



Tato stránka je prázdná a bílá.

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

Vaše redakce.

Na Drakkaru spolupracují:**Šéfredaktor:**

Roman "RomiK" Hora

Zástupce šéfredaktora:

Jozef "Joe" Kundlák

Redakce:

Jakub "boubaque" Maruš

Ecthelion

Korektury:

Jaroslava "Tabytha" Auterská

Petr „Ilgir“ Chval

Grafický design & sazba:

Jozef "Joe" Kundlák

Obálka:

Ecthelion

Časopis včetně svého obsahu
je šířen pod licencí:

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



Úvodní slovo..... 4

Literární tvorba

Jiné zítřky 5

Pátek třináctého 21

Krátké zprávy

Krátké zprávy z domácí tvorby 25

Stories of the Empire a Vendetta 26

Recenze a zápisy

Hot War 29

Hot War - zápis 35

Aké špinavé tajemství
skrývá VAŠE mesto? 41

Rozhovor

Rozhovor s Erricem 54

O hraní obecně

Hra s informacemi 60

Svoboda a konzistence 66

RPG systémy

FATE - na (roz)hraní 69

Externí příloha

Vyhodnocení soutěže o nejlepší postavu 2008

Herní prostředí KOZMOS

ÚVODNÍK

ROMAN "ROMIK" HORA

Přežili jste Vánoce? Přežíváte školu? Přežíváte práci? Přežíváte? Otázky, které musí být a mnohdy jsou položeny; co jich na světě je. Na úvodních několik otázek je jednoduchá odpověď – ano, Drakkar přežívá a plaví se dál po hladině internetového oceánu... Vlastně nepřežívá, Drakkar žije a je v plné síle. Drakkar proplul přístavem, opravil děravou palubu a naverboval nové námořníky.

Oprav bylo hodně a ještě jich dost bude, mnohých si všimnete i vy a jiné zůstanou skryté. Nicméně, každá změna by měla být k lepšímu. Neradi bychom následovali příklad jistého časopisu, který udělá rok co rok změnu, a podle skalních příznivců se jedná vždy o změnu k horšímu. Proč o tom mluvím? Protože když uděláme změnu a vám se bude zdát špatná, napište nám a my se vrátíme k původní verzi. Ano, opravdu – děláme to totiž pro vás, nikoliv pro sebe. Abych dokončil nepřiliš krásný příklad s nejmenovaným časopisem (není o fantasy), musím říct, že moje přítelkyně, která si jej roky předplácela, se na to vykašlala a už jej neodebírám... I proto je Drakkar otevřený všem čtenářům.

A teď něco málo informací o změnách. Probírá se nová úprava textů. To jistě nepřehlédnete. Celkově si Drakkar zvyká na koncepci čísel s určitým tématem a doplňkovými články. Zápisy z her a překlady již také nejsou ničím až tak novým.

Nové jsou zprávy ze světa RPG – upozornění na zajímavé projekty. V tomto čísle vám přinášíme upozornění na několik projektů běžících v Kreslicím prkně na RPG Fóru. Když nám vše vyjde, příští číslo přinese víc krátkých zpráv.

A co více vám Drakkar přináší? Pokud vám nestačí obsáhlé vyhodnocení soutěže o nejlepší RPG postavu a příloha herního prostředí Kosmos od bratří Ecthelionů, už opravdu nevím, čím se vám zavděčit – proto bych byl rád, kdybyste nám svá přání napsali. Přání plníme na počkání a zázraky konáme do druhého dne.

Do dalších čísel je v plánu rozjet i pravidelnou kapitolu doplňků pro tradiční hry – DrD, DnD, DrD+.

Nebudu vás déle zdržovat od čtení, úvodník stejně většina čtenářů přeskakuje. Tohle vím z diskuzí o číslech a hlavně proto, že já nikde jinde než v Drakkaru většinou úvodníky také nečtu. Jiná situace je, jen když sedím na záchodě a mám „Chvilku pro tebe“ přečtenou třikrát...

Jelikož je velikost samotného Drakkaru něco pod 10 Mb, rozhodli jsme se obě přílohy - Vyhodnocení soutěže o nejlepší RPG postavu 2008 a herní prostředí Kosmos - dát ke stažení samostatně. Odkazy najdete na webu Drakkaru.

JINÉ ZÍTRKY

PETR "ILGIR" CHVAL

Věnováno JK

Přítmi laborky rozehnal blikavé namodralé světlo a vzduch se rozkmital suchým prskavým zvukem, který přehlušil i vrčení generátoru. Na displayi blikalo datum 9. září 2100. Přesně 90 let ode dneška. Luc Sanglard naposledy zkontroloval vše potřebné. Počítač nehlásil žádné chyby, vše běželo tak, jak mělo. Přesto, nebo možná právě proto, mu srdce bušilo až v krku. S neplánovanou obřadností se postavil čelem k portálu. Tak je to tady. Tolikrát si tu chvíli představoval a teď je konečně tady! Zatajil dech a vstoupil.

Oslnilo ho sluneční světlo. Vlahý večerní vzduch mu ovanul tvář. Nezvykle čistý vzduch. Bolela ho hlava. Asi následek přesunu. Před sebou nespatriil nic ohromujícího. Běžnou městskou ulici, nejspíš pár bloků od institutu. Ano, poznává ji! Je to přece Rue Michelet! Ale v něčem jiná. Jistě, tehle dům tu nebýval a tamten taky ne. Stromy jsou jiné, ve dvou řadách. Automobily projíždějí pomaleji – a tišeji. Vypadají jinak, jsou zakulacené, s neprůhlednými skly a – podle toho, co mu sděloval jeho nos – nevypouštějí exhalace. Zalitoval, že si s sebou nevzal kameru. Ale je tu jen deset minut, napomenul se k trpělivosti. Jestli všechno vyjde, může se sem příště vypravit třeba na hodinu, nebo na dvě.

Zastavil nějakého mladíka. Doslova zastavil, protože nebýt jeho rozpražených rukou a výkřiku "prosím vás!", ten chlapec by ho úplně ignoroval. "Prosím vás, jaké je dnes datum?" Nenechal se odbýt Luc. Mladík oblečený v tmavě červeném oděvu připomínajícím pončo se na něj nechápavě podíval. Rozumí mi? Zauvažoval Sanglard. "Přece devátého, devátého září," pronesl chlapec hlubokým hlasem.

"A rok? Prosím vás..."

"Dva tisíce sto, přece. A vůbec, co je to za otázky? A kde máte cé pé áčko?" Nedůvěřivě poznamenal mladík, odvrátil se a spěšně odkráčel.

"Dva tisíce sto," opakoval si Luc a zmocňovalo se ho nadšení. "Dva tisíce sto!" Měl chuť zakřičet na celou ulici.

Tu noc nemohl usnout. Všechno vyšlo! I návrat, ze kterého měl trochu obavu, šel jako na drátku. Přesně deset minut po přesunu se mu zamotala hlava, upadl do bezvědomí a probudil se na podlaze laborky. Zírala na něj jen prázdná smyčka portálu. Trvalo mu docela dlouho, než si vybavil průběh těch deseti minut. Příště už si vezme

kameru.

Nejvíce ho zaujali lidé. Po ulicích jich chodilo málo. A ti, kteří se tam vyskytli, vypadali uspěchaně. Nikdo se s nikým nebavil, nezastavoval. Pokud zaslechl hovor, pak to bylo prostřednictvím zařízení, jež měli všichni, bez výjimky, namontované za pravým uchem. Sluchátko a mikrofon, nic víc. Takzvané cé pé áčko, jak se později dovtipil, evidentně také podléhalo módním trendům. Nenápadně černé a subtilní, ale i křiklavě barevné, s výrazným designem. Každé vypadalo jinak, ale nikomu nechybělo. Tak samozřejmě součást oděvu, jako třeba boty.

Ráno si Luc Sanglard uvařil kávu, umyl se, oblékl, a vyrazil do práce. Dalo mu ukrutnou námahu zachovat si před kolegy zdání lhostejnosti, jako by se nic nestalo. Svůj objev hodlal vedení podniku odhalit později, až bude mít v ruce hmatatelné důkazy a poradí se s kamarádem, právníkem. Naštěstí se mohl hned po obědě zavřít do laborky a pokračovat v práci o samotě. Nejdříve však zapnul počítač připojený ke generátoru a spustil výpočtový program. Po krátkém přemýšlení nastavil rok 2222 a 60 minut. Opět se ho zmocnilo vzrušení. Jakmile program dokončí výpočet, bude se moci vypravit na svoji druhou cestu do budoucnosti. Už dnes večer!

Sotva se vzpamatoval z šoku, který byl tentokrát mnohem silnější, začal se rozhlížet kolem. Stál na prašné ulici ohraničené malými domky. Bylo horko. Svě okolí nepoznával. Změnilo se tak město za těch dvě stě let, nebo ho portál přesunul na jiné místo? Prostorový přesun, vedlejší efekt časového přesunu, ještě Luc nestačil doladit. Zatím se ho portál snažil přesunout s prioritou bezpečí, a co nejbližší původnímu místu, jiná kritéria zatím nenastavoval.

Rozhodně to tu nevypadalo jako ve Švýcarsku. Spíš nějaké Středomoří. Teprve teď si všiml, že je pozorován. Zpod plátěné pergoly na něj zírala dvojice mužů. Jeden z nich byl od pohledu třicátník, ten druhý, s prosedivělými vlasy a vousy, by mohl být klidně jeho otec. Rozhlédl se po ostatních obyvatelích ulice a uvědomil si, že musí působit nepatřičně. Všichni tu byli snědí, pomešší, oblečení v lehkých košilích a blůzách, zatímco on, vysoký blondák, tu postával ve svetru. Pokynul směrem k dvojici mužů a vykročil k nim.

Po chvilce rozhovoru zjistil, že se skutečně nachází ve Švýcarsku. Na otázku, jak dlouho už tu panuje tohle teplé klima, nedokázali odpovědět. Nevěděli ani, kam se poděly všechny ty velké domy, které tu musely stát před dvěma sty lety. Nebýt těch pár podivností okolo, Sanglard by byl věřil, že ho portál omylem přenesl někam do Řeka či jižní Itálie. Jednou z těch nezvyklých věcí byla podivně zkomolená francouzština, již ho starší z mužů oslovil. Zpočátku měl Luc dokonce dojem, že se jedná o nějaký neznámý jazyk. Domácí nevypadali příliš překvapeni, když jim sdělil, že přichází z minulosti. Že by znali možnost cestování v čase? A proč vlastně ne, vždyť je to logické.

Když se mu konečně podařilo přesvědčit oba domácí, že s kamerou nemá žádné postranní úmysly, a chystal se k natáčení, vyvedlo ho z míry zvíře, které zvědavě vykouklo zevnitř domu. Vypadalo jako vydra a bylo nacpané v pestrobarevném oblečku.

“To je... vydra?” Zeptal se opatrně.

“Jojó,” přitakal starší a sdílnější muž. „Víte, teď jsou v módě ty genetické klony. Klony těch vyhynulých druhů. Tak jsem vnučce taky něco musel koupit.”

“Marketing, víte?” Přihodil mladší. “Dřív to bylo jako pro vědecký účely, vážná záležitost. Ale pak se toho chopily firmy a začaly vyrábět domácí mazlíčky na přání. Jsou geneticky upravený, aby s nima bylo co nejmíň práce a co nejvíc zábavy.”

“Moc se nám to nelíbí, ale co máme dělat, děti jsou děti...”

Nakonec strávil s Ahlemovými, jak se mu představili, tři čtvrtě z drahocenné hodiny. Zbýlých patnáct minut využil ke zběžné prohlídce přilehlých ulic. Na celém městě i jeho obyvatelích, kam až se dopátral, se projevila výrazně změna klimatu. Když ale pozoroval ty malé rodinné domky s plochými střechami a úzkými okny, napadlo ho, že území muselo projít ještě nějakou další změnou, možná katastrofických rozměrů. Kam by se přece poděly všechny ty několikapatrové činžáky, na které byl zvyklý? V těch několika minutách už nemělo cenu pouštět se do dalšího pátrání. Proto vše natočil na kameru, aby mohl nad záběry rozvažovat v klidu své laboratoře.

Pracovní povinnosti si vyžádaly třídní pauzu, takže se Sanglard na svůj další výlet těšil jako malý kluk. Chvilí koketoval s myšlenkou nad opakovanou návštěvou roku 2222, ale nakonec zvítězila zvědavost a Luc se rozhodl pro rok 2345. Tentokrát nastavil dobu celých šesti hodin. Portál by ho měl navrátit kolem půlnoci, dost brzy na to, aby se Sanglard ještě stačil dostatečně vyspat před zítřejším pracovním dnem.

Když přišla ta očekávaná chvíle, vypnul jako obvykle všechny přístroje v laborce, zapnul jen jeden počítač a generátor. Zkontroloval, jestli skutečně zamkl dveře a jestli má vše, co bude potřebovat. Potom otevřel portál.

To, co před sebou spatřil, ho přimělo otevřít ústa. Vždy, když četl vědeckofantastickou literaturu, musel se usmívat těm naivním představám autorů o přetechnizovaných velkoměstech plných strojové architektury, zářivých mrakodrapů a vznášedel. Teď měl něco takového kolem sebe. Mnohasetpatrové budovy ze skla a oceli tvořily nesourodou spleť, která se s titánskou opovážlivostí zdvíhala k jiskřivě modré obloze. Mezi jejich vrcholky a nad nimi pluly roztodivné dopravní prostředky po spletitých drahách. To samé, leč v menším měřítku, bylo možné spatřit i mnohem níže, ve spodních patrech města. Volně se vznášející automobily, vlaky jezdící obrovskou rychlostí horizontálně i vertikálně po subtilních kolejnicích, gigantické skleněné výtahy na fasádách mrako-

drapů, to vše se pohybovalo a hemžilo nad ohromným Lucem Sanglardem, okolo něj a dokonce i pod ním. Vrčení pohonů, výstražné houkání a pískání senzorů splývalo v jednolitý šum, kterým byl prosycen veškerý prostor.

Trvalo to dlouhou chvílí a dalo to hodně práce, než se Luc odtrhnul od té fascinující podívané, aby mohl věnovat pozornost svému nejbližšímu okolí. Stál na velkém prostanství dlážděném leštěnými deskami z ušlechtilého kamene, asi dvacet metrů před ním šuměla patrová fontána obklopená roztodivnými stromky. Plošina tvořila jakési přemostění umělého údolí sevřeného dvěma kolosy městské zástavby. Dunivý hluk vycházející zespodu dával tušit hustou dopravu.

Rozhlédl se po lidech. Moc jich tu nebylo. Nějaká skupinka tlachajících dam stála za fontánou. Byly oblečené v nevkusných barevných šatech podivných střihů, každá z nich nesla extravagantní účes a slušnou váhu nápadných šperků. Pohlédl doprava a se zděšením si uvědomil, že podobnému módnímu trendu podléhají i muži. Směrem k němu kráčeli dva starší pánové. Jejich kultivované chování gentlemanů ostře kontrastovalo s bizarními oděvy, do nichž byli navlečeni.

Když procházeli kolem něj, vrhli po něm pohoršené a podezřívavé pohledy a přidali do kroku. Najednou si Luc připadal nepatříčně, a proto vykročil k nejbližší budově vpravo, aby nebyl tak na očích.

Ohromné panely lehce zabarveného skla oddělovaly interiér luxusní kavárny od vnějšího prostředí. Jedinými zákazníky byly dvě mladé ženy, jež spolu hovořily u jednoho ze skleněných stolků. Aspoň kavárny tu mají celkem normální, pomyslel si Sanglard, když tu se na něj upřely pohledy obou dam. Vyměnily si pár slov, jedna z nich se pak náhle zvedla, a odcházela, zatímco druhá se zahihňala a ztratila se v hloubi restaurace. Než se Luc stačil rozhlédnout, byla ta první u něho.

Oslovila ho nějakým neznámým jazykem.

"Promiňte, nerozumím vám," odvětil Luc francouzsky. Než se stačil nadechnout k angličtině a němčině, předešla ho.

"Vy mluvíte francouzsky?" A podezřívavě se zamračila.

"Ano, francouzsky, prosím."

"A co jste vůbec zač? Promenujete se tu v tomhle, vypadáte jako byste utekl přinejmenším ze čtvrté kasty a mluvíte francouzsky. To nevíte, že vás můžou sebrat?"

"Nic jsem neudělal."

"Ale nemáte tu co pohledávat. To stačí."

"Víte, já nejsem odtud."

"Myslela jsem si to," pronesla a nasadila pohled dítěte, které dychtivě čeká na tajemství.

Když si Sanglard odmyslel tu hrůzu, co měla rozvěšenou kolem krku, zápěstí a kotníků, všechnu tu nevkusnou bižuterii a představil si méně divokou barvu jejích vlasů, sh-

ledal, že je krásná. Opravdu velmi krásná.

“Jsem, ehm... z minulosti.”

“Vážně?” Oči jí zajiskřily. “Vždycky jsem toužila někoho takového potkat. To je skvělé! Musíte jít se mnou. Tady ostatně stejně nemůžete zůstat. Rozhodně ne takhle,” přeměřila si ho přísným pohledem.

Než stačil zaprotестovat, zavěsila se do něj a táhla ho přes náměstí. Vlastně ani nechťel protestovat.

Jmenovala se Elen a prý měla ráda zajímavé lidi. Pro množství otázek, kterými ho zalavila, si ani nevzpomněl na kameru čekající v batohu. Až když přišli k jejímu vozu.

“Promiňte, můžu si to natočit?”

“Ale jistě, zasmála se jiskřivě. Jste tu na výzvědách?”

“Tak trochu,” odpověděl a prohlížel si automobil, vznášedlo, nebo co to bylo za stroj.

Karoserie byla stříbřitá, zaoblená v elegantních křivkách. Nebyla patrná žádná okna, světla ani žádné další součásti. Stroj připomínal homogenní kapku stříbřité tekutiny. Sanglarda napadlo, že tento minimalistický design je dosti v rozporu se stylem oblékání místních.

“Líbí se vám moje auto?,” otázala se Elen.

“Nádherné,” upřímně vyznal Luc. “Počkejte, vy tomu říkáte auto?”

“Jistě, jak jinak?”

Pojednou se v boku stroje vysunulo dveřní křídlo a odhalilo vnitřní prostor. Nastoupili. Interiér auta byl prostorný a poskytoval téměř neomezený výhled do okolí. Luc si uvědomil, že většina té stříbřité karoserie je zevnitř průhledná jako sklo. Obě velká a pohodlná sedadla byla vybavena řídicím panelem. Kontrolky se rozsvítily na straně, kde seděla Elen. Tiché šumění provázelo zapnutí motorů. Pak se odlepili od země a značnou rychlostí začali stoupat vzhůru, mezi ostatní vozidla. Elen pravou rukou ovládala poměrně malou páku.

“Vy řídíte? Myslel jsem, že budete mít autopilota,” přerušil mlčení Luc.

“Tak jistě, je tu autopilot. Jenže to není ono, víte? Člověk potřebuje mít pocit, že ten stroj ovládá a ne naopak. Ale na delší cesty, nebo když si chci odpočinout, ho samozřejmě používám.”

“A není to nebezpečné? Mám na mysli, přeci jen selhání lidského faktoru a tak.”

“Je tu ještě bezpečnostní systém, který se nedá vypnout. Kdyby mělo dojít ke kolizi, počítač převezme na pár vteřin kontrolu a zabrání tomu. Ale i tak se bouračky stávají, patří k životu.”

Luc kladl další otázky a mezitím točil okolí, kterým letěli. Odhadoval rychlost stroje tak na dvě až tři sta kilometrů za hodinu, okolní stavby byly příliš mimo jeho zažité měřítko na to, aby udělal přesnější úsudek.

Postavila na stůl dva profesionálně namíchané drinky. Sytě červená ovocná drť se mísila s bezbarvým destilátem neznámé vůně.

“Ty snad kouzlíš?” Povyτάhl obočí.

“Philips HGW 111,” odpověděla.

“Prosím?”

“Kuchyňský robot. Nejnovější verze. Ten předchozí měl problém s umisťováním mátových lístků.”

Luc se zasmál. Co všechno mě tu ještě čeká? Pomyslel si a obrátil svůj pohled na úchvatné panorama města, které se před nimi rozprostíralo až k obzoru. Tenhle byt ve výšce sedm set metrů s celoskleněnou stěnou měl něco do sebe.

Čas uplýval v příjemném a nikoli nezajímavém rozhovoru. Elen byla rozkošná, žensky protřelá a přitom dětsky naivní. Jeho vyprávění o jednadvacátém století doslova hltala. Nejvíce ji zarazilo, když narazili na manželství.

“Celý život s jedním člověkem? To snad už nedělají ani nejnižší kasty. Sto let s jedním člověkem,” kroutila nevěřícně hlavou. “To já jsem vystřídala, no... stovky mužů. Ale s žádným jsem se nestýkala déle než týden,” prohlásila bez uzardění, jako by mluvila o počtu párů bot ve svém šatníku. Sanglarda to kupodivu nepohoršilo.

“My žijeme sedmdesát let. A do manželství vstupujeme mezi dvaceti a třiceti. Takže je to méně.”

“Sedmdesát let? Kolik ti vlastně je?”

“Třicet osm.”

Uchechtla se. “Tak to jsi proti mě mladík. Letos mi bude padesát dva.”

Luca to ani moc nevyvedlo z míry. “Ale nevypadáš na to.”

“No, podle vašich měřítek asi ne.”

Chvilé mlčení.

“Ale teď jsi tady,” řekla zamyšleně Elen. “Nebude to mít vliv na tvoje stárnutí, tohle cestování v čase?”

“Nemělo by. Fyziologické stárnutí je něco jiného, než přesun, kterého jsem dosáhl portálem. Ale to víš, nic není jisté.”

“Třeba, až se vrátíš, se rozpadneš na prach.”

Zarazilo ho, že se té představě pouсмála.

“Snad ne,” odvětil a upil drink.

“A kdy se vlastně vrátíš?” Najednou vypadala posmutněle.

“Přesně za šest hodin od přesunu.”

“Tak to máš ještě necelé tři hodiny,” odtušila, aniž by se podívala na hodinky. “Asi bychom je měli nějak využít, když je tvůj čas tak vzácný.” Vstala a najednou jakoby ožila.

“Co chceš vidět? Můžu tě vzít na projížďku městem. Teď při západu slunce to bude paráda. Občas jezdím i sama, když nemám večer co dělat. Ta tvoje videokamera si přijde na své.”

Měla pravdu. Večerní scénérie tohoto velkoměsta z budoucnosti byla skutečně něco úžasného. Zapadající slunce jiskřilo svými paprsky na skleněných vrcholcích věžovitých mrakodrapů, zatímco hluboká údolí překlenující nesčetnými mosty dopravních drah tonula v namodralém přitnutí. Po chvíli letu se dostali dost daleko od Elenina bytu. Městská krajina se tu pomalu začínala měnit. Výstřední a odvážné tvary skleněných budov byly nahrazovány více utilitárními formami kolosů z betonu. Nad horizont stoupalo stále více komínů průmyslových staveb.

“Tady už jsme v zóně třetí a čtvrté kasty. To jsou lidé, kteří pracují,” oznámila Elen. “Všeobecný názor tvrdí, že tyhle zóny jsou ošklivá místa, kde se nedá žít. Ale mně osobně na nich něco přitahuje. Hluk, zápach a špína, říkají. Ale taky nespoutaná živočišnost. Tihle lidé se prý ještě můžou rozmnožovat postaru, pohlavním stykem. Věřil bys tomu?” Ukončila svůj monolog otázkou na Sanglardu.

“Věřil,” odvětil Luc. “Říkáš, že lidé ze třetí a čtvrté kasty pracují?”

Přikývla.

“A co potom dělá první a druhá kasta?”

“No... lidi z druhé kasty hodně řídí. Řídí práci těch ostatních. Vlastně jim patří většina majetku. Jsou věčně úspěšní a posedlí svými podniky.”

“A vy?”

“My? Tak přece vidíš, co teď dělám. Dělám prostě, co mě napadne.”

“Ale já myslím, dlouhodobě. Něčím se přece musíš zabývat. Nějak se musíš živit.”

“Asi ti přesně nerozumím.”

“Tak jinak. Kde bereš peníze?” řekl, a pojednou se zarazil nad tou nevhodnou otázkou.

“Peníze nepoužíváme, to je záležitost nižších kast.”

“Takže nekupujete zboží ani služby?”

“Ne. Bereme si všechno, co potřebujeme. Překvapuje tě to?” zeptala se, když viděla, jak mlčí.

“Vlastně ani ne. Jenom jsem netušil, že společnost bude směřovat tímhle směrem. Ale když nad tím tak přemýšlím, není na tom nic zase tak zvláštního.”

“Nepřemýšlela jsi někdy nad tím, proč ses zrovna ty narodila do první kasty a někdo jiný zase do čtvrté?”

“Přemýšlela,” odvětila Elen potichu. “Došla jsem k tomu, že život není spravedlivý.”

“To asi není.”

Dlouho mlčeli, zatímco se automobil proháněl nad krajinou. Přestože se zpočátku zdála zástavba velkoměsta nekonečná, teď ji opustili. Pod nimi se rozprostřela pravidelná síť zemědělských budov, sil, skladů a garáží. Čtverce polí byly rozmístěny s železnou pravidelností. Sanglarda ten kousek přírody potěšil i tak.

“Tak daleko jsem už dlouho nebyla.,” pronesla Elen do ticha. “Máme tři čtvrtě hodiny.” Podívala se na Luca s trošku smutným pohledem a Luc věděl, co přijde.

“Zapnula jsem autopilota.”

S tichým vrčením se obě sedadla posunula dozadu a sklopila se.

“Jsi úplně jiný, než ostatní,” zavrňela a přivinula se k němu. Najednou měl plné nozdry její příjemné vůně. Zrychlující se bušení srdce mu signalizovalo, že už je pozdě na vymyšlení nějakých smysluplných komplimentů. Objal ji kolem pasu a políbil na rty.

Na chladné podlaze laborky ležel dobrých deset minut, než z něj nadobro vyprchal ten jedinečný pocit. Milovat se s ženou ze čtyřiaadvacátého století, to se nestává každý den. Byla lepší, než všechny jeho dosavadní milenky. O dost lepší. Na chvíli ho napadlo, že by se k ní mohl vrátit, ale pak ten nápad zavrhl. Musel by mít štěstí, aby na ni natretil podruhé. A mohl by mít také smůlu a potkat se sám se sebou. Z toho by mohla být ještě nějaká nepříjemnost.

V následujícím týdnu podnikl Luc Sanglard další tři cesty. Každá z nich byla plná nevidaných zážitků.

Nejdříve navštívil rok 2567. Vyhodilo ho to na nevábším místě, které ze všeho nejvíc připomínalo mimoúrovňovou křižovatku na vícepruhové dálnici. Všude kolem něj masy šedého betonu, vzduch zamořený prachem a exhalacemi. Slunce téměř nebylo vidět. Po dvouhodinovém pochodu konečně dosáhl lidských obydlí. Nebylo to tu sice kdovíjak příjemné, ale pořád lepší než ta dálnice. Zkusil se zkonfrontovat s místními, ale nedosáhl valných výsledků. Mluvili jakousi jemu neznámou řečí, chovali se velmi podezřívavě a nepřístupně. A všichni byli žlutí. Nakonec padl do rukou nějakým lumpům, kteří ho zavřeli do sklepa zchátralého domu. Čas vypršel asi hodinu poté a Luc téměř celou tu hodinu myslel na Elen. Vleže na podlaze laborky si pak umínil, že roku 2567 se propříště obloukem vyhne.

Když měl odcestovat do roku 2808, nastavil čas pro jistotu jen na tři hodiny. Minulá cesta mu dala zkušenost, že ne vždy se dají očekávat jen příjemná překvapení. Tentokrát ovšem obavy nebyly na místě. Když se Luc objevil v roce 2808, byl ohromen a zmaten. V tomhle období lidé evidentně znali teleportaci, což mělo za následek absen-

ci jakýchkoli komunikací. Lidé se kolem něj objevovali a mizeli a on si připadal tak trochu ztracen. Prostředí bylo ovšem vcelku příjemné. Spousta stromů, zeleně a jednoduché nízké baráčky. Protože se Luc neodvážil vyzkoušet žádnou z teleportačních kabin, kterých mohl pěšky dosáhnout, zůstal po celé tři hodiny prakticky uvězněn na jednom místě, ohraničeném ploty a zástavbou.

Zkoušel se dát do řeči s některým z místních, ale po pár pokusech to vzdal. Nerozuměli francouzsky, německy ani anglicky. Strávil tedy tři hodiny jejich pozorováním.

Byli oblečení podobně jako lidé v jedenadvacátém století při neformálních příležitostech – jednoduše a pohodlně. Na nohou měli většinou jen lehké pantofle. Jejich spěšné přecházení z kabin a do kabin Lucovi připadalo komické. Mnozí z nich tahali velké tašky, jakoby se vraceli z nákupů, pokud se před teleportačními kabinami vytvořila fronta, byli nervózní a pokřikovali na sebe. Několikrát se stalo, že kabina někoho přenesla na zjevně nesprávné místo, protože dotyčný se po jejím opuštění nejdříve tvářil zmateně a pak naštvaně a okamžitě zmizel ve vedlejší kabině.

Takže ve dvacátém devátém století znají teleportaci, říkal si Luc, když stříhal a ukládal na disk záznamy ze své kamery.

Do roku 2999 se Sanglard vydával s určitými obavami. Nejdříve měl v plánu rok 3000, ale nějak prostě nesebral odvalu na to, aby překročil tu psychologickou hranici. Když si představil tu vzdálenost, téměř tisíc let od současnosti, jíkala ho zavrať. A přitom to bylo jen dvě stě let od jeho místa jeho posledního výletu. Čas nastavil na čtyři a půl hodiny.

Ocitl se uprostřed něčeho, co se ze všeho nejvíc podobalo horské louce. Nahoře za ním jehličnatý les, před ním údolí a překrásný pohled na vrcholky Alp. Na okraji rozlehlé pastviny spatřil stádo koz. Po lidské civilizaci ani památky. Chvilí si užíval tu krásu a dýchal vzduch prosycený vůní lučních květů a pak se vydal na sestup do údolí. Po nějakých cestách ani památky. Když po hodině dosáhl dna údolí, nenalezl nic víc než prudkou horskou řeku. Žádná cesta, žádný most, žádná chata, žádné vedení, žádné odpadky. Připadal si jako v divočině. Po další hodině bezcílného bloumání se smířil s tím, že na civilizaci asi nenarazí. Jal se tedy zkoumat přírodní druhy. Objevil spoustu známých rostlin a stromů, ale taky spoustu těch, o kterých si byl jistý, že se v jedenadvacátém století nevyskytují. Vše pečlivě zaznamenal na kameru. Když se unavil, sedl si na břeh říčky a ponořil se do myšlenek. Napadlo ho, zda vůbec lidstvo ještě existuje. Zda v nějakém globálním konfliktu nezničilo samo sebe. Najednou si připadal uprostřed té panenské přírody velice stísněně. Do myšlenek se mu vkradla Elen. Nejspíš se mu dostala pod kůži mnohem více, než tušil. Myšlenka na to, že už ji nikdy neuvidí, mu v tomhle podivném rozpoložení přišla jako drtivá a nesnesitelná. Roztřásl se večerním chladem.

Jeho pozornost upoutal záblesk na obloze. Jakási stříbřitá věc brázdila pomalu a klidně nebeskou modř. Bezděčně vstal a zamával. Věděl, že je to nesmysl. Trvalo několik minut, než to plavidlo zmizelo za obzor. Neměl ani moc času přemýšlet o tom, zda ta věc byla či nebyla dokladem lidské existence, protože čas určený k pobytu v budoucnosti vypršel a Luc byl opět vržen zpět do své laborky.

Už delší dobu tu myšlenku choval v hlavě. Co kdyby se znovu vydal do roku 2345 a zkusil vyhledat Elen. Čím více o tom přemýšlel, tím více rozumových argumentů proti ho napadalo. Bylo mu jasné, že nalézt ji bude téměř nemožné. A bál se setkání sama se sebou. Netušil, co by se stalo, kdyby způsobil takovýhle paradox.

Čím více však o tom přemýšlel, tím bolestněji si uvědomoval, jak mu Elen chybí. A bylo mu jasné, že dříve nebo později se o to stejně pokusí. Tak proč to odkládat?

Do portálu tentokrát vstupoval se zvláštním mrazením. Čas byl nastaven na šest hodin. Poučen poměry v roce 2345 se oblékl do toho nejvýstřednějšího oděvu, co sehnal, aby alespoň trochu splynul s první kastou. I proto si připadal nesvůj.

Jako první ho do nosu udeřil zápach. Spálenina, rozklad a možná ještě něco jiného. A ten pohled! Obloha byla zatažená černými mračny, slunce nebylo vidět. Široký obzor byl kolem dokola temný. Někde nalevo se ozvalo vzdálené dunění. Otočil hlavu za zvukem. Chvějící se naoranžovělá záře značila místo, odkud dunění přišlo. Při pohledu na podsvícená mračna prachu Sanglardovi vytanul na mysli výbuch atomové bomby.

Co tady dělám? Napadlo ho. Muselo dojít k nějaké chybě, tohle přece není rok 2345! Kde je to skvělé město plné zářivých mrakodrapů pod modrou oblohou? Kam se poděli všichni ti lidé? Teď stál ve zdevastované krajině plné suti, odpadků a popela. Zem byla rozrytá a odkrývala úlomky kostí. Luca Sanglarda se zmocnil děs.

Temnotu rozčíslo ostré namodralé světlo reflektoru. Než stačil Luc cokoli udělat, namířilo přímo na něj a oslepilo ho. Uslyšel hlasy, jak cosi vzrušeně křičí. Znělo to jako němčina. Dva muži se objevili vedle něj. Byli oblečeni ve stříbřitých ochranných oděvech, na hlavě měli helmy a plynové masky. Jeden z nich na Sanglarda mířil ruční zbraní.

“Co tady děláte?” Zněla otázka, přes plynovou masku kupodivu dobře slyšitelná.

“Já, já jsem tu asi omylem,” odpověděl Luc taktéž německy.

“To vidím. Kde máte oděv? Nevíte, že je tu třetí zóna zamoření?”

“Nevím, omlouvám se,” vypadlo z Luca.

“Tak půjdete s námi.”

Bunkr byl zařízen jednoduše a účelně. Masivní železobetonové stěny ukrývaly zásobárnu potravin, filtry vzduchu a vody, generátor energie, sociální zařízení, garáže pro

stroje. To vše přístupné a kontrolovatelné z jediného stanoviště, velína. Luc Sanglard tu seděl na matraci s dekou přes ramena a popíjel čaj se spoustou umělého sladidla. Kapitán byl kupodivu vcelku ochoten věřit tomu, že Luc pochází z minulosti a potvrdil mu, že se nachází v roce 2345. Vysvětlil mu, že právě probíhá celosvětový konflikt, v němž lidstvo bratrovražedně využívá stále dokonalejší umělou inteligenci. Na otázku, jak dlouho už konflikt probíhá, kapitán nedokázal odpovědět.

“Dřív, než jsem se narodil,” poznamenal nakonec po dlouhém přemýšlení.

Sanglard se také dozvěděl, že se nachází v bojovém pásu, který se rozprostírá na území bývalého Německa, Švýcarska a Itálie. Ne všechna území jsou válkou tak zdevastována, někde obyvatelé pociťují následky konfliktu jen bídou, nesvobodou a mizernými životními podmínkami. Na otázku, jaký národ válku vyvolal, se kapitán zatvářil nechápavě a zabručel něco o průmyslových korporacích. Pak se ho zeptal, jestli nemá tabák. Když Luc vyndal z batohu krabičku Marlboro, vojákovi zasvítily oči. Když mu Sanglard oznámil, že mu ji tu klidně celou nechá, vypadal, že nechápe. Pak se ovšem dal do děkování a nabídl Lucovi, že mu nechá svou porci večeře. Ten to odmítl, neměl hlad a zbývaly mu už jen dvě hodiny.

Tu noc nemohl usnout. Byl v roce 2345 a přitom někde úplně jinde, než předtím. Vy-mýšlel ty nejdivočejší hypotézy, jak k tomu mohlo dojít. Možná se omyl stal tehdy a ne teď. Možná potkal Elen úplně jindy, než v roce 2345. To by však znamenalo, že už ji nikdy nepotká. Nebyla žádná možnost, jak zjistit, v jakém období se nachází... Nebo ho portál umístil pokaždé někam úplně jinam? Bylo by možné, aby město, v němž žila Elen, nepocítilo následky tak strašlivé války, jakou viděl na vlastní oči, i kdyby bylo na druhém konci světa? Ale hlavně, proč by to portál dělal? Byl přece naprogramován tak, aby pokud možno dodržoval prostorové umístění.

Jak o tom tak pořád přemýšlel, převracel všechny možnosti naruby, začalo v jeho podvědomí růst podivné tušení. Nejdříve si to nepřipouštěl, ale nakonec se nedokázal ubránit. K tomu, aby si to ověřil, však potřeboval ještě nejméně jednu cestu. Podnikne ji hned zítra.

Vybral si rok 2222. Rovnou zavrhl všechny možnosti po roce 2345. A moc těch dalších nebylo. Už v několika minutách po průchodu portálem se mu jeho podezření začalo potvrzovat. Nic kolem tu nepřipomínalo tu středomořskou krajinu, kterou tehdy navštívil. Teplé klima s malými domky a subtropickými stromy bylo to tam. Otevřela se před ním nevlídná ulice plná nehezky mnohapatrových činžáků. Působila dost pustě. Žádní lidé a téměř žádné automobily. Těch pár, co zahlédl, se docela podobalo autům z jeho století. Rozhodně měly čtyři kola, dveře a okna. Jen designové provedení bylo jiné.

Když sebral, že na ulici na nikoho nenatrefí, zamířil k nejbližší světelné ceduli, která hlásala, že se v domě točí Eichhof. Tohle pivo sice Luc neměl v lásce, ale teď si opravdu nemohl vybírat. Sebral odvalu a zapadl do nevábně vyhlížejícího suterénního lokálu. Osazenstvo tvořilo pár místních, kteří nevypadali jeho přítomností příliš nadšeni.

“Co tu chceš?” Vyjel na Luca chlapík, který mohl být dost dobře vyhazovač i hospodský. Fakt, že mluvil běžnou francouzštinou, Sanglarda v této chvíli nijak netěšil.

“Ten pán je tu na mé pozvání,” ozvalo se odněkud z hloubi výčepu. “Dones nám pivo,” dodal mužský hlas.

Hospodský zmizel za barem. Luc očima našel muže, který se tak nečekaně ozval v jeho prospěch. Seděl v tom nejtmavším koutě a s trochu nezúčastněným pohledem jej pozoroval. Sanglard si přisedl. “Asi půjde o nějaký omyl, my dva se určitě neznáme,” začal omluvně.

“Ne, nejde o omyl. Vás přece trápí jedna otázka, není-liž pravda? Nu a já znám odpověď.”

“Vy tedy víte, že jsem se sem dostal z... ehm...”

“Minulosti? Ano.”

Rozhostilo se mezi nimi mlčení. Luc se marně snažil postřehnout podrobnější rysy mužovy tváře. Osvětlení tu bylo skutečně mizerné. Ten člověk vypadal zcela obyčejně, měl na sobě kostkovanou košili, hladce oholenou tvář a krátce střižené černé vlasy. Mohlo mu být něco kolem čtyřiceti.

“Jak jste na to přišel?” Otázal se Luc nakonec.

“Řekněme, že ve třiadvacátém století máme technické prostředky na to, abychom mapovali časoprostorové přesuny z minulosti.”

“Dějí se tedy běžně?” Otázal se dychtivě Sanglard.

“Ani ne, spíše výjimečně,” zněla odpověď. „Právě proto je sledujeme.”

“Koho tím myslíte? Policii, úřady?”

“Tak nějak.”

“Ale vy... nevypadáte jako...”

“Že nemám uniformu? Víte, uniforma v mnohých případech překáží. Ovšem pravomoci mám.”

“Vy jste tedy...”

“Tajná policie.”

Na Luca Sanglarda dolehl tísnivý pocit. Prázdné ulice bez lidí, šedivé ošklivé činžáky, nepřátelská atmosféra v jediném výčepu široko daleko, a teď tajná policie. Sanglardův otec byl kdysi v sedmdesátých letech na služební návštěvě v NDR, občas o tom vyprávěl. Teď mu ta vzpomínka vytanula na mysli. Dostal se snad do nějaké totalitní společnosti?

“Co ode mě chcete?” Zeptal se s podezřením.

“Ptejte se spíš, co potřebujete vědět vy ode mě. Odpovím na vaše otázky a nebudu vás zdržovat. Vím, že jste tu jen na skok.”

Taková vstřícnost ještě posílila Sanglardovu podezřívavost. Než si rozmyslel odpověď, zjevil se tu hostinský a položil před ně dvě piva.

“Na zdraví,” pozvedl sklenici Lucův společník.

“Na zdraví,” zamumlal Sanglard a upil. Pivo chutnalo jako naředěné, nicméně pozřít se dalo.

Luc uvažoval. Žádné nebezpečí mu nehrozilo. Za necelou hodinu bude zpátky a místní policie snad nemá prostředky na to, aby mu v návratu zabránila. Proč by to také dělala? Rozhodl se, že využije mužovy vstřícnosti, i když je dost možná jen hraná, a svěřil se mu se svými otázkami. Potichu a rozvážně se dal do řeči, zběžně popsal své dosavadní cesty. Zmínil se i o Elen, ovšem nikoli o svém románku s ní. Nakonec vylíčil svou druhou návštěvu v roce 2345 a svůj šok z nenadálé změny prostředí a svůj úmysl zjistit, jestli i v jiných obdobích bude opakovaná návštěva přinášet odlišné poznatky.

“Vezmu to zkrátka,” pravil po chvíli ticha policista. “přemýšlel jste někdy o tom, proč se vám nepodařilo sestavit program pro cestu do minulosti?”

“Ano. Není to možné, protože program si nedokáže poradit s paradoxem, který by mohl vzniknout, kdyby cestovatel zasáhl do vývoje událostí v minulosti.”

“Přesně tak. Minulost je již nevratně napsána, nedá se na ní nic změnit. To je důvod, proč není možné cestovat do minulosti. Cestu do budoucnosti ale váš časový portál dovoluje, co to znamená?”

“Že budoucnost není neměnná.”

“Tak jest. Nejen, že není neměnná, ale je dokonce velice proměnná. Přímo bouřlivě, řekl bych. Přemýšlel jste někdy o svobodné vůli? Pokud totiž uznáme existenci tohoto empiricky nezpochybnitelného jevu, musíme seznat, že budoucnost nelze dost dobře předpovídat. Krátkodobě ano, ale v delší perspektivě se možnosti vývoje událostí rozvíjejí tak doširoka, že jejich počet přesahuje celou naši představivost. Zároveň ale platí, že budoucnost je jen jedna. Neexistují miliardy paralelních vesmírů, to jen výmysl pisálků sci-fi.”

“Jediná možnost tedy je,” vpadl Sanglard, “že budoucnost se neustále mění. V každé vteřině nabývá jiné podoby, a to podle vývoje událostí v současnosti.”

“Ano. Není možné navštívit dvakrát tu samou budoucnost. Ve chvíli, kdy navštívíte druhou, je už ta první nenávratně ztracena v propadlišti času.”

“I se všemi jejími obyvateli.”

“Ano, i s těmi, neboť ti nikdy neexistovali. Byli pouhou pravděpodobností.”

Zavládlo ticho. Luc si řádně přihrnul piva. Jistota, že už Elen nikdy neuvidí, na něj dolehla s drtivou tíží. Během toho, co policista mluvil, Luca napadlo, že mu ten muž

někoho připomíná. Ani ne tak vzhledem, jako spíš gesty. Nedokázal však určit, z jaké-
ho okruhu by měl pocházet ten dotyčný, či zda si to jen nenamlouvá.

“Někoho mi připomínáte,” zamumlal spíš pro sebe, když dopil sklenici.

“A přitom mě nemůžete znát,” prohodil policista, který očividně Luca zaslechl. “Je
to ale zcela normální. Každý člověk je sice neopakovatelný, ale přitom existují skupiny
lidí, kteří mají něco společného. Někdy dokonce hodně společného. A náhody se dějí.”

“Náhody se dějí,” zopakoval Luc polohlasně.

“Ještě pivo?” Zeptal se hospodský.

“Ne, díky, za chvíli odcházím,” řekl Sanglard.

“Ještě jedno, díky,” řekl jeho společník.

Posledních pár minut uběhlo v mlčení. Pak se Sanglardovi zatočila hlava a on se
propadl časoprostorem zpět do jedenadvacátého století.

Veškeré nadšení a chuť do objevování budoucnosti ho přešlo. Všechny záběry, které
na svých cestách pořídil, mohl teď smazat. Byly pouhou fikcí. Jak jen mohl být tak
hloupý a myslet si, že z jeho cest do budoucnosti poplynou nějaké hmatatelné výsled-
ky? Tok času nelze oklamat. Žádná vědecká revoluce se nekoná, poznatky zprostřed-
kované jeho časovým portálem nejsou o nic hodnotnější, než výmysly scénáristy
vědeckofantastických filmů. Ani jedno z toho není skutečnost. Čím déle nad tím uvažo-
val, tím jasněji směřoval k rozhodnutí, že své dílo zlikviduje, aniž by o tom někomu
řekl. Rozebere portál, smaže disk s programem a skartuje všechny své poznámky. Sen
o věčné slávě se nadobro rozplynul. A ještě jednu věc si uvědomil: Bez Elen by to stejně
nemělo smysl.

Oslava se řádně protáhla. Podnapilý Arthur si přihýbal se svými nejbližšími kolegy
za hlučného chechotu ženských ze sekretariátu. Luc byl také opilý, ale zatím ne tak, aby
se zúčastnil jejich prostoduché zábavy. Pořád ještě měl deprese z nenadálého zjištění ne-
užitečnosti svého objevu; utopit je v alkoholu na oslavě Arthurových padesátin mu přiš-
lo jako dobrý nápad.

“Co tak zamyšleně?” Přisedl si k němu vousatý kolega, kterého znal od vidění
z chodeb institutu. Možná alkohol, možná ta podivná melancholická nálada, možná po-
třeba se svěřit, možná všechno dohromady způsobilo, že se Luc Sanglard rozpovídal.
Vousatý kolega se zájmem poslouchal, což se nejspíš také dalo přičíst jeho podroušené-
mu stavu. Vypadalo to, že Sanglardovi věří každé slovo. Trvalo to asi hodinu, než Luc
vypověděl všechno, co měl na srdci a než se Eugene, jak se ten vousatý kolega jme-
noval, vyptal na všechny podrobnosti, které ho zajímaly. Vypili půl lahve skotské a čty-
ři piva. Zůstali v lokále sami. Ve tři hodiny jim servírka oznámila, že už opravdu musí

zavřít. Luc prohlásil, že přece nebude jezdit domů, když má institut za rohem a může přespat v laborce. Přesvědčil Eugena, aby se s ním šel podívat do laborky na ten neužitečný zázrak, než ho Luc zítra ráno zlikviduje. Když opustili podnik, ukázalo se, že bez Eugenovy asistence by Sanglard stejně nejspíš nedorazil do institutu bez úhony; taktak udržel správný směr. Za halasného vtipkování prošli ulicí, popřáli veselé Vánoce konsternovanému vrátnému a sjeli výtahem do laborky.

“Tak tady je ta zatracená piksla, která mě stála šest let přemejšlení!” Nakopl Luc generátor. “A tady je ten kus drátu, kterému říkám portál. Hahaha, portál, to zní ale vznešeně co?”

Eugene si se zájmem prohlížel Sanglardovu amatérskou sestavu, se kterou dokázal neuvěřitelné věci.

“Víš co? Potřebuju dovolenou. Zejtra odsad’ vypadnu. A hotovo,” prohlásil Luc a svalil se do křesla.

“Tady máš na disku všechny potřebné programy?” Zeptal se Eugene, o poznání střízlivějším hlasem a ukázal na počítač připojený ke generátoru.

“Jo. Všechno. Úplně všechno. Úplně... všechno...” zamumlal Luc a upadl do opilecké dřímoty.

Během hodiny zkopíroval Eugene na přenosný disk všechny programy, data, podkladové výpočty, plány k sestavení portálu a generátoru. Pak vypnul přístroje, zhasnul světla a opustil laboratoř.

Zlatavé podzimní slunce do vlaku vrhalo skrz koruny stromů světelné skvrny. Luc musel přivírat oči. Dopřeje si nejméně týden na venkově. Nebude na nic myslet, ubytuje se v nějakém malém penzionu v tom největším zapadákově a bude si užívat posledních teplých dní letošního roku. Vlak začal brzdit, když překročil hranici malého městečka. Zůstal stát na jednom ze tří nástupišť před malebnou nádražní budovou.

“Máte tu volno?” Zeptal se ženský hlas. Luc sebou trhnul.

“Jistě. Prosím,” usmál se na mladou ženu a vstal, aby jí pomohl s taškou. Při pohledu na ni však ustrnul. Tytéž dětsky dychtivé oči, hravý úsměv, ostrý nosík. Jen vlasy nebyly tak křiklavě červené. Byla krásná. Velmi krásná.

“Něco je v nepořádku?” Nadzdvihla obočí v upřímném údivu.

“Ne, ne, všechno je v pořádku. Počkejte, pomůžu vám s tím kufrem.”

Posadili se.

“Kam máte namířeno?” Položila formální otázku.

“Abych řekl pravdu, nevím.” Odpověděl. “Luc Sanglard, těší mě, že vás poznávám, Elen,” řekl a stiskl nabídnutou ruku.

“Vy mě znáte? Už jsme se setkali?” Vypadala překvapeně.

“Ne... vlastně ne. Nesetkali jsme se. Nikdy. Přečetl jsem si cedulku na kufru.” Zasmála se jiskřivým smíchem. “Vy jste dobrý. Úplně jste mě dostal.” Ty mě taky, pomyslel si Luc. “Věříte na náhody?” Řekl nahlas.

Opravdu to funguje! Tváří v tvář namodralému přísvitu a prskavému syčení se Eugenovi rozbušilo srdce vzrušením. Ne, nesmí zaváhat ani vteřinu. To už by se pak neodhodlal. Dlaní ještě jednou přejel čerstvě oholenou tvář, zadržel dech a vstoupil. Věděl, že je lhostejno, jaké časové období nastaví. Portál ho přenese přesně tam, kde má být. Časoprostor nepřipouští paradoxy.

Pár místních štamgastů si ho nedůvěřivě prohlédlo, když vstoupil do lokálu. Budete si přát, pane? Otázal se ramenatý chlapík, který vypadal spíš na vyhazovače, než na hospodského. “Pivo prosím,” řekl Eugene. “A ještě maličkost. Až přijde další host, bude to cizinec. Mohl byste v něm, prosím, vzbudit dojem, že zde není vítán? Potřebuji, aby si přisedl ke mně. Zaplatím vám.”

“K vašim službám, pane,” kývl úslužně hospodský.

Eugene si vybral ten nejtmaší kout. Sotva se usadil, dveře se otevřely a vstoupil vysoký muž mezi třiceti a čtyřiceti. Pár štamgastů po něm vrhlo nedůvěřivé pohledy.

“Co tu chceš?” Vyjel na příchozího hospodský.

“Ten pán je tu na mé pozvání,” zvedl Eugene hlas. “Dones nám pivo.”

PÁTEK TŘINÁCTÉHO

MICHAELA "MIŠKA" MERGLOVÁ

Někde se ozval šum křídel, jako by přilétal havran. A pak ze stínu vyšel muž. Oděný v černém, snědá tvář, vous. A mířil k veselému domu.

Byla tu dívka. Díval se na ni. Šla trhem a rozhlížela se kolem sebe, oděná v tmavém šatu, který snad příslušel vdovám, ale ne jejímu mládí. Tak krásná. Tak křehká. Tak nevinná. Bledá tvář, pleť bílá jako první sníh, který ještě neposkvrnila špína města. Rudé rty, které se smály, když jí jakási žena podávala červená jablka. Kaskády havraních vlasů se vinuly po její šíji až do půli zad. A oči hluboké a snivé, jaké mívají víly, tančící při soumraku hvězd.

Hleděl na ni omámený, okouzlený, opájel svůj zrak její spanilostí. Byla nádherná. Jeho nová múza. Zamiloval si ji.

Okno, jehož rám vypletla pavučina třpytící se nachytným sněhem za zimního rána. Houpavý valčík hraný na rozladěný klavír polyká vlhká úzká chodba. A pak skřípání rezavých pantů dveří a krásná síň. Louče visí na stěnách a vrhají blikotavé světlo, které se skrývá před stínem zvenčí. Je tu stůl, kulatý stůl a kolem třináct židlí. Stojí tu poháry, jeden, druhý, třetí... třináctero pohárů, které čekají, až je někdo nasytí vínem.

„Rafaeli, musíš nám po večeri přednést tu svou novou báseň!“ zvolal jeden z hostů a udeřil do stolu tak silně, až smetl rozkývanou láhev absintu. Sklo se roztráskalo o podlahu a alkohol se vpil do lačné země.

„Dočkej času, Christiane, ještě musí přijít Edmund a Artur!“ odpověděl tázaný básník a královským gestem zahodil kost z propečené ryby.

„Edmund nepřijde,“ mávl rukou jiný, pohublý mužík s krysí tváří. „Zavřeli ho do lochu, neměl vyřízené účty v jedné hospodě v Bordeaux.“

„Spíš v nevěstinci, jak ho znám,“ ušklíbl se Rafael. „Tak počkáme na Artura.“

„To není dobré,“ ozval se jiný z hostů, zřejmě jediný, kdo v této společnosti bohémů a požitkářů neměl ještě upito. Měl vous a byl oděný tmavě, snědá pleť zanikala v nočních stínech.

„Proč?“ otázal se Christian.

„Protože nás bude třináct. A znáte to pořekadlo –“

„Kdo první se od stolu zvedne, smrt ho stihne,“ zachechtal se červovlasý poeta, který se po celou dobu houpal na židli. „Blbost!“

„A k tomu,“ nedal se muž vyrušit, „je pátek třináctého. Špatné znamení.“

„Běž se se svými znameními utopit do Seiny,“ štěkl Rafael, „pak nás bude dvanáct a

to bude už málo na to, aby někdo sýčkoval.“

„Jak chcete,“ pokrčil rameny, „já jsem vás varoval.“

Černovlasý se opile zasmál a hodil poloprázdnou láhev vína proti zdi.

Často snil, vídal ji za okny, když skleněné tabulky přetřel sněhový štětec, slýchával, jak klepala na dveře za jasné noci, když venku kosil květy mráz. Psal o ní básně, truchlivé sonety, v kterých ji vykresloval v lesích mezi stromy, jak tam tančí, a pak plakal, když je přednášel do tiché noci plné samoty a opuštění. Chodíval po městě a čekal dlouhé hodiny zahalený v dřevěném kabátě, doufal, že se zjeví v některém okně, kde by ji mohl spatřit, byť jen na kratičký okamžik.

Byl jako posedlý. Přestal pracovat. Nespál. Nejedl. Jen psal. A pil. Absint byl lékem na všechno, když za studených nocí vyškaboval poslední inkoust ze skleněného kalamáře a hřál si omrzlé prsty nad knotem skomírající svíčky. Ale zdálo se, že mu nuzné přežívání ze dne na den a věčné utíkání před pařížskými lichváři nevadilo.

Oklepal hrot pera o kraj lahvičky a sledoval, jak se slova rozběhla po papíře. Viděl starý lom, kde rostou nízké břízy. A dívka s havraními vlasy se prochází bosa po trávě.

„Artur asi nepřijde, přečti tu báseň nám,“ pobízel Christian.

„Přečíst! Přečíst!“ začal skandovat černovlasý a postupně se k němu přidali i ostatní; bili pěstmi do stolu a hlasitě pokřikovali.

Rafael pozvedl ruce jako Kristus přibitý ke kříži. „Dobrá,“ zvolal a postavil se. „Jmenuje se to Havran.“

„Hej, Artur!“ zvolal muž s krysí tváří a ukázal ke dveřím. Stál tam muž v otrhaném kabátě, pod očima tmavé kruhy, tvář strhanou a podobnou karnevalové škrabošce.

„Arture!“ usmál se Rafael. „Právě se chystám přednést báseň. Co tě zdrželo?“

Artur sebou trhl, ale pak pokrčil rameny; ve tváři měl však zvláštní ostražitost. „Ach,“ mávl rukou a zhroutil své tělo na jednu židli. „Nic. Nic,“ natáhl se pro láhev absintu a roztřesenou rukou si přihnul.

„Podle toho, jak se klepe, bych řekl, že ho honila nějaká ženská,“ zachechtal se ryšavec vedle Rafaela.

Artur vyprskl a pak se zasmál, oči těkaly po místnosti. Snad se něčeho bál. Někoho.

Rafael si odkašlal. „Takže, jmenuje se to Havran.“

„Havran?“ vyjekl Artur.

„Havran,“ přikývl Rafael, „proč?“

„Ale ne,“ řekl Artur, „jen... jen jeden sen. Nic. Pokračuj.“

„První havran - smutný básník, který žije svoje sny,
druhý havran ženu vidí, co má vlasy noční tmy.

Třetí havran - divná láska, co má srdce z kamene.

Čtvrtý havran zase nese srdce láskou zlomené.

Pátý havran vilně zírá, za zobákem posedlost.
 Šestý havran srdce svírá a nahradí lásku zlost.“
 „To je ale blábol!“ křikl ryšavec.
 Artur sklonil hlavu.

A pak ji uviděl jednoho dne, šla po tržišti, ale ne sama. Vedle ní jakýsi muž. Vysoký a snědý. Díval se na ně, na dívku, která se vesele smála, když ji polaskal po ruce, a najednou cítil, jak mu vzkypěla krev.

Ne! Takhle to nemá být. To on ji přeci miluje, to on jí vyznává svou lásku každým dnem, v každém verši svých básní, v každém nadechnutí, v každé sklence alkoholu, která mu rozežírá duši. To on ji miluje a jeho musí být, ne nějakého tmavého cikána, který si přijde a ukořistí to, co náleží jemu.

Žárlivé oči se dívají, polykají hořce pohledy na její smích, který mu náhle připadá hýkavý jako u oslic. Vidí její tvář a už není tak krásná, ne, nos plný pih a kolem očí vrásky. Ruce stařeny, rty popraskané. Zatoužil jí ublížit. Udeřit ji, smýknout s ní o zem za to, jak zrádná je. On ji přeci miluje, on.

„Sedmý havran krev mu zpění, až mu žíly ucpává.
 Osmý havran žárlivec je a hřbitovní nálada.“

Rafael se odmlčel, aby si mohl přihnout z láhve. „To je blábol!“ opakoval ryšavec. „Nemá to děj, nemá to myšlenku, vždyť tam plácáš slova, aniž by ti vyšel verš!“

„Sklapni, ty hnido umrlá, ty vřede na kůži eunucha, víš kdo já jsem? Jsem básník, největší poeta Paříže!“ rozmáchl se Rafael opile lahví. „A jméno mé bude žít v této básni až do skonání světa, tak jako žijí dávní hrdinové antických dob zapadlých v prachu!“

„Neplácej marně a čti dál,“ zavrčel Christian, „zajímá mě, jak to pokračuje.“

Rafael se zachechtal. „Devátý na větev sedá, kostelní když bije zvon,
 Desátý se směje zase, to když vidí starý lom.“

Šel se projít k lomu, k tomu starému zatopenému lomu, kde smrdí rybina a hnijící řasy. Dlaň plnou kamenů, které pomalu házel do páchnoucí tůně. A pak uslyšel, jak odbíjí zvon na kostele a uviděl Ji. Přicházela po cestě, loučila se s pastorem a pak vykročila dál sama. Přes ramena šál, havraní vlasy jí cuchal vítr.

Ucítil, jak ho ovládla zloba. Musí být jeho, musí ji přinutit. Musí ho milovat.

Když na ni promluvil, začala se smát, neposlouchala ho, snažila se ho obejít. Vzal ji za ruku. Vytrhla se mu, v očích měla strach a pohrdání. Rozběhla se pryč. Dostihl ji a ovládl ho vztek.

„Jedenáctý havran zase slyšel jemný dívčí zpěv ,

dvanáctý pak všechno viděl, hádku, ránu a pak krev.“

Díval se na svou ruku a ve tváři měl nepochopení. Jeho dlaň byla od krve. Pohlédl na zem. Dívka tam leží, havraní vlasy protkala rudá stuha z rozbité skráně.

Viděl ji a věděl. Jako by po celou tu dobu, od chvíli, kdy ji prvně spatřil, jen snil. Jako by jeho myšlení do té doby zastřela zlá nemoc. A teď procitl.

„Arture?“ zeptal se Christian tiše.

Artur vstal od stolu, třese se po těle, na tvářích pot. Otočil se ke dveřím.

Vyšla z chodby, viděl ji, jak sem jde. Rozbitá tvář, černé vlasy, zvednutou paži, jak na něho ukazuje. Viník. Vrah.

„Třináctý pak havran černý...“

Artur tam stál, klepal se a ukazoval na prázdné dveře.

Přišla k němu a dotkla se ho.

„... na perutích nese smrt.“

A všichni uviděli, jak Artur náhle padl k zemi, jako by ho srazil na místě blesk.

Rafael se odmlčel. Všichni se seběhli k Arturovi. „Co je s ním?“ zeptal se tmavovlasý.

Christian mu držel ruku a hledal tep. „Je mrtvý,“ řekl.

„Cože?“

„Uchlastal se k smrti,“ zavrčel ryšavec.

„Zřejmě,“ kývl Christian rozpačitě hlavou.

„Co to děláš?“ vyjekl najednou Rafael a všichni uviděli jak muž, ten pověřčivec, vytrhl Rafaelovi z ruky text básně a hodil ho do hořícího krbu.

„Ničím tvoji báseň,“ vstal a vykročil ke dveřím, „protože nebyla dobrá a jen by připomínala dnešní den. Varoval jsem vás, ať si nepohráváte s osudem. Sbohem, společností,“ ušklíbl se a zmizel ve stínu.

Christian se rozběhl ven za ním, ale na ulici bylo prázdné a ticho. Nikde nikdo. Jen na blikotající lampě seděl černý havran.

KRÁTKÉ ZPRÁVY Z DOMÁCÍ TVORBY...

MARTIN "MRCEK" KUBAL

Vítám vás, čtenáři. Jmenuji se Martin Kubal (aka Mrcek) a od nynějška vás budu zásobovat novinkami z Kreslicího Prkna, které patří pod RPG Fórum.cz. Cílem této sekce je nadšeným tvůrcům všeho, co se týká RPG, poskytnout místo k prezentování svých nápadů, projektů a poskytnout jim zpětnou vazbu, pomoc či radu ve chvílích, kdy už neví, jak se svou prací pohnout. Fantazii se meze nekladou, proto zde může kdokoli představit svoji hru, svět, doplněk, ilustrace, prostě cokoli a podrobit to kritice ze strany uživatelů a návštěvníků serveru RPG Fórum.cz.

Cílem této série článků je upozornit na zajímavé projekty v Kreslicím prkně a vlastně celkově upozornit na vývoj u nás. Je dost možné, že se v Drakkaru objeví i krátké zprávy ze zahraniční tvorby, ale pro začátek se budeme soustředit na domácí scénu. Zdá se vám, že se nic netvoří? Že nevznikají domácí systémy? Světy či dobrodružství? Uvidíme, pokusím se vás vyvést z omylu.

V dnešní době Prkno skýtá velké množství projektů, které jsou rozpracované. Jejich kvalita je různá, stejně tak stupeň dokončení. Ovšem některé z nich opravdu stojí za vaši pozornost a já vám teď jeden takový představím.

Dovedete si představit hru, která nepoužívá číselné charakteristiky? A nemyslím teď FATE/FUDGE, kde jsou čísla jenom převlečená za slova. Jeden takový systém nám v Prkně představil Filtr a jmenuje se PULS. Filtr se ve své hře rozhodl pro použití tzv. fudge kostek (kF) a udělal dobře, jsou to obyčejné šestistěnky, ale místo čísel mají na stranách +, -, □. Systém s těmito kostkami perfektně pracuje a prostřednictvím banku kF hráč řeší konflikty a následně, podle výsledku, může ovlivnit děj. Filtr do své hry totiž vmísil dnes skoro povinné rozdělení vypravěčských pravomocí. Co se týče popisu postavy, tak je zajištěn tzv. Rysy, které vyjadřují cokoli o postavě a umožňují si dokonce jakoby „nastavit“ postavu tak, jak chceme, aby se v příběhu vyvíjela. Co se týče zpracování pravidel, tak Filtr už na začátku upozorňuje, že je to jádro celého systému a chybí mu ta omáčka okolo. Pro začátečníky by tato pravidla byla asi těžká, ale výjimky se najdou. Každopádně jsou i tak perfektně napsána a co víc, Filtr si sehnal svého ilustrátora, který je opravdu talentovaný a má v pravidlech dvě své ilustrace. Neváhejte a vyzkoušejte tuto hru, určitě vás nezlame.

Příště se můžete těšit na Zbrojnici, která je s oblibou používána jako úžasný příklad fungování Prkna, a ještě mnohem víc.

Diskuze k PULSU:

<http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=192&t=5802>

Odkaz na Prkno:

<http://rpgforum.cz/forum/viewforum.php?f=192>

Odkaz přímo na pravidla:

http://www.edisk.cz/stahni/66046/PULS1.0.pdf_660.48KB.html

Odkaz Filtra (jeho profil na RPGF):

<http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=125&t=5837>

STORIES OF THE EMPIRE

ECTHELION^2

Léta Páně 1869 dosáhlo Spojené království Velké Británie a Irska pod vládou Jejího Veličenstva královny Viktorie největšího rozmachu ve své historii. Poháněno parou a zlatem průmyslové revoluce vytvořila Británie největší impérium, jaké kdy dějiny poznaly, a ovládá ohromné oblasti známého světa - Irsko, Indie, Austrálie, Nový Zéland, Kanada i nespočetné kolonie Afriky a Asie se klaní Jejímu Veličenstvu. Nad britským Impériem slunce nezapadá... a toto jsou jeho příběhy...



Postupně vytváříme náš hlavní projekt, který by měl obsahovat úpravu systému Fate a rozsáhle popsany viktoriánský svět plný kouzel a tajemna. Jediná kniha tak bude ob-

sahovat jak systém, tak popis prostředí a bude vším, co bude potřeba ke hře.

Na ulicích Londýna, studených a vlhkých v nočním vzduchu, procházejí mágové, skřítci a elfové provádějí svoje kousky a mezi lidmi žijí svoje životy skřeti, trpaslíci, faunové a další stvoření, která dnes známe už jen z příběhů. Svět Impéria je světem tajemných britských ostrovů, které se utápí v magických mlhách a kde k nebi ční dolmeny a kamenné kruhy jako vzpomínka na lid, který tu kdysi žil před lidmi. Zemí projíždějí rytíři ze Země kouzel a hraniční skřeti stále obývají polorozbořené věže skotské vysočiny. Za nocí se hvozdy a údolími rozléhá vytí vlkodlačí smečky a měsíční světlo se odráží od hřív jednorožců. Duchové, kteří nenalezli pokoje, se vrací zpět mezi lidi a jejich příbytky, čarodějnice se připravují na sabat a démoni a andělé se objevují na Zemi, aby jednali jménem svých vládců.

Hotové materiály a informace o hře postupně zveřejňujeme v tématu na RPG Fóru (v sekci Kreslicí prkno).

<http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=192&t=6630>

VENDETTA (RENEŠANČNÍ DRAMA)

ECTHELION²

Děj hry se odehrává v jednom z mnoha italských městských států. Píše se 15. století a italská renesance je v plném rozkvětu. Jednotlivá města se osamostatnila a mohutné věže jednotlivých rodů se vypínají nad hradby. Šlechtické rodiny soupeří ve městě s významnými měšťany i samy mezi sebou. Nastupuje sice doba humanismu a zájmu o lid-skost, ale také doba Niccola Machiavelliho a věk nesmiřitelného zápasu o moc, krvavého a nelítostného, halasného řinčení halaparten, zvonění schiavon, stejně jako tichého zpěvu dýk vrahů a symfonie jedů a zrady. Morálka i víra v Boha jsou v boji o nadvládu nad městem zapomenuty a je-li odměnou moc a sláva, jdou baroni, kardinálové i měšťané přes mrtvolu. Město láká mocichtivé jako plameny můru a může se stát smrtící pastí. Morální zkaženost, úpadek, vendetty a boj o moc i holý život jsou tu na denním pořádku.

Na RPG Fóru jsme zveřejnili upravenou verzi hry, která byla vytvořena pro loňskou RPG Kuchyni a kde obsadila 2.-3. místo. Je zde úplně nový layout a celá pravidla byla

doplněna ilustracemi, proto kniha konečně vypadá tak, jak jsme ji chtěli mít na začátku.



Hráči v této hře na základě taktických rozhodnutí vytvářejí scény a ty se poté odehrávají tak, aby vznikl dramatický příběh, ne nepodobný klasickým tragediím, shakespearovským dramatem a ságám mocných rodů. Není zde žádný Vypravěč nebo Pán hry a hráči sami směřují příběh a prožívají jeho jednotlivé scény. Nedávno prob

ěhlo testování hry a na jeho základě v současné době přepisujeme pravidla do nové verze, která zlepší možnosti hraní a zpřehlední pravidla. Doufáme, že již velice brzy je zveřejníme na RPG Fóru.

<http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=237&t=6525>

HOT WAR VOJNA, KTORÁ NEOSTALA STUDENÁ

MICHAL "BIFI" SEDLAČKO

"War does not determine who is right - only who is left."

– Bertrand Russell

Hra **Cold City**¹, vydaná Contested Ground Studios v roku 2006. Miesto: **Berlín**, rozdelený medzi okupačné mocnosti. Rok: **1950**, krátko po začiatku studenej vojny. Svetové mocnosti zvädzajú prostredníctvom svojich agentov boj o kontrolu nad nacistickými technológiami – zbraňami, ktoré do nášho sveta vpustili veci, aké oko človeka nemalo nikdy uzrieť. V troskách rozdeleného Berlína sa skrývajú svedectvá šialenej vôle nacistických okultných vedcov použiť na konečné víťazstvo akékoľvek prostriedky. V najbližších mesiacoch bude väčšina týchto tajomstiev agentmi okupačných mocností zničená alebo odtransportovaná vlakom do Moskvy či loďou do Spojených štátov.

Hra **Hot War**, vydaná Contested Ground Studios v roku 2008. Miesto: izolovaný a rozbitý **Londýn**. Rok: **1963**, zima, rok po Kubánskej kríze a vypuknutí tretej svetovej vojny. ZSSR a USA nasadili jadrové zbrane, ale aj zbrane, ktoré boli roky v utajení vyvíjané na základe ukoristených nacistických technológií a proti ktorým sú jadrové bomby iba detské hračky. Nad Britániou sa roztrhli nebesá. Na Sheffield a Birmingham dopadli nukleárne strely a krajinu ovládlo rádiové ticho. Potom začali z dier v oblohe vyliezať bytosti horšie ako naše najdivokejšie sny. Zo sovietskych výsadkových člnov, ktoré prirazili k pobrežiu, sa vyrojili pokrútení a znetvorení vojaci, pavúcie organické konštrukty a mnohé horšie mobilné biologické zbrane (MBZ). Slovo „invázia“ sa šírilo z úst do úst, no nikto poriadne nevedel, čo sa deje. Britské jednotky začali ustupovať k Londýnu spolu s masami utečencov, medzi ktorými sa skrývali sovietski infiltrátori. Zrútila sa civilná správa, nastal masívny nedostatok potravín, liekov, paliva. Bojovalo sa o jednotlivé ulice a bloky. Teraz je o rok neskôr. Boje ustali, no nikomu nie je úplne jasné, s akým výsledkom. Obyvatelia s prázdnyimi očami a zvierajúci v rukách prídellové lístky obchádzajú obhorené a pokrútené torzá tankov a prekračujú v rozbitých uliciach ťažko zranených a nevyliciteľne chorých. Tí sú policajnými a vojenskými zložkami odvážaní do ohradených zón, kde sú „zbavovaní utrpenia“. „Ilegálni“ utečenci z ostatných častí Británie a Európy sú zatýkaní a koncentrovaní do preplnených táborov, kde zomierajú na podvýživu, choroby a otrávenú vodu. Ak kladú odpor, sú bez

¹ Pre recenziu *Cold City* pozri <http://rpgforum.cz/clanky/cold-city-playtest-recenzia>.

váhania zastrelení. Rôzne organizácie a frakcie zrútenej vlády a armádnych zložiek sa snažia obnoviť kontrolu a začať proces rekonštrukcie. Správy o zvyšku sveta sú minimálne. Sme sami. Prichádza zima, ktorá si vyžiada ďalšie masívne obete na ľudských životoch. V atmosfére beznádeje, vzájomného podozrievania a otvoreného rasizmu je zriadená organizácia so širokými pôsobnosťami, ktorej účelom je prenasledovať a ničiť monštrá, teroristov, špiónov a sabotérov – Special Situations Group. Vy patríte práve k nej.

Ak sa vám pri čítaní predchádzajúcich riadkov vybavujú katastrofické romány označované ako „cosy catastrophe“, hra Resistance: Fall of Man či film Children of Men, ste na správnej stope. Postkatastrofický žáner totiž nutne neznamená, že sa v priebehu niekoľkých týždňov po katastrofe krajinou začnú preháňať motorizovaní a v koži odetí neobarbari s kušami a ostnatými náramenníkmi. Toto je hra o obyčajných ľuďoch, ktorí sú vrhnutí do neobyčajne krutých podmienok, o ľuďoch trpiacich, podozrievajúcich, bojujúcich, no aj dúfajúcich a milujúcich.

„Spíme bezpečne v našich posteliach vďaka tvrdým mužom, ktorí v noci bdejú, pripravení zakročiť proti tým, ktorí nám chcú ublížiť.“

– George Orwell

Hot War je hra, ktorá ešte pred tvorbou postáv vyžaduje spoločnú prípravu, do ktorej sú hráči zapojení v rovnakej miere ako Pán hry (Gamemaster, GM). Prvou je voľba otvorenej alebo uzatvorenej hry. Otvorená hra je taká, v ktorej medzi hráčmi neexistujú žiadne tajné informácie, hráči si „nahrávajú“, stupňujú konflikty a využívajú znalosti, ktoré nemajú ich postavy, na vyostrenie drámy. Uzatvorená hra je naopak plná tajných informácií medzi hráčmi, tajného radenia sa za dverami a vzájomného podozrenia, kde hráči neustále tápu v neistote a nevedia, nakoľko si môžu vzájomne veriť. Medzi ďalšie dôležité voľby pri príprave patria atmosféra (napr. holé prežitie alebo temný horor), zápletky („postavy sa budú v utajení snažiť oslabiť miestneho politika, ktorý si v jednej z vonkajších štvrtí Londýna buduje vlastnú mocenskú základňu“, či „postavy sú zapojené do tajného plánu námorníctva ukoristiť od RAF funkčnú jadrovú zbraň“), protivníci („utajená skupina dôstojníkov námorníctva, ktorí chcú s pomocou jadrovej zbrane raz a navždy vyriešiť problém sovietskeho zariadenia – brány, ktorá je stále aktívna na severe Londýna“) a ďalšie zapojené postavy (hysterická matka zmiznutého dieťaťa, starostlivý postarší lekár, ktorý pomáha obyvateľom svojej štvrte). Skvelým momentom je navrhovanie scén, ktoré by hráči chceli v hre vidieť, v podobe čiernobielych fotografií.

Systém je veľmi jednoduchý, intuitívny a funkčný. Všetky postavy v hre majú tri vlastnosti: Akciu (na fyzické činnosti), Vplyv (na sociálne činnosti) a Dôvtip (na mentál-

ne činnosti). Súčet vlastností je u začínajúcich hráčskych postáv 8, a hodnota vlastnosti vyjadruje, koľkými desiatkovými kockami bude hráč pri prekonávaní nejakej prekážky hádzať.

Okrem vlastností sú postavy opísané troma ďalšími dôležitými prvkami: črtami, cieľmi (agendami) a vzťahmi. Črty sú zvláštne zručnosti, danosti, zvyklosti či vedomosti vašej postavy – „vysadkáarsky tréning“, „potrebuje okuliare“, „vyzná sa v uličkách dokov“ či „príliš dôverčivý“ sú všetko príklady vhodných črt. Ak sa pri prekonávaní danej prekážky niektorá z týchto črt môže uplatniť, pridáva hráčovi dodatočné kocky. Áno, aj negatívne črty zvyšujú postavu šancu uspieť, ale zároveň jej môžu skomplikovať život: postava s okuliarmi môže pri úteku napríklad stúpiť do prázdna a zrútiť sa do opustenej šachty, alebo, ak je dôverčivá, uverí vypočúvanému agentovi. Na črtách je tiež dôležité to, že sa menia ako výsledok konfliktov (k tým sa dostaneme neskôr).

Skryté ciele (t.j. agendy) sú základnou osou hry Hot War. Každá hráčska postava má v ktoromkoľvek momente hry dva skryté ciele: osobný a frakčný. Postava je členom Special Situations Group (SSG) a tam ju dostala nejaká mocenská frakcia – odbory, politická opozícia, tajné služby, armáda a pod. Samozrejme, že táto frakcia od postavy niečo očakáva, napr. „zistiť, kto je vodcom teroristickej Armády občianskej obrany, nájsť ho a zabiť“ či „získať kontakty medzi personálom RAF a zistiť od nich, kde sa nachádza hangár s lietadlom dlhého doletu, ktorým by sa dala poslať správa do Spojených štátov amerických“. Keďže frakčný cieľ je požiadavka kladená na postavu zvonka, inými, postava môže v tomto cieľi chcieť neuspieť (a samozrejme znášať následky). Osobný cieľ je oproti tomu niečo postavu naozaj blízke, na čom jej osobne záleží, napr. „znovu zriadiť pre deti v tejto štvrti výučbu“ alebo „využiť svoju pozíciu v SSG na odstránenie bratov McFadenovcov, ktorí vydieraním strpčujú život ľuďom na mojej ulici“.

Teraz to zaujímavé: každá agenda je vyjadrená číslom 3, 5 alebo 9. Toto číslo je mechanizmus odpočtu, označuje akoby „príbehovú dĺžku“ cieľa, teda počet konfliktov, v ktorých v hre o napĺňanie tohto cieľa pôjde. Zriadenie novej výučby môže hráč stanoviť ako jednoduchý cieľ na 3 konflikty a v hre to prakticky bude napríklad presvedčenie domovníka, aby uvoľnil jednu prízemnú miestnosť na provizórnu triedu (jeden konflikt), riskantná záchrana učebníc zo skladu v obliehanej štvrti a útek pred MBZ (druhý konflikt), a vyhľadanie učiteľa v utečeneckom tábore (tretí konflikt). Navyše ak ide o jej cieľ, dostáva postava v konflikte bonusové kocky. Po každom takom konflikte sa zaznačí, či postava uspela. Ak to bol finálny konflikt odpočtu (v našom prípade tretí), porovnajú sa všetky dosiahnuté úspechy a neúspechy. Všimnite si, že odpočet je nepárne číslo – takže vždy sa dá povedať, či postava viac konfliktov na ceste k cieľu vyhrala alebo prehrala. Povedzme, že v našom prípade 2 konflikty vyhrala

a jeden prehrala – nepodarilo sa jej utiecť pred sovietskymi MBZ a tí ju zahnali do slepej uličky, kde ju škaredo potrhali a musela tam nechať nájdené učebnice. Po treťom konflikte má hráč možnosť porozprávať vyústenie svojho cieľa. Uspel a môže porozprávať jeho dosiahnutie: opisuje, ako spočiatku málo, ale postupne čoraz viac detí pravidelne chodí do novej triedy, ako triedu vyzdobia, ako ožíva celá ulica a z ich malých úspechov sa denne tešia aj ich rodičia, ako si nový učiteľ získal dôveru nevrlého domovníka. Neúspechy však nie sú zabudnuté, pretože za každý neúspech mu ostatní hráči môžu do rozprávania zakomponovať jednu komplikáciu. V hre odznelo, že postava musela pri prenasledovaní pustiť všetky učebnice. Jeden z hráčov navrhne, že niektoré z detí o tejto príhode počulo a rozhodlo sa ostatným deťom pripraviť prekvapenie, teda stratené učebnice pohľadať a priniesť – a už sa nevrátilo. Stratilo sa? Dostali ho MBZ? Nenaruší to krehkú dôveru medzi učiteľom a rodičmi a nebude učiteľa zúfalá matka chcieť udať ako ilegálneho utečenca?

V ideálnom prípade sú ciele postavy previazané na zápletku hry (aj preto je zápleтка súčasťou spoločnej prípravy). Hra samotná je vlastne o dosahovaní osobných a frakčných cieľov postavy (ktoré zvyknú byť zastúpené aj konkrétnymi protivníkmi) na pozadí konfliktných záujmov jednotlivých frakcií a vyrovnávanie sa s komplikáciami. A aby to nepôsobilo tak sterilne, štvrtý komponent postáv a systému sú vzťahy.

Každá postava má niekoľko dôležitých vzťahov, označujúcich lásku, priateľstvo, podozrenie, nenávisť, loajálnosť či kolegiálnosť ku konkrétnym osobám (hráčskym a nehráčskym postavám). Vzťahy môžu byť kladné alebo záporné a sú označené hodnotou od 1 (povrchná známosť) po 4 (životná láska či úhlavný nenávidený nepriateľ). Pokiaľ sa v danom konflikte uplatňuje váš vzťah k danej osobe (najčastejšie v spoločnej scéne), opäť môžete získať kocky navyše. Veľmi dôležité pritom je aj to, ako vás vníma tá druhá osoba – napríklad „myslí si, že to ja som ukradol poslednú fľašku s antibiotikami“ alebo „som pre môjho šéfa v tajnej službe spoľahlivý zamestnanec“.

Tí, ktorí poznajú predchádzajúcu hru *Cold City*, si už iste všimli niekoľkých zmien. Pre mňa tá najdôležitejšia spočíva v tom, že kým v *Cold City* sú prostredníctvom dôvery previazané všetky vzťahy v skupine hráčskych postáv – a o tieto takpovediac vnútorné vzťahy ide, pretože po vzore *Mountain Witch* sa medzi postavami postupne prehĺbuje rozdielnosť ich záujmov, ktorá zásadne ovplyvňuje vzájomnú dôveru postáv, a tá zase zásadne ovplyvňuje úspech postáv v spoločných scénach – tak *Hot War* je hra sociálnejšia, záleží na vzťahoch medzi postavami a ich prostredím. Hra už nie je uzatvorená do mikrosвета skupiny postáv, ale otvorená smerom von.

Posledná vec, ktorej sa budem v opise systému venovať, je vyhodnocovanie. Základom je hod hráča proti GM-ovi alebo inému hráčovi nejakým počtom kociek a snaha mať čo najviac väčších čísel ako súper. Z toho, čo som spomenul doteraz, ste si mohli spraviť dojem, že v hre je veľmi jednoduché si urobiť obrovský bank kociek: vez-

mem vlastnosť, pár kociek za cieľ, dve-tri črty, vzťah, prípadne ešte efektívny nástroj (zbraň, služobný odznak, kompromitujúci list), alebo si vytvorím vhodné podmienky (som v kryte, väzňa vypočúvame viacerí) a naraz mám 10 alebo 12 kociek, teda vyhrám akýkoľvek konflikt. Nie je to také jednoduché, aj keby opozícia mala len 3 či 5 kociek. Ako hráč riskujem totiž každú vec, ktorú vnášam do konfliktu (t.j. tým, že za ňu dostávam kocky). Ak do konfliktu vnesiem svoj cieľ, v prípade neúspechu si zaškrtnem prehru a vzdáujem sa jeho naplneniu. Ak do konfliktu vnesiem črty, v prípade neúspechu o ne môžem prísť, resp. sa zmenia na negatívne. Ak do konfliktu vnesiem nejaký vzťah, riskujem, že sa v prípade prehry zhorší. Dokonca aj vlastnosť, teda základ banku kociek, sa mi môže vplyvom prehry znížiť – Akcia ako následok fyzického zranenia, choroby či únavy, Vplyv napríklad ako strata sebavedomia a Dôvtip ako nezvládateľná emócia, strata zmyslov, omráčenie a podobne. Šťastena je vrtkavá a ľahko sa stane, že protivník na troch kockách hodí 10, 9 a 2, pričom ja ani na jednej z desiatich nehodím viac ako 8! V tomto prípade by môj protivník mal 2 úspechy (pretože dve jeho kocky boli vyššie ako moja najvyššia kocka, ukazujúca osmičku), ktoré môže použiť ako následky konfliktu: môže sebe posilniť vzťah, dočasne zvýšiť schopnosť či zmeniť svoju negatívnu črtu na pozitívnu, ale rovnako môže aj mne spôsobiť spomenuté negatívne následky.² Čo sa postavám zmení a ako, by malo logicky vyplývať z odohranej situácie – ťažisko nie je na kockách a mechanike, ale podobne ako v RPG Sorcerer na hernej situácii.

Následky v konfliktoch sú jediným spôsobom, ako sa postava mechanicky vyvíja a príde mi elegantné, že na všetky pozitívne a negatívne efekty v hre (pád, choroba, únava, zranenie, získanie nového kontaktu, zlepšenie sa atď.) je vlastne jednotná mechanika. To, že sa postavy dynamicky menia v odozve na prekonané konflikty, je v hre veľmi uspokojujivé. Veľmi pekne je zvládnutý aj skupinový konflikt a tvorba cudzích postáv. Mne ako GM-ovi spravilo v hre extrémnu radosť, že skupina cudzích postáv alebo príšer sa dá mechanicky poňať ako jeden protivník a nikde to nedrhne.

Záver:

Hot War je pekná, približne 200-stranová knižka v mäkkej väzbe s pekným layoutom a množstvom CG ilustrácií, dobových plagátov a iných dokumentov. Okrem pravidiel a atmosférických ilustrácií obsahuje napríklad aj krátke a inšpiratívne informácie o bunkroch a iných miestach, vybudovaných pod ideologickým vplyvom studenej vojny, ktoré Malcolm Craig (jej autor) sám rád navštevuje a fotografuje. Vynikajúco sú v nej

² Problém s príliš veľkým počtom následkov a príliš prudkými zmenami postáv (ktorým trpeli skoršie verzie hry Cold City) je v Hot War odstránený.

RECENZE

opísané úlohy hráčov a GM-a pri príprave hry, tvorbe postáv, v jednotlivých sedeniach a vo vyriešení konfliktu. Pre začiatočníka budú tiež veľmi dôležité početné a bohaté príklady, ktoré sprevádzajú jednotlivé kroky pri príprave hry a samotnom hraní. Systém, intuitívny a jednoduchý, poskytuje skutočne prepracované, bohaté a uspokojujúce scény. Postavy sú veľmi plastické a dynamicky sa menia. Prostredie je správne klaustrofobické, dýchajúce znepokojivou atmosférou. Akčné, špionážne či sociálne zápletky majú aj vďaka vzťahom vždy veľmi príjemný ľudský rozmer. Skrátka, v prípade, že vám vyhovujú trochu temnejšie a katastrofickejšie námety z alternatívnej Studenej vojny, Hot War je hra, ktorá plní všetko, čo plniť má. Pre dlhodobú hru je pre mňa Hot War jedna z prvých volieb.

HOT WAR: ZÁPIS ZE HRY

ECTHELION

Úvod

Tento zápis ze hry navazuje na Bifiho recenzi Hot War, která je v tomto čísle Drakkaru.

Hra se odehrála koncem letních prázdnin v Brně a shodou okolností byl Vypravěčem právě Bifi. Hráli pak Conlai, Bubák, oba Ecthelioni a Erric. Před hrou jsme měli o Hot War jen mlhavé povědomí, proto se ztratilo dost času vysvětlováním pravidel a diskuzí o nich, ale podařilo se nám hru připravit a odehrát několik velice dobrých a emotivních scén. Za nás hodnotíme tento test velice pozitivně a ještě bychom zpětně Bifimu rádi poděkovali za úžasné vedení hry.

Úkolem článku je doplnit Bifiho recenzi a pohled na tuto hru v praxi. Cílem tohoto textu není přesný zápis hry, ale snažili jsme se o rámcové představení mechanik, kterými se hra při svém vytváření řídí, a ukázat také možný pohled na hru. Může také sloužit jako inspirace pro vaše vlastní příběhy, ať již se budou odehrávat v jakémkoli prostředí. Hot War má velice zajímavé mechaniky, které se dají použít i při hraní jiných her.

Příprava

Společně se vyplňuje formulář, kde jsou základní informace a otázky, které dále určí děj. Nejprve jsme se dohodli na nějakém **základním tónu** hry (vázná, akční nebo podobně) a **základních poznámkách** o hře (co by kdo v ní rád viděl a jak by měla vypadat):

Hra by se měla odehrávat v časové tísní, kdy agent, který se vrátil z kontinentu, zanechal zprávu v mrtvé schránce. Bohužel ve čtvrti, kde vypukla nebezpečná nákaza a na kterou vlada uvrhla karanténu. Je obklíčena ze všech stran a nikdo nesmí dovnitř ani ven – jediný přístup je most přes řeku. Ve čtvrti se mezitím vláda chopila anarchistická CDA (Civil Defence Army), která bojuje proti vládě. Časová tíseň spočívá v tom, že za určitý čas bude čtvrt srovnána se zemí, aby se předešlo šíření nákazy.

Základní úkol by nás (postavy) měl dostat do problémů. Shodli jsme se, že akci bychom ve hře chtěli a hra by neměla stavět jen na vnitřních vztazích, ale potřebuje i vnější děj. Ve hře by mělo být odhalování tajemství a měli bychom mít i vliv na nějaký širší obraz světa (ale jen jako pěšáci

ve velké hře). *Nadpřirozeno by se do hry mělo dostávat postupně a chtěli jsme ve hře morální dilemata propojená s příběhy postav.*

Pak se rozhodne o **antagonistech** příběhu.

CDA ví o tom, že agent zanechal zprávu a chce ji využít pro sebe. Agentu pronásleduje ještě někdo, proto zprávu schoval v mrtvé schránce.

Další otázkou je, **kdo další je do příběhu zapojen**. Ne všechny nehračské postavy se pak využijí, mají být hlavně vodítkem pro tvorbu postav a jejich vztahů. V našem případě:

- Velící důstojník, který rozhoduje o tom, kolik mají postavy času (před zničením čtvrti)
- Thomas Atkins – poručík velící hlídce na mostě
- agent sám
- doktor William Able, který ošetřuje lidi ve čtvrti i vojáky CDA
- jeho zdravotní zdravotní sestra – Mary Atkinsonová
- presbyterián/duchovní
- Jane York, plukovnice, která velí místní frakci CDA
- Francis Black – odborář a stavebník
- sestra Allison Burnside
- detektiv superintendant J. Warley
- James Farrell, voják CDA, velitel oddílu
- vojenský přidělenec
- vysoká úřednice, které jde o přežití lidí ze čtvrti především
- Elisabeth Knightley

Následuje část, kde se určí, **jaké scény bychom ve hře chtěli vidět** – a to tak, že hráči popíší černobílé fotografie, které byly ze scény jakoby pořízeny. Tato část byla velice atmosférická.

- checkpoint na mostě, poručík, který velí patrole právě střílí a klečící civilista před ním se hroutí
- tmavá místnost, na stole je otevřená schránka s papíry, dva muži stojí naproti sobě přes stůl a míří na sebe zbraněmi
- zasněžená cesta v lese, na sněhu leží mrtvá žena a před ní pouzdro
- starý kostel přeměněný na lazaret, uličkou jde skupinka ozbrojenců CDA s černými páskami na rukách a někoho vytahují z postele a vlečou ho s sebou
- fotografie z výšky – pohled na čtvrť ze vzduchu – nad ní jsou bombardéry shazující napalm
- zdravotní sestřička, bruneta, se s hrůzou dívá na vlastní ruce

- Atkins klečí na mostě, vedle něj je převrácený džíp, rozházené papíry a on zvedá pistoli k vlastní hlavě
- skupina civilistů s kufry na polní cestě
- lidská tvář pod ledem

Tvorba postav

V této fázi jsme vytvářeli postavy, které vytvořily tým SSG, který poté měl vyrazit pro dokumenty. Tým není jednotný – každá postava je do něj delegována za nějakou politickou frakci (armáda, odbory, atp.), která má vlastní agendu a zájem na misi. Stejně tak vlastní cíl (osobní) pro misi mají i jednotliví agenti.

Danny Able (Conlai)

Civilní pozorovatel za BERB, úředník, kterého ostatní podceňují. Conlaiovým konceptem postavy byl „arogantní zmetek“ (ve skutečnosti Conlai použil trochu ostřejší slovo, než „zmetek“), kterého pak ve hře úplně excelentně hrál.

Cíl frakce: Zjistí původ nákazy, a pokud ukazuje na vládu nebo BERB, pak doporučit eliminaci celé oblasti. Osobní cíl: Přesvědčit otce, aby odešel z postižené čtvrti (přičemž mu nešlo o otce, ale o sebe).

Patrick Maloney (Bubák)

Ir, před válkou taxikář, dnes slouží jako průvodce týmů SSG (vyzná se ve městě) a v týmu byl za odbory. Bubák chtěl postavu, která nebude moc akční a do skupiny moce nezapadne. Tvořil ji s tím, že se dřív nebo později musí dostat do konfliktu s ostatními (snažil se dosáhnout opaku toho co zbytek postav), bohužel se nehrálo tak dlouho, aby se to projevil.

Cíl frakce: Dostat ze čtvrti odborářského předáka. Osobní cíl: Zachránit lidi ve čtvrti.

John „Cheltenhamský řezník“ Doe (Ecthelion)

Postava byla vojákem, na kterém byly prováděny vědecké experimenty ve snaze vytvořit vraždící stroj. Díky tomu je téměř nadlidsky rychlý a zuřivý, ale také je závislý na morfiu a je duševně nestabilní, paranoidní a mívá noční můry. Úmyslně byl hrán jako totální magor.

Cíl frakce: Zabit plukovníci CDA. Osobní cíl: Z nemocnice ukrást morfium.

William Burnside (Ecthelion)

Dřív detektiv konstábl, velitel oddílu. Žil ochranou lidí, než přišla válka. Je přirozenou autoritou. Neunesl ale ztrátu starého světa a začal pít – je z něj alkoholik a za-

čínají se mu už třást ruce. Snaží se to zakrýt a vystupovat autoritativně.

Cíl frakce: Agentu zatknout a živého dostat zpět. Osobní cíl: Zničit dokumenty (nepřinesly by nic dobrého pro nikoho).

Peter Archer (Erric)

Vojenský medik a přidělenec. Syn Bajovy postavy (kterou hrál v Cold city) a dobrý voják. Další podrobnosti o postavě se za ten čas bohužel ztratily.

Každá z postav pak před začátkem hry odehraje jednu scénu (jakýsi flashback), která ji dále určí (postava na základě úspěchu nebo neúspěchu získá negativní nebo pozitivní trait) a která dále obohatí hru. Flashback by se měl odehrávat za války a měl by přinést alespoň jeden fakt o válce (který si samozřejmě vymyslíme – a tím jej do hry vložíme).

Scéna Johna Doea se odehrávala za války v civilním špitále, kde sovětští výsadkáři chtěli nechat ošetřit svého zraněného plukovníka. John v čele oddílu vtrhl dovnitř a za namířených zbraní se dohadovali o tom, kdo složí zbraně. Ani jedna strana samozřejmě neuměla jazyk těch druhých a scéna se vyostřila. Proběhl konflikt, který John prohrál, ujely mu nervy a přestože Sověti v poslední chvíli zvedli ruce (a chtěli se vzdát), všechny je postřílel (včetně zraněného plukovníka). Získal tak trait „Cheltenhamský řezník“ a rozešla se s ním jeho dívka, která se o tom doslechla. Odtud jeho pověst zabijáckého monstra.

V ostatních scénách se Danny Able snažil přesvědčit svého otce, aby odešel; Patrick Maloney se snažil dovést do nemocnice ve svém taxíku zraněné z pouličních bojů, v čemž mu bránil poručík Atkins; William Burnside se pokusil s několika policisty evakuovat z ministerstva úředníky před útokem Spetsnaz (a neuspěl); a Archer se jako medik pokusil zachránit svého bratra, kterého postřelil odstřelovač.

Teď nastala chvíle přestávka, během které si Bifi dal dohromady některé věci a připravil si trochu děj (zatímco my ostatní jsme tlachali o všem možném) a pak už přišla na řadu...

Hra samotná

Projeli jsme po mostě do zakázané zóny v neoznačeném pick-upu (kontrolu nad čtvrtí měla CDA, která zrovna vládní agenty nemá v lásce). Poručík na mostě se chvíli zlobil a dělal problémy, ale nakonec jsme projeli. Brzy jsme narazili na ulici, kterou téměř zatarasily trosky. V jediné dráze ležela dvě lidská těla. Zastavili jsme a prozkoumali těla. Zjistili jsme, že ti lidé stále žijí, ale byli nakaženi tou chorobou a nereagovali. Danny Able trval na tom, že těla musíme vzít s sebou, ale Burnside odpověděl, že jestli je chce nakládat, ať si je naloží sám. Able se o to pokusil, ale nemocní oži-

li a pokusili se ho pokousat (a tím rozšířit nákazu).

Hot War využívá konfliktového řešení mechanik a na vypjatou scénu tak pohlíží jako na celek – hází se pro jeho vyřešení jen jednou, ale do tohoto hodu se zapojí bonusy a postihy za jednotlivé okolnosti konfliktu, cíle postav a frakcí, stejně jako vztahy postav. Výsledkem konfliktu je jediný hod, který jej vyřeší a výsledek je pak závazný jak pro hráče, tak pro Vypravěče.

S Burnsidovou pomocí se podařilo nakonec útok odrazit a oba doběhli k vozu, kam nastoupili.

V té chvíli se na ulici objevili ozbrojenci CDA. John Doe zahájil bez řeči palbu ze svých pistolí a taxikář šlápl na plyn. Burnside rozkázal, aby přešel ty nemocné lidi v cestě, ale on se jim pokusil vyhnout a auto převrátil na bok. Doe si zlomil nohu, taxikář utrpěl otřes mozku a všichni jsme byli pořezaní a pohmoždění.

Po konfliktu si strana, která ho vyhrála, sama určí, jak své vítězství promění. Většinou se to podepíše tak, že pozmění rysy nebo vlastnosti postavy, která prohrála. Pozitivní rysy se tak velmi rychle mohou změnit v rysy negativní – to se ve výše zmíněném případě stalo Doeovi a Maloneymu. Doeův pozitivní rys „rychlý“ se změnil v negativní – výše zmíněná zlomená noha, Maloney získal dočasný rys „problémy s prostorovou orientací“.

Společnými silami se nám podařilo palbou donutit ozbrojence CDA, aby se kryli, a pak jsme se stáhli skrz nějaký dům pryč.

V opuštěném domě jsme si chvíli odpočinuli (Maloney nebyl s otřesem mozku schopen bez odpočinku pokračovat) a rozhodovali se, co dál. Burnsidova autorita se celkově zhroutila a pohádal se s Archerem o to, co dál dělat. Naše vozidlo bylo rozbité a času málo. Nakonec jsme se dohodli, že budeme pokračovat v misi – a zkrátíme si cestu uzavřeným metrem.

Do metra byl přístup zakázán a dveře byly na zámek, ale dostali jsme se tam a vyrazili tichým tunelem směrem k cíli. Na jedné zastávce jsme si zase odpočinuli a zaslechli hlasy odněkud shora. Burnside trval na tom, že musíme pokračovat a jít za cílem mise, děj se co děj, ale Able a Doe vyrazili nahoru. Zjistili, že jeden z tunelů používají uprchlíci jako úkryt a provizorní špitál. Mezi nemocnými se pohybovala zdravotní sestra Mary Atkinsonová (bývalá Doeova dívka). Doe se pokusil zmocnit morfia a Able jako správný arogantní zemetek chtěl zjistit svérázným způsobem více o nákaze. Zdravotní sestra se jim postavila na odpor (protože léků měli kritický nedostatek) a zvýšené hlasy donutily zbytek týmu, aby se připojil k hádce. Archer se postavil na stranu zdravotní sestry proti Doeovi a Maloney úmyslně vyzradil, že celá oblast bude srovnána se zemí, v čemž ho Doe podpořil (z vlastních důvodů). Burnside potichu pronesl: „Já vás postří-

lím," ale podařilo se mu alespoň na čas zachránit situaci tím, že naznačil, že oba pánové nejsou při smyslech kvůli svým zraněním.

Výše popsaný konflikt byl velmi emotivní. Nejzajímavější na tom je, že hra v podstatě nutí hráče v zájmu plnění svých osobních agend do silných konfliktních situací. Toto je ještě podtrženo snahou zapojovat do konfliktů ostatní postavy (díky mechanice vztahů přidávají postavy zapojené do konfliktu kostky do poolu – ať jde o pozitivní, nebo o negativní vztah).

Zdravotní sestra nám navrhla, abychom si šli do nemocnice promluvit s doktorem, a tak jsme vyrazili.

Tím hra z časových důvodů bohužel skončila. Měli jsme našlápnuto na nádherný konflikt hrozící rozbitím skupiny (Burnside už měl ruku na pistoli, a pokud by ostatní pokračovali v tom, co viděl jako přímé ohrožení mise, neváhal by zrádce zastřelit – a v budoucnu by tento konflikt určitě ještě gradoval). Navíc nás čekalo děsivé ticho trasy metra před námi ... měli jsme divný pocit, jakoby nás odtamtud někdo ... nebo něco pozorovalo...

AKÉ ŠPINAVÉ TAJOMSTVÁ SKRÝVA VAŠE RODNÉ MESTO?

PETER "PEEKAY" KOPÁČ

(časť prvá)

Dirty Secrets (Seth Ben-Ezra, 2007) je investigatívnou rolovou hrou pre 3-5 ľudí. Cieľom hry je dosiahnuť príbeh ladený v štýle noirových detektívok ako Chinatown či Maltézsky sokol. V priebehu hry budete vyšetrovať zločiny, odhaľovať šokujúce vzťahy aktérov príbehu či ich pozadie a na záver odhalíte páchatel'a – pričom hra sa stará o to, aby toto odhalenie bolo prekvapením pre všetkých zúčastnených. *"No a čo, veď to môžem hrať v takmer hocičom inom"*, povieťe si. Od detektívnych príbehov v iných rolových hrách sa však Dirty Secrets zásadne líšia.



Hra má iba jednu "hráčsku postavu" v tradičnom slova zmysle. Touto postavou je **vyšetrovateľ** - celý príbeh hry sledujeme jeho očami, počúvame pritom jeho vnútorné myšlienky. Do hry sa nikdy nezavádza informácia, ktorou vyšetrovateľ nedisponuje – vidíme a vieme len to, čo vidí a vie aj on. Za vyšetrovateľa hrá celú hru jeden človek, ostatní hráči spoločne zastupujú rolu, ktorú v tradičných rolových hrách napĺňa Pán hry. Kladú vyšetrovateľovi do cesty prekážky a stváňujú všetky ostatné postavy, ktoré sa v hre vyskytnú. Nikto z hráčov však nemá dopredu pripravené "správne riešenie" prípadu, ktoré by musel vyšetrovateľ odhaliť. Riešenie je spoločným úsilím systému a hráčov - rozličné prepojenia medzi jednotlivými postavami, ako aj identitu páchatel'a vytvára hra samotná, čím je zabezpečená dynamika deja – nik nedokáže povedať vo pred, kto spáchal zločin.

Že si to neviete celkom dobre predstaviť? Presne na to je tu krátky zápis z hry, ktorý by Vám mohol pomôcť.

Stretli sme sa so skupinou kamarátov a po krátkej diskusii sme sa rozhodli zahrať si Dirty Secrets. Jeden z nás bude dnes hrať vyšetrovateľa, ostatní sa budú striedať v rolách autority a poradcov.

Ako autor hry neraz prízvukuje, je veľmi dôležité, aby sa hra odohrávala v prostredí, ktoré je hráčom dôverne známe. Pridáva jej to na realistickosti a umožňuje hráčom lep-

šie pracovať s atmosférou. Tu je dôležité uvedomenie, že aj keď sa väčšina žánrových materiálov odohráva v tridsiatych - štyridsiatych rokoch minulého storočia, boli v tom období aj napísané. Autori teda neopisovali nejaký fiktívny svet minulosti - venovali sa tomu, čo pre nich bolo tu a teraz. Preto sa máme aj my, pri hre emulujúcej tento žánr, venovať nášmu "tu a teraz".

Name:			
Circle One	Investigator	Suspect	Victim
Character			
Notes			
Sex:			
Age:			
Race:			
Social Class:			
Legal Status:			

Najprv je treba zvoliť, kto bude hrať vyšetrovateľa a akú dĺžku príbehu chceme hrať. Na výber sú tri možnosti - poviedka, novela a román. Toto rozhodnutie je dôležité, pretože určuje okrem iného aj počet postáv, ktoré sa budú v hre vyskytovať a počet **zločinov**, ktoré bude treba vyšetriť. Pozor - v priebehu hry sa môže (a väčšinou to tak aj je) vyskytnúť omnoho viac zločinov! Zadefinovanie niečoho ako zločinu v tomto kontexte jednoducho znamená, že o tento konkrétny zločin sa bude starať aj systém, nie len hráči, a že na tento zločin sa bude sústreďovať vyšetrovateľova pozornosť.

Hrať sa bude v našom domovskom meste, Bratislave súčasnosti. Hráč, ktorého sme zvolili na dnes za vyšetrovateľa, navrhne, že by chcel hrať agresívnejšieho bývalého policajta v príbehu poviedkového rozsahu - teda na jedno sedenie. Naša hra teda bude mať dva zločiny a dokopy šesť postáv. Začíname s prípravou.

Pravidlá hry rozlišujú medzi postavami a aktérmi. **Postavou** je ľubovoľná osoba, ktorá sa čo i len zbežne mihne v príbehu. Naproti tomu **aktérmi** sú iba tie postavy, ktoré budú zohrávať dôležité úlohy - iba aktér môže byť obeťou zločinu, podozrivým či páchatelom. Preto aj do políček na pláne vyšetrovania môžeme zapisovať iba aktérov. Počet aktérov je daný dĺžkou príbehu, ktorý sa hrá.

Hráme poviedku, teda náš príbeh bude obsahovať šesť aktérov. Keby sme hrali napríklad román, mali by sme ich k dispozícii až štrnásť.

Každý aktér v Dirty Secrets je popísaný piatimi **charakteristikami**: Pohlavie, Vek, Spoločenská trieda, Rasová príslušnosť a Právne postavenie. Tieto sa značia na kartičku danej postavy, ktorá bude ešte obsahovať aj jej meno a prípadne informáciu, či je vyšetrovateľom, obeťou alebo podozrivým. Žiadny z hráčov však nevytvára postavu sám - charakteristiky sa udávajú spoločne.

Rozdáme **kartičky postáv** a začneme ich vyplňať. Tri z týchto postáv budú označené navyše ako **vyšetrovateľ**, **obeť** a **podozrivý**. Každý človek pri stole vyplní jednu charakteristiku a následne pošle kartičku susedovi. Takto kartičky postupne kolujú, až kým nemajú všetky úvodné postavy vyplnené všetky charakteristiky. Teraz každý hráč pomenuje postavu, ktorú má pred sebou. Podľa odporúčania autora hry máme na stole najlepšiu príručku pre herné prostredie - telefónny zoznam. Keď sú všetci hotoví, nasleduje predstavenie a úpravy postáv.

Postavy vznikajú kolaboratívne. Môže sa Vám teda stať, že niektoré budú pôsobiť trochu zvláštne (napríklad taká 83-ročná policajtká vo výslužbe). Pretože postavy do značnej miery určujú atmosféru príbehu, smieme ich po dokončení ešte upraviť: každý hráč môže po predstavení postáv navrhnúť zmenu jednej charakteristiky na jednej postave. Ak aspoň dvaja z ostatných hráčov nezareagujú, že pôvodná charakteristika im vyhovuje viac, zmena prebehne.

Prvá postava je vyšetrovateľ: Adrián Čierny. Je to 38-ročný Slovák zo strednej vrstvy, súkromný detektív. Obeťou je Martina Mikulecká, 38-ročná Slovenka zo strednej triedy, policajtká. Podozrivým je 33-ročný Branislav Kachnic, ktorý je chudobným občanom. Štvrtou postavou je Beáta Nemčovská, 24-ročná Slovenka, bohatá súkromná občianka. Pretože hráme poviedku, máme dokopy šiestich aktérov. Štyroch z nich už poznáme - sú to Adrián, Martina, Braňo a Beáta. Stále teda ešte máme dvoch neurčených aktérov. Dve prázdne kartičky postáv si zatiaľ odložíme bokom.

Po predstavení postáv nastáva diskusia. Padne návrh, že obeť by nemala byť policajtká, ale nájdu sa dvaja ľudia, ktorým to príde zaujímavé a navrhujú, že môže ísť o Adriánovu bývalú kolegyňu. Martina teda ostáva policajtkou. Ďalší návrh je zmena Braňa na strednú triedu, ale ani tento návrh neprejde - páči sa nám, že hlavným podozrivým je chudobný občan, dosť možno obetný baránok pre políciu. Pomaly sa nám začína vynárať téma korupcie v polícii...

Ďalším krokom je určenie prvotného zločinu. Toto bude udalosť, ktorá vyšetrovateľa do celého prípadu zatiahla. Všetky zločiny v Dirty Secrets sú troch druhov: vražda, krádež a vydieranie (ostatné typy zločinov sa dajú zahrnúť do niektorej z kategórií

alebo ich kombinácií). Obeť a hlavný podozrivý prvého zločinu sú už daní, zvyšok (o aký typ zločinu sa jedná a aký druh prepojenia do prípadu zatiahol vyšetrovateľa) sa určí hodom kockou. Zároveň je povedané, že každý príbeh Dirty Secrets musí obsahovať aspoň jednu vraždu. Ak teda nie je vraždou prvý zločin, ktorým sa príbeh začína, bude ňou určite niektorý z ostatných zločinov, ktoré budú spáchané či odhalené v priebehu hry.



Hodíme si kockou a vychádza nám, že úvodným zločinom je krádež. Niekoľko teda Martinu okradol a Braňo je hlavným podozrivým. Označujeme teda druhý zločin ako vraždu, pretože v každej poriadnej detektívke musí byť mŕtvola! Zatiaľ však kartičku s druhým zločinom odložíme bokom – žiadna vražda sa ešte neodhalila. Ďalej si hodíme, kto vtiahol vyšetrovateľa do prípadu – padá nám, že ho zaujímal obeť. Výborne, to sa nám hodí k už predtým načatému nápadu, že by Adrián a Martina mohli byť bývalými kolegami. Ešte raz skontrolujeme, či sme na nič nezabudli a hra môže začať!

Hra začína v štýle noirových filmov vyšetrovateľovým “voiceoverom” - teda vnútorným monológom, ktorým obecnstvu vysvetľuje, ako to všetko začalo. Hráč vyšetrovateľa sa zhlboka nadýchne a zmocní sa tejto úlohy:

Na Bratislavu doľahla opäť krutá zima, ako keby reflektovala stále viac chladnúce vzťahy tejto spoločnosti - spoločnosti, v ktorej som sa dennodenne nachádzal a musel som odhaľovať jej špinavé zákutia. A predsa, hoci som si myslel, že som sa od svojej minulosti, keď som mal za kolegov skorumpovaných vyšetrovateľov, oslobodil, napriek tomu, že som veril, že som od tejto minulosti dávno utiekol... Ako to už býva v rôznych prísloviach, minulosť ma dobehla, a s ňou ma dobehla aj spomienka na istú osobu, o ktorej som si myslel, že ju už radšej nechcem vidieť.”

“Hoci ma k nej čosi stále ťahalo, moje nedoriešené pocity smerom k nej som zbabelo zahodil za hlavu. Ale teraz, keď za mnou prišla Martina Mikulecká, moja spolužiačka z policajnej akadémie a kolegyňa, priniesla mi nielen prípad na vyšetrenie. Ona sama pre mňa predstavovala prípad, ktorý potrebujem vyriešiť. A na to som potreboval opäť preniknúť do hĺbky špiny

jej skorumpovaných kolegov. Do sveta, ktorý som pred piatimi rokmi opustil, keď som sa vydal kariérou detektíva na voľnej nohe. Keď som zbabelo utiekol a nechal ju ako poslednú baštu morálky na prehnutom oddelení."

"Po roky viedla tajný spis, v ktorom dokladovala všetko na svojich skorumpovaných kolegov. Zdá sa však, že nakoniec všetko hralo proti nej - spis zmizol a ja som sa stal jediným človekom, na ktorého sa mohla obrátiť. Keby tak vedela skutočnú pravdu o tom, prečo som odišiel, možno by sa jej názor zmenil... a tak som sa blížil na stretnutie, ktorého som sa obával. Čo ak oživí nielen moje spomienky na policajné oddelenie, ale aj pocity, ktoré som celé tie roky potláčal?"

Po atmosférickom úvode nastupuje prvá scéna. Hra je štrukturovaná do **kapitol**. Každá kapitola obsahuje väčšinou jednu, v extrémnom prípade až tri scény a následné vyhodnotenie priebehu vyšetrovania. Druhov scén existuje viacero, najpodstatnejšie je tzv. **vyšetrovacia scéna**. Tvorí jadro hry - tu si vyšetrovateľ overuje svoje pracovné teórie a získava nové stopy.

Úlohou vyšetrovateľa je posúvať vyšetrovanie dopredu - hľadať súvislosti, klást' otázky a nachádzať na ne odpovede. Ostatní spoluhráči mu pritom kladú prekážky a starajú sa o to, aby vyšetrovanie obsahovalo zaujímavé prvky. Jeden z nich je vždy určený ako **autorita** pre danú kapitolu - má hlavné slovo pri rozhodovaní. Ostatní sú **poradcovia** - navrhujú elementy na zavedenie do príbehu, autorita im prideliuje postavy na stvárnenie, ale spoločne môžu aj zvrátiť rozhodnutie autority v prípade nezгоды.

Kapitola vždy začína tým, že hráč vyšetrovateľa navrhuje, aká scéna by mala nasledovať. Určuje pritom miesto, kde by sa mala odohrávať a o čo mu v tejto scéne pôjde. Autorita následne rozhoduje, či sa odohrá táto scéna, alebo mu určí inú. Ak mu scénu schváli, dostane malú odmenu... k tomu sa ale dostaneme neskôr.

Vyšetrovateľ navrhuje vyšetrovaciu scénu - má sa odohrávať v Martininom byte a jej náplňou má byť ozrejmenie si prípadu. Autorita nenamieta, môžeme teda pokračovať.

"Stretol som sa s Martinou v jej byte, zatiaľčo jej manžel, obchodník, bol na služobnej ceste. Ona neváhala a namiesto srdečného privítania, po akom som skryte túžil, ma okamžite vtiahla do kúpeľne, kde pustila sprchu. Na jej tvári sa jasne črtal strach z odpočúvania. Narýchlo mi ozrejmila, že vo svojej záležitosti nemôže veriť nikomu - ani len vlastnému manželovi, s ktorým prednedávnom prežila ťažké obdobie. Po chvíli habkania z nej vypadlo, že

tajný spis, ktorý sme my traja aj s Jozefom spoločne vypracovávali, zmizol z tajnej priehradky v jej zamknutej kancelári. Jediný, koho upodozrievala, bol upratovač Braňo - podľa jej vlastných slov nik iný nemal kľúče a v noc krádeže bol tiež v budove neskoro do noci. Je však na počudovanie, že spis zmizol práve teraz, keď už bol takmer ukončený. Obsahoval dôkazy od najmenej rybičky až po samotné policajné prezídium."

"Znela veľmi zúfalo - navyše, nemala sa na koho iného obrátiť a moje city mi nedovolili sa k jej prosbe otočiť chrbtom. Neostalo mi teda nič iné ako prebrať prípad. Rozhodol som sa začať vyšetrovanie hlavným podozrivým, upratovačom Branislavom Kachnicom. Ako mi Martina prezradila, býval na Grösslingovej 59. Už to samotné je podozrivé - ako si môže jednoduchý upratovač dovoliť byť v historickom centre? Prípad sa začínal zamotávať - zvláštny upratovač v Kristových rokoch, ktorý býva v drahejšťrti Bratislavy."

Vyšetrovacía scéna je jednou z dvoch, ktoré končia kapitolu. Predtým, ako začneme ďalšiu kapitolu novým návrhom na scénu, však musíme vykonať niekoľko úkonov. Teraz je vhodný moment na pár slov o pláne vyšetrovania.

Plán vyšetrovania je štvorcová sieť, ktorej presné rozmery sú určené nami vybranou dĺžkou príbehu. Na začiatku hry je v jednom náhodne vybranom políčku zapísané meno hlavného podozrivého. Na tomto políčku taktiež stojí figúrka, tzv. **svedok**. Vždy, keď sa skončí kapitola, svedok sa pohne na najbližšie voľné políčko podľa toho, čo sa v kapitole dialo (časť sa hýbe iba na vedľajšie políčko). Do **políčka**, na ktorom svedok po tomto pohybe pristane, následne hráči vpíšu meno toho aktéra, na ktorého informácie získané vyšetrovateľom v tejto kapitole vrhli najväčšie podozrenie. Takto sa bude postupne, s odohrávaním ďalších a ďalších kapitol, plán vyšetrovania zaplňať menami. Keď sa naplní, dozvieme sa s jeho pomocou, kto bol skutočným **páchateľom** zločinov.

Short Story Crime Grid			
	1-2	3-4	5-6
1-2			
3-4			
5-6			

Vyšetrovanie v tejto kapitole vrhlo najväčší tieň podozrenia na Braňa Kachnica. Koniec-koncov on jediný mal príležitosť a zdá sa, že si žije nad pomery. Ešte nemáme motív, ale to náš vyšetrovateľ určite onedlho napraví. Posunieme teda svedka o jedno políčko a na

jeho nové miesto zapíšeme Braňovo meno.

Druhým úkonom, ktorý vykonávame na konci kapitoly je zmena autority. Hráč, ktorý v predošlej kapitole hral rolu autority ju odovzdá najbližšiemu poradcovi po smere hodinových ručičiek a sám sa stáva poradcom.

Zmení sa autorita a nová kapitola môže začať.

Hráč vyšetrovateľa navrhuje vyšetrovaciu scénu na Grösslingovej, v ktorej sa bude snažiť z Braňa vytĺcť pravdu. Autorita nenamieta, môžeme teda ísť na to.

"Bez ohľadu na to, koľkokrát som už v živote niekoho zdrapil za kabát a pritisol ku stene, vždy som neznášal ten výraz obete. Bez ohľadu na to, čoho sa dopustili, vždy sa tvárili ako nevinní. Ani s Branislavom Kachnicom to nebolo inak."

"Podozrivý, chudobný upratovač, mal zamastené vlasy, ktoré by nezmylo ani desať dní dažďa a roztrhaný kabát z falošnej kože. Bol strednej postavy, ničím významný - proste človek-milión, ktorého by som si na ulici sotva všimol. V jeho očiach sa zračil presne ten pohľad nevinnosti, ktorý na mňa hádzali všetci podozriví za všetky tie dlhé roky. A tak som na neho zreval ešte raz: 'PRIZNAJ SA, PRE KOHO SI UKRADOL TIE SPISY?'"

"Vydesene sa na mňa pozeral, slzy takmer na krajíčku a dušoval sa, že o ničom nevie. Takých naničhodníkov však ja veľmi dobre poznám - vždy sú iba poskokmi vo väčšej hre. Ale to nevadí. Ja viem, ako z nich dostať pravdu..."

Vyšetrovateľ naráža pri svojom zámere na odpor, do hry teda vstupuje **konflikt**. Najprv sa určia **zámery** postáv - za vyšetrovateľa jeho hráč, za vyšetrovateľovu opozíciu ten, kto v tejto kapitole plní funkciu autority. Všetky zámery sú určované z hľadiska postáv - čo chce tento konkrétny jedinec v tejto situácii dosiahnuť. Nepoužívame teda stávky štýlu "Ak vyhráš, povie ti konkrétne meno". Tu treba mať na mysli aj to, že páchatel sa určí systémovo, do momentu, kým sa tak nestane, všetci aktéri musia ostať nanajvýš podozrivými, s ohľadom na to je potrebné stavať aj konflikty.

Adrián sa snaží z Braňa zastrašovaním dostať meno zadávateľa krádeže.

Braňovým cieľom je Adriána oklamať a zbaviť sa ho falošnou spoluprácou.

Systém používa na vyhodnocovanie konfliktov akúsi kockovú mini-hru založenú na blufovaní a odhade súpera. Vyšetrovateľ aj autorita si každý tajne hodia svojimi kockami (spočiatku má každý päť kociek) a následne sa striedajú v licitovaní odhadov, na koľkých kockách padlo konkrétne číslo. Po každom súperovom **odhade** môže hráč buď **navýšiť** alebo vyhlásiť, že **neverí**. Vtedy sa ukážu hody oboch hráčov. Ak bola súperova licitácia ešte stále pravdivá (ak napríklad tvrdil, že sú tam trebárs tri štvorky a dokopy na vašich kockách spoločne padlo päť), stratí hráč toľko kociek, koľko činí rozdiel. Ak bola súperova licitácia naopak premrštená, stratí toľko kociek súper. Ak bola náhodou licitácia presná a hráč jej neveril, stratí úplne všetky kocky!

Vyšetrovateľ aj autorita si hodia kockami a schovávajú ich pod pohárik. Licitácia začína vyšetrovateľovým tvrdením, že dokopy sú na kockách aspoň dve šestky. Tomuto je samozrejme autorita ochotná veriť a tak sa licituje ďalej, až sa dopracujeme k vyšetrovateľovmu tvrdeniu, že dokopy je na kockách aspoň päť trojok. Tomuto už autorita neverí, takže obaja odkrývajú kocky. Autorita má jednu trojku, vyšetrovateľ tri. Vyšetrovateľ teda prehral prvé kolo konfliktu a stráca jednu kocku.

“Tlačil som ho čoraz viac ku stene, ale on sa vyhováral - bol klzký ako úhor. Tak som ho poriadne zdrapil a ťahal po zemi. Vtedy som si všimol, že na komode pri posteli stála asi desaťročná fotka vysmiateho Braňa s nejakou ženou a deckom. Po ženskej ruke však nikde v byte nebolo ani stopy - bol zariadený zastaraným, ošumelým nábytkom. Ten pohľad mi pripomenul, čím som - tridsaťosemročným človekom bez rodiny, bez koreňov. Hlavou sa mi začínali preháňať myšlienky, čo všetko som mohol mať s Martinou, keby som nebol takým zbabelcom.”

Po každom kole konfliktu má porazený hráč možnosť **zatlačiť** - nejakým spôsobom vyhrotiť situáciu a vstúpiť tak do **ďalšieho kola** konfliktu. Víťaz následne popíše priebeh celej situácie. Ak sa porazený rozhodne nevyhrocovať situáciu, konflikt je ukončený.

“Tento víchor myšlienok sa stal živnou pôdou pre moju agresivitu, ktorá sa rozbehla ako tiger vypustený z kletky. A tak som ešte pritlačil - zvuk jeho vyrazeného dychu a namáhaných kostí takmer prehlušil zvuk domového zvončeka. Návšteva.”

Ideme teda do ďalšieho kola. Vyšetrovateľ opäť začína na dvoch šestkách. Teraz ale už má autorita výhodu, keďže vidí väčšinu kociek - vidí svojich päť kociek, zatiaľčo vyšetrovateľ vidí iba svoje štyri.

Tentokrát ale šťastie praje vyšetrovateľovi. Autorita sa totiž spoľahla, že súperovi padla aspoň jedna štvorka... nepadla. Prehráva teda druhé kolo a stráca jednu kocku. Autorita sa rozhodne ďalej negradovať a uznáva porážku.

Keď hráč graduje konflikt, má možnosť vyhlásiť, že ho presúva do roviny čistého fyzického násillia, do **násilného sporu** (v originále "Violence Conflict"). Tým dáva najavo, že priznáva svoj neúspech pôvodného zámeru, a už mu ide iba o fyzické ublíženie protivníkovi. Násilný spor už nie je možné ďalej gradovať, je teda posledným kolom daného konfliktu.

"Vidiac, že Braňo mlel z posledného, pritlačil som ešte silnejšie. Domový zvonček sa opäť ozval, no ja som sa nenechal rušiť. Braňo sa čoraz viac zmietal, chrčal a kopal, no nakoniec uznal bezvýhodiskovosť svojej situácie a rozvzlykal sa: 'Jozef, Jozef Gandel to bol! Ten starý invalid!'. Vyčerpane sa zvalil na zem a začal vykašľovať krvavé sliny."

"Zvonček sa odmlčal a onedlho nato sa z ulice ozve naštartovanie veľkoobjemového motora. Priskočil som k oknu akurát včas na to, aby som zazrel odchádzať luxusné športové BMW so zeleno tónovanými sklami. V prísvoite nočných lúčov som si ešte všimol poznávaciu značku - BA-313CP. Hmm... ako sa asi má môj kamarát Juraj na dopravnom inšpektoráte? Dlhú sme sa nevideli, je najvyšší čas zájsť si na kávu a cigaretu."

Pretože toto bola vyšetrovacia scéna, kapitola končí. Je teda načase opäť pohnúť svedka. Naposledy sme pri konci kapitoly posúvali svedka iba o jedno políčko - to preto, že sa v kapitole neodohral žiaden konflikt. Ak sa nejaký konflikt odohrá (tak ako teraz), svedok sa posúva o toľko políčok, koľko kôl mal konflikt - v našom prípade teda o dve. Musí pritom ísť rovnou čiarou a nesmie prejsť cez už vyplnené políčko. Ak tieto podmienky nemôže splniť, nastáva možnosť, že sa v nasledujúcej scéne **odhalí páchať** jedného zo zločinov.

Zatiaľ sa svedok môže bez problémov posunúť, učiníme tak. Koho meno však zapísať do políčka? Toto rozhodnutie prináleží to-

mu, kto vyhral konflikt v danej kapitole. Vyšetrovateľ sa zamyslí, a za najviac podozrivého momentálne považuje Jozefa, svojho bývalého kolegu.

Ktorýkoľvek z hráčov môže počas hry niektorú z postáv prehlásiť za aktéra, ak sa ešte nenaplnil ich počet (teda, ak ešte na stole leží voľná kartička postavy). Ak nemajú ostatní hráči námietku, vyplní pre túto postavu kartičku postavy príslušnými charakteristikami a táto sa stáva aktérom.

Vyšetrovateľ navrhuje spraviť z Jozefa aktéra, keďže ho chce napísať do plánu vyšetrovania ako podozrivého. Nikto neprotestuje a tak berie voľnú kartičku a vyplnía jeho charakteristiky: Jozef Gandel, 50-ročný Slovák, invalidný dôchodca. Jozef je odteraz aktérom a môže sa stať podozrivým, obeťou zločinu či jeho páchatelom. Rovno sa tak aj stane, keďže vyšetrovateľ jeho meno zapíše do políčka, na ktorom teraz stojí svedok. Po zmene autority môže začať ďalšia kapitola...

“Zavolať som Martine a povedal som jej, že ide do tuhého. Objednal som jej izbu v hoteli na meno Daniela Čierna, aby bola v bezpečí, kým sa veci utrasú. Aspoň na chvíľu sa tak stala mojou fiktívnou manželkou. Moje myšlienky sa však upierali na strieborné BMW a jeho majiteľku - ako som medzičasom zistil, šlo sa o Beátu Nemčovskú, jednu z bratislavskej zlatej mládeže. Bol to presne ten typ rozmaznanej kačeny, ryžujúcej z peňazí a slávy svojho podnikateľského otecka, ktorý sa rád ukazoval na každom večierku s inou zlatom ovešanou slepicou po svojom boku.”

“Zvonil som pri jej domovej bráne, no neotvárala. To ma ale nemohlo odradiť, vyšetrovanie občas vyžaduje nemalú dávku trpezlivosti. Pohodlne som sa teda usadil v zaparkovanom aute a čakal.”

“O niekoľko hodín prirazilo jej športové BMW so zelenými sklami k chodníku priamo pred domom. Samozrejme, že má vlastné parkovacie miesto v štorti, kde sa nedá ani len noha položiť na chodníky, také sú oparkované. Spoza volantu vystúpila rozjarená Beáta. Čo však bolo zaujímavejšie, z miesta spolujazdca vystúpil muž v obleku. Keď sa obrátil smerom k Beáte, zazrel som známú tvár - tvár muža, ktorý s gráciou a finesou vykonal to, k čomu som sa ja sám nevedel dlhé roky odhodlať - nikto iný ako

Martinin manžel Igor."

Padá návrh na zavedenie Igora ako posledného aktéra príbehu. Nikto nenamieta, vyplňame teda jeho kartičku postavy. Igor Mikulecký je 45-ročný Slovák strednej triedy.

"Igor vybral z kufra auta koženný kufrík, Beátu objal a pobožkal vášnivo na pery bozkom, ktorý podľa všetkých merítok slušnosti trval pridlho a nenechával nikoho na pochybách, čo medzi nimi je. S ležérnym 'Tak zasa zajtra' sa vydal k svojmu autu, zaparkovanému obďaleč."

Kapitola skončila bez konfliktu. Vyšetrovateľ teda posunie svedka o jedno políčko na pláne vyšetrovania a dopíše doň Igorovo meno. Opäť sa zmení autorita a hra pokračuje novou kapitolou.

"Bol mrazivý podvečer a už sa schyľovalo k západu slnka, keď som zašľapol cigaretu pri Jozefových dverách a oprel sa o zvonček malej garsónky. Jozef, päťdesiatnik s chôdzou krivou od zranenia pri výkone službenej povinnosti, síce nepotreboval barle, ale do služby sa už nikdy nevrátil. Bol tým najlepším z nás, tým najmenej skorumpovateľným. Nikdy som celkom nepochopil, prečo vtedy odišiel - no keď jeho meno vypadlo z Braňových rozbitých úst, opäť sa vynorili pochybnosti, ktoré mi už vtedy hlodali v hĺbke mozgu."

"Po dlhom zvonení sa ozval pomalý, šuchtavý krok približujúci sa k dverám. Zaštrngotali kľúče v zámku, zavrzgali pánty na dverách a v štrbine sa ukázala Jozefova predčasne zostarnutá tvár. Len čo ma zazrel, rozžiaril sa širokým úsmevom a srdečne ma privítal."

"Takmer násilím vtiahnutý do malého bytu, zarároženého najrozličnejšími haraburdami, vstúpil som bez slova. Jozef si nevšimol moje pichľavé pohľady a s radosťou niekoho, kto trávi dni bez ľudského kontaktu, ma usadil pri stolíku v obývačke. V pozadí ševelil televízor, hlúpučká blondína v ňom práve s umelým nadšením oznamuje prichádzajúci studený front."

"Jozef vytiahol poloprázdnu fľašu Karpatského brandy a do dvoch pol-decákov nalial za dva prsty tvrdého. Jeden rovno hrkol do seba a potom sa spýtal, čo ma k nemu privádza. Neplytval som teda časom a rovno som ho skonfrontoval s Kachnicovou výpoveďou. Výraz Jozefovej tváre ostal nemenný, nedal na seba nič poznať. Odjakživa v ňom bolo ťažko čítať, práve

to z neho vždy robilo tak dobrého vyšetrovateľa. V snahe rozbiť túto kamennú fasádu som na neho vybafol: 'Prečo si nás v tom vtedy vlastne nechal?' "

Nastupuje konflikt - vyšetrovateľ sa snaží z Jozefa dostať pravdu o jeho odchode. Jozef sa chce Adriána zbaviť skôr, ako sa zlomí pod ťažobou obvinení. Po dvoch kolách konfliktu sa nakoniec podarí Adriánovi dostať z Jozefa pravdu.

"Na Jozefovi bolo vidno, že niečo skrýva, a tak som nemilosrdne tlačil a čoraz viac jatril staré rany. Dlhú dobu sa vykrúcal na zranenie a depresie, ale po chvíli odpor kládol už len zo zotrvačnosti. Keď som šmaril pohár o stenu, jeho čaša sebaovládania pretiekla a on sa definitívne zlomil. 'Kvôli tebe... tebe a Martine som odišiel. Bolo mi veľmi jasne naznačené, že ak nebudem spolupracovať, vaše kariéry a životy budú v ohrození. Viem, že sme si sľúbili, že budeme pokračovať bez ohľadu na následky - ale tú zodpovednosť som nemohol zobrať na svoje ramená, a preto som nemal žiadnu voľbu!' "

"Bolo mi ho súčasne ľúto a nenávidel som ho. Predsa len, zradil princípy, ktoré budovali našu trojicu po dlhé roky. Sklamal ho slabosťou, nechal som ho samého s jeho zlyhaním. Von dverami ma vyprevádzal iba hlas ulízaného hlásateľa televíznych novín: 'Polícia v hlavnom meste dnes našla brutálne zavraždeného Branislava K. v jeho byte v centre mesta. Vyšetrovanie stále prebieha, o jeho priebehu vás budeme informovať.' "

V príbehu sa môže vyskytovať veľa porušení zákona, ale "zločinom" sú iba tie z nich, na ktoré sa bude upriamovať pozornosť vyšetrovateľa. Rovnako ako sa z postáv stávajú aktéri, stávajú sa z porušení zákona zločiny - ak ešte máme k dispozícii voľnú kartičku zločinu a nikto z hráčov nenamieta, vyplní sa.

Zhodneme sa, že vražda hlavného podozrivého je dobrým kandidátom na druhý zločin nášho príbehu - keďže hráme poviedku, viac zločinov sa už vyšetrovať nebude. Vyplníme teda kartičku.

Ďalej posunieme svedka a zapíšeme meno do políčka. V tejto scéne bola najpodozrivejšou Beáta - prečo sa snažila dostať do bytu teraz už nebohého Braňa? Úloha autority sa posunie a nová kapitola tohto, teraz už poriadne zamotaného, príbehu sa môže začať.

Týmto by som chcel uzavrieť prvú časť predstavenia hry Dirty Secrets. Ešte sme nepokryli všetky podstatné mechaniky, ale základnú kostru systému už poznáte.

Kto ukradol Martine dokumenty?
Prečo musel Braňo zomrieť?

Odpovede na tieto otázky, ako aj pokračovanie Adriánovho vyšetrovania na Vás čaká v druhej časti. Dúfam, že Vás doterajší príbeh zaujal a teším sa na Vás opäť nabudúce!

Spísal Peekay

Vzorovú hru hrali: Lev (vyšetrovatel'), Aljen, Baelara, Peekay

ROZHOVOR S ERRICEM

LUKÁŠ "ZAYL" DUBSKÝ

Mým tajným přáním je, aby Střepy snů vyšly na Gameconu 2009, říká Erric

Většina čtenářů Drakkaru si jistě ráda rolové hry čas od času zahraje. Ale zkoušeli jste je někdy tvořit? K nejpilnějším tvůrcům české RPG komunity bezpochyby patří Matouš „Erric“ Ježek, autor bestiáře ke hře Dračí Doupě + nebo nově připravovaného RPG systému Střepy snů. Nejen o Střepech snů, ale i obecně o rolových hrách bude tento rozhovor.

Jak tě vůbec napadlo začít pracovat na novém RPG systému?

Všechno to začalo, když jsem dodělal Bestiář pro DrD+ a řekl jsem si, že už mi to stačí, své dílo už jsem dokončil a měl bych se věnovat něčemu, co mě uživí. Chtěl jsem dělat počítačové hry, ale dostat se mezi jejich vývojáře není nic snadného, a tak jsem měl spoustu času na přemýšlení. Začal jsem chodit na RPG fórum, diskutovat s lidmi a hrát různé nové hry, prostě ze zájmu.

Paralelně s tím se mi v hlavě rodila jakási představa – ani ne systému, dokonce ani settingu. Spíš jsem se snažil uchopit to, jak vidím svět, což jsem tehdy projektoval do svých drobných literárních počinů. Pár dní na to jsem se bavil s Michalem Ivanem a jen tak z legrace jsem se ho zeptal: „Až budu jednou dělat hororově depresivní hru, šel bys do toho?“ Michal se nad nápadem usmál a řekl: „Jasne, to zní dobře.“ Pár dní mi to vrátilo hlavou a pak bylo rozhodnuto.

V čem budou Střepy snů jiné a v čem naopak podobné již existujícím RPG hrám?

Oproti hrám, které většina hráčů u nás hraje (DrD, DnD, WoD apod.), jsou Střepy snů založené na příběhu. Mají systém, který v podstatě rozebírá příběhové (literární nebo filmové) principy a přímo na nich staví. Při hraní pak velmi snadno vznikají poutavé příběhy, právě proto, že tomu systém napomáhá.

Přístupem ke hře se systém trochu podobá Dogs in the Vineyard nebo Hot War. Střepy jsou ale nezávislé na prostředí, v podstatě jako Primetime Adventures, což je hra na seriál – Střepy snů se snaží napodobit film. Nezávislé na prostředí ale neznamená, že Střepy snů nemají svůj vlastní svět. Svět hry stojí na nadrámcových, tedy na prostředí

nezávislých, principech, které jsou přímo propojeny se systémem. Mohu prozradit, že základem jsou v první řadě sny – ty, které se lidem zdají, a také ty, kterých chtějí dosáhnout.



Jsou Střepy snů vhodné i pro někoho, kdo s rolovými hrami začíná, nebo jsou určeny spíše zkušenějším hráčům?

Můj hlavní záměr je, aby člověk, který žádnou RPG hru nikdy nehrál, dokázal po přečtení knihy jít rovnou hrát. V knize je vysvětlený podrobný postup od úplně základních věcí, které musí hráči RPG her ovládat, až po velmi specializované návodné texty určené zkušeným hráčům i těm, kteří jednoduše chtějí proniknout hluboko do principů hry, filmových principů stavby příběhu, práce s prostředím a postavami.

Je potřeba upozornit, že Střepy snů stojí na podobných principech jako moderní, často nezávislé hry a hrají se proto jinak. I velmi zkušený hráč DrD nebo DnD by si měl knihu přečíst, aby se naučil Střepy hrát. Ta hra není taková, na jaké jsou čeští hráči zvyklí.

Střepy snů by měly vyjít i knižně. Bylo náročné sehnat na knižní verzi hry sponzory?

Nebylo to snadné, ale měl jsem velké štěstí, že jsou v českých a slovenských zemích

lidé, kteří jsou ochotni takový projekt podpořit a vlastně mu umožnit realizaci. Za Střepy snů jsem jim opravdu vděčný. Každopádně ale nestačí jen oznámit vývoj a žádat o podporu, je potřeba mít hlavně co ukázat, nejen z aktuálního projektu, ale i z těch předešlých. Velmi mnoho podobných projektů zkrachuje většinou na nedostatečném zájmu autorů a každý takový snižuje důvěryhodnost všech budoucích projektů.

Jakou formou bude probíhat prezentace systému? Plánuješ nějaká volná hraní, která by Střepy snů přiblížila hráčům?

Rád bych například na Gameconu uspořádal nějaká volná hraní, ale tímto způsobem si hru vyzkouší jen hrstka lidí. Proto jsou v plánu Střepy snů LITE, proto na webu www.strepysnu.cz vyšlo již sedm zápisů z hraní, audiozáznam přednášky a další články. Navíc je otevřena diskuse, ve které se může každý zeptat, na co bude chtít.

Mluvil jsi o tom, že plánuješ vydat LITE verzi hry, která bude zdarma k dispozici na internetu. Co v ní bude oproti plné verzi hry chybět?

Bude to opravdu jen hra na vyzkoušení, určená pouze pro jedno až dvě sezení, s velmi zjednodušenými texty. K dispozici bude vlastně jen zjednodušené systémové jádro. Hráči si budou moci vyzkoušet, jak funguje tvorba hry, tvorba postav a pak si budou moci zahrát. V plné verzi potom hráči najdou mnohem více možností a variací všeho, co obsahuje LITE verze, a také spoustu zábavných technik a mechanik navíc. Drtivá většina návodných a inspiračních textů se v LITE verzi neobjeví.

Již poměrně dlouhou dobu probíhá testování. Jak hru hodnotí testeři a nenastal při testování nějaký zásadní problém?

Testeři hodnotí hru vesměs pozitivně, opět odkážu čtenáře na zápisy z her, kde si názory jednotlivých testerů mohou přečíst. Samozřejmě se ale testerům podařilo najít spoustu nesrovnalostí a nefunkčností, které nebyly na první pohled vidět. Celý systém byl dvakrát kompletně rozebraný a znovu složený, protože jednoduše nefungoval nebo nebyl tak dobrý, jak bych si představoval. Některé cesty se ukázaly jako slepé, jiné naopak jako opravdu dobré.

Systém Střepů snů je v zásadě velmi jednoduchý, a proto každý zásah do něj je potřeba dělat opatrně a velmi dobře ho promyslet. Při vývoji Střepů jsem přišel na to, že čím jednodušší systém chce člověk mít, tím větší výzva to je.

Kdy odhaduješ, že se hráči dočkají kompletní verze Střepů na pultech obchodů?

Přál bych si, aby to bylo v druhé polovině letošního roku, a mým takovým doteď tajným přáním by byl Gamecon 2009, ale nepředbíhejme. Pokazit se může ještě leccos, ale jakmile si budu jistý, kdy Střepy vyjdou, veřejně to oznámím.

Inspiraci při tvorbě bestiáře jsem čerpal z pověstí a pohádek

Dobře, přesuňme se teď od Střepů snů k obecnějším tématům. Jaké RPG systémy jsi vyzkoušel a který z nich ti nejvíce vyhovoval?



Systémů jsem vyzkoušel spoustu, nicméně nemyslím, že dost. Pokud přijde nová hra, rád ji vyzkouším, obvykle s kamarády na Slezině RPG fóra.

Nejvíce mi asi vyhovují Střepy snů, ale to jen proto, že je vyvíjím tak, jak si myslím, že se systém tvořit má a snažím se, aby splňovaly všechna má náročná kritéria. Každý systém (včetně Střepů) má své mouchy a svá omezení, takže nedokážu říct, který z již publikovaných by mi vyhovoval nejvíc. Velmi vysoko ovšem hodnotím Dogs in the Vineyard pro výborné řešení konfliktů, Little Fears, ale ty spíš pro setting než pro systém, Shadows jako malou, ale výborně fungující hříčku a také Hot War, protože tahle hra se dívá na hraní z mně velmi blízkého úhlu. Je ale také spousta her, které jsem ještě nehrál a rád bych je vyzkoušel - namátkou Poison'D, Contenders, Don't Rest Your Head nebo DnD 4E.

Vrátím se k tvému předchozímu RPG projektu. Jaká byla práce na Bestiáři k DrD+ a kde jsi bral inspiraci?

Musím říct, že mě to bavilo a v té době to dobře sedlo k tomu, co jsem chtěl a uměl

dělat. Práce to byla na druhou stranu velmi únavná, protože psát životní styl příšery na 120 způsobů nebyla zrovna lehká záležitost. Nejvíc mě bavilo psát „setkání“ (inspirativní povídkové textíky) k jednotlivým bytostem, kde jsem se mohl opravdu vyřádit. Velmi mě také v psaní motivoval ilustrátor Mirek Hlinka, který pravidelně dodával nové obrázky.

Inspiraci jsem nejprve zkoušel nabrat v bestiářích pro různé jiné hry, ale to se záhy ukázalo jako zbytečné, protože většina bestiářů generuje nestvůry náhodným slepováním zvířecích částí a podivuhodným připojováním schopností. Nakonec jsem hodně čerpal z pověstí a pohádek, proto najdete v knize hejkala, vílu, ale taky medúzu nebo dívku měnící se v labuť. Dalším zdrojem inspirace byla fantasy literatura a potom počítačové hry. Spousta nápadů v Bestiáři je přímo z her DrD, které jsem hrával s kamarády na základní a střední škole.

Patříš k lidem, kteří organizují Gamecon. Kam bys chtěl, aby se tato akce do budoucna ubírala? V čem je Gamecon výjimečný a co mu naopak ještě chybí?

Gamecon byl donedávna jen mistrovství v DrD a něco málo deskovkových turnajů. Před pár lety se ale začalo rozšiřovat spektrum a dnes již můžeme říct, že na Gameconu 2009 bude mistrovství v DrD jen jedna z mnoha zábavných věcí.

Jsem hrozně rád, že se z Gameconu (GC) stává pořádný herní con, kde se opravdu hraje a přednáší nebo diskutuje o hrách. Většina českých conů je založená na komunitách kolem literatury, seriálů nebo filmů, což není směr, kam bych chtěl, aby se GC ubíral. Nejsem ale zdaleka jediný, kdo o tom rozhoduje. Cílem je udělat zajímavou akci o nepočítačových hrách pro všechny lidi, kteří si chtějí hrát.

Osobně bych byl rád, kdyby na con jezdili všichni lidé, kteří se v České a Slovenské republice podílejí na vývoji her, rozvoji komunit, případně propagaci her. Aby tam jezdili diskutovat a vyměňovat si zkušenosti. Rád bych také, aby o RPG, deskové hry a larp byl větší zájem, než je, protože opravdu mají člověku dnešní doby co nabídnout.

Co GC trochu chybí, jsou sponzoři, kteří by pomáhali s rozvojem. GC není zisková akce, a proto máme do jisté míry svázané ruce s jejím vylepšováním. Sponzory ale usilovně sháníme, a budou-li hráči jezdit alespoň jako doteď, vidím budoucnost GC optimisticky.

Několik let jsi jako Pán Jeskyně vedl na GC soutěžní hraní. Hodně hlavně zkušenějších RPG hráčů Mistrovství ČR v Dračím doupěti kritizuje. Jaký je k němu tvůj postoj?

V zásadě souhlasím s argumenty, že obecně turnaj v RPG z různých pohledů logicky

skřípe.

Na druhou stranu – přijed'te se všichni, kdo pochybujete, že to má smysl, na GC podívat na ty stovky lidí, kteří si rády přijedou zasoutěžit. Podívejte se do tváří kohokoliv, kdo stojí na stupni vítězů. Uvidíte, že ty lidi turnaj baví, že je těší v něm měřit síly a že mají radost, pokud uspějí. Dokud bude dost takových hráčů, GC pro ně bude dělat mistrovství. Pro ty ostatní je na GC spousta jiných aktivit.

Jak stíháš skloubit práci na RPG projektech jako byl Bestiář či nyní Střepy snů se školou a dalšími povinnostmi?

Popravdě moc nestíhám. Na střední škole jsem chodil každý den odpoledne na pár hodin dělat weby do jedné firmy a přitom jsem psal Bestiář. Tehdy to šlo, protože jsem měl každé dopoledne celých šest hodin na odpočinek strávený koukáním z okna školní třídy, nemalý kus Bestiáře jsem napsal ve škole na papír.

Na začátku jsem mluvil o počítačových hrách, a že jsem se chtěl stát herním vývojářem. Asi v půlce vývoje Střepů snů se mi to podařilo a stal jsem se designérem počítačových her na plný úvazek. Nyní mám práci, Střepy a školu a kromě mé přítelkyně nemám čas už na nic dalšího. Ráno vstanu, jdu do práce, přijdu z práce a dělám školu nebo Střepy, dokud není půlnoc, pak jdu spát.

Ne, opravdu mě to takto nebaví a rád bych dělal spoustu jiných věcí. Ale přece jen všechny ty projekty jsou pro mě nějakým způsobem důležité a jsou zároveň neodkladné.

Budeš se rolovým hrám věnovat i v budoucnosti? Chystáš nějaké další nové projekty?

Co vím jistě je, že budu rolové hry hrát a také, že budu poskytovat podporu pro Střepy snů, jak jen to půjde. Nový projekt zatím nechystám, ale rád bych vydal Střepy snů pod značkou Midnight Theatre, která by v pozdější době spojovala všechny mé možné projekty, případně projekty jiných designérů s podobným záměrem. Hlavně je taková značka předatelná někomu jinému, kdybych se rozhodl už RPG hry dále nevydávat.

(Pozn. red.: Obrázky ze hry Střepy snů byly použity se svolením autora hry. Autorem samotných obrázků je Michal Ivan.)

HRA S INFORMACEMI

JAKUB "BOUBAQUE" MARUŠ

Nejednou jsem se setkal s přístupem, že co neví postava, neměl by pokud možno vědět ani hráč, nebo by měli hráči tyto informace alespoň dobře oddělovat. Hráči by potom měli za postavy jednat tak, jak by se jejich postavy samy chovaly, a ne tak, jak je to pro hráče nebo jejich postavy výhodné. Tento přístup se však může velmi lehce stát omezujícím, jakkoliv jsou důvody pro něj smysluplné a zřejmé. Následující text vám nabídne několik přístupů, jak s informacemi pracovat ku prospěchu hry a snad se i vyhnout problémům, které z nedostatečného toku informací plynou.

Nejprve ale bude vhodné podívat se, proč je vůbec názor o oddělování informací tak rozšířený. Velmi trefně to vyslovil Pieta v jedné diskusi na RPG Fóru:

vystoupit z role:

- kecat při hře o neherních věcech, rušit
- chovat se ne podle toho, jak by se zachovala postava, ale podle toho, co je pro hráče výhodnější
- vzít na sebe větší díl autorství sdíleného příběhu, než jen jednu roli

Co myslíte, s čím z toho se asi hráči obvykle setkají nejdříve, a vezmou to pozitivně nebo negativně? (:

Snad nebudu příliš domýšlivý, když odpovím, že s prvními dvěma situacemi se nejspíš hráči setkají velmi brzy, zatímco se třetí situací jen velmi zřídka (a ještě přitom mohou být Vypravěčem brždění, protože mění jeho záměry s příběhem). Je pochopitelné, že hráč, který cítí za hru zodpovědnost – a tím bývá tradičně Vypravěč – se pak snaží ostatní přimět k tomu, aby vystupovali z rolí co nejméně, a informace, kterými postavy hráčů nedisponují, se začnou smrskávat na minimum.

Tady ovšem najednou přichází zádrhele: Posílání lístečků ještě nemusí působit příliš rušivě, ale náladě ostatních hráčů to většinou nepřidá. Pokud se družina (zůstaňme zatím u nejběžnějšího typu hraní, kdy hráčské postavy tvoří družinu) rozdělí a Vypravěč se rozhodne s každou postavou nebo skupinou rozdělených postav odehrát jejich část v nepřítomnosti ostatních hráčů, rozbíjí to hladké plynutí hry a především atmosféru. Když naopak odehrává scény rozdělené družiny v přítomnosti hráčů postav, které se této části příběhu neúčastní, stává se pak, že hráč je nepřímo nucen vybírat si méně výhodné varianty směřování děje, aby nemusel čelit obvinění, že účelově zvolil

výhodnější možnost.

Podobných zádrhelů by se dalo najít mnohem víc, například pokud Vypravěč kontroluje veškerý tok informací, může se některá z nich, důležitá pro předem předpokládaný vývoj příběhu, ztratit jen u jednoho z hráčů, a tak se hra může zastavit na mrtvém bodě. Cílem tohoto článku ovšem není ukazovat problémy, ale snažit se najít způsob, jak se jim vyhnout.

Jak z toho ven?

Na začátku je nejdůležitější uvědomit si, že hrajeme všichni spolu, že cílem je se u hry bavit a jen málokdo hledá ve hře simulátor reality. Pravděpodobně všichni budou chtít odehrát zajímavý příběh a zažít nevšední zážitky. K tomu se ovšem simulace reality moc nehodí. Vezměme si za příklad třeba film – i když se příběh drží zákonitostí reality, divák se dozvídá i informace, které hlavní hrdinové nemají. Proč? Vytváří to atmosféru, stupňuje napětí, vyvolává očekávání. A vzhledem k tomu, že hraní RPG není hraním pro nezúčastněné diváky, musíme přijmout fakt, že diváky jsou sami hráči. A bylo by přece škoda připravovat diváky o napětí a atmosféru.

Druhá věc je dát hráčům právo a možnost určovat větší díl příběhu, než kolik dokážou jen odehráním své postavy, často omezeným iluzorní věrohodností. Pokud dostanou hráči možnost používat, nebo dokonce určovat některé informace o herním světě, pravděpodobně se nestane, že budou vnímat Vypravěče jako svého protivníka (často zavrhaný, ale o to běžnější přístup „hráči vs. Vypravěč“). A tak bude i menší šance, že budou hráči podvádět, nebo pravidla zneužívat. Samozřejmě není nutné nechat hráče určovat vše a neomezeně. Jak tuto možnost rozumně omezit, se pokusím vysvětlit níže.

Informace pro atmosféru

Co dokáže snad nejvíc narušit atmosféru, je, když například postavy jdou potměnou chrámovou lodí, očekávající rozhodující setkání s démonem posedlým knězem, který sbírá všechny své síly k finálnímu boji, svolává své pomocníky tichým, ale pronikavým šepotem a ... Vypravěč řekne: „Hod'te si na postřeh.“ Pokud náhodou postavy neuspějí, dá se ještě tíživá atmosféra jakž takž zachránit dábelským úsměvem. Ale když některá z postav uspěje, už je snad atmosféra ztracena nadobro – vypravěč buď začne vyjmenovávat, která z postav co vidí, nebo ještě hůř začne psát lístečky...

Nebylo by však mnohem jednodušší a hlavně účinnější, kdyby si Vypravěč prostě vzal slovo a začal stupňovat napětí popisem šelestů, míhajících se stínů, později i údů či celých postav, které se proplétají ve sporém světle mezi sloupy oddělujícími hlavní a

vedlejší chrámové lodi? Hráči se tak dozví informace jen o něco dřív, než by je získali v případě neúspěšného hodu na postřeh, a Vypravěč přece nemusí postavy popisovat jako „upíry s útočným číslem 21“.

Někdy můžete pro atmosféru popsat i nebezpečí, které se nakonec ke slovu nedostane – například na konci scény, během níž postavy prošly stokou, můžete popsat, jak se z kalné vody vynoří žluté ještěří oči a sledovaly odcházející hrdiny. A to vše aniž by postavy samotné o tom měly potuchy. Samozřejmě je pak potřeba kanálovou příšeru ještě nejméně jednou do hry přivést, aby tento popis nebyl zbytečný – vytváříte tak v hráčích napětí a očekávání do budoucna.

Pokud chcete tuto techniku použít, všimněte si podobných napínavých scén ve filmech. Klidně popisujte, jako byste se dívali objektivem kamery, tedy ne „Thorgil zahlédl...“, ale spíše „Za sloupem napravo od vás se pohnul stín.“

Více lidskosti, méně jatek

Poměrně známá rada, pokud chcete omezit krvelačnost hráčských postav, je dát jim protivníkům lidskou osobnost, cíle, plány a vztahy – a samozřejmě je předestřít hráčům. Pokud postavy při čekání na vhodný okamžik, kdy se zbavit strážných, uslyší jednoho z nich vyprávět o tom, že se mu včera narodila dcerka, budou se postavy nejspíš velmi zdráhat zabíjet. Samozřejmě jestli většina zábavy ve vaší hře spočívá v boji, pak není vhodné, abyste tuto techniku požívali často. Méně je někdy více, v příštím boji se možná nad důsledky činů svých postav hráči zamyslí sami a naopak podruhé za sebou už by se možná cítili manipulováni.

Na druhou stranu, tato technika se dá dovést i dál: Ve chvíli, kdy mají postavy jasného protivníka, můžete jako intermezzo (nebo třeba vždy na konci sezení) uvádět scény z protivníkova sídla – například spěšný posel doráží ke svému pánovi a sděluje mu zlé zprávy, že „ta banda špinavých rádobyhrdinů“ zmařila jejich dlouho plánovanou misi. Připomíná vám to něco? No určitě už to v nějakém filmu bylo...

Ale můžete zajít ještě dál, můžete hráčům postupně vytvářet dilemata. Protivníkem nemusí být jen jednorozměrný šílenec, který nenávidí všechny živé bytosti. Naopak popisujte scény, které budou napovídat, že tomu tak není ... a čím více se mu postavy budou přibližovat, tím více prozrazujte ze života záporáka, abyste nakonec odhalili jeho lásku, kvůli které vše zlé koná; nebo odhalte dobré úmysly, kterými si dláždí cestu do pekel. A že nemáte jednoho hlavního padoucha? Nevadí, ani skřeti nemusí být jen vraždící stvůry – ukažte postavám, že skřeti nenapadají lidské vesnice z krvežíznivosti, ale protože sami jsou vražděni a hledají si nové místo pro život, ukažte jim, že za ozbrojenými tlupami cestují zbídačené ženy a děti. Postavy pak začnou hledat důkazy, aby ohly obvinít království za skřetími horami, místo bezcílného zabíjení.

Informace pro vzájemnou důvěru

Snad největším problémem, který vzniká v důsledku „realistického“ rozdělování informací, je ztráta důvěry mezi hráči a Vypravěčem. To pak nejčastěji vede k již zmiňovanému typu hry „hráči vs. Vypravěč“. V tomto případě jde o informace už čistě metaherní (tedy ve světě hráčů, nikoli postav).

Pokud hráči nevědí, kolik musí hodit na kostkách ještě před hodem, nebo neznají statistiky protivníků, mohou začít Vypravěče podezírat, že hodnoty mění, jak se mu zachce. A pak už je jen krůček k hledání způsobů, jak na něj vyzrát – od pravidel, která se dají zneužít nebo vyložit více způsoby, až po podvádění. Není potřeba hráčům sdělovat dopředu všechny statistiky, schopnosti a slabiny jejich protivníků, ale když už přijdou ke slovu, je dobré hrát s otevřenými kartami.

A pokud je potřeba hodnoty opravdu změnit – ať už proto, že je protivník příliš slabý, nebo naopak příliš silný, je lepší přiznat svou chybu a poradit se s hráči. Nebojte se, že byste narušovali atmosféru – pokud je to při boji, házete kostkami a všichni koukají do deníků a počítají, pak jen těžko něco pokazíte. Je-li protivník příliš slabý, většinou bude lepší hráče nechat snadno zvítězit (a pak třeba přidat příště), nebo po dohodě s hráči nechat přijít posily. Pokud je protivník příliš silný, dohodněte se, zda mu snížit statistiky, nebo nechat postavy uvědomit si, že tento protivník je nad jejich síly, a zvolit taktický ústup. Jak jinak by postavy zjistily, že na soupeře nemají? Pozabíjet je asi nebude nejlepší řešení...

Vypravěčské pravomoci hráčům

Konečně se dostáváme k případu, kdy můžou hráči fušovat do řemesla Vypravěči. Samozřejmě nechci, abyste roli vypravče úplně vypustili (i když i to je za splnění jistých podmínek možné, ale to sem teď nepatří), je jistě výhodné a vhodné v běžné hře někoho takového mít. Pak bude ovšem dobré určit, jak velké mají pravomoce hráči a jak velké Vypravěč.

Důležité je si v tuto chvíli uvědomit, že příběh, který postavy prožívají, není Vypravěčův (a v tomhle případě je samo slovo „Vypravěč“ zavádějící), ale všech hráčů. Jistě, Vypravěč připravuje zápletky a stará se o soudržnost příběhu, ale není dobré hru nebo příběh proto považovat za jeho. Hráči se na příběhu podílejí také, a pokud budou chtít, vždycky stočí hru jinam, než Vypravěč předpokládal (a pokud ne, pak určitě nebudou nadšení z toho, jak byly jejich postavy zmanipulovány). Delší rozebírání by bylo na dalším článku, teď nám bude stačit, že vypravěč by neměl nikam příběh tlačit násilně a (přestože by se neměl stát jen automatem, který odpovídá na činy postav) měl by vždy brát

v potaz přínos hráčů do hry.

Jak tedy na to? První, čím můžete začít (pokud to už nepoužíváte), je předat hráčům moc nad nepodstatnými věcmi. Po otázkách typu „Je tady hospoda/banka/kadeřnictví?“ nepřemýšlíte, jestli je to realistické, možné nebo vhodné, prostě odpovězte: „Řekni si a popiš.“ Ze začátku možná budou hráči přivádět do hry momenty, které nesedí do stylu nebo žánru hry, nebo můžou být jinému z hráčů nepříjemné. Nebojte se to dát najevo, ale pokud možno nic nezakazujte. Všichni se tak naučíte nést za svůj společný příběh zodpovědnost.

Dá se ale jít i dál a dát hráčům moc i nad věcmi, které už jistou důležitost mají. V případě, že se háže na nějakou znalost (nebo jinou vhodnou dovednost, například postřeh), můžete hráče nechat určit, na co si vzpomene nebo co zjistí. Po úspěšném hodu na „znalost zvířat“ tak může hráč říct, že gryfové mají špatný sluch, a tak si nevšimnou, pokud je někdo obejde a zaútočí zezadu. Nebo pokud hráči sbírají informace třeba o zvycích bohatého kupce, mohou při úspěšném hodu sami oznámit, že kupec se každý první čtvrtek v měsíci (což je už zítra!) vypravuje sám v přestrojení do modlitebny v blízkém hvozdu.

Další možností je dohodnout si nějakou (metaherní) měnu, kterou může hráč za vnášení informací do hry zaplatit. Pokud už vaše hra nějakou pomocnou měnu obsahuje (např. ve Fate jsou to Body osudu, v Dungeons&Dragons 4E lze využít Akční body), stačí jí jen přidat následující použití:

Hráči mohou vytáhnout z kapsy předmět, který předtím neměli a který jim ušetří nějaké starosti. Představte si, že se postavy dostanou do katakomb a k otevření důležitých dveří potřebují páčidlo – ale jako naschvál si nahoře na páčidlo nikdo nevzpomněl. Přece se teď nebudou vracet a čekat do rána, aby ho koupili! Pokud teď zaplatí jeden bodík, může se nějaké najít v batohu nebo odhozené v prachu ve vedlejší chodbě. A pokud hrajete trochu odlehčený žánr, můžete přidat přímo techniku „To je součást plánu“: Kdykoliv hráči narazí na nepříjemnost, mohou utratit bodík, popsat, co se stalo, a na chvíli mají vystaráno. Takto v naší hře vytáhla postava přestrojená za mafiánského překupníka z kufříku dýmovnice a plynovou masku, když se neúprosně blížilo její prozrazení...

Nemusíte se však omezovat jen na předměty (můžete popsat třeba náhle se přiřítivší dav, který vás oddělí od protivníka, nebo požární žebřík, který vás vysvobodí z davu) a dokonce nemusí být vše jen ve prospěch postav – pokud si hráči dokážou sami (nebo vzájemně) zavařit a pokud to zapadá do hry a vytváří zajímavý herní zážitek, nebojte se hráčům bodíky vracet a třeba jim za dobré nápady i nějaké přidat.

Kolik rozdáte bodů, je na vás, ale čím víc jich budou hráči mít, tím větší moc budou mít a tím spíše se nebudou držet předem připraveného scénáře. Na druhou stranu tím spíše se naučí přidávat do hry zajímavé prvky a nést za příběh zodpovědnost.

Závěrem

Pokud jste z tohoto článku získali dojem, že nepoužíváte-li tyto techniky, hrajete špatně, pak jsem někde udělal chybu. Oddělování informací pro hráče a pro postavy má ve hře určitě svoje místo, ale považuji za výhodnější, když k tomuto stavu dospějí hráči sami a není to kontrolováno, nebo dokonce diktováno Vypravěčem. Ze začátku možná zažijete několik perných chvil – zvláště hráči, kteří najednou dostanou moc, kterou nikdy neměli, dokážou být jako utržení ze řetězu – ale po několika sezeních, která si můžete na konci také společně zhodnotit a podělit se s ostatními o to, co se vám líbilo a nelíbilo, už budete vědět, co a jak. Pokud těch několik zaškobrtnutí vydržíte, věřím, že výsledný zážitek bude stát za to.

SVOBODA A KONZISTENCE

PAVEL "BAJO" KECHAJOV

Bylo to tu vždy. V různých podobách, v různých intenzitách, ale bylo to pořád ono. Kam až moje paměť sahá, vždy jsem na to při nějaké hře dříve nebo později nějakým způsobem narazil. Zprvu mě ani nenapadlo, že všechny ty problémy spojovala jedna věc. Že jde vlastně pořád o to samé, jen v různých projevech. Později, když jsem se začal pohybovat po internetu, jsem zjistil, že je to problém poměrně globální, že jej neřeším jen já, ale snad všichni. A dokonce se ukázalo, že se tenhle problém objevuje i ve vyšších rovinách. V obecných pohledech na to, jak by se měly RPG hrát anebo tvořit. Ten problém zněl různě: „Myslím že tohle by neudělal...” (myšleno na nějakou postavu), „Nedělej si z toho srandu, tohle má být vážná scéna,” „Tahle hra od vás ale vyžaduje určitý přístup...” apod. Pochopení tohoto problému není vůbec tak jednoduché, jak jsem se dříve domníval. A jeho pointa ve svém důsledku mimo jiné částečně zpochybňuje některé předpoklady kontroverzně proslulého designéra a teoretika Rona Edwardse¹ a je podle mě hlavní příčinou dlouhodobých sporů a válek, které kolem jeho myšlenek vznikly.

Podstatný pro nás momentálně ovšem není ani Ron Edwards, ani to, zda je jeho teorie platná nebo ne, anebo jen pro určitý typ hráčů, ani to, kolik lidí tento problém řeší. Důležité pro nás je, jak tento problém ovlivňuje naši skupinu a její dynamiku a co s tím můžeme udělat.

Představme si dva hráče, jednoho pojmenujme Adam a jednoho Zdenda. Nejedná se o žádné typizování hráčů, ale pouze o ilustrativní příklady.

Adam je poměrně herecky nadaný, má dobrou představivost a ve hře hledá primárně emoce, tvůrčí vybití a kvalitu herního obsahu (což se většinou označuje jako příběh). Zdenda určitě také není špatný herec, v reálném životě možná větší než Adam, ale primárně kvůli dramatickému hraní RPG nehraje. Jeho hlavní preference leží v zábavnosti okamžiku (to jak si užívá právě to, co se děje teď), únik od reality a sociální rovina. Základní rozdíl mezi Adamem a Zdendou je, že Adam jde primárně „kvalitativně“ (podle svých měřítek) tvořit a Zdenda si jde primárně zahrát (užít si trochu zábavy). Neznamena to, že Zdenda neumí tvořit ani to, že si Adam nikdy nehraje.

¹ Ron Edwards, autor designerské teorie známé jako GNS a později rozšířené na tzv. The Big Model Podrobnosti viz. <http://www.indie-rpgs.com/articles>

Co tohle všechno pro Adama a Zdendu znamená, pokud například plánujeme, že se bude hrát RPG á la tolkienovská fantasy? Pro Adama to znamená určité tvůrčí vymezení nějaké oblasti, které se podřídí. Bude se ve svých představách snažit přiblížit tomu, jak zná Tolkiena z knih, filmů, nebo prostředí dané hry. A pokusí se na základě toho ve hře vytvářet nebo podporovat „kvalitní“ obsah odvozený od daného žánru. A zdrojem zábavy pro něj bude, pokud se mu podaří se své vizi ve hře nějak přiblížit. Pro Zdendu to znamená rámcové vymezení toho, z čeho má vycházet při svém hraní. Není to tedy to, čemu se snaží přiblížit, ale z čeho vychází. Což je podstatný rozdíl proti tvůrčímu přístupu Adama. Zdrojem Zdendovy zábavy bude, pokud si při nakládání s tolkienovským světem užije dost zábavy. Jejich odlišný přístup může sice vést k uspokojivé hře pro oba dva, ale problém je, že nemusí. Otázkou je, proč? Odpověď podle mě leží v hlavní preferenci každého hráče. Pojdme se na ně tedy podívat trochu blíže.

Adamovým hlavním cílem je herní obsah a jeho vyznění (to může znamenat mnoho věcí: od dramatického hraní a barvitých popisů, přes držení se žánrových konvencí a reálií světa). Pro Zdendu je hlavní, jak si bude hru užívat v daném okamžiku (což může znamenat skoro cokoli: dramatické hraní a barvitě popisy určité pro někoho zábava jsou, stejně tak jako stylovost a coolness postav, různé vtipky nebo zábavné situace). Adamova preference je konzistentní herní obsah, který odpovídá jeho představě o tolkienovském příběhu, a bude jí podřizovat veškerý svůj přístup k RPG, jako i mnoho v tuto chvíli podřazených preferencí. Zdendova preference je svoboda vycházející z jeho představy tolkienovského prostředí a bude jí podřizovat svůj přístup ke hře a většinu svých ostatních, podřazených preferencí. Adam se tedy vlastně určité svobody vzdává ve prospěch zábavy. Zdenda naopak potřebuje svobodu zachovat, aby se bavil. Což samozřejmě v budoucí hře může znamenat rozpor. Vyžadovat po Zdendovi, aby se něčemu podřizoval je pro něj asi tak přijatelné, jako vyžadovat po Adamovi, aby se vykašlal na nějaké žánrové konvence.

Tento problém se nemusí nutně týkat jen žánrových konvencí, ale i důrazu na „realističnost“ nebo uvěřitelnost, případně na míru nadřazenosti pravidel a na mnoho jiných oblastí, které mohou nějak omezovat, co zrovna hráč v danou chvíli chce udělat.

V hlavě se mi teď vybavuje spor² zda nezávislé RPG *My Life With Master*³ skutečně je, či není RPG. Základní argument odpůrců tkvěl v tom, že pravidla hráče omezují v jejich jednání, a že to omezuje kreativitu. Základní protiargument obhájců tkvěl v tom, že je to ve jménu konvencí žánrů a že to neovlivňuje míru kreativity, ale

² např.: <http://non.d20.cz/diskuze/403/28845.page1.html>

³ <http://rpgforum.cz/anotace/my-life-master>

zaměření kreativity (jejíž míra může být stále stejná). Podobně na stejných základech stojí spory ohledně toho, jak by se daná postava v danou chvíli zachovala nebo nezachovala. Kritici obvykle vychází z nějakých charakterových rysů a žánrových předpokladů, zatímco obhájci ze svého autorství a svobody.

Osobně si myslím že Svobodu a Konzistenci má jako preferenci většina hráčů, rozdíl je v tom, v jaké míře ji řeší. Pro spoustu hráčů budou asi těžko přijatelné například lasery ve Středozemi, ale jejich pohledy se už mohou lišit v tom, jak moc je přípustná nadsázka nebo odlehčení třeba v hororu. Stejně tak jako pro většinu hráčů nebude problém nekecat ostatním do toho, jakou postavu kdo bude hrát, ale někomu už může vadit, pokud sličný tolkienovský elf někoho začne urážet, podřezávat anebo okrádat. Je to tedy otázka míry a toho, co se čemu podřizuje.

Pochopit tento odlišný přístup snad může pomoci všem pokusům o nějaké jejich skloubení, které rozhodně není jednoduché. Na uspokojivé řešení jsem ještě nepřišel. Vyžadovat po Adamovi, aby se podřídil primární preferenci Zdendy, může znamenat potlačení Adamovy vlastní primární preference (která v největší míře ovlivňuje to, jak si Adam hru užije). Adam i Zdenda mají určitě na své primární preference právo. Pakliže by nešlo o primární preference, věc by se asi tímto způsobem dala řešit mnohem jednodušeji. Bohužel však, podle mých zkušeností, dost často o primární preference jde. Na druhou stranu, možná že jiný způsob kompromisu neexistuje. Možné řešení snad leží v krátkých hrách a ve střídání jejich zaměření, což ovšem milovníky dlouhých ság asi neuspokojí. Osobně jsem zkoušel experimentovat se skloubením těchto přístupů v rámci jedné hry, ale tato cesta se ukázala jako velmi nevyzpytatelná, neboť v některých okamžicích je to prostě buď Adamův, nebo Zdendův. A zrovna pro konzistenci může znamenat i chvilková nekonzistence zhroucení pracně stavěného domečku z karet. V této oblasti to ale pravděpodobně chce experimentům věnovat více času a možná zde nějaké řešení leží. Poslední možnost, která podle mě problém sice úplně nevyřeší, ale alespoň ve velké míře ošetří, je pečlivé plánování před hrou. Ujasnění toho, kdo co od hry očekává. Kdo je ve kterých oblastech hry ochotný jakých ústupků a zejména ve výběru vhodného tématu a žánru, kde se konzistence a svoboda daných hráčů bude tlouct nejméně (z tohoto hlediska mi například pro moji skupinku přijde daleko vhodnější Planescape než Vampire the Masquerade).

Jednoduché řešení patrně neexistuje a zjevně může být pro každou skupinku trochu jiné. Ale již sama znalost tohoto problému může v leccems pomoci a může nám pomoci pochopit, proč ostatní hrají tak, jak hrají, a jak to třeba můžeme skloubit s tím, jak hrajeme my.

FATE - NA (ROZ)HRANÍ... (2)

JOZEF "JOE" KUNDLÁK

Tvorba postavy

V úvodnej časti tohto seriálu v poslednom čísle Drakkaru v roku 2008 ste sa dozvedeli o samotnom systéme FATE a o základných pojmoch, použitých v tejto rolovej hre. Načrtol som ich v niektorých prípadoch celkom zľahka, ale ďalšie dostali priestoru omnoho viac a preto dúfam, že pri tvorbe postavy ich budete vedieť dostatočne využiť. Kľúčovými slovíčkami pri tvorbe postavy vo FATE sú: „koncept“, „fázy“, „aspekty“, „schopnosti“, „triky“, „body osudu“, „stres“. Niektoré už poznáte, o niektorých ste počuli, a tie zvyšné vám ozrejmím v texte.

Prístupy k tvorbe postavy vo FATE sa môžu príručku od príručky líšiť, a to dokonca v dôležitých veciach. Základ býva ale v podstate rovnaký pri všetkých aplikáciách tohto systému a je uvedený v zozname nižšie. Tento zoznam si v texte rozvedieme do jednotlivých krokov a vysvetlíme si celý postup tvorby postavy. V zásade svoju postavu tvoríte v určitých **fázach** jej doterajšej existencie, počas ktorých sa postava vyvíjala a vykonávala určitú činnosť, učila sa, či jednoducho len niekde vyrastala. Počet fáz nemusí byť pevne stanovený, keďže každá hra môže byť špecifická tým, aké postavy používate. Niektorí môžu hrať partiu celkom mladých študentov, ktorým stačia štyri, či dokonca len tri vývojové fázy, iní použijú pre svojich zostarnutých bojovníkov za zenitom až šesť fáz. Najčastejšie sa vyskytujúci počet fáz pre tvorbu postáv ale býva päť, preto s ním budeme pracovať ako s predvoleným. Ako som už uviedol, tento počet si môžete pre svoju hru prispôbiť, najmä ak chcete, aby hra bola pre postavy náročnejšia (znížením počtu fáz, keďže postavy budú na začiatku mať menej schopností).

Na konci článku budú uvedené **dva vzorové prístupy** k tvorbe postavy z rozličných prostredí, plus **skrátenu tvorbu** pre potreby rýchlej prípravy postavy počas hry, alebo pri vstupe nového hráča do už prebiehajúcej hry.

Kroky pri tvorbe postavy

1. premyslite si koncept svojej postavy a nezabúdajte pri tom na prostredie a štýl hry
2. zvolte si pre svoju postavu vhodné a štýlové meno
3. prejdite fázami vývoja postavy a v každej fáze jej pridajte dva aspekty
4. pridajte postave schopnosti
5. pre svoju postavu si zvolte päť trikov (počet je závislý od počtu fáz, tu počítame s piatimi fázami)

1+2. Koncept postavy je to najdôležitejšie, čo pri jej tvorbe musí byť pevne stanovené a prediskutované. Nezaoberajte sa zatiaľ aspektami, schopnosťami, trikmi ani výbavou. Tie si nechajte na neskôr, keď budete napevno presvedčení o tom, akú postavu budete hrať a ako bude zapadať do prostredia hry.

O postavách sa musí diskutovať a to tak, aby bolo úplne jasné, čo si všetci hráči spoločne s Pánom hry predstavujú pod prostredím hry a ako k hre pristupujú. Bude to vážna sociálna dráma o spleťtých osudoch a rodinných intrigách v stredoveku? Prispôbte tomu pozadie svojej postavy, porozprávajte sa o šľachtických rodoch a drsnom živote v tej dobe. Chcete hrať ľahší žáner v podobe vesmírnych dobrodružstiev s high-tech vesmírnyimi loďami a priehrštím humorných situácií? Urobte si úsmevnú postavu s negatívnymi črtami, ktoré ju často dostanú do problémov a aj keď sa bude všemožne snažiť, veci jej jednoducho nepôjdu nikdy tak, ako by chcela. Alebo rozmýšľate nad fantastickým svetom víl a škriatkov kdesi v dávnych vekoch úsvitu sveta? Vaša postava by mohla potom mať nejaké magické nadanie, možno bude vedieť sama od seba podvedome kúzliť pri každej svojej činnosti a bude nenávidieť tých suchých obyčajných ľudských nájazdníkov, ktorí do nádhery mágie ani nepáchli a teraz sa snažia pre seba zabrať jej územie, plné nádherných zelených kvetinových plání.

Dajte svojej postave emocionálnu hĺbku, naviažte ju na jej okolie, priateľov alebo nepriateľov. Kludne napríklad spojte niektoré z hráčskych postáv zväzkom, či už manželským, priateľským, platonickým, alebo naopak skryto nenávisným či nepriateľským. Myslíte si, že nepriateľstvo v družine spoločnej hre nepomáha? Nemusí tomu tak byť, ak majú postavy spoločné zábery, kvôli ktorým chcú spolupracovať a podstupovať dobrodružstvá či strasti života. Ich vzájomný vzťah sa potom môže vyvíjať na pozadí príbehu a prejavovať v niektorých scénach a situáciách ako zaujímavé zafarbenie situácie s netušenými a pestrými možnosťami vyústenia konfliktov.

Ďalej si s Pánom hry ujasnite **jeho víziu príbehu** (keďže je zaň väčšinou zodpovedný on sám) a to, o čo vlastne v hre pôjde. Stačí základný námet dobrodružstva či ťaženia; neočakávam, že vám Pán hry predostrie svoj celý „zlý majstrovský plán“. To by už asi nebola taká zábava. Môže vám ale povedať *„Príbeh sa bude točiť okolo detektívnych úloh a veľkého počtu výsluchov a získavania informácií.“*, alebo *„Toto staré kráľovstvo sa rozpadáva a nutne potrebuje novú životnú silu v mladej krvi. Jednoducho potrebuje nových obyvateľov! Pomôžte im!“*, alebo *„Hviezdny čas 45238.1, kapitánov denník: Po dlhých opravách našej lode v dokoch sme s prvým dôstojníkom konečne ukončili nábor náhradníkov chýbajúcej posádky a obdržali rozkazy z Hviezdnej flotily. Máme preskúmať systém Oneron a prilahlé pásy asteroidov...“*. Tieto informácie rozoberte s Pánom hry do takej hĺbky, aby ste boli schopní tomu prispôbiť fyzickú a psychickú výbavu svojej postavy. Pri treťom príklade by určite bolo efektné dať svojej postave schopnosti najlepšieho pilota pozemných vozidiel v Akadémii, keď ale vaša loď žiadne takéto vozidlo na palube mať nebude, tento talent

ste vyčerpali hneď na začiatku. Rovnako vám bude zbytočné majstrovstvo v skákaní s padákom pri jemných detektívnych kľúčkach a nenápadnom sledovaní podozrivých osôb v prvom príklade. Stručne povedané, dajte postave to, čo v hre reálne využijete. Určite sa opýtate „Ako mám vedieť, čo všetko sa v hre využije a čo nie, keď neviem takmer nič o príbehu a prekážkach v ňom?“. To je pravda a ani neočakávam, že presne vystihnete všetko to, čo sa vám hodí. Ale veľa vecí sa dá odhadnúť logickou úvahou vzhľadom k prostrediu a jeho náčrtu (podľa príkladov) a to, čo náhodou odhadnete zlým smerom, sa po dohode dá upraviť aj počas hry. V tom tkvie krása systému FATE, nezaloženého na pevne definovaných štatistikách, pri ktorých by ste asi ťažko zdôvodňovali, prečo vám Inteligencia počas hry len tak klesla o dva stupne, zatiaľčo Sila o dva vzrástla. Vo FATE na to slúžia práve aspekty a schopnosti postavy a ako iste viete, človek môže veľmi ľahko jeden deň byť čulý a svieži a na druhý deň po neúspešnom prijímaní do práce zahorknúť a dostať depresie.

V niektorých aplikáciách systému FATE sa môžete stretnúť aj s určitými **predvytvořenými, žánrovo špecifickými konceptami**, ktoré vám môžu uľahčiť rozhodovanie sa a zároveň sa môžete vyhnúť nepríliš zaujímavým postavám. Zoznam takýchto konceptov nájdete napríklad v Spirit of the Century alebo v Starblazer Adventures (a nepochybujem, že budú aj v pripravovaných Dresden Files). Ostatne, podobné koncepty si dokážete vytvoriť aj sami, stačí si vziať typické postavy určitého prostredia a vyšpecifikovať ich základné pohnútky, motivácie, ciele a bežnú prácu, ktorú vo svojom prostredí vykonávajú (strážca brány, veliteľ pevnosti, knieža, sluha, kuchár...).

Ak chcete, kľudne si spíšte aj **krátku históriu vývoja svojej postavy** až po súčasnosť. Pomôže vám následne pri prechádzaní jednotlivých fáz jej vývoja a uľahčí výber aspektov a schopností postavy. A dajte jej **meno**. Krátke, dlhé, úderné, nič-nehovoriace, tajomné. Skrátka a dobre, pomenujte to svoje novonarodené dieťaťko, aby ste po ňom vedeli hulákať, keď vás prestane poslúchať.

3. Spomínal som, že štandardný počet fáz je päť? Podme sa teda na ne pozrieť. Nikde tu nenájdete návod, čo má byť obsahom týchto fáz (možno až na výnimku v Spirit of the Century, prípadne v Starblazer Adventures, keďže sú obe založené na podobnom princípe). Tieto fázy si totiž definujete spoločne ako skupina vy. Tak tak, žiadna instantná polievka sa nekoná, treba si trochu vyhrnúť rukávy. Ale fakt len trochu. Ak ste spoločne prediskutovali prostredie hry a nápady na postavy, mali by fázy byť relatívne jednoduchou záležitosťou.

Podstatou fáz sú v zásade **postupné vývojové obdobia postáv**, ovšem nie je to **ich jediná forma**. Ako môžete vidieť napríklad v Spirit of the Century, len dve fázy sa venujú historickému vývoju postavy. Tretia obsahuje vlastný „knižný príbeh“ postavy, akýsi komix, v ktorom postava účinkovala, a dve zostávajúce fázy predstavujú podob-

ný typ knižného príbehu, ale s tým, že v týchto fázach postava účinkuje v komixoch niektorých iných postáv (nie rovnakej postavy dvakrát). Tým dávate svojej postave sociálny rozmer spolupráce s inými postavami vo vnútri družiny a zocelujete vaše zväzky. Podobne môžete tvorbu postáv riešiť aj vy vo vašom dobrodružstve – časť určiť ako fyzický vývoj postavy od mlada a časť ako sociálny aspekt, či už voči iným členom družiny, voči okolitému svetu, alebo voči sebe samému a svojim problémom.

Ďalšia možnosť, načrtnutá na blogu Landona Darkwooda pod názvom „**Iný pohľad na fázy** – A different take on Phases“ (<http://lcdarkwood.livejournal.com/2598.html>), je poňať fázy nie ako historické míľniky v živote postavy, ale ako rozličné skupiny aspektov podľa ním stanovených kategórií. Sú to: **popis/fráza**, **osoba/predmet**, **historka** a **situácia**. **Popis/fráza** je niečo, čo postavu popisuje, či už v jej vlastnostiach, alebo v tom, ako sa prejavuje navonok. Dobrými príkladmi sú „Rýchly ako gepard“, „Smrť odporcom kráľa!“, „Rozhadzovačný bastard“. Je to teda niečo, čo je tou najdôležitejšou vecou, ktorú musíme o postave vedieť. **Osoba/predmet**, ako možno správne predpokladáte, je niekto alebo niečo, čo zohráva v živote postavy veľmi dôležitú úlohu. Môže to byť „Môj starý otec, vojnový veterán“, „Mitrilový meč Itranil“ alebo „Verný poskok šľachtického dvora“. **Historka** je určitá krátka udalosť, ktorá sa v minulosti stala a ktorá postavu nejako poznačila. Napríklad „Černosi ma neznášajú...“ alebo „Zmiznutý kamarát zo strednej školy“. Poslednou z kategórií je **situácia**, ktorú môžete chápať ako „čo sa deje, keď sa to deje“ a často môže značiť aj určitý opis. Príkladmi môžu byť „Na poslednú chvíľu“, „Ty prachsprosté nič!“ alebo „Plížim sa ako malá tichá myška“.

Základné rozdelenie týchto štyroch kategórií určite nebude platiť vždy a kľudne sa môže stať, že aspekty budú spadať do viacerých z nich. Ale to vôbec nevadí. Pretože dôležitejšie je mať vhodný aspekt a radšej sa nedržať pevnej štruktúry, ako mať síce krásne štruktúrované aspekty, ktoré ale postave nijako nepomôžu. A na dôvažok vám ešte poviem, že vôbec nemusíte mať aspektov plný počet hneď na začiatku hrania. Je omnoho ľahšie doplniť vhodný aspekt vtedy, keď nastane tá pravá chvíľa a budete môcť svoju postavu zaujímavo rozvinúť, ako čakať na situáciu, v ktorej budete môcť využiť tú hrbu čakajúcich aspektov, ktoré už máte.

Malé (veľké) odporúčanie pri tvorbe aspektov: **aspekty tvorte zaujímavé, nie nudné!** Ak si myslíte, že pridelením aspektu „Silný“, „Rýchly“ alebo „Šťastíčko“ svoju postavu zachránite pred väčšinou situácií, asi tomu tak nebude... S takýmito aspektami budete mať tri problémy: budú **nudné**, nebudú **produkovať body osudu** a ničia vašu **schopnosť formovať príbeh**. V prvom prípade je rozdiel viditeľný napríklad pri aspektoch „Šťastíčko“ a „Podivné šťastie“. Vidíte odlišnosť? Druhý aspekt vám dáva v podstate rovnaké pozitívne výsledky ako prvý, ale jeho „šťavnatosť“ je úplne iná. V druhom prípade budete počas hry určite chcieť nejaké body osudu získať a najčastej-

šie to dosiahnete pomocou vynútenia (negatívneho vyvolania) aspektov. Pri spomínanom „Podivnom šťastí“ vám môže Pán hry do cesty vhodíť bizarné, až nepríjemné následky, **za čo ale dostanete zaplatené**. Ak vás nepresvedčil tento možný zisk, uveďte si, že Pán hry tie bizarné a nepríjemné následky privodí tak či tak, tak prečo za to dostať nejakú odmenu? A to nás privádza k poslednému bodu. Pán hry pri príprave dobrodružstiev často vezme dostupné aspekty postáv a bude sa ich snažiť nejako zakomponovať do príbehu (určite nie všetky, ale pravdepodobne aspoň jeden-dva každej postavy). A čo si myslíte, aký príbeh ho napadne pri aspekte „Rýchly“ a aký príbeh pri „Prisahal som nepriateľstvo tajnému Bratstvu plameňa!“? Ktorý z nich bude zaujímavejší a bude obsahovať viac nápadov na rozvinutie? Ak už nič iné, práve ste v hernom svete nainštalovali tajné Bratstvo plameňa, s ktorým sa dá ďalej pracovať. V konečnom dôsledku sú najlepšimi aspektami tie, ktoré najľahšie zbadáte, pretože sú **najzaujímavejšie**. A ak naviac dokážu vašej postave vytvárať body osudu pri vynútení, máte v rukách veľmi silný mechanický nástroj v hre. Okrem toho aspekty, ktorá pútajú vašu postavu k nejakej inej osobe alebo miestu v hernom svete, pomáhajú vytvárať lokácie a nehráčske postavy spôsobom, ktorý vám najviac vyhovuje. Spočítané a podčiarknuté – **ak chcete vytvárať dobré aspekty, maximalizujte ich zaujímavosť**.

Pri každej fáze vývoja postavy pridajte postave dva aspekty v súlade s tým, čo v tomto období robila (alebo čo je podstatou tejto fázy). V detstve napríklad mohla postava vynikať v matematike a pritom byť čiernou ovcou triedy. A už máte dva zaujímavé aspekty, ktoré môžete v hre využiť (ak ich bude Pán hry vedieť vhodne zakomponovať do príbehu, resp. ak sa do zamýšľaného príbehu vôbec hodia). Vo fázach sa teda napĺňa zoznam aspektov postavy.

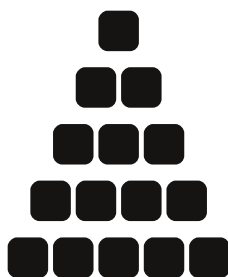
Príklad tvorby postavy jedným aj druhým spôsobom (ako som už spomínal) nájdete na konci článku.

4. Ako štvrtý krok prichádza na rad **výber schopností postavy**. Schopnosti môžu byť buď predpripravené v **zozname** (ako je to v Spirit of the Century a Starblazer Adventures), z ktorého si ako hráči vyberáte, alebo si ich môžete **vymyslieť** v družine sami. V tom prípade odporúčam spoločnú tvorbu celého súboru schopností, alebo aspoň náčrtu kategórií v intenciách zamýšľaných dobrodružstiev a prostredia, podľa ktorého si budete môcť dovytvárať konkrétne schopnosti pre svoje postavy. **Ku každému aspektu priradte jednu alebo dve schopnosti podľa povahy aspektu**. Napríklad k aspektu „Vojak z povolania“, ktorým chcete ostatným povedať, že vaša postava je skúseným vojakom celý svoj život, sú vhodné schopnosti „Streľba zo samopalu: výborná (+4)“ a „Vojenská taktika: dobrá (+3)“. Toto pravidlo priradenia schopnosti svojou povahou k aspektu ale nemusí byť za každú cenu dodržané a môžete kľudne experimentovať

(a tak priradiť aj schopnosti, nesúvisiace priamo s aspektom pre danú fázu vývoja postavy).

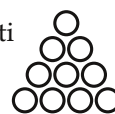
Podľa pravidiel by mala byť zachovaná takzvaná „pyramídová štruktúra“ schopností, teda o jeden stupeň horšie schopnosti musia byť vo vyššom počte, ako lepšie schopnosti. Nemali by ste teda mať rovnaký alebo vyšší počet dobrých (+3) schopností, ako počet obstojných/slušných (+2) schopností, ani by ste nemali preskakovať úrovne schopností (teda mať dobré schopnosti a potom až všedné/průměrné bez akýchkoľvek dobrých). Zachovanie pyramídy sa môže veľa ľuďom zdať ako nerealistické a zbytočné, podľa autorov FATE však zachováva určitú vyváženosť tak hry, ako aj postáv. Asi by nebolo príliš vhodné, aby postavy mali len niekoľko fantastických (+6) schopností a okrem nich žiadne iné. Takáto hra by po chvíli pravdepodobne začala hráčov nudiť a od Pána hry by vyžadovala stanovovanie príliš veľkých náročností na takmer všetky činnosti v hre. A rovnako pri pyramídovej štruktúre musíte svoju postavu určitým spôsobom diverzifikovať – musíte sa rozhodnúť, čo sú jej najsilnejšie schopnosti a v čom je naopak iba priemerná.

1 schopnosť na Vynikajúci
2 schopnosti na Výborný
3 schopnosti na Dobrý
4 schopnosti na
Obstojný/Slušný
5 schopností na
Všedný/Průměrný



Začiatkové schopnosti postavy v Spirit of the Century

1 schopnosť na Výborný, 2 schopnosti na Dobrý, 3 schopnosti na Obstojný,
4 schopnosti na Všedný



1 schopnosť na Dobrý,
5 schopností na Obstojný,
6 schopností na Všedný



Niektoré začiatkové možnosti výberu schopností postavy v Starblazer Adventures

Počet schopností môže závisieť na dohode hráčov, ale taktiež ho môžete stanoviť v priemere ako jedenapolnásobok počtu aspektov, prípadne v závislosti od maximálnej začiatkovej úrovne schopností (a s tým súvisiacim počtom vždy nižších a nižších schopností tak, aby spĺňali pyramídu). Všeobecne použiteľným počtom potom bude 8-10 schopností pri piatich fázach vývoja postavy (alebo piatich oboroch aspektov). Pre začiatok doporučujem začať s týmto číslom a ak náhodou počas hry zistíte, že je schopností málo alebo naopak príliš veľa, je možné tento počet po vzájomnej dohode upraviť, či už nadol (zrušením niektorých schopností), alebo nahor (pridaním nových, najlepšie práve v najbližšej vhodnej situácii či konflikte v hre).

5. Poslednou zložkou postavy (okrem žánrového dokreslenia v podobe oblečenia, bežnej výstroje a podobne) sú **triky**. V prvej časti seriálu som vám povedal, že triky sú niečím, čo môže postava využiť na prispôsobenie si situácie vo svoj prospech. Je to niečo, čo mierne poruší pravidlá fungovania vecí a postave pomôže. Nie veľa, ale vo väčšine situácií to stačí. Triky sú v podstate detailným smerovaním schopností postavy a majú byť jej akýmsi „fokusom“, či zaostrením. Silné triky môžu dokonca pri použití vyžadovať aj minútie bodu osudu.

Pri už stanovených súboroch schopností a ich trikov (ako je to v SotC a Starblazer Adventures) je voľba relatívne jednoduchá – zvolíte si 5 trikov (alebo bude ich počet rovný počtu fáz vývoja postavy). Ak si zoznam schopností vytvárate sami, bude asi najjednoduchšie tvoriť triky až po pridelení schopností postavám tak, že si zvolíte niektoré z nich a vymyslíte nejaké použitie tej-ktorej schopnosti, ktoré vám dá v kritickej situácii určitú výhodu.

Chápem, že takáto definícia môže byť vágna a nie práve najpochopteľnejšia. Ak je to tak, môžete vyskúšať vytvoriť triky počas hry vtedy, keď vám vo vypätej situácii napadne vhodné využitie niektorej z vašich schopností zaujímavým spôsobom. Tým si vytvoríte trik, ktorý, ak je zaujímavý, môžete postave pripísať a použiť ho aj nabudúce.

Ako **príklad** môže poslúžiť (práve teraz vytvorený) trik pre vyššie načrtnutú vlastnosť „Strelba zo samopalů: výborná (+4)“ – trik bude mať názov „Inštinktívna strelba od pásu“ a jeho výsledkom v samotnej akcii bude, že postava bude môcť efektívne strieľať aj bez predchádzajúceho zamierenia a stále trafi svoj cieľ relatívne presne. Tento trik teda pomôže postave strieľať a zasiahnuť cieľ aj v prípade, že nebude mať čas namieriť na nepriateľa (napríklad pri prekvapivom prepadnutí z jeho strany). Pán hry by teoreticky mohol vyžadovať aj minútie bodu osudu, najmä ak prekvapenie nepriateľom automaticky znamená, že postavy strieľajú až ako druhé v poradí. Týmto trikom potom postava dosiahne, že bude strieľať spolu s nepriateľom a efektívne sa pre ňu ruší moment prekvapenia.

Triky samozrejme **nemusia sedieť každému** hráčovi a veľa ľudí ich môže pokladať za zbytočné detaily, ktoré zneprehľadňujú hru (a na ktoré treba či už zo strany hráčov alebo Pána hry pamätať). V tom prípade existuje voliteľná možnosť „**Hranie bez trikov** – Stuntless rules“ od Roba Donoghue (<http://evilhat.wikidot.com/stuntless-rules>). Túto možnosť si prejdeme detailnejšie v časti o trikoch, tu vám o nej poviem len všeobecne. Tieto stručné pravidlá hovoria o tom, že namiesto trikov je možné vyvolať niektorý aspekt aj za iným účelom, ako v bežných prípadoch (prehodenie kocky/kociek, pridanie +1 apod.). Nové možnosti zahŕňajú zámenu použitej schopnosti pri hode (samozrejme s rozumným zdôvodnením), vovedenie novej „vecičky“ alebo nehráčskej postavy do deja, automatické získanie iniciatívy alebo rýchlejšia reakcia či pohyb. Tiež je možné niektoré z aspektov „zamknúť“ vždy na začiatku sedenia (výmenou za minútie jedné-

ho hráčovho bodu osudu), čím budú tieto aspekty automaticky funkčné počas celého sedenia. Pred takýmto „zamykaním“ sa musí hráč s Pánom hry dohodnúť na efekte, ktorý bude toto zamknutie na hru mať. Takto bude dopad daného zamknutého aspektu na hru menší, ako v prípade normálneho vyvolania, ale výmenou za to bude trvalý.

Začínajúcim hráčom, alebo tým, ktorí chcú tvorbu postavy a oboznámenie sa s pravidlami urýchliť (resp. nechcú ho zbytočne naťahovať), **odporúčam** pri tvorbe postavy **triky vypustiť úplne a počas ďalšej hry buď využiť pravidlá hrania bez trikov, alebo triky a ich náhrady nevyužívať vôbec.**

Postavy začínajú hru so štatistikami Stresu (Zdravie a Sebaovládanie) na hodnote 5 políčok. V Spirit of the Century (a Starblazer Adventures) sú dve schopnosti, pomocou ktorých je možné tieto začiatkové hodnoty zvýšiť, menovite Odolnosť (podľa svojho stupňa pridáva +1 až +3 k Zdraviu) a Rozhodnosť (rovnako podľa svojho stupňa pridáva +1 až +3 k Sebaovládaniu). Podobným spôsobom môžete stanoviť vhodné schopnosti aj vo svojom dobrodružstve, alebo môžete pre všetky postavy začať s rovnakou úrovňou oboch zdravotných štatistík postáv.

Body osudu na začiatku hry sú rovné počtu aspektov postavy, čo je väčšinou 10.

Tým končí samotná tvorba postavy pre systém FATE a jediné, čo vás ešte čaká, sú príklady oboch prístupov k tvorbe, ktoré som spomenul, spolu s krátkym príkladom rýchlej tvorby postavy (buď pre nové nehrácke postavy, alebo pre novopríchodzích hráčov k skupine).

Tvorba postavy podľa vzoru Spirit of the Century

Kiet Chulalongkorn

Fáza 1

Kiet sa narodil v odľahlej vetve kráľovskej Siamskej línie. Aj keď sa príliš nemiešal do politiky, poznal svoje dedičstvo a jeho otec sa postaral o vysoký štandard jeho výchovy.

Aspekty:

Odľahlá vetva kráľovskej rodiny

„Musím byť hodný svojho dedičstva“

Fáza 2 - Veľká vojna

Siam bol zapletený do Veľkej vojny a snažil sa získať priazeň Spojeného kráľovstva na ochranu pred francúzskym koloniálnym valcom v Južnej Ázii. Kiet strávil niekoľko rokov predtým ako mních a dokázal, že je zdatným študentom. Rodičia ho poslali na ďalšie štúdiá na Oxford a vďaka tomu sa dostal do víru vojny omnoho hlbšie, ako zamýšľali. Dokonca sa zapísal do armády (keďže sfalšoval svoj vek), čo ich pekne vystrašilo. Nemohli s tým ale na takú diaľku nič spraviť, preto Kiet zažil boje na vlastnej koži. Preslávil sa najmä svojou rozhodnosťou, i zoči voči tým najextrémnejším podmienkam. Tu sa tiež spoznal so seržantom „Leftym“ MacDonnellom; spojila ich najmä diskriminácia v radoch vojakov, ale MacDonnell sa neskôr ukázal byť viac, než sa na prvý pohľad zdalo.

Aspekty:

„Unaví sa tento človek vôbec niekedy??“

Na dnes už bolo dosť zabíjania

Fáza 3 – „Kiet a... terorizujúci mnísi Siamu!“

Po návrate domov k svojej strachujúcej sa, ale zároveň pyšnej rodine jej Kiet predstavil seržanta MacDonnella. Kietov otec ho poprosil o dohľad nad rýchlym rozvojom železnice, na ktorom sa rodina účastnila. Kiet s priateľom neskôr v odľahlej džungli narazia na bizarnú sektu pološialených mníchov, ktorí uctievali Vrieskajúceho Buddhu. Musia sa prebiť zástupmi týchto šialencov, ktorých evidentne nezaujíma ani vlastný život, aby ochránili zamestnancov železničnej spoločnosti a oslobodili terorizovaných dedinčanov. Seržant MacDonnell obetuje svoj život a zastaví aktiváciu svietiacej sošky Vrieskajúceho Buddhu, ktorá by do sveta vypustila nejaký neznámy des.

Aspekty:

„Toto NIE sú buddhisti!“

Neexistujú tajomstvá, je to len príroda.

Fáza 4 – Bruhma a Kiet na nebezpečných chodníkoch!

Kiet naháňa jedného zloducha za druhým. Spolu s priateľom Bruhmom hľadajú pozostatky kultu Vrieskajúceho Buddhu a popri tom pomáhajú obyčajným ľuďom v núdzi.

Aspekty:

„Ušpiní sa tento oblek?“

Súcit je niekedy najlepší výprask

Fáza 5 - Jhoren a Kiet a ich cesta svetom!

Kiet spolu s mníchom Jhorenom cestuje na iné kontinenty a ako mních naplňa svoj osud, často pod veľkým vypätím svojich síl.

Aspekty:

Dodržiavam svoje sľuby

Vždy pripravený na lásku

Schopnosti

Vynikajúci (+5) - Rozhodnosť

Výborný (+4) - Zastrasovanie, Zdroje

Dobrý (+3) - Päste, Zbrane, Vzťahy

Obstojný/Slušný (+2) - Akademik, Úskoky, Kontakty, Veda

Všedný/Průměrný (+1) - Šoférovanie, Ostražitosť, Výdrž, Vodcovstvo, Atletika

Triky

Vnútoraná sila

Železné odhodlanie

Stále som tu

Medzinárodný

Správne otázky

Stres

Zdravie [][x][][x][]

Sebaovládanie [][][][][][][]

Body osudu: 10

Tvorba postavy podľa Landona Darkwooda

Predpokladajme fantasy hru so skupinou spolukonšpirátorov, odhaľujúcich tajnú korupciu vo svojej vlasti. Pán hry sa rozhodne, že počet aspektov bude 7. Tammy svoju postavu vidí ako princeznú Ilariu, ktorá nenávidí kráľovský život a často sa prezlieka za týpka menom Cutter, podobného Robinovi Hoodovi, aby sa vytratila do špinavých štvrtí mesta. Je to v podstate Zorro so štipkou fantasy sveta. Tammy teda zodpovedá na

otázky a príde s nasledovným:

Popis - Ako popisný aspekt si zvolí "*Cez deň princezná*", ako aj "*Cutter, hrdina davu*". Tieto dva aspekty poskytujú veľa príležitostí aj na vynútenie, keďže dvojité identity jej bude určite znepríjemňovať takmer akúkoľvek oficiálnu snahu.

Osoba/vzťah - Tammy sa rozhodne, že najdôležitejším vzťahom Ilarie je jej otec, pri ktorom sa obáva, že je súčasťou korupcie, zaplavujúcej krajinu. Na odporúčanie iného hráča nazve túto postavu „*Vojvoda Raster*“ a toto isté meno ako kontakt bude mať na svojej karte aj druhá postava, Grog, veľký neohrabaný žoldnier spomínaného hráča. Tým budú Ilaria a Grog určitým spôsobom prepojení pomocou spoločného aspektu a danej osoby.

Historika - Tammy sa rozhodne, že najväčším problémom Ilarie je neistota o jej zapadnutí do kráľovského života a jej zápasenie so súvisiacimi povinnosťami. Potrebuje teda aspekt „*Som schopná vládnuť?*“ - na rozdiel od iných sľachticov je síce menej arogantná a viac otvorená novým nápadom, ale v kritických situáciách nerozhodná.

Situácia - Tammy povie, že Ilaria podniká veľa tajných špionážnych akcií tak v získavaní informácií na dvore, ako aj v roli Cuttera ako lumpa. Tiež si myslí, že Ilaria sa bude často na oficiálnych recepciách a bálach tváriť ako ryba vytiahnutá z vody. Zoberie si aspekty „*Váš titul mi nič nehovorí*“ a „*Muška na stene*“. V podstate vie byť sebaistá a ľstivá, ale niekedy je príliš neuhľadená alebo zvedavá.

Teraz má teda šesť aspektov a potrebuje posledný. Už má ale za rohom pripravený dostatok príbehového potenciálu - konflikty medzi kráľovskou rodinou a popularitou Cuttera, kontroverzné aktivity jej otca, silná zodpovednosť vo vlastných rukách, nutnosť zúčastňovať sa oficiálnych účelom dosiahnutia svojich cieľov apod. Rozhodne sa, že potrebuje ďalší vzťah a stanoví, že je v opatrnom vzťahu k Rasterovmu správemu úradníkovi Bothunovi, ktorý odhalil jej pravú identitu. Aspekt nazve „*Správca Bothun pozná moje tajomstvo*“. Pán hry sa zachichoce a pridá si poznámku o tom, že si bude treba vyjasniť spolu s ostatnými vecami aj správce motívy.

Potom môže Tammy prideliť vhodné schopnosti a zoradiť ich do pyramídy. Príklady si určite viete odvodiť aj sami, v podstate závisia od súboru schopností, ktoré budú pre toto prostredie vytvorené. Načrtnem možnosti z hľadiska prostredia a zápletiiek: Boj s mečom, Jazdectvo, Plíženie, Dvorná etiketa, Šarm, Presviedčanie... a veľa iných vhodných schopností.

Nakoniec Tammy stanoví položky Stresu – Zdravie a Sebaovládanie na 5 políček a počet bodov osudu rovný počtu aspektov, teda 7.

Skrátená (rýchla) tvorba postavy

Niekedy pri hre nemáte čas vytvárať postavu pomocou celého procesu tvorby. Vtedy príde vhod táto zjednodušená tvorba, pomocou ktorej dokážete postavu vytvoriť priam za päť minút.

Podstatou je najprv krátky súhrn opisu postavy pomocou jednej-dvoch viet. Súhrn toho, čím postava je a čo robí.

Potom stanovte jej najvyššiu schopnosť (napríklad na úrovni Vynikajúci (+5)). Ak chcete trochu viac, pridajte postave tri najvyššie schopnosti (teda jednu na úrovni Vynikajúci a dve na úrovni Výborný (+4)).

Nakoniec dajte postave dva aspekty. Odporúčam dať jej jeden pozitívnejší aspekt a jeden negatívnejší, aby bola postava trochu „živšia“ a aby bolo možné jej konanie spočiatku okoreniť aj nepríjemnejšími zážitkami. Nemusíte to však dodržať a oba aspekty môžu mať pozitívny charakter. Za každý z týchto dvoch aspektov dostane postava jeden bod osudu, čiže začína s dvomi.

Následne môžete k postave dopĺňať podrobnosti aj počas hry, ale na začatie hrania s postavou vám stačia tieto tri kroky (popis; 1 alebo 3 schopnosti; 2 aspekty + 2 body osudu).

Použitie takejto neúplne definovanej postavy sa riadi týmito pravidlami:

- ak má postava pri hode danú schopnosť na karte, hádže ju normálne
- ak danú schopnosť postava nemá, môže ju hráč buď hádzať ako **Slabú (0)**, alebo ju môže **pripísať do karty postavy na úrovni, ktorú si zvolí** (pri zachovaní pyramídy) a hodiť ju na tejto novej úrovni

Takto hráč počas hry naplní pyramídu schopností svojej postavy a podobne si zapisuje aj nové aspekty a triky, keď ich bude po prvý krát používať. Vždy pri zápise nového aspektu pridajte postave bod osudu, čo znamená, že pri dosiahnutí plného počtu aspektov (bežne 10) bude mať postava rovnakú úroveň bodov osudu, ako ostatné postavy na začiatku hry.

Dodatočne by mal hráč takejto postavy doplniť jej históriu, v prípade Spirit of the Century tiež účinkovanie v komixoch iných postáv, ale to je možné robiť aj „počas jazdy“ v hre.

A sme na konci. Neľakajte sa tých niekoľkých strán textu o tvorbe postavy – keď si ich prečítate, samotná tvorba vám určite nezaberie veľa času a k jednotlivým krokom sa už nebudete musieť vracať. Je dobré si ale na tvorbu postavy rezervovať prípravné stretnutie, na ktorom môžete há-

dzať nápady tak k postavám, ako aj k príbehu a vašim očakávaniam od Pána hry (a ostatných hráčov). Na rozdiel od iných hier, ktoré pri tvorbe postavy skôr vyžadujú komunikáciu v štýle „hráč – Pán hry“, pri FATE je táto komunikácia rozšírená na celú skupinu, čím sú postavy „zomknutejšie“ dohromady a hráči nemusia prvé dve herné sedenia „objavovať“ schopnosti a históriu druhých.

V tomto momente by ste mali už vedieť vytvoriť svoju postavu a mali by ste mať základný prehľad o fungovaní systému FATE. K detailnejšiemu systému riešenia konfliktov sa samozrejme ešte len dostaneme, ale základ – teda hádzanie na schopnosti oproti stanovenej náročnosti s využitím záchranných brzd v podobe aspektov (a trikov) – vám už dáva možnosť odohrať jednoduché konflikty a sporné situácie.

V ďalšej časti seriálu vám predostriem detaily ohľadne aspektov, schopností a trikov a ak nájdem dostatok miesta, pravdepodobne aj načrtnem detaily riešenia konfliktov.

Prajem príjemné čakanie na ďalšiu časť, vyplnené hraním a živou komunikáciou!