (navíc k bezpečné vzdálenosti aplikace), a to skutečnost, že jed se z rány nedostane pryč při krvácení. Otrávené čepele pro souboje byly poměrně vzácné, především proto, že jedy působí příliš pomalu, než aby měly bezprostřední účinek. Přesto se často používaly při vraždách jako pojistka. V dlouhodobých konfliktech mělo značnou roli i šíření nemocí (první dlouhodobý konflikt v historii, ve kterém v boji zahynulo víc lidí, než na nemoci, byla druhá světová válka. Mohla to být i první, ale této nakonec zkazila španělská chřipka) – s ohledem na šípy bylo oblíbené namočit hrot šípu do fekálií nebo hnijícího masa (stačí ovšem i do země), čímž se po zásahu do rány rozšíří infekce, vniknou bakteriální toxiny a nastane otrava krve (sepse). Bývalo dobrým zvykem i olíznout hlavici šípu, protože se lidské sliny považovaly za jedovaté (*Albertus Magnus*, 1258).

Kurare

Nejznámější šípový jed je pravděpodobně kurare. Nejde o jeden jed, ale o výraz pro šípový jed používaný původním obyvatelstvem Jižní Ameriky. Do Evropy byly první vzorky kurare z Ameriky přivezeny roku 1595.



Skytský lučišník, obávaný i pro používání otrávených šípu

Ovšem jeho příprava byla neznámá až do přelomu 18. a 19. století, kdy se vědecké výpravě vedené Humboldttem podařilo přípravu pozorovat:

*Děje se takto co rok a sice pravidelně na podzim. Divoši sbírají s velkou bedlivostí jedovaté rostliny, zejména z řádu strychninovitých (*Liana juvias*), a shromáždí se pak ku společné slavnosti pod šírým nebem, podobně asi našim obžinkám, při níž do jednoho řádně se opijou. Když všichni usnuli spánkem hodovním, odstraní se z kruhu jejich mistr čaroděj, služebník božstev, na místo osamělé a nepřístupné, kde mezi dvěma kameny roztírá nastrádané*



Kulčiba „urari“. (František Polívka, 1909)



Jiho-americký indián s trochu neobvykle dlouhou foukačkou (Christian J. Wenke)



Skupina lovců používajících kurare.

čerstvé liány, sbíráje z nich opatrнě všecku štávu do svaté nádoby. Pak vaří mok ten nad posvátným ohněm tak dlouho, až se z něho odpařováním stane hustá kaše, kteráž dle potřeby usušíti a ztvrdnouti se dává.

– Vesmír 3/1871

Kurare se popisuje jako černá pryskyřice, která je snadno rozpustná ve vodě a tělesných tekutinách. Jeho účinek spočívá v paralýze kosterního svalstva: paralýza se šíří z místa vstupu jedu rychlostí, s jakou dokáže krev jed přenášet. U drobných zvířat stačí letmé škrábnutí, takže si zvíře někdy ani nevšimne, že bylo zraněno. Paralýza je velmi rychlá, u velkých zvířat účinkuje nejdéle do pěti minut, u malých téměř okamžitě. Vzorky kurare, které jsou uloženy v Náprstkově muzeu (které přivezl cestovatel Alberto Vojtěch Frič někdy kolem roku 1900), byly nedávno testovány

a všechny fungují bezvadně.

Vzhledem k tomu, že kurare zabíjí paralýzou dýchacích svalů, je možno udržovat otráveného naživu pomocí umělého dýchání. Také pomáhá dočasně zaškrtit krevní oběh v otrávené končetině, čímž se kurare vyliví a postupně se rozloží. Kurare nervové spoje neníčí, pouze blokuje. Proto se dnes také používá při lokálním umrtvení, například při vrtání zubů.

Výraz „kurare“ shrnuje výraz pro skupinu jedů získávaných z různých kulčib (*strychnos* sp.) a dalších rostlin, které jsou mohou být také jedovaté, nebo jiným způsobem zesilují účinek jedu. Některé indiánské kmeny přidávají i jedovatá zvířata - tato složka ale není nezbytná. Kurare se klasicky dělí podle toho, v čem bývá uchováváno, na kalabasové, hrnkové

a tubo-kurare (uchovávané v bambusovém tubusu). Dnes se používá spíše botanické dělení, domorodci totiž uchovávají kurare v plechovkách. Pod pojmem „kurare“ se v našich krajích myslí především tubo-kurarin, jehož deriváty jsou používány jako lokální anestetikum.

Podrobný popis přípravy jedů je v poutavém cestopise *WANDERINGS IN SOUTH AMERICA* od Charlese Watertona.

Jedy Asie a Oceánie

Jedy podobné kurare, ale založené na jedovatém latexu místních stromů a keřů, se používají i v jiho-východní Asii. Dobře prozkoumaný je jed stromu upas (*Antiaris toxicaria*, příbuzný kulčibám), rostoucí na



Strom upas nařízlý pro získání latexu

Borneu, Javě a blízkých ostrovech. Strom obsahuje latex, který se sbírá po šikmém naseknutí jeho kůry. Latex se pomalu a opatrně suší na palmových listech asi 70 cm vysoko nad malým ohněm. Opatrně, protože přítomné glykosidy jsou v teple nestabilní – v průběhu dehydratace směs tmavne, houstne a stává se lepivou. Pokud se použije příliš silný oheň, cukerná složka se uvolní, a jed se deaktivuje. Jak se jed povedl, se zkoumá – ochutnáním. Pokud je směs na špičce jazyka extrémně hořká, jed se povedl, pokud sladká, tak se rozložil. Připravený jed vydrží nejméně rok (muzejní exponáty jsou zřejmě pořád jedovaté). Foukačky jsou asi dvoumetrové trubice



Domorodec s foukačkou, Malajsie (časopis Koktejl, leden 2007, Aleš Horáček)

z bambusu nebo jiných materiálů. Šipky měří asi 30 centimetrů a váží pod jeden gram. Běžný vědec dokáže udělit šipce únikovou rychlosť 180 km/h, přičemž trajektorie šipky je prvních 25-30 metrů rovná (na tuto vzdálenost domorodci dokáží bezpečně zasáhnout), poté přechází do balistické křivky. Tím je možno lovit na velké vzdálenosti a prakticky neslyšně. Šipky určené na lovení malých zvířat mají hrot potřený ze dvou centimetrů, ty na velká zvířata z pěti. Po několika vteřinách začínají záškuby a do několika minut dojde

k zástavě srdce. Jed se používal i k hromadným popravám – odsouzeným se nařezávala kůže a latex se jim kapal do ran, případně se ke stromu přivazovali.

Strom upas je pro svou jedovatost opředen legendami. Tvrdí se, že tento strašlivý strom je schopen zničit všechn život v okruhu patnácti mil. Roste sám v pusté rokli na spálené půdě, obklopen mrtvými těly. Pouze rohatý had, jehož oči září do noci, žije v jeho kořenech. V blízkých pramenech nejsou ryby, ptáci letící kolem padají z

oblohy a smrtelné je i pouhé vkročení do jeho stínu. Jed přináší jenom odsouzení na smrt, kteří nosí kožené kápě se skleněnými průzory, a stejně se jich vrátí jenom jedna desetina.

Ančar jedovatý (Antracis toxicaria) jest velmi veliký strom rostoucí na Jávě, který teprv v době novější poznán. Chová v sobě bílou šťávu mléčnatou, ježto jest prudký jed. Tím natírají šípy, jichž vojáci evropskí velice se bojí. Dělají je z rákosek i stopu dlouhých, jako stéblo tlustých, na jednom konci zubem žraločím, na druhém pak kouskem korku opatřených, jež na nepřitele z jakési foukačky foukají. Poraněný cítí hned velikou horkost, závrat a mdlobu, načež záhy skoná.

– Český herbář, 1899

*When the world was young
and men were weak, and the
fiends of the night walked free,
I strove with Set by fire and steel
and the juice of the upas-tree;*

– Phoenix on the Sword,
R. E. Howard

*In the valley of Nis the accursed
waning moon shines thinly,
tearing a path for its light with
feeble horns through the lethal
foliage of a great upas-tree.*

– Memory, H. P. Lovecraft

(A také povídka „The Tree on the Hill“, ve které mistr poutavě a rozsáhle shrnuje kolující legendy o upasovém stromu, i když jej tak nenažívá)

*Through its bark the midday sun
Makes the fluid poison run,
And darkness of the nights conceals
When the poison pitch congeals.*

– The Upas Tree, Pushkin



Středověká kresba stromu upas a odsouzenců.



Tento upasový strom roste podle autora na Wall Street, (Puck Magazine Centerspread, 1882)

*The harmony of things,
– this hard decree,
This uneradicable taint of sin,
This boundless upas,
this all-blasting tree,
Whose root is earth,
whose leaves and branches be*

— Childe Harold's Pilgrimage,
G. G. Byron

*Nor handed moles, nor beaked
worms return,
That mining pass the irremovable
bourn.—*

*Fierce in dread silence on the
blasted heath
Fell UPAS sits, the HYDRA-TREE
of death.*

*Lo! from one root, the enveno-
m'd soil below,
A thousand vegetative serpents*

*grow;
In shining rays the scaly monster
spreads
O'er ten square leagues his far-
-diverging heads;
Or in one trunk entwists his
tangled form,
Looks o'er the clouds, and hisses
in the storm.*

— THE LOVES OF THE PLANTS,
Erasmus Darwin

Africké jedy

V Africe byly používány různé srdeční glykosidy, v Somálsku například **ouabain** (z rostliny *Strophantus sp.*). Jed se získává z mízy rostlin, nanáší se na hroty šípů a po zásahu dokáže zabít dokonce i hrocha či buvola. Protože tyto glykosidy upravují funkci srdce, používají se k léčbě a

vyvolávání srdečních problémů – zabíjí ještě rychleji než kurare, protože poškozují srdeční činnost přímo. V srdci zesilují stah, čímž dokáží léčit srdeční slabost, podobně jako *digitalis* (Pro Evropany tuto vlastnost objevil doktor, který se s tímto jedem setkal jako s „kontaminací na svém zubním kartáčku“). Ouabain je významný pro výzkum buněčných pochodů a objevují se práce, které naznačují, že by se mohl používat k léčbě rakoviny.

Další důležitou rostlinou je *Adenium boehmianum*, rostoucí v poušti Namib, která také obsahuje srdeční glykosidy – jed působí velmi rychle, gazela prý dokáže uběhnout po zásahu šípem už jen 100 metrů.

Oblíbený je i oleandr (*Nerium oleander*), který se často pěstuje i u nás, nicméně se zdá, že u nás obsahuje o něco menší množství jedu. Mezi další oblíbené okrasné rostliny jinak používané pro přípravu šípových jedů je *amaryllis belladonna*.

Kolem pouště Kalahari se k výrobě otrávených šípů používají výměšky larvy brouka *Diamphidia*. Jak je vidět na obrázku, nenanáší se na přímo hlavici šípu, ale za ni, aby se lovec náhodou neotrávil sám. Toxin je na bázi proteinů, je tedy relativně málo stabilní a musí se připravovat čerstvý. Na jeden šíp padne asi 10 larev tohoto brouka. Prý nejsou v porovnání s jinými šípovými jedy moc účinné, obzvláště při lovení větších zvířat.

Zleva: zdroj ouabainu (František Polívka, 1909), *amaryllis belladonna* a *adenium boehmianum*, jak jej nabízí obchod se sukulenty



Jeden reportér popisoval, jak po prosil domorodce, aby ulovili žirafu pomocí jedovatého šípu. Střelili do ní několik šípů a půl dne ji sledovali. Když to domorodce přestalo bavit, zastřelili ji puškou. Reportér nejdřív zuřil, ale jenom do doby, než se dozvěděl, že žirafu skolí jed nejdříve za čtyři dny a dokáže během toho ujít až 100 kilometrů. Nicméně na menší zvířata zjevně působí dobře – při přípravě jedovatých šípů si domorodci dávají pozor, aby neměli popraskanou kůži na prstech, protože skrze praskliny by se jim do těla mohlo dostat nebezpečné množství jedu.

Velice poutavé povídání je k nalezení zde: <http://www.africanarcher.com/survivor/boesmans.html>

Bob kalabarský (*Physostigma venenosum*), bobovitá rostlina z tropické Afriky obsahující jedovatý psychostigmin, který působí identickým způsobem jako nervové plyny – blokují odbourávání acetylcholinu mezi nervem a svalem, čímž udržují sval permanentně „zapnutý“, tedy v křeči. V rozumném množství působí jako lék při paralyzujících nemozech, nebo otravách tropanovými alkaloidy. Protijed je atropin, ovšem na rozdíl od nervových plnů je atropin neúplný antagonist. V praxi to znamená, že do jistého množství jedu v

organismu působí jako protijed, od jisté koncentrace se účinky jedů naopak sčítají.

Kalabarské boby byly kromě otrávení šípů s oblibou používány při „božím soudu“: pokud se podal ženě obviněné z čarodějnictví a ona jed vyzvrcela, byla vinna; pokud jej nevyzvrcela, byla nevinná (a téměř jistě mrtvá). Jiný oblíbený způsob bylo řešení sporů – dva ve pří si rozpůlili jeden bob a každý snědl jednu polovinu. Pře často končila nerzhodně – zemřeli oba.

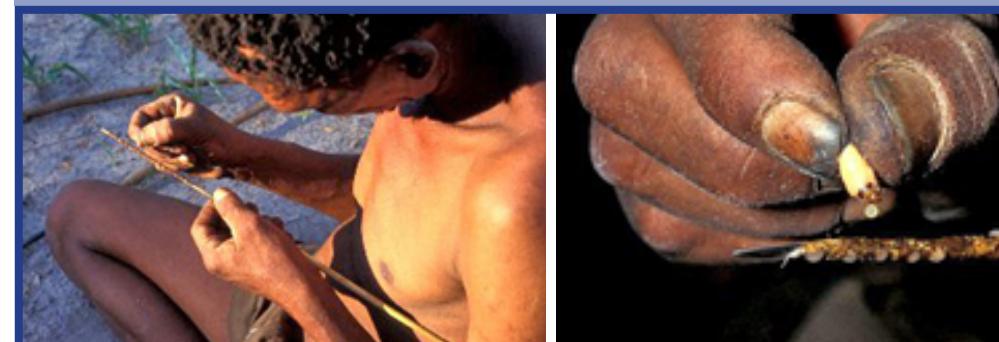
Využití živočišných jedů k otravám šipek

Účinnost hadích jedů je všeobecně známá a jejich využití k otrávení šípů se přímo nabízí. Stačí hadím jedem potřít šipku a využívat účinnosti hadího jedu na dálku – a protože jde o upravené trávící enzymy, dá se

ulovené zvíře obvykle bezpečně sníst. Známé jsou šípové žáby ze skupiny pralesniček, které na svou kůži sekretují smrtící jed. Jedovaté jsou všechny, ale smrtelně jedovatá je pro lidi pouze část z nich. Jedy si žáby nevytváří samy, jde o bakteriální produkt, který získávají z potravy, což také znamená, že doma chované pralesničky nejsou (tolik) jedovaté (zní to podivně, ale jedy šípových žab mají i jedovatí ptáci Pitohui z Nové Guinei, kteří jej také získávají z potravy). Šípku stačí namočit do sekretu na jejich kůži a použít. Nejúčinnější látkou jsou batrachotoxiny, které jsou smrtelné asi v dávce 100 nanogramů.

Ačkoli hlavní složka většiny šípových jedů je rostlinná, často se z rituálních důvodů přidávaly rozemletí štíři, pavouci, stonožky a hadí jed. I když jsou tyto organismy značně jedovaté, jejich jed je většinou příliš nestabilní,

Aplikace jedu z larvy brouka Diamphidi (Hamish Robertson)



aby účinkoval sám. Pomáhají ale účinku hlavního jedu, například tak, že dělají „díry do buněk“. Výjimkou může být jed některých štířů a hadů, u kterých je dominantní neurotoxická složka (krajta, mamba, kobra, ...) působící podobně jako kurare. Ainové v Japonsku používají tetrodoxin z ryby fugu a „osten“ jedovatých rejnoků, z něhož zhotovují hroty oštěpů.

Naše kraje

Paradoxně o tom, zda a jak se používaly šípové jedy v našich krajích, se ví méně, než o využití v hlubokých pralesích. Lidé se touto znalostí příliš nechluibili. Neznámější je zpráva Plinia staršího, podle kterého Galové připravovali šípové jedy z jedu čemeřice, která vskutku je silně jedovatá – byla používána k léčbě i k otravě studní, Galové ji údajně používali také jako psychotropní drogu. V některých krajích se používala podobně účinkující kýchavice. Cenné informace jsou i v zákonech upravujících používání otrávených zbraní: zákoník Lex Salica (507-511 n.l.) vydaný za Chlodvíka I. postihuje použití otráveného šípu proti člověku značnou pokutou (ve verzi o 200 let mladší byla dramaticky menší). Z polských dokumentů z 10.-13. století se dochovaly zmínky o specializovaných vesnicích,

ve kterých pobývaly osoby mající právo vyrábět jedy na šípy:

The people of Gaul, when hunting, tip their arrows with hellebore, taking care to cut away the parts about the wound in the animal so slain: the flesh, they say, is all the more tender for it.

– Plinius, Historia Naturalis, 25.25

Jako druhý zdroj jedu na šípy se občas zmiňuje **oměj**, což je jedna z našich nejjedovatějších rostlin a její vlastnosti jsou velmi dobře známé – používal se v lidovém léčitelství na léčení celé řady poruch – nesbíral se ovšem kořen, ve kterém je největší koncentrace jedovatých látek (už několik gramů je smrtelných). Šípové jedy v Asii se vytvářely extrakcí z kořenů tamních druhů oměje. Využití oměje k otravě šípů pro válku je popsáno i v Rgvédě, která tedy obsahuje zřejmě

nejstarší literární zmínku o šípových jedech. Návody na otrávení šípů omějem máme například ze Španělska (1644).

Třetí možnost je **tis** (*taxus baccata*), který je také notoricky známý svou jedovatostí a je odjakživa spojován se smrtí, znovuzrozením a věčností – Římané si jej zasadili do svého pekla, my jej často pěstujeme na hřbitovech, a je také s přehledem nejdéle žijícím organismem na zemi – dožívá se i několik tisíců let. Jeho jed působí křeče, paralýzu a srdeční selhání. Běžně byl používán k vyvolání potratu, jenomže velmi často způsoboval i smrt ženy. Dříve se o jeho toxicitě vyprávěly zajímavé zkazky:

...it is possessed of so active a poison, that those who sleep beneath it, or even take food there, are sure to meet their death from it.

– Plinius

Pro člověka je ovšem smrtelná až dávka 100 gramů listů a víc. Hodně závisí také na tom, jestli se listy pokoušou, nebo ne. Jedinou nejedovatou součástí rostliny jsou červené míska kolem (jedovatých) semen. Samotné latinské jméno „*taxus*“ vychází z řeckého výrazu pro šípový jed a je možné, že se tis takto používal. Galské kmeny měly tis obzvláště v oblibě – Caesar

psal, že raději volili sebevraždu tisem, či svým mečem, než aby padli do područí římského impéria.

Šípové jedy se k nám dovážely jako léčiva – ouabain (19. stol) jako alternativa k digitalis (moc se neužala, ale dnes ukazují jeho protirokovinné účinky), strychnin (16. stol) k léčbě slabosti (známý jako dávivé ořechy, hadí dřevo, fazole svatého Ignáce) a kalabarské bobry (18. stol) proti neurodegenerativním nemocem. Šípové jedy se často používají k výzkumu – jako silné jedy dokáží velmi specificky ovlivňovat buněčné pochody.

Šípové jedy dnes

Na první pohled to vypadá, že šípové jedy jsou dávnou minulostí. Ovšem stále si v kultuře udržují jistou popularitu – mimo jiné proto, že jsou obvykle uzpůsobeny, aby pouze paralyzovaly, a samy o sobě nezabíjejí (což není pravda v případě ricinu, viz minulý díl). Takže je čas od času vidět, jak se hrdina chytí za rameno (hrdinka za zadek), podívá se na šipku a omdlí. Taková účinnost se nedá očekávat: při injekci do svalu nastupuje uspání relativně pomalu – anestetikum se musí dostat na místo, kde bude působit (mozek). Samotné paralytické šípové jedy ale začínají



Evropané mají s foukačkami podstatně menší zručnost; ZOO v Curychu

účinkovat už lokálně – znemožňují ovládání zasaženého svalu a paralýza postupuje spolu s tím, jak se jed šíří krevním řečištěm.

V Americe byly vyvíjeny šípové jedy na bázi saxitoxinu, jedu z mušlí. K použití byly připraveny šipky tenké zhruba jako vlas a má stačit je potřít na půl centimetru (je to dost možné – smrtelná dávka je 9 mikrogramů na kilogram tělesné váhy, což je ale pořád nic ve srovnání s botulotoxinem. Ten ale zase působí pomalu). Puška na stlačený vzduch má být schopná přesně dostřelit na 75 metrů a zabíjet za několik desítek vteřin. Oběť si své smrti ani nemusí všimnout. Po oficiálním zákazu vývoje biologických zbraní v USA měly být všechny zásoby saxitoxinu uschované pro tyto účely zničeny. I tak se ale občas při vyklízení šuplíků ve vojenských základnách nachází zajímavé věci.



Pralesnička
Dendrobates leucomelas
(Wikipedie)

autor: Alef0

Recenze

Wilderness of Mirrors

Chcete si zahrať špiónov? Nasadených agentov? Nechce sa vám študovať obsiahle príručky? Wilderness of Mirrors je sedemnásť strán plných nápadov na rýchle jednorazové hranie pribehov s pevne zadanou misiou, v ktorej si ako Rozprávač oddýchnete, pretože hráči spravia takmer všetko za vás.

Turk Malloy: Kašlem na to, či to bude špinavá robota alebo nie.

Virgil: Budem šoférovať. Zoberieme ho, keď bude odchádzať od holiča.

Livingston: Potom mu pichнем injekciu.

Basher: Ja nájdem miesto, kam odhodíme telo.

Rusty: Všetko znie dobre. Super nápady. Ale...

Danny: Ale...

—*Dannyho trinástka*

Aký systém by ste zvolili pre roly agentov v štýle Jasona Bourna? Jednou z možností je využiť znalosti tretoedičného D&D a siahnuť po d20 SPYCRAFT (alebo rovno zobrať jeho druhú edíciu, ktorá vylepšuje hru, i keď obetuje samotný systém d20). Alternatívou je *hacknúť* niektoré z vydaní SHADOWRUNU, čiže vyhádzat

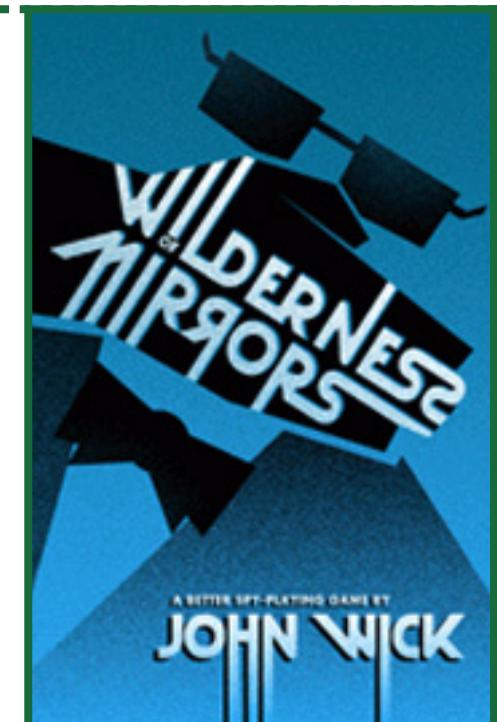
z neho všetky cyberpunkové veci a ponechať len samotné jadro misií. Ak ste priaznívci „historických“ systémov, môžete to skúsiť s hrou JAMES BOND 007, ktorá v 80. rokoch žala úspechy, či dokonca so systémom TOP SECRET pochádzajúcim z dielne niekdajšieho TSR.

Kamoši dizajnéra Johna Wicka však mali s každým systémom ťažkosti. Predsa len: Jason Bourne je agent-samotár, čo je v protiklade s klasickým konceptom „mnoohlavej hydry“. V tomto prípade mohli urobiť jemný ústupok a prevziať fungujúci nápad z DANNYHO JEDENÁSTKY, DVA-NÁSTKY či TRINÁSTKY, kde každý člen partie mal svoju jasnú rolu a jedinečné schopnosti. (Ak sa vám, zdá, že to už neboli rýdzi agenti, vezmite si CHARLIEHO ANJELOV, tí od nich nemali ďaleko.) Ďalším problémom boli skúsenosti postáv: vedľ supertajný agent

je jednoducho silný, svižný, charismatický, inteligentný, prosto ideál muža, na ktorého náruč čakajú ženy vo fronte. A tieto jeho výhody sa prakticky už nemajú kam zlepšovať – Bond sa počas svojich inkarnácií prakticky nemení.

Wick sa preto rozhodol radšej všetko zahodiť a postaviť systém na zelenej lúke. Výsledkom bolo zopár strán systému pod názvom WILDERNESS OF MIRRORS. Zdanlivo obskúrny názov (aká divočina? aké zrkadlá?) je narážkou na spravodajské hry z čias studenej vojny, keď bolo veľmi ťažké rozlíšiť medzi zle získanou informáciou a zámerou dezinformáciou vypustenou nepriateľom. Túto filozofiu by sme však mohli s trochou škodoradosti mohli použiť aj na samotnú hru – jej atmosféra a mentalita má v skutočnosti bližšie k filmom o dokonale naplánovaných lúpežiach (napr. v Dannyho sérii).

„Plánovanie“ je veľmi podstatné slovo. Hra totiž pozostáva z troch fáz. Nultá trvá asi dve sekundy a predstavuje jednovetné zadanie misie Rozprávačom (tu nazývaným Centrálou). „Ukradnite pevný disk 32-AZ zo serverovne korporácie Botch Industries“. „Oslobodťte albánskeho konzula z obliehaného veľvyslanectva v Afrike.“



John Wick, 2006

[John Wick Presents](#)

V ďalšej, teraz už naozajstnej fáze, preberajú iniciatívu hráči, pretože ich úlohou je vytvoriť dokonalý plán misie. Majú úplnú príbehovú právomoc, môžu (ba priam musia) zadefinovať všetky náležitosti, ktoré v zadani misie nie sú. V ktorej africkej krajine je veľvyslanec? Kde sa nachádza serverovňa? Ako je chránená? Je v podzemí, či mrakodrape? Aké všetky prekážky treba prekonať? A akým spôsobom?

Hráči majú samozrejme možnosť vytvoriť misiu bez akýchkoľvek prekážok, lenže bez nich by bola hra príliš priamočiara a teda nudná. Za každé zavedenie komplikácie preto získavajú žetón, ktorý budú môcť v druhej fáze hry použiť na zvýšenie úspechu pri prekonaní nejakej prekážky. Lásery v kontrolnej miestnosti? Žetón. Vstup na poschodie so serverovňou len na RFID čip zabudovaný v uniforme? Žetón. Autonómne roboty kontrolujúce

chodbu napojené priamo na kamery? Žetón (možno dva). Na tejto plánovacej fáze je úžasné, že Centrála si môže vyložiť nohy na stôl a pozorovať, ako hráči spoločne vytvárajú kompletnú „jaskyňu“ vrátane prekážok. Lepšie však je, keď hráčom napomáha a žiada od nich čo najviac najpresnejších detailov, pretože to pomôže budúcej fáze.

Hre mimoriadne pomôže spoločné kreslenie (ktoré sa žiaľ v texte nespmína), v ktorom vznikne podrobňa mapa cieľovej lokality so všetkými

strážami, kamerami, senzormi a mrežami. Teoretici by povedali, že v prvej fáze sa buduje platforma, z ktorej sa budú čerpať detaily vo fáze č. 2. Je tu však ešte drobný zádrheľ: za každú uplynutú periódu plánovania (štandardne 15 minút) získa Centrála svoj žetón, ktorý zase naopak bude môcť použiť na komplikovanie života postavám počas hry.

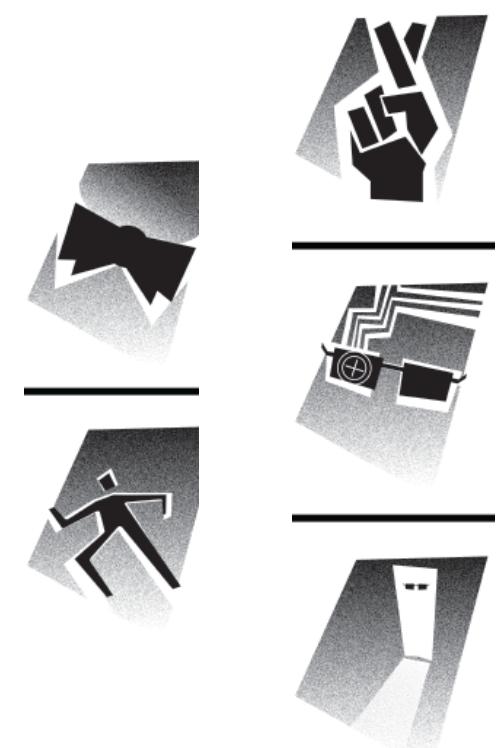
Potom, čo je *dungeon*, pardón misia naplánovaná, nastáva druhá fáza: „čo ste si navarili, to si zjedzte.“ Prichádza čas vytvárať postavy a pomocou

nich prejsť naplánovanú vec. Postavy však nemajú žiadne klasické štatistiky typu Sila, Odolnosť, pretože všetci vieme, že by ich mali automaticky na dvadsiatke (v reči d20). Body rozdelia medzi štatistiky, ktoré zodpovedajú typickým rolám v skupine: autorita, majster hračičiek, sniper atď., a postava s najvyšším počtom bodov preberie príslušnú rolu a získava jej jednorazovú schopnosť (snajper má napr. možnosť raz za hru automaticky kohokoľvek zabiť.). Bodový nákup

štatistik je navyše presne opačný než je zvykom v iných hrách: nižšie hodnoty sú drahšie než vyššie, čím sa silne podporuje tímových špecialistov. Následne začnú hráči prechádzať naplánovanú misiu a vždy, keď je niektorá z postáv pri pokuse o akciu vystavená riziku, nastáva hod kockami podľa príslušnej roly. Výsledok však neurčuje úspech, ale mieru rozprávačských právomocí pre výsledok hodu – najlepší hod znamená, že výsledok odrozpráva hráč, najhorší hod zase dáva právomoci do rúk Centrály (medzhodnoty dajú obmedzené právo veta jednej alebo druhej strane). Hráč môže zvýšiť svoje šance tým, že žetóny zozbierané za zavedenie komplikácií môžu premeniť na bonusové kocky. Podobnú právomoc má i Centrála, ktorá môže obetovať svoj žetón a získať väčšiu úroveň rozprávačských právomocí (napr. v prípade hráča, ktorý vyhral úplne rozprávačské právomoci, si Centrála môže vymôcť vetovanie jedného faktu.)

Významným doplnkom hry je pravidlo ktoré zodpovedá elementu dvojitého agenta či zradcu v tíme. Hráči majú súčasne žetónov dosť (ale nikdy nie veľa), ale míňajú sa celkom svižne. Jediný spôsob, ako ich získať, je pokúsiť sa o zradu: vždy, keď agent

aktívne priviedie iného agenta do rizika, získa tri bonusové žetóny, ktoré môže v prípade potreby vymeniť za bonusové kocky. Tento element vnáša do hry neistotu, pretože i keď sme si všetko dokonale naplánovali, vieme, že jadrom a štvavou sú práve neočakávané zlyhania. A aby sme to ešte okorenili, nezabúdajme na to, že Centrála dostáva svoje „zákerné“ žetóny i počas priebehu hry. Rozmýšľate príliš dlho? Hra sa ťahá? Centrála vám bude o to viac klášť polená pod nohy.



Pravidlá sú naozaj minimalistické a naozaj za nimi netreba hľadať viac komplikácií. Bonusovo hra ponúka štyri ďalšie varianty narábania so žetónmi pre Centrálu. Jednou z možností je minút žetón a „zabedniť“ nejaký fakt: ak si hráči naplánovali, že na poschodie pôjdu hlavným výtahom, Centrála môže vyhlásiť, že výtah sa dnes opravuje a k dispozícii je len služobný...

ktorý však vyžaduje PIN.

Samotná dĺžka hry nie je nijako špeciálne stanovená. V našich skúsenostíach trvali fázy priблиžne rovnaký čas a za tri a pol hodiny sme odohrali rozumne dlhú misiu, ktorá nebola ani „turbo“, ale ani sa príliš nenaťahovala. Do úvahy tiež prichádza možnosť dohodnúť sa na dĺžke plánovacej fázy už vopred: napríklad odstopovať šesťdesiat minút.

Je už len kúzelným bonusom, že samotná hra je písaná typickým wickovským štýlom „nazdar, ľudia, sadnite si a prečítajte si o tom, ako som vytvoril hru“, kde začne objasňovaním

pôvodného nápadu, vyjasnením základných elementov (plánovanie, zrada, časový stres) a zodpovedaním štyroch dizajnérskych otázok, ktoré zároveň ustanovia kostru pre hru. Text tak zodpovedá mentálnym pochodom dizajnéra pri procese vytvárania hry, čo len demonštruje odlišné prístupy dizajnu (dizajn na zelenej lúke versus dizajn založený na klonovaní existujúcich hier).

„Pozícia Rozprávača je presne opačná než by sme čakali. Kým v klasickej „preliezačke“ si musí nakresliť dungeon, báť sa o to, či sa hráči nezačnú odchyľovať od stanoveného cieľa, aktívne nahadzovať protivníkov a držať hru v opratách, tu je vyslovene reaktívny.“

a to tým viac, čím viac sa materiál blíži k záveru. Samotný proces zrády je napísaný natol'ko nejasne, že je temer nepoužiteľný (a kvázioficiálny výklad možno nájsť len v istom podcaste hráča, ktorý hral demonštráciu s Wickom na ktorom si cone). To sa týka aj niektorých „zjavných“ pravidiel, kde zrazu v hre ostanete

zaskočení a budete sa čudovať, ako to, že ich príručka akosi opomenula vyjasniť.

Napriek tomu vyzerá DIVOČINA ako skvelá hra pre nečakané situácie, keď chcete niečo hrať, ale neviete ktorý systém zvoliť. Nevyžaduje žiadnu prípravu, podporuje ľubovoľný iný žáner („Chodťte a prineste mi demiličovu lebku z kobiek Amrothu!“), učí hráčov príbehovým právomociam, ba dokonca ich len tak mimochodom naučí, že ak si budú sami škodiť, vylepšia príbeh. Plánovacia fáza navyše drží pohromade celý priebeh hry a dáva mu jasný cieľ, čím predchádza neduhu známeho napr. z WUSHU, kde hra bez disciplíny veľmi ľahko odpláva do krajiny frašky náhodných nápadov.

Netradičná je i pozícia Rozprávača/Centrály, ktorá je presne opačná než by sme čakali. Kým v klasickej „preliezačke“ si musí Rozprávač nakresliť jaskyňu, báť sa o to, či sa hráči nezačnú odchyľovať od stanoveného cieľa, aktívne nahadzovať protivníkov a držať hru v opratách, tu je vyslovene reaktívny: v plánovacej fáze sa len prizerá nápadom hráčov, syslí žetóny a v čase vykonávania len sleduje, či sa postavy nedostanú do rizika. V prípade, že si hodia zle, len zareaguje opisom na to, čo sa pokazilo a ak si

chce vyhodiť z kopýtku, minie žetón a opäť len reaktívne skomplikuje situáciu postáv. Kreslo Rozprávača tak pokojne môže slúžiť ako trener, pretože v ňom naozaj niet čo pokaziť. Ak to máme zhrnúť: za päť dolárov dáva Wick vynikajúcu pick-up hru s geniálnymi nápadmi využiteľnými i v iných žánroch a rozprávačskými právomocami pre všetkých hráčov. Nebyť zmienených textových problémov (ktoré sa však dostatočne vydiskutovali v témach RPGFóra), nebolo by hre čo vyčítať.

Vaše minirecenze v Drakkaru

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

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

autor: Ecthelion²

Mimo téma

Orientální magie (islámská tradice)

Tento magický okruh je určen pro použití s pravidly obsaženými v RUKOVĚTI MÁGA – představuje *Vyvolávání džinů*, které je způsobem užívání magie v arabské nebo islámské tradici.

Magie v islámské vždy vychází z předpokladu, že běžný smrtelník nemůže konat nadpřirozené skutky (to je vyhrazeno pouze prorokům). Čarodějnice nebo čarodějové provozující kouzla přímo jsou považovány za rouhače, kteří uráží Alláha a dáby, a kteří jsou pronásledováni a trestáni smrtí. Mohou ale existovat jedinci, kteří dokážou přivolat *maleka* (anděla), džina nebo démona, skrze něhož mohou dosáhnout nadpřirozených kousků – tedy „provozovat magii“. Takovým, kteří to dokážou, se říká *sahir* a není jich mnoho. Údajně mnohem méně než kouzelníků na Západě, ale údajně mají být nezřídka mocnější. Muslimové se těchto jedinců obávají, ale tolerují je.

Cestu sihira (mága) nejčastěji následují někteří z dervišů. To jsou ti, kteří vyšli po *tarikat* (cestě k poznání Boha a nejvyšší pravdy) a následují cestu súfismu. To je mystická tradice

islámu, jejíž snahou je „dosáhnout obnovy srdce a odvrzení všeho kromě Boha“. Dervišové (občas zvaní i Súfi) jsou často poutníci nebo ti, kteří se zavázali slibem nemajetnosti a shromažďují peníze pro chudé. Nezřídka je pro ně typický asketismus a obřad *zikir* (spočívající v rytmickém opakovaném provolávání božího jména). Existuje mnoho súfiských *tekke* (bratrstev) a řádů, které v průběhu času vnikaly a zanikaly. Mezi nejznámější patří bektašisové, kteří mají na starosti obracení mladých křesťanských zájatců na islám pro janičářské sbory (a mají s janičáry úzké svazky). Jejich

forma islámu je velice specifická (a mnoho pravověrných muslimů by ji označilo za kacířskou) a rigidní. Mezi další patří gülšeni nebo Mevlvíya (tzv. vířící dervišové), pro které je

*„Cestu sihira (mága)
nejčastěji následují
někteří z dervišů.“*

sám tanec obřadem *zikir*, jímž se tanecník pomocí rytmického pohybu a provolávání božího jména dostává do transu a tedy přiblížení se Bohu.

Typický orientální mág (existujeli něco takového), bude tedy pravděpodobně derviš, který dosahuje kouzel pomocí vyvolávání a ovládání džinů nebo andělů. V každém případě půjde o silně věřícího, který se bude oblékat tradičním způsobem a dodržovat všechna Prorokova nařízení



(modlitby, omezení v jídle, cesta do Mekky), čímž v západním světě nebo Impériu samotném bude poměrně vyčítat. Všechny Angličany bude mít přirozeně za džauru (nevěřící) a často bude využívat jen služeb muslimů (přičemž jeho sloužící jej mohou mít za svatého muže a fanaticky vykonávat jeho nařízení).

Takový mág jako nehráčská postava v příběhu může vystupovat jako **poutník**, který cestuje po všemožných krajích a zaznamenává, co vidí. Může to být **velvyslanec** (nebo i špion) osmanského sultána, perského šáha, egyptského chedíva nebo



některého z bejů berberského pobřeží. V takovém případě bude mít značné zdroje a následovníky, aby splnil úkol, kterým ho pověřil jeho pán (a tím může být cokoli – od získání informací po uloupení magického artefaktu nebo vraždy nepohodlného soka). Může to být **protivník** některé z postav, kterého urazila, s nímž ji pojí rodový spor nebo který ublížil někomu postavě blízkému (snad ho i unesl?). Může mít i další role – snědý orientální mág s orlím nosem je v sychravém prostředí Anglie a Impéria především exotický

prvek, který představuje tajemství vzdálené Arábie a písečných pouští.

Vyvolávání džinů

Džinové jsou podle tradice bytosti obdařené svobodnou vůlí a stvořené z čistého ohně (stojí tak pod anděly stvořenými s čistého světla, kteří ale nemají svobodnou vůli a bezmyšlenkovitě naslouchají Alláhovým příkazům, a lidmi stvořenými z hlíny). Jsou to mocná stvoření, která dokážou měnit dle přání svoji podobu a ovládají silnou magii a rituály. Ten, kdo jim dokáže poroučet, vládne velkou mocí.

Dočasný aspekt:

Dohoda. Mág s džinem uzavře dohodu, ve které mu slíbí oplatit jeho službu. Přání džina ale slouží jen jeho, nikoli čarodějníkovým zájmům...

Struktury:

Moc nad džany: Džanové jsou nejslabší z džinů, kteří přebývají na určitém místě nebo v domácnosti smrtelníků a jsou jeho ochránci a strážci.

Moc nad džiny: Džinové jsou nejčastějším představitelem svého druhu a mají velké znalosti i kouzelné schopnosti. Nejsou vázáni ke konkrétnímu místu a poslouchají vlastní šejky.

Moc nad šejtány: Šejtáni jsou následovníky Iblíse, pána temnoty a zlých duchů, kteří se odmítli poklonit Adamovi, a Alláh je za jejich pýchu srazil z nebe na zem. Mají velkou moc nad lidskou duší a obývají nečistá místa jako smetiště, hrobky a obětiště falešných bohů.

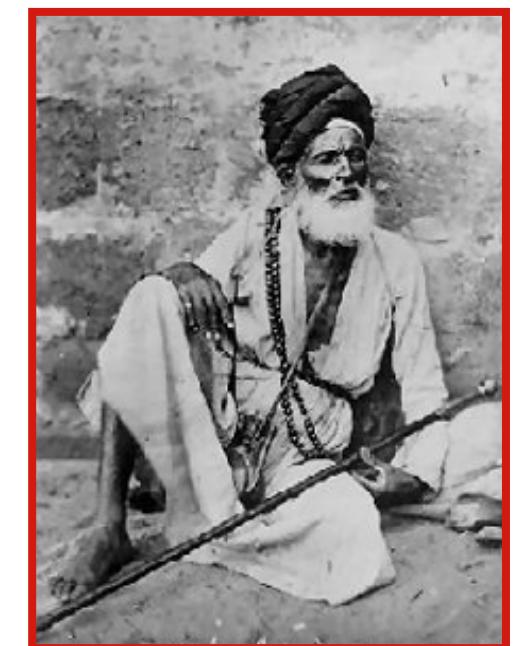
Moc nad ifríty: Ifríti jsou okřídlení džinové ohně, kteří sídlí v ruinách v podzemí a jejich mocí je magie plamene a horka.

Moc nad marídy: Marídové sídlí v mořských hlubinách a jsou z džinů nejmocnější, ale zároveň nejpyšnější a nejjezinější.

Výhodná a nevýhodná použití:

⊕ Hráč získá bonus k hodu v případě, že toho dne (nebo dne předešlého) vykonal všech pět Mohamedem předepsaných modliteb – tedy *sabah*, *ögle*, *ikindi*, *akşam* i *yatsı* (ranní, polední, odpolední, večerní modlitbu i modlitbu po západu slunce).

⊖ Hráč získá postih k hodu v případě, že má postava u sebe jakýkoli předmět falešné víry (z hlediska islámu) nebo se o povolání džina snaží na místě falešné víry (kostel, hřbitov, modlitebna...).



NAPÍSAL Ján „Crowen“ Rosa

INŠPIRÁCIA PRE POSTAVY

Špeciálne jednotky

V dnešnom článku sa budem venovať jednotkám, ktoré si na pomoc volajú regulárne armády, keď majú problém, ktorý nevedia vyriešiť. Áno, uhádli ste, témou budú špeciálne jednotky, commandos, zelené barety a podobne. Na začiatku článku by som chcel podakovať Ecthelion² za zaujímavé a užitočné materiály, ktoré mi k písaniu článku poskytli.

Budem sa snažiť popísať špeciálne jednotky všeobecne, aby sa tieto informácie dali využiť nie len v sci-fi, cyberpunkových, post-apokalyp-

tických hrách ale i hrách odohrávajúcich sa v (pozmenenej) súčasnosti. Systémový popis nebudem uvádzať, poskytnem len všeobecný návod, ako si postavy vytvoriť. Budem predpokladať, že špeciálne jednotky budete používať v hre zo súčasnosti, nedávnej minulosti alebo blízkej budúcnosti.

„Špeciálne jednotky vznikli ako odpoveď na neštandardné situácie, pre ktoré sa bežní vojaci nehodia, pretože nemajú požadované schopnosti, skúsenosti, vybavenie alebo výcvik.“

Špeciálne jednotky vznikli ako odpoveď na rôzne neštandardné situácie, na ktoré sa bežní vojaci nehodia, pretože nemajú požadované schopnosti, skúsenosti, vybavenie alebo výcvik.

Typy špeciálnych jednotiek

Každá špeciálna jednotka je zvyčajne zaberaná na určitú oblasť, napríklad protiteroristická jednotka, výsadkári, diverzné jednotky, prieskumníci, námorníci, tajné služby a podobne.



Protiteroristická jednotka

Táto jednotka sa špecializuje na boj s nepravidelnou armádou, partizánmi a teroristickými skupinami vo všeobecnosti. Môže sa jednať o armádnu jednotku, ktorá operuje v horách a mimo miest, alebo policajnú, ktorá sa špecializuje na boj v meste a husto obývaných oblastiach. Príkladom môže byť napríklad česká URNA alebo americký SWAT.

Výsadkári

Ináč tiež nazývaní jednotky rýchleho nasadenia, ich špecializácia je rýchlo a nečakane sa objaviť na určenom mieste a zaútočiť. Ako meno tejto jednotky naznačuje, výsadkári sa

zvyčajne prepravujú vzduchom – v lietadlách, vrtuľníkoch alebo vesmírnych výsadkových člnoch. Nad miestom určenia vyskočia z dopravného prostriedku a za pomoci padáka doplachtia na zem. Na Slovensku je to 5. pluk špeciálneho určenia (Žilinský pluk Jozefa Gabčíka), v Čechách 43. výsadkový prapor Chrudim.

Diverzné jednotky

Členovia diverznych jednotiek sa pohybujú v tyle nepriateľa alebo na doposiaľ neobsadených územiach a ich úlohou je v maximálnej možnej miere narušiť operácie protivníka bez toho, aby sa nechali chytiť.

Prieskumníci

Väčšina špeciálnych jednotiek operuje v malých skupinách, ale prieskumníci to dotiahli do extrému. Zvyčajne operujú ako dvoj či troj členné tímy, nezriedka aj sólo. Ich úlohou je prieskum nepriateľských pozícii, zber informácií a koordinácia operácií bežnej armády. Napríklad 2. prieskumný prápor v Bardejove alebo 102. prieskumný prápor generála Karola Palečka v Prostějove.

Námorníci

Námorné špeciálne jednotky sa špecializujú na zásahy na mori (alebo vo vesmíre, podľa toho, v akom settingu hráte). Bleskové vylodenia,

obsadenia lodí či ponoriek, podmorské demolácie, to všetko spadá do ich povinností. Anglické Royal Navy alebo americkí Marines.

Tajné služby

Ako z ich názvu vyplýva, pracujú v rôznych režimoch utajenia, od utajovania metód, zamestnancov, rozpočtu, sídla až po utajovanie samotnej existencie jednotky. Tajné služby sa zväčša zameriavajú na získavanie informácií v zahraničí aj doma, špiónaž a kontrašpiónaž, vnútornú bezpečnosť, sledovanie protivládnych súčin a podobne. Tajné služby spravidla spadajú pod políciu (alebo jej obdobu) a nie pod armádu. CIA, Mossad, MI5, česká BIS alebo slovenská SIS.

Štandardné vybavenie špeciálnych jednotiek

- Nôž – útočný, vrhací, multifunkčný (Victorinox alebo Leatherman)
- Automatická pištoľ prípadne revolver ako záložná zbraň
- Tlmič
- Puška – útočná, ostreľovacia, antimateriálová alebo brokovnica
- Guľomet
- Granátomet
- Granáty – útočné, obranné, flashbangs, dymové, elektromagnetické
- Munícia – gumené projektily, triestivé strely, priebojné strely, výbušné strely, svetlice, stopovky, šípky so sedatívami alebo drogami
- Nepriestrelná vesta
- Taktická vesta s miliardou vreciek na všetko možné
- Chrániče nôh, laktóv
- Rukavice
- Taktické okuliare
- Vysielačky
- Osobné počítače alebo smartfóny

Súkromné bezpečnostné firmy a žoldnieri

Dost často sa stáva, že skúsení vojaci či policajti vystúpia zo služieb štátu a vstúpia do súkromnej sféry, kde pracujú ako žoldieri buď na voľnej nohe alebo pre nejakú súkromnú bezpečnostnú firmu. Tieto firmy zväčša pracujú pre vlády, korporácie alebo diktátorov, podľa svojho presvedčenia a výšky odmeny. Veľmi známym prípadom je Blackwater Security, ktorú si najala americká vláda napríklad v Iraku.

Štandardné vybavenie špeciálnych jednotiek

Štandardné vybavenie záleží od

- Navigácia
- Morfium či iný tlmič bolesti
- Povzbudzujúce drogy
- Energetické tyčinky
- Helma
- Špeciálne topánky
- Noktovízor – jednoduchý alebo s rôznymi režimami zobrazovania
- Teleskopický obušok
- Maskáčová uniforma
- Kukla

jednotky a technologickej úrovne sveta, v ktorom hráte. Nebudem sa zaoberať detailmi jednotlivých zbraní, uvediem len všeobecné vybavenie, ktoré si budete musieť prispôsobiť pre svoju hru.

Ak budete hrať špeciálnu jednotku vo fantasy svete, určite budete využívať veci ako magické predmety zabezpečujúce ochranu, liečenie, neviditeľnosť alebo nejaký druh maskovania.

V sci-fi hre sa určite objavia inteligenčná munícia alebo zbrane, laserové a plazmové zbrane, optická kamufláž, obleky s hebkosťou hodvábu a vlastnosťami špičkových nepriestrelných materiálov, pokročilé bojové softvéry, exoskeletony alebo aktívne brnenia, bojové skafandre, silové polia a podobné srankičky.

Výcvik špeciálnych jednotiek

Všetci členovia špeciálnych jednotiek majú za sebou základný výcvik z niektornej štandardnej armádnej alebo policajnej zložky a päť rokov praxe v tere. Po splnení náročných fyzických aj psychických prijímacích testoch zvyčajne každá jednotka poskytne novým členom ďalší výcvik so zameraním na disciplíny, ktoré sa považujú za nutné pre členov jednotky.

Zvyčajne sa jedná o pokročilé spôsoby boja v prírode aj obývaných oblastiach, horolezectvo a zlaňovanie, skoky s padákom z rôznych výšok, ovládanie širokej škály zbraní, nie len armádneho štandardu, rôzne formy bojových umení a boja s chladnými aj improvizovanými zbraňami, prežitie v prírode alebo zajatí, techniky odolávania mučeniu, boja s viacerými protivníkmi, diaľkové pochody a tréning až za hranicu fyzických a psychických možností, maskovanie, taktiky infiltrácie, práca so špeciálnym vybavením, špeciálne povely a kódové označenia, ovládanie rôznych dopravných prostriedkov a podobne.

Po základnom výcviku sa ďalej elitní vojaci a policajti špecializujú na nejakú oblasť podľa toho, v čom vynikajú, a čomu sa chcú venovať.

Snajper

Snajperi alebo ostreľovači majú za úlohu zneškodniť cieľ na diaľku, často sa musia na jednom mieste dlho ukrývať a čakať na ideálny výstrel. Sú majstrami maskovania, majú nekoniecnu trpežlivosť, istú ruku a presnú mušku. V závislosti od settingu môžu používať ďalekonosné kuše, lovecké pušky, špeciálne odstreľovacie pušky s optikou až po ultramoderné pušky

s počítačom na automatické výpočty a nastavovanie mierenia v závislosti od počasia atď. Snajperi často pracujú v pároch, kde jeden je strelec a druhý pozorovateľ, ktorý okrem pozorovania zastáva funkciu ochrancu ostreľovača.

Pri tvorbe snajpra sa zamerajte na schopnosti spojené so streľbou, maskovaním, prežití v prírode, silnou vôľou, dobrým zrakom. Špeciálna výbava je ostreľovačka, ďalekohľad, maskovacia deka, výbava na prežitie v prírode, nejaké vysoko energetické koncentrované jedlo, ostreľovacie tabuľky, rôzne druhy munície.

Potápač

Potápač je trénovaný na pobyt a pohyb pod vodou a na vykonávanie rôznych činností pod hladinou vody. Žabí muži zvyčajne kladú míny, snážia sa dostať na ostrov alebo loď bez toho, aby ich niekto spozoroval, sú špecialistami na používanie výbušní pod vodou a taktiež na boj.

Pri tvorbe postavy sa zamerajte na plávanie, potápanie, špeciálne druhy potápania – free diving, potápanie pod ľadom, v blate a podobne. Potápači používajú na boj pod vodou nože a harpúny.



Pyrotechnik

Pyrotechnici sa zaoberajú výbušninami – ich výrobou, použitím aj zneškodením. Vyznajú sa v rôznych druhoch priemyselných aj vojenských trhavín a dokážu vyrobiť jednoduché ale účinné výbušní aj z improvizovaných surovín. Kladú pasce a míny, odstraňujú ich, medzi ich úlohy taktiež patrí demolácia strategických objektov ako sú mosty, elektrárne, priehrady a podobne.

Pri tvorbe postavy pyrotechnika si vyberajte súvisiace schopnosti – výbušní, chémia, stavby, improvizovaná výroba, detekcia a zneškodenie. Špeciálnym vybavením je

pyrotechnický oblek, ktorý človeka čiastočne chráni pred výbuchom, sada nástrojov na zneškodenie výbušní, výbušniny, rozbušky (časované, riadené na diaľku, odpaľované detektorom (tepla, pohybu, tlaku)), prípadne špeciálny robot na zneškodenie nastražených výbušných systémov.

Špecialista na boj z blízka

Špecialisti na boj z blízka ovládajú niekoľko druhov bojových umení, dokážu človeka doslova roztrhať na francoise holými rukami. Sú tichí, obratní a silní, ich telo je zbraň. Dokážu si poradiť s viacerými protivníkmi

odrazu, použiť takmer čokoľvek ako zbraň a pri boji to vyzerá ako keby necítili bolest. Holou rukou alebo hlavou dokážu preraziť tehly, lámať kosti, spraviť dieru do steny.

Vyberajte si schopnosti súvisiace s bojom na blízko – nadpriemerne rozvinuté telesné schopnosti ako sila, výdrž, obratnosť, rôzne formy bojových umení od systemy, džuda, karate, aikida cez box, street fighting, capoeira až po šerm a boj s nožom. Niektoré špeciálne jednotky si vyvinuli vlastné systémy boja, ktoré kombinujú tie najúčinnejšie techniky z rôznych štýlov.

Typickým vybavením okrem štandardných zbraní bývajú rôzne nože v relatívne vysokom počte, možno meč alebo mačeta, škrtiaca struna, boxer, okované topánky alebo topánky s oceľovým hrotom. Pri únosoch používajú obušky, putá, omamné

látky, sieť, šatku na oči alebo vrece na hlavu

Infiltrátor

Infiltrátori sú majstri maskovania, klamu a reči. Dokážu sa infiltrovať do rôznych spolkov, skupín a spoločností, ovládajú plynule niekoľko jazykov, dokážu meniť intonáciu a hĺbkou hlasu, v okamihu zmeniť svoj vzhľad, sú vynikajúci psychológovia a sociálni inžinieri, majú dar reči a bystrey myšle. Ich úlohou je preniknúť do radov nepriateľa, zbierať informácie, a poškodzovať ho zvnútra.

Pri výbere schopností a vlastností pre postavu infiltrátora sa zamerajte viac na psychickú stránku ako fyzickú, infiltrátori sú inteligentní, charizmatickí, vedia sa maskovať, zbierať informácie, ovládajú základy šifrovania, falšovania dokumentov a prieniku do počítačových systémov a

rozprávajú viacerými jazykmi.

Špeciálne vybavenie: potreby na maskovanie (farby na vlasy, farebné kontaktné šošovky, falosné fúzy, parochne, samoopaľovacie krémy, rôzne oblečenie), kryptografické a hackerské nástroje a softvér, nástroje na falšovanie dokumentov, odpočívacie zariadenia, minikamery.

Výsadkár

Výsadkári patria medzi najostrejších členov špeciálnych jednotiek, sú nasadzovaní do najdrsnnejších bojov, často bojujú v tyle nepriateľa, proti presile a zachraňujú iné jednotky v takmer beznádejných situáciách.

Pri tvorbe výsadkárov sa zamerajte na fyzickú zdatnosť postavy, bojové schopnosti, streľbu, skákanie na padáku, prežitie v prírode.

Prieskumník

Prieskumníci sú trochu podobní výsadkárom, ale na rozdiel od výsadkárov, prieskumníci sa pohybujú po zemi. Zameriavajú sa na prieskum terénu a zber informácií, ich špecialitou je vysoká mobilita a maskovanie sa v teréne či nenápadnosť v dave. Podobne ako infiltrátori pôsobia na nepriateľskom území, aj keď tam neostávajú tak dlho, ako infiltrátori.

Prieskumné oddiely sú zvyčajne vyzbrojené len ľahkými zbraňami a rýchlymi vozidlami, viac, ako na hrubú silu sa spoliehajú na utajenie, nenápadnosť, rýchlosť a vysokú mobilitu.

Špeciálnym vybavením sú rôzne typy záznamových zariadení od ploštíc, diaľkových mikrofónov, fotoaparátov, kamier a podobne.

Medik

Medici sú zvláštnym zjavom medzi ozbrojenými silami, na jednej strane sa relatívne často dostanú do situácie, v ktorej zrania alebo zabijú nepriateľa, na druhej strane sa snažia zachraňovať a ošetrovať vlastných spolubojovníkov.

Pri tvorbe medika sa zamerajte na intelektuálne vlastnosti, šikovné prsty, znalosti medicíny, prvej pomoci, chirurgie, liečenia epidémií, znalosti chemikálií a jedov.

Špeciálne vybavenie: medikity, lieky, prostriedky proti bolesti, povzbudzujúce látky, drogy, mobilné chirurgické vybavenie, medicínske počítače, skenery.

Mechanik

Mechanici sa špecializujú na výrobu, modifikáciu a opravu rôznych



mechanizmov, robotov, dopravných prostriedkov alebo zbraní. Sú večne zababraný od strojového oleja, ale neexistuje nič, čo by nedokázali opraviť, pokiaľ v tom nie je elektronika.

Pri tvorbe mechanika si vyberajte schopnosti ako oprava strojov, výroba zbraní, obrábanie kovov, robotika, mechanika, automobily, lietadlá, vrtuľníky, motorky, člny.

Špeciálne vybavenie: sada náradia, kľúče, vŕtačky, pílkys...

Elektrotechnik

Elektrotechnici sú obdobou mechanikov vo svete elektroniky. Vyznajú sa v rôznom hardvéri, komunikačných systémoch, elektronickom zabezpečení, mobilných zariadení, audiovizuálnych systémov na sledovanie, čomkoľvek, čo funguje na elektrinu.

Pri tvorbe elektronika si vyberajte schopnosti ako komunikačné systémy, elektronika, elektrotechnika, robotické systémy, automatizácia, zabezpečovacie zariadenia, audio video technika.

Špeciálne vybavenie: elektronické univerzálné kľúče, náhradné diely, letovačka, multimetre, komunikačné zariadenia, vysielačky, spotrebná

elektronika, počítače, mobilné zariadenia.

Hacker

Aj keď si väčšina ľudí pod pojmom špeciálna jednotka vybaví svalnatých nabúchaných zjazvených a po zuby ozbrojených chlapov, hackeri majú svoje pevné miesto v špeciálnych jednotkách. Starajú sa o získavanie informácií, šifrovanie a dešifrovanie údajov, datamining, analýzy, elektrotechnické útoky na nepriateľské systémy s cieľom ich vyradenia alebo preniknutia k informáciám.

Pri výbere schopností sa zamerajte na programovanie, počítačové siete, operačné systémy, počítačovú bezpečnosť, hacking, software design.

Špeciálne vybavenie: extrémne odolný a výkonný notebook, satelitné internetové pripojenie, softvér na hackovanie, firewally.

Vyjednávač

Je skôr súčasťou policajných ako vojenských jednotiek, zameriava sa na vyjednávanie s únoscami, teroristami alebo útočníkmi. Je majstrom slova, odhalí klamstvo na prvé počutie či pohľad, vyzná sa v psychológii a občas to vyzerá, ako keby vedel čítať myšlienky. Jeho zbraňami sú mozog



a jazyk.

Pri tvorbe postavy vyjednávača si vyberajte schopnosti ako vyjednávanie, výrečnosť, sila osobnosti, pre-svedčivosť, psychológia, lingvistika, história.

Vodič/pilot

Vodič/pilot dokáže riadiť všetko, čo má krídla, kolesá alebo sa udrží na vode. Na ceste mu nik neunikne, pri sledovaní si ho nikto nevšimne, pri jazde na motorke dokáže so zdvihnutým predným kolesom jednou rukou strieľať na prenasledovateľov alebo osobu, ktorú naháňa.

Pri výbere schopností sa zamerajte

na znalosti dopravných prostriedkov, šoférovanie, pilotovanie (a licencie na rôzne druhy dopravných prostriedkov), defenzívnu jazdu, nenápadné sledovanie, jazdu so špeciálnymi vojenskými dopravnými prostriedkami, pancierovanými límuzínami, čiastočne opravy strojov alebo mechaniku.

Úlohy a misie špeciálnych jednotiek

Na záver uvediem niekoľko možných typov úloh a misií, ktoré môžete pri hre špeciálnej jednotky použiť.

Prieskumné misie: pozorovanie nepriateľa, lokalizácia utečencov a ich



presun do bezpečia, prieskum trošiek za účelom získania potravín a vybavenia, prieskum potenciálnych úkrytov, pristávacích miest, strategických objektov (sklady, továrne, bunkre a iné vojenské objekty).

Prepady: získavanie zdrojov, zbraní, zásob, munície, liekov.

Sabotáže: útoky na zásobovacie konvoje a trasy, blokovanie hlavných ciest, ničenie mostov, ničenie alebo blokovanie letísk.

Narušenie komunikácie: ničenie telekomunikačnej infraštruktúry, rušičky.

Narušovanie rozvodu energií (ropa, plyn, elektrická sieť, voda), poškodenie priemyselných a hospodárskych objektov.

Útoky na malé, osamelé alebo vysunuté jednotky, prieskumníkov, hliadky.

Oslobodzovanie: Lokalizácia a útoky na zajatecké tábory alebo základne za účelom oslobodenia väzňov.

Útoky na veliteľov, vodcov, dôležité osoby, kolaborantov s cieľom zabiť alebo zajat.

Dobytie alebo udržanie významnej

pozície alebo oblasti.

Zamínovanie prístupových ciest, dôležitých oblastí alebo tvorba ochranných pásiem.

Terorizmus: útoky proti civilnému obyvateľstvu, teror, podpačstvo.

Otvorenie zablokowanej alebo stráženej cesty pre vlastnú jednotku.

Ochrana objektov, konvojov alebo osôb.

Posily: Rýchle a/alebo dočasné posilnenie oslabenej pozície s cieľom odraziť nepriateľa alebo udržať sa do ukončenia úspešnej evakuácie.

Vyhľadávanie utajených základní, tovární, skladov a ich obsadenie alebo zničenie a zadržanie nepriateľských bojovníkov, teroristov alebo veliteľov.

Zdroje

http://en.wikipedia.org/wiki/Private_military_company

http://en.wikipedia.org/wiki/United_States_Navy_SEAL_selection_and_training

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_special_forces_units

http://en.wikipedia.org/wiki/United_States_Army_Rangers

http://en.wikipedia.org/wiki/Navy_SEALS

http://en.wikipedia.org/wiki/Special_Forces_%28United_States_Army%29

http://en.wikipedia.org/wiki/Green_berets

<http://en.wikipedia.org/wiki/Mi5>

<http://en.wikipedia.org/wiki/CIA>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Nsa>

http://en.wikipedia.org/wiki/Special_Air_Service

http://en.wikipedia.org/wiki/French_Legion

<http://en.wikipedia.org/wiki/SWAT>

Inšpirácia

Filmy: Tears of the Sun, Syriana, The Kingdom, Body of lies, Departed, Bourne Trilogy, SWAT, Sniper, Inglourious Bastards ;-)

Seriály: Shield, The Unit, SWAT

Knihy: knihy o Jasonovi Bourneovi, knihy od Andyho McNaba (http://en.wikipedia.org/wiki/Andy_McNab), rôzne výcvikové príručky pre SAS alebo iné špeciálne jednoty

NAPSALA Sparkle

HERNÍ SVĚT

Albion

Počítačové RPG *ALBION* z roku 1995 malo na svoju dobu originálnu tému, a príbeh, v ktorom hlavný hrdina nečakane stroskotal na cudzej planéte. Svet, ktorý systémy vyhodnotili ako vyprahnutú púšť, z ktorej sa však dajú vyťažiť cenné prírodné zdroje, sa zrazu ukázal byť plný života a nečakaných obyvateľov. Svet *ALBIONU* môže slúžiť ako inšpirácia do stolných RPG.

V roce 1995 vydalo německé herní studio Bluebyte počítačové RPG jménem *ALBION*. Hra byla cílena spíše na náročnější hráče, což bylo patrné z propracovaného příběhu a světa, množství dialogů, témat nutících k zamýšlení a celkově vyšší obtížnosti. *ALBION* se nikdy nestal masovým hitem, ale získal kultovní status – dodnes jej řada lidí považuje za jedno z nejlepších počítačových RPG všech dob.

Hrát tuto hru dnes už asi není úplně to pravé ořechové (před pár měsíci jsem to zkoušela a ovládání a grafika už jsou bohužel příliš zastaralé), ale zůstal nám z ní cenný odkaz v podobě nádherného světa, který by mohl sloužit jako inspirace pro setting například do stolních RPG.

Svet *ALBIONU* je zajímavý a odlišný od klasické „tolkienovské“ fantasy především tím, že je velmi řídce osídlen a jeho obyvatelé žijí silně „low-tech“ a v těsném spojení s přírodou. Do toho vchází hrozba v podobě návštěvy vyspělé civilizace z jiné planety a bolestné uvědomnění si skutečnosti, že udržování planety „neposkvrněné“ znamená mimo jiné, že má velký problém ubránit se invazím odjinud. Že světy podobného ražení jako *ALBION* mají potenciál, dokládá americký velkofilm *AVATAR* z roku 2009. Vzájemná podobnost mnohých aspektů světa a příběhu vede některé lidi k přesvědčení, že *AVATAR* byl skutečně přímo *ALBIONEM* inspirován.

Využiji prostor tohoto článku, abych pro vás vypíchl nejzajímavější prvky

ALBIONU, které by vás mohly inspirovat při tvorbě fantastických příběhů a světů.

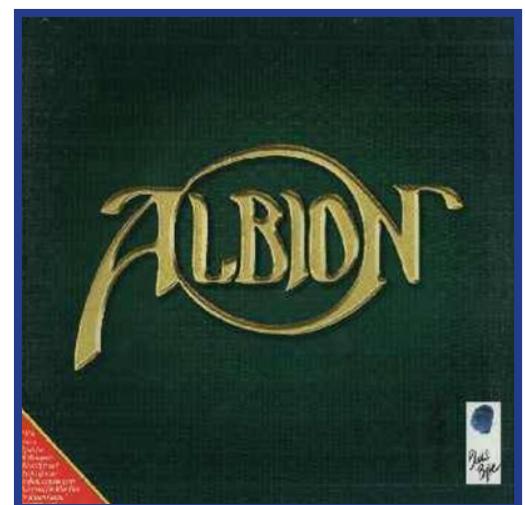
Lidé – Keltové

Na Albionu se vyskytují pouze dvě rasy, tou rozšírenější jsou lidé. Albionští lidé jsou potomci pozemských Keltů, kteří sem prchli pomocí blíže nespecifikované teleportace z Británie před násilnou christianizací (cca 6. stol.) Tito lidé na Albionu stále udržují kulturu blízkou ostrovním Keltům raného středověku. Jde však spíše o rané keltské období, ještě před pronikáním římských (a posléze křesťanských) vlivů. V tomto období ještě u Keltů poměrně fungovala rovnoprávnost pohlaví a přední místo v pantheonu zaujímala Bohyně (Matka země). Keltové této doby žijí spíše v menších komunitách, rodových svazcích, výjimečně malých královstvích. Jsou divočejší a méně svázaní společenskými normami, než jsme zvyklí například z artušovských legend (mnohem pozdější dílo). Technologická úroveň je obecně nízká (raná doba železná a méně). Opravdu zde nečekejte žádné hrady ani rytíře na koních. Podobné je to s hustotou obyvatel; mnoho komunit se dokáže

užít jen skrz lov a sběr. Většina lidí žije v malých osadách, kterým vládnou „kmenoví králové“. Ti mají k dispozici druidy: „druid“ je obecné označení pro jakéhokoli učence, mága či prostě osobu vykonávající intelektuální úkoly v komunitě. Kdo se chce stát kouzelníkem, musí absolvovat dlouhý výcvik ve druidské škole (kde mají spoustu knih a svitků, na rozdíl od „reálných“ keltských druidů, kteří z principu nic nezapisovali).

Významné národy

V Albionu potkáte několik lidských národů. Některé žijí velmi tradičně a s minimem technologie, jiné jsou vyspělejší a méně spjaté s přírodou. Asi nejzajímavější a nejkontroverznější



lidská kultura jsou uctíváči válečného boha Kamulose – silně totalitní městský státeček, kde ženy jsou považovány za „podřadné“ a zotročovány plnohodnotnými členy komunity, což jsou bojeschopní muži. Kamulosovi válečníci se dělí na Kledo – klasičtí bojovníci a Oqulo – bojoví mágové (ti jsou o něco výše postaveni než ne-kouzelníci). Smyslem existence Kledo i Oqulo je potěšit svého boha, který miluje krev nepřátel prolitou v boji. V komunitě se silně přestuje kult bratrství (celé to připomíná zvrácenou verzi Sparty).

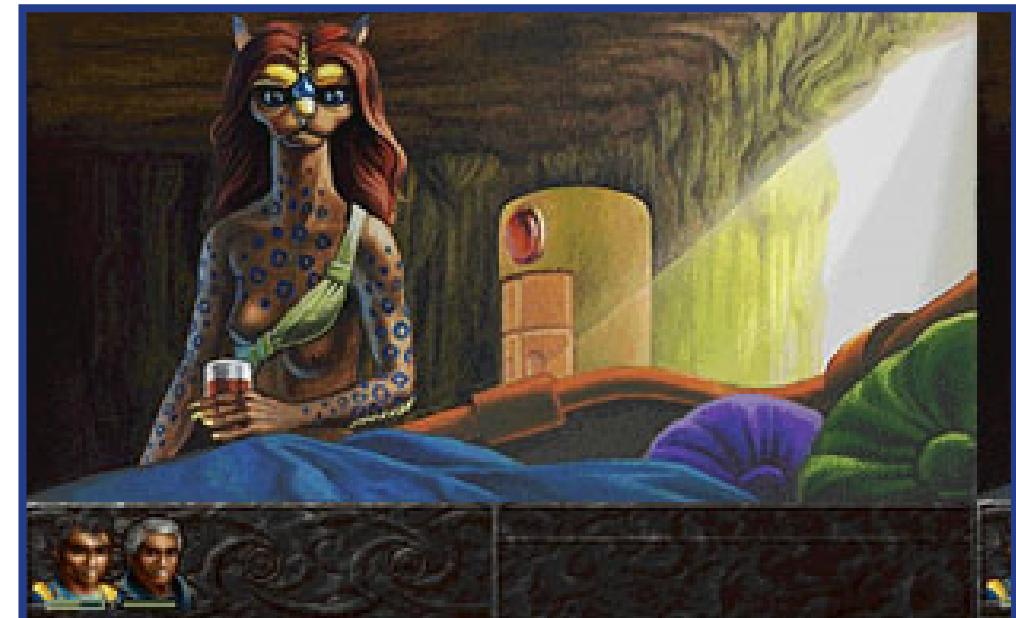
Další zajímavý lidský národ jsou Umajo, těžaři a zpracovatelé kovů. Těžba surovin ze země je na Albionu obecně obtížná, neboť je nejprve potřeba požádat Matku Zem o svolení. Umajo znají rituály na usmíření Matky Země, které jsou potřeba, aby horníci nepocítili její hněv (zemětřesení a další katastrofy). Těžba se neobejde bez kněží, kteří v dolech provádějí tyto rituály.

Iskai

Tak se nazývá druhá inteligentní rasa na planetě. Jsou to původní obyvatelé planety, kteří se vyvinuli přirozenou evolucí z šelem kočkovitého typu. Jak vypadají, vidíte na

obrázcích. Jsou štíhlejší a o něco fyzicky slabší než lidé. Dožívají se pouze maximálně 40 let (také dříve dosahují dospělosti). Svůj dlouhý a na konci rozšířený ocas umí dobře používat v boji (a rádi si na něj přidělávají lehké zbraně). Uprostřed čela mají orgán připomínající velkou slzu či diamant. Říká se mu *trii* a poskytuje jim zajímavé schopnosti. Například pokud se dva Iskai dotknou navzájem svých trii, mohou telepaticky komunikovat a cítit prožitky toho druhého. Dále trii poskytuje „šestý smysl“ na cítění magie v okolí a mohou se skrz něj spojovat s určitými přírodními entitami. Nejzajímavější vlastnost trii je ovšem něco, co může zajistit jedinci nesmrtelnost duše. Pokud se totiž nějaký Iskai dotkne trii novorozence, může do něj přenést svoji duši a žít znova v novém těle. Iskai to nepovažují za zabítí, protože věří, že novorozenec duši nemá.

Mentalita a kultura Iskai odráží jejich krátký věk. Lidem se zdají být hyperaktivní, silně zvědaví, hodně riskující. Žijí ve větších rodinách či klanech, polygamně. Chodí spíše oblečeni, neznají stud z nahoty. Milují lov a sběr, lovci jsou v komunitě velmi respektováni. Naopak zemědělství a pastevectví je považováno za podřadný způsob



obživy. Rituál na přenos duše je rezervován pro největší hrdiny a „vyvolené“. Magie Iskai se točí kolem rostlin a práce s nimi (třeba příbytky si staví z rostlin pomocí magie).

Soužití lidí a Iskai nebývá vždy snadné, vyskytují se lokální konflikty, planetu nicméně nikdy nepostihla ničivá globální válka.

Fauna a flóra

Rostlinstvo a zvířectvo Albionu je zcela originální: žádné gobliny, draky ani divoké medvědy zde nenajdete. Tvůrci světa se vy rádili především na rostlinách: potkat můžete houby, které se při dotyku rozsvítí, kytky pochodusí

pomoci pohyblivých kořenů, žahavky aktivní v závislosti na intenzitě světla, masožravé tlamy rozprostřené po zemi, živé ploty mnoha druhů, keře s magickými semínky... Fauna taky stojí za to. Bestiář obsahuje například dvounohé agresivní veverko-myši (*skrinn*), velké rudé predátory pdobné nosorožci (*krondir*), jeskynní psíko-medvídky (*kritah*) nebo přerostlé zelené včelo-mouchy (*warniak*). Keltové si ze Země dovezli několik druhů domestikovaných familiérních tvorů, jako prase a semínka dubu, ale titov tvorové na Albionu nedominují a například jezdecká zvířata zde vůbec nenajdeme.

Náboženství a filozofie

žít v souladu s Matkou Zemí znamená podřídit se principu „chaosu“ – přijmout svět jaký je, se všemi anomáliemi a náhodnostmi, nesnážit se příliš usměrnovat vrtochy přírody. Úhlavním nepřitelem Matky Země je „princip rádu“ – svázání světa pravidly. Má se za to, že když na Zemi začali antičtí učenci přinášet mezi lidí matematiku a logiku, zabili tím schopnost pozemšťanů kouzlit. Homér a Aristoteles jsou pro albionské lidí záporné mytologické postavy. Učení nejortodoxnějších uctíváčů Matky Země hlásá úplnou rovnoprávnost a říká, že tvory musíme posuzovat podle toho, čím se cítí být jejich duše, ne tím, jak vypadá jejich tělo. Osobně se mi velmi líbí, jak je tady kulturně ospravedlněna existence dobrodruhů vymykajících se stereotypům, a tak člověk nemusí vymýšlet pofiderní důvody, proč by například jeho postavičku ženy-válečnice mělo okolí akceptovat (nesvar fantasy settingů inspirovaných vrcholným středověkem).

Hrozba zvenčí

Ve hře je hrozba reprezentována pozemskou vesmírnou lodí jménem

Toronto, která byla vyslána roku 2230 planetu Albion vytěžit a zničit. Jak tušíte, na vyspělou technologii je síla přírody a magie krátká (ve hře i ve filmu jí musel pomoci hrdina – dežertér z pozemské armády). V ALBIONU je oproti AVATARU konflikt ještě o to zajímavější tím, že se dotyčné kultury již jednou v minulosti střetly – jak říká jedna herní postavička: „kdysi jsme utekli před principem logiky ze Země, ale on nás nakonec dohnal i tady; znamená to, že nás boj proti němu je marný?“

Pokud se vám do settingu sci-fi prvek nehodí, myslím že není problém nahradit vesmírné lodě na obloze například invazí démonů skrz meziplanetární portály. V zásadě jakákoli mnohem vyspělejší či organizovanější civilizace odjinud by měla splnit účel hrozby pro princip, na kterém je svět ALBIONU vystavěný.

Albion jako RPG setting

Zatím jsem neměla možnost vyzkoušet setting inspirovaný ALBIONEM na hráčích RPG, ale pokud by k tomu došlo, mám v hlavě zhruba následující koncept: hrácké postavy by začínaly jako členové malé komunity, zatím by toho příliš nevěděly o životě

dál než za sousední vesnicí. Postupně by objevovaly svět, setkávaly se s dobrými i zlými manifestacemi přírody (lesní duchové, prokleté hájky, myslící stromy...), sbližovaly se s druhou rasou, a až ve chvíli, kdy si hráči vybudují k takovému světu určité citové pouto, na ně vrhnout hrozbu invaze. V té fázi kampaně by už postavy měly být samy dostatečně motivované, aby se samy snažily invazi zabránit stůj co stůj.

Mohla bych o ALBIONU popsat desítky stránek, neboť jen množství zajímavých herních dialogů je enormní. Pokud si budete přát svět prozkoumat do větších detailů, nabízí se

samozřejmě možnost zahrát si tu hru, ale jak jsem psala výše, je už bohužel silně zastaralá... ale zkuste to můžete. Další možnost je něco si vygooglit, pář zajímavých odkazů připojuji níže. A samozřejmě nemohu opomenout shlédnutí filmu AVATAR – sice to není úplně ALBION (například kultura Iskai ani trochu nepřipomíná kulturu indiánskou, na rozdíl od rasy z AVATARA), ale představu o světu tohoto typu vám udělá.

Pokud by někdo seriózně uvažoval o tvorbě světa, kampaně či přímo RPG sourcebooku s tématikou AVATARA / ALBIONU, můžete mě [zkontaktovat](#) a vyměníme si nápady.

Odkazy

- Albion na Wikipedii: [http://en.wikipedia.org/wiki/Albion_\(video game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Albion_(video_game))
- Mapy a obrázky z Albionu: <http://albion-hra.wz.cz/?id=9>
- Tu se někdo snažil o Albion RPG kampaň a dělal z ní zápisky: <http://www.obsidianportal.com/campaigns/bluebytealbion>
- Iskai: <http://en.wikifur.com/wiki/Iskai>
- Iskai jako hratelná rasa pro systém GURPS: <http://forums.sjgames.com/showthread.php?p=1016839>
- Iskai pro D&D 4e: <http://www.obsidianportal.com/campaign/bluebytealbion/wikis/iskai>
- Online RPG herna AVATAR: <http://z10.invisionfree.com/Eywaspandora/>

autor: John Wick, preklad Alef0

Mimo téma

Play Dirty: Epizóda 9: Prosím, môžem si dať ešte jednu?

John Wick patrí k nejznámnejším zahraničným autorom venujúcim se RPG hrám, jenž se proslavil hlavně svým čtvírnym a často neortodoxním stylem. „Play Dirty“ byl jeho sloupek s radami Vypravěčům, který vycházel pravidelně v časopise PYRAMID a později byl vydán i jako samostatná kniha. Jelikož jde o články často velice inspirativní, rozhodli jsme se přinést vám na pokračování jejich překlad.

Začnime krátkym príbehom.

Na začiatku hry sa vždy opýtam hráčov: „Na čo sa chcete zameriať?“ Koniec-koncov, nik nedokáže zameriavať pozornosť na všetky veci súčasne. Dám im preto možnosť zvoliť si jednu vec, ktorej sa mienia venovať. Všetky body skúsenosti (XP) potom budú smerované len do nej. Všetky. Toto svoje zameranie môžu zmeniť až vtedy, ak v tejto Veci získajú nový stupeň, úroveň či súvisiacu schopnosť. Ak svoje zameranie zmenia predčasne, stratia všetky body skúsenosti, ktoré doň investovali. Túto taktiku nazývam „udržiavanie fokusu“.

Drobný trik, ktorý predstavuje dobrý začiatok stípkucha na tento mesiac.

Tí, ktorí sledujú fóra časopisu PYRAMID, vedia, že pred časom

ktosi navrhol, aby som napísal článok o spôsoboch, ktorými môže Špinavý rozprávač odmeňovať hráčov. Zhruba sedemkrát som sa pokúsil začať, ale nikdy som sa nedostal v písaní ďalej než za pár odsekov. Kde bol problém? V udržiavaní fokusu. Nedokázal som sa sústrediť na jednu vec bez toho, aby som nenarazil na súvisiace problémy, ktoré samy o sebe predstavovali námet na samostatný článok. Články však majú obmedzenie na počet slov (inak by som písal a písal a písal) a preto je tento stípkuch len začiatkom dlhšieho seriálu.

V sérii článkov (*predpokladám*, že bude mať tri časti) sa pozrieme na tri predpoklady, ktoré takmer každý hráč rolových hier považuje za

garantované a povieme si, ako ich môže Špinavý rozprávač výhodne využiť. Seriál začneme jedným z najväčších predpokladov rolového hrania a keď hovoríme najväčších, mám na mysli Najväčších.

Áno, ide o body skúsenosti.

Využíva ich takmer každý herný systém (vrátane tých troch, ktoré som navrhoval), ale to nie je dôležité. Hlavná myšlienka je: *Takmer každý systém ich využíva rovnakým spôsobom*. Táto filozofia prevláda natoľko, že nich sa nečuduje, keď vidí v systéme body skúsenosti. Každý automaticky predpokladá, že body skúsenosti sú v hre automaticky.

Prvý veľký predpoklad: americká heréza

Prvý predpoklad sa použije ešte skôr než si hráč prvýkrát hodí kockou či zapíše prvé číslo do listu postavy. Ide o myšienku, ktorá hovorí, že

„Všetky postavy
sú rovnocenné“.

Toto tvrdenie je však prinajmenšom čudesné: je

Elrik rovnocenný s Moonglumom? Je Aragorn rovnocenný s Gandalfom? Môžete namietať, že Fafhrd a Šedý

„Je Elrik rovnocenný
s Moonglumom? Je
Aragorn rovnocenný
s Gandalfom?“



Mysilov sú viacmenej rovnocenné postavy, ale to je výnimka, ktorá potvrdzuje pravidlo.

Základným faktom je, že rolové hry by mali simulať literárne príbehy, ktoré ich inšpirovali. V typickej fantázy sú čarodejovia omnoho mocnejší než ktokoľvek iný. Pocit „rovnocennosti“ je prítomný len vo fikcii súvisiacej s rolovými hrami. Typická družina je totiž tvorená postavami vytvorenými v rámci herného systému,

ktorý zaistí ich vyváženosť a rovnocenosť. V prípade literárnych

príbehov to nemusí platiť: Spoločenstvo prsteňa *nebolo* tvorené rovnocennými postavami. Nie je to ani prípad postáv z cyklu SHANNARA či zo ság o Thomasovi Covenantovi.

Ak budete nabudúce vytvárať postavy, dám vám nápad. Povedzte hráčom, aby napísali nástrel postavy ešte skôr než začnú vypĺňať list postavy. Ak sa hráči spýtajú na dížku nástrelu, použite klasické pravidlo „Nech je taký dlhý, aký má byť“.

Potom si prečítajte nástrely a na základe nich prideľte body určené pre tvorbu postavy. A najviac bodov nemusí dostať ten najukecanejší nástrel. Dám vám príklad, ktorý som vymyslel.

V minulej časti som spomíнал, že som mal možnosť hrať VAMPIRE. Základná idea postavy bol toreadorský nájomný vrah (zabíjanie považoval za umenie) z mojich kroník o Novom Jeruzaleme. Žiaľ, hrať Jacka Bleska (s obratnosťou 5, strelnými zbraňami 5, súbojom na blízko 5 a celeritou 5) nebolo príliš zaujímavé. V tejto postave neboli žiadny charakter.

Následne som začal hrať s inou postavou, ktorá bola mnohokrát zaujímanejšia. Zobral som Assamita žijúceho pred osemstom rokmi. Na miesto zákerného vkrádania sa do zámkov a hradov posielal úctivé listy:

„Dovoľujem si Vás zabiť. Prídem sedemnásteho. Vysporiadajte si všetky záležitosti a pripravte sa tak, ako to uznáte za vhodné. Na úsvite bude po všetkom.“ Na veľkú smolu assamitského klanu môj verný vrah našiel Budhu a utiekol do hôr, kde hľadal spirituálne uzmierenie. To mu trvalo osemsto rokov. Prečo sa vrátil späť? Mal vnuknutie: mier, ktorý hľadá, je v Los Angeles. Máme späť chlapíka, ktorý zvykol posieláť prívetivé listy a i keď je stále besniacim strojom na vraždenie (samé páčky v schopnostiach), rozhodol sa ich *nepoužívať*, pretože našiel vnútorný mier (ľudskosť 9).

Teraz si predstavme, že máme pred sebou dvoch hráčov, ktorí predložili svoje postavy. Listy postáv vyzerajú úplne rovnaké (i keď jeden rozpráva starou angličtinou a druhý francúzštinou), ale nebudeť namietať, že jeden z nich si zaslúži akýsi bonus? Obe postavy sú stroje na zabíjanie navrhuté tak, aby vyzmýkali zo súbojového systému maximum, ale v Assamitovi je vidieť aspoň trochu *charakteru*. Okrem toho ako Rozprávač mám oveľa jednoduchšiu robotu s kladením polien pod nohy Assamita a zároveň sa táto postava sama udržiava v rovnováhe. Na Toreadora si musím dávať omnoho

väčší pozor. Na to, aby som ho udržal v norme, mu musím predkladať super-svinských-zabijáckych protivníkov. Oproti tomu je Assamit tým, kto sa v rozumných mantineloch udrží aj sám, pretože konflikt postavy je predovšetkým je *v jeho hlave*. V Krajine čarodeja Wicka získa Assamit toľko bodov, koľko bude potrebovať na vytvorenie svojej postavy. Toreador dostane presne toľko bodov, koľko vyžaduje systém.

Privel'a omáčky, málo cestovín

Skutočný problém s odmeňovaním skúsenostných bodov tkvie v tom nepríjemnom pocite, že dobrí roloví hráči dostanú, čo si zaslúžia, ale priemerní hráči utrpia. Taký Jano nemusí byť famózny rolový hráč, ale nie je ani najhorší. Na sedenia

chodí pravidelne, svoju postavu hrá najlepšie ako vie a nikdy nezabudne priniesť chrumky a kolu. Na druhej strane je Tomáš, ktorý je prirodzený talent. Jeho hlášky vyvolávajú salvy smiechu, vždy vie, kedy povedať správnu vec a neustále sa má na pozore. Vie, ako najlepšie prehovoriť

stráže, ako uchláholiť princeznú a za okamih odhalí každú pascu. Samozrejme, to znamená, že na konci sedenia dostáva bonusové body skúsenosti, kým Jano dostane presne toľko, koľko má dostať.

Vidíte problém? Jano nedostáva bonusové body skúsenosti, i keď hrá najlepšie ako vie a Tomáš dostáva body skúsenosti *vďaka* tomu, že hrá najlepšie ako vie.

My rozprávači (a zdôrazňujem „my“) často odmeňujeme dobrú omáčku v jedle a zabúdame na ostatné ingrediencie. Staré improvizáčné pravidlo (ktoré ma naučili chalani zo skupiny Sea Dog) hovorí, že bez dobrých cestovín si nevychutnáte omáčku¹. Inými

slovami, odmeňovať hráčov, ktorí neváhajú stať na čele skupiny, je v úplnom poriadku, ale nezabúdajte ani na tých, čo stojia vzadu.

„Odmeňovanie skúsenostnými bodmi dá dobrým hráčom to, čo si zaslúžia, ale priemerní hráči môžu utrpiet.“

„Ale John,“ spýtate sa, „ako mám odmeňovať Jana? Ved' s Tomášom je vždy zábava, a práve vďaka nemu sú naše štyri hodiny hry také zábavné. Nehovoria príručky práve o tom,

¹ Pôvodný text hovorí o šunke a ananáse, čo je u nás pomerne nezvyklý recept.

že treba špeciálne odmeniť hráčov, ktorí hrajú svoje roly a obohacujú hru?"

Áno, áno, príručky neklamú. Existujú však aj iné spôsoby odmeňovania hráčov, dokonca aj tých tichších.

Vezmime si Jana a jeho kúzelníka. Tichý hráč, obvykle v tieni Tomáša. Spomenul som však, že vždy stojí za svojou družinou. Vždy príde na čas a nikdy nie s prázdnymi rukami. Nevie rozprávať smiešnym hlasom, ani sa dostať do postavy ako zvyšok družiny, ale vždy keď treba, neváha zoslat správne kúzlo.

Odmeňte Jana za to, čo robí. A neodmeňujte ho na konci hry, ale *ihneď* potom, čo správí to čo treba. (Obzvlášť v prípade, keď zošle kúzlo, ktoré zachráni príliš sebavedomý krk Tomášovej postavy.) Ak je Janovo použitie správneho kúzla tvorivé, dajte mu bonusové skúsenostné body hneď a zaraz. Ukážte mu, že naň nezabúdaš a i keď nie je taký otvorený a teatrálny ako Tomáš, jeho úloha v družine je význačná. Takáto pravdelná drobná pomoc prispieva k fungovaniu družiny.

Odmeny cez prostredníka

Ďalší drobný trik: povedzte každému hráčovi, že majú k dispozícii jeden

skúsenostný bod, ktorým môžu počas večera odmeniť ktoréhokoľvek iného hráča. Jediného hráča. Vždy, keď niekto spraví užasnú-geniálno-fantastickú vec, môžu ho odmeniť bonusovým bodom skúseností.

Podobná idea je použitá napr. v sériálovej hre V HLAVNÝCH ÚLOHÁCH (hráči môžu odmeňovať vhodné konanie cez pomyselné listy divákov tvorcom) či v SOLAR SYSTÈME (každý hráč má k dispozícii dve bonusové kocky, ktoré môže prideliť ľubovoľnému hráčovi za odmenu.)

Odmeny bez skúsenostných bodov

Nie je ten pojem mätúci? „Body skúseností.“ Nikdy sa mi nepáčilo, že pomocou bodov skúsenosti môžete zvýšiť počet kontaktov, získať nových priateľov alebo si zvýšiť sociálne bonusy svojej postavy. Body skúsenosti by mali zlepšovať to, čo je vo vnútri postavy. Možno sú body skúsenosti skôr body prenikania do podstaty veci (uff, pozn. prekl.) Možno by mal existovať špeciálny druh bodov skúsenosti, ktoré dokážu zlepšiť kontakty, priateľov a tak ďalej, čo myslíte?

Alebo by sme sa mali na to pozrieť z úplne iného konca a vymyslieť

spôsob ako odmeňovať hráčov *bez použitia bodov*.

Vieme, že máme pestrú paletu rozličných hráčov. Niektorí hrajú spoľočensky orientované postavy, iní zase charaktery zamerané na súboj, a niektorí zase osamelých individualistov. Každý z nich vyžaduje špeciálny spôsob odmeňovania. Inými slovami, zahodíme ten všeobecný nápad s „BZ“ a nájdime spôsob ako odmeňovať každého hráča tak, aby mu skutočne zažiarili očká.

V časoch, keď som hral AD&D, mal som hráča, ktorý miloval svoju dueulantku. Tento chalan mal najviac štastia, aké som kedy videl. Jeho krásna rubínová kocka mu zaradom hádzala dvadsiatky. Krásna vec. Punc jej dodávala bublinka v strede. Hráč hral elfskú šermiarku, ktorá bola sebavedomá až strach. Škoda, že v AD&D nebola nevýhoda *Príliš sebavedomá*, inak by ju hneď mala. Duelantka bola hráčovou obľúbenou postavou. Volal ju nežne „Slečna Šťastenka.“ A keď nadišiel čas odmeny, siahol som do Rozprávačovho Vrecúška trikov a vytiahol som dve veci.

Prvou z nich bol nádherný žetón rubínovej farby – s drobným kazom uprostred. Bol to Kameň šťastia, *luckstone*, ktorý pridával jednotku k ľubovoľnému hodu. Druhý predmet

Sword of sharpness je legendárny predmet z AD&D, ktorý pri úspešnom hode 18, 19 a 20ky na útok automaticky odsekne niektorú z končatín oponenta. Súbojový systém AD&D nerozlišoval útoky na konkrétné časti tela, ale tento magický predmet bol výnimkou.

bol *sword of sharpness*, meč ostrosci. Myslím, že všetci vieme, čo tým chcem povedať.

Ďalší týpek hral trpasličieho berserka, ktorý mal drobný problém. Kliatba ho zbabila schopnosti rozprávať. Ak zamrmal čo len jedno slovo, uletel mu dekel a vyzabíjal všetko na okolo. Opäť som siahol do Vrecúška trikov a vytiahol... Kladivo trpaslíkov. Iste si to pamätáte, bolo to presne to kladivo, ktoré sa po vrhnutí vrátilo ako bumerang a po ceste dokázalo zabiť obra jedným šmahom. Háčik bol v tom, že táto špeciálna schopnosť fungovala *len* vtedy, ak majiteľ vyslovil meno zbrane.)

(Keď nad tým uvažujem, nepamätam si, či to bola *moja* hra, alebo hra, v ktorej som bol hráčom. Pamäť je niekedy záludná.)

Hráčov, ktorí sú zameraní sociálne (mám na mysli milovníkov, nie bojovníkov) možno odmeniť veľmi ľahko. Každá dáma, ktorú očaria, každá

vojvoda, na ktorého urobia dojem, každý precízne a prezieravo polichotený princ (pardón, nechal som sa uniesť) má hodnotu magickej veci.

Dáma môže využiť svoj šarm a krásu na to, aby vydobyla pre postavu miesto na dvore, čím jej umožní navštěvovať tie najlepšie plesy a bály, na ktorých bude mať možnosť stretánuť tých skutočných mocných, ktorí poťahujú nitky. Ved' to poznáte: „Nejde o to, čo vieš, ale o to, koho poznáš.“ Samozrejme, získavanie priateľov na vysokých miestach nie je jedinou možnosťou odmeny.

Bard v jednej z mojich AD&D sedení sa raz pristavil na ulici pri deťoch a začal im rozprávať príbeh. Hráč totiž potreboval na ďalšiu úroveň desať bodov skúseností. „V poriadku,“ povedal som, „povedz im príbeh a máš ich.“ Bola to famózna rozprávka, za ktorú si zaslúžil odmenu.

O niečo neskôr ho však podrezaný jazyk priviedol (spolu so zvyškom družiny) do potýčky s akousi bandou v miestnej krčme. Protivníci boli v presile troch na jedného a z čepelí divných tvarov im kvapkal čierny jed. Zrazu z temného kúta povstala akási čudná skupina hostí, ktorá protivníkov za pári okamihov rozsekala na märne kúsky. Boj ustal a jeden z nich pristúpil k bardovi a riekol „Ráno som

počul tú rozprávku, pripomenula mi detstvo a takmer som vyronil slzu.“ Následne skupina odišla.

Tá skupina sa neskôr ukázala ako najlepší spojenec, ktorého kedy družina mala. Bol to totiž Cech zlodejov.

Bez práce nie sú hody

Každý Rozprávač má svoj spôsob ako odmeňovať hráčov za dobré rolové hranie. Niektorí hovoria „Ak to odohráš v role, nebudeš si musieť hádzať.“ Iní zase vravia, že „Ak to odohráš v role, dám ti bonus k hodu.“

Skúste však toto. (Mimochodom, ak v niektorom z budúcich systémov uvidíte tento trik, nezabudnite, kde ste ho videli prvýkrát. Je to *môj* trik, preto ho tu použijem. A inak, chalani, ktorým som ho dal, sú cool a slúbili mi, že keď ho použijú, nezabudnú uviesť moje meno. Aspoň dúfam.)

Nedávno som sa s kamošmi bavil o náboženskom RPG, ktoré vyvíjali. Poprosili ma o radu, preštudoval som ich systém a bol som z neho celkom unesený. Stále mi v ňom niečo chýbalo a dlho som nevedel prísť na to, čo to je. Po niekoľkých hodinách pizze, sódy a tvorby postáv sa mi to zjavilo.

Používali Vieru.

V mojom svete znamená Viera „dôvera vo veci, ktoré nemožno

dokázať.“ Ak máte v rolovej hre Vieru (v podobnom duchu ako teraz riešim v ORKWORLDE), a máte pre ňu mechaniku, už to nie je Viera. Hráči to totiž vidia. Vedia pomocou tej *dokazovať* veci. To potom nie je viera, ale *oddanosť*.

Ked' som nad tým uvažoval, napadla mi ešte jedna myšlienka: herný systém by mal používať *dva* druhy kociek: desiatky k10 a šestky k6. Ak by postavy slúžili svojmu božstvu, používali by k10. Ak by slúžili vlastným svetským záležitosťiam, použijú bežné k6. Problém je v tom, že cieľové čísla ostanú v oboch prípadoch rovnaké. Hehehe.

(Ked' nad tým uvažujem ďalej, možno by sme mohli zaviesť „pravidlo zhrešenia“: ak slúžiš Nepriateľovi, hádžeš k4.)

Toľko ku kňazom. Dúfam, že ste to pochopili.

Posledný trik

Vráťme sa ešte k hre VAMPIRE. Vždy, keď hráči dostanú body krvi, daroval som im bonbón. Ked' do mesta prišla Vicissitude (strašná upírska choroba, ak to náhodou neviete), začal som dávať tie, ktoré mali vo vnútri oriešok. Vo chvíli, keď doň zahryzli, bolo už príliš neskoro.

Wick narába s *Vicissitude* dosť voľne. Podľa kánonu to nie je choroba, ale špeciálna schopnosť (disciplína) klanu Tzimisce, ktorou upíri dokážu znetvorovať telá, či už svoje alebo cudzie. V niektorých edíciách existovala teória, že mutácie spôsobuje vírus či baktéria, ale fanúšikovia z nej neboli nadšení a v najnovších ediciach táto možnosť vypadla. (pozn. prekl.)

Koniec prvej časti

Body skúsenosti sú v poriadku, ale nie sú jediným spôsobom odmeňovania hráčov. *Najlepší* spôsob je zobrať list postavy, a nájsť odmenu, ktorá doň zapadá. Mala by to byť odmena, ktorá istým spôsobom dopĺňa postavu.

Nenechajte sa obmedzovať základnými predpokladmi. Skúste hľadať nové spôsoby ako sa s tým vysporiadať. Uvidíme sa budúci mesiac, kde sa budeme venovať ďalšiemu Veľkému predpokladu. Možno to bude niečo malé. Možno to budú zranenia. Alebo herná rovnováha. Aha! Herná rovnováha! To by mohlo zatriať niekoľkými hniedziami a ktovie, čo z nich vyletí.

Žiaľ, Wick následne napísal už len dve epizódy, ktoré sa venovali úplne iným veciam. (pozn. prekl.)

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora II Redaktori: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion“²

Korektury: Petr „Ilgir“ Chvál, Jan „Crowen“ Rosa

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Alef0 II Obálka: Jamshed Jurabaev

