

DRAKKAR



SKRYTÉ SVĚTY

číslo 17. - prosinec 2009



Obsah

Téma čísla

- 4 **Obyčejně neobyčejní lidé**
Radim „smrq“ Trčálek
- 9 **Záludnosti skrytých světů**
Peter „Peekay“ Kopáč
- 16 **Ilustrace (nejen) pro RPG**
Ecthelion²

Mimo téma

- 20 **Mezi RPG a deskovkou**
Jan „Jerson“ Průcha
- 23 **Naživo, online či „by post“, aneb RPG třikrát jinak**
Morgana
- 25 **Čerstvé maso na trhu RPG online**
Filip „Gran“ Randák

Zápis

- 26 **Projekt Breather (Hot War)**
Ján „crowen“ Rosa

Recenze

- 33 **Čertvě dočteno: Heaven & Earth a Nightlife**
Petr „Pieta“ Jonák
- 38 **Over the Edge**
Pavel „Bajo“ Kechajov
- 47 **Dračí Doupě Plus –
– rozbor po pěti letech**
Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

- 60 **Kartová hra Muchkin**
alef0
- 64 **Zahrajte sa s nami: Essen 2009**
Petra „Baelara“ Kopáčová

Úvodní slovo

Vážení čtenáři, milé čtenářky,

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

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

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

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

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

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

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

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

Za redakci Drakkaru,

Petr „ilgir“ Chval

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

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

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



TÉMA ČÍSLA

SKRYTÉ SVĚTY

Obyčejně neobyčejní lidé

aneb hraní ve Světě temnoty podle základní příručky

napsal Radim „smrq“ Trčálek

Hry ze SVĚTA TEMNOTY nabízejí širokou škálu stvoření, jejichž hraním si můžete zpříjemnit nejen jeden podvečer – vlkodlaci, upíři, mágové, rozliční šotci a golemové a nemálo dalšího. Mnoho z těch bytostí jsem ve hře skutečně vedl a vyprávěl

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

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

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

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

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

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

Každá jiná rasa vám to dříve nebo později znemožní.

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

„Zapojení se do společenského života - říkejte si co chcete, ale žádná jiná rasa Světa temnoty to nedokáže.“

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

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

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

Několik přihlížejících gentlemanů se ušklíblo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mezi náhrobky šustilo čerstvě napaďané listí poháněné studeným větrem.

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

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

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

„Kde asi mohou být...“

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

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

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

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

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

V potvrzení jejich úvah zazněla od vrchní brány střelba.

Gerhard se přestal krýt a rozběhl se svaheem vzhůru.

„Kdo to střílel?“

„Copak vím?!“

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

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

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

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



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

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

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

Jacques Prevet přikývl a dál nabíjel zbraň.

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

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

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

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

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

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

„Kdo tam?“ zeptal se Jose.

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

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

„Vyskočil.“

„Nebudte blázen, Gerharde, to není...“

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

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

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

„Střílejte, Gerharde, střílejte!“

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

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

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

Němec jen přikývl.

„Tak jak je možné, že to není mrtvé?“

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

„Celou dávku.“

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

Ložnici zaplnil další výbuch smíchu.

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

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

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

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

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

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

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

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



TÉMA ČÍSLA

napsal Peter „Peekay“ Kopáč

Záludnosti skrytých svetov

alebo Ako sa vyhnúť problémom?

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

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

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

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

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

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

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

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

Hlavné problémy...

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

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

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

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

...a najbežnejšie riešenia

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

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

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

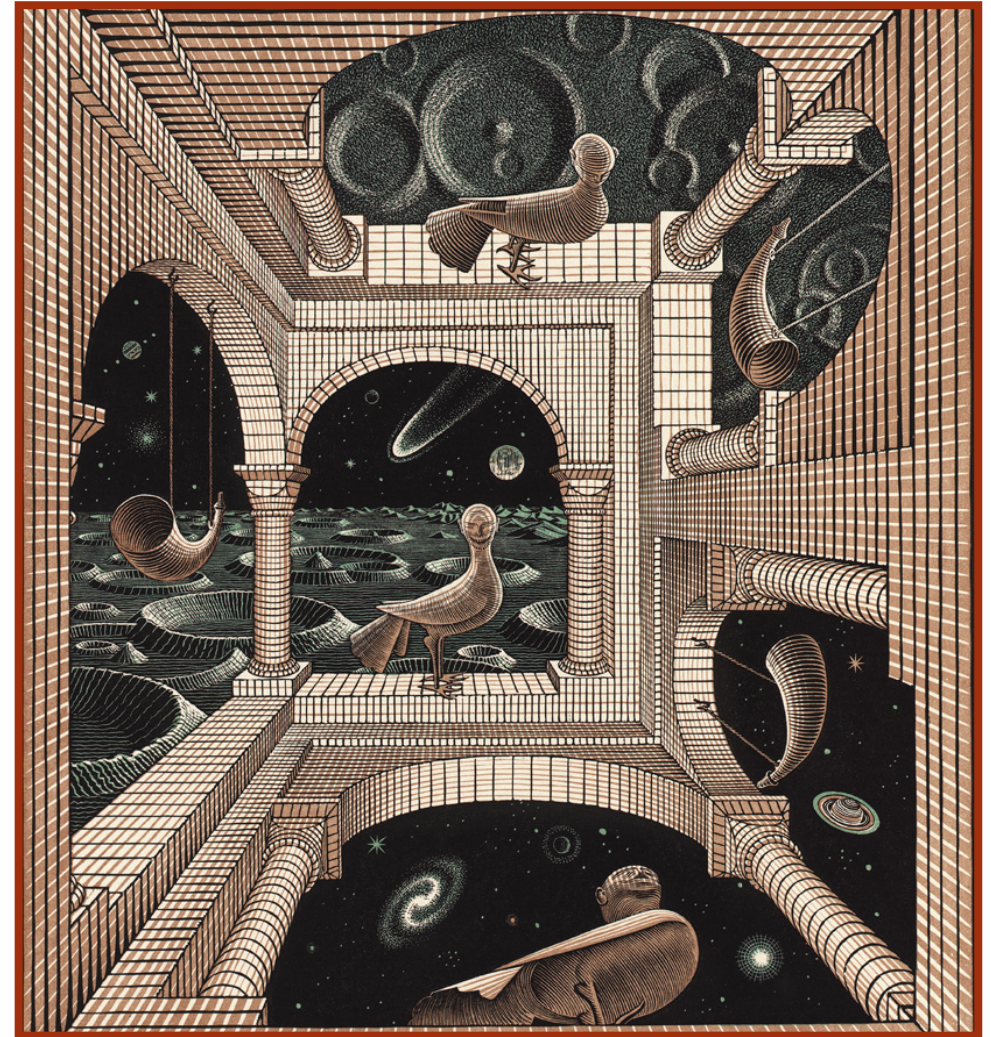
investovaná do zábavy jediného človeka premrhaná, prípadne má väčšie množstvo hráčov nadšených pre hru alebo je hra pre hráčov v prvom rade spoločenskou udalosťou - príležitosťou na pravidelné stretnutie s dlhoročnými priateľmi. Aj napriek tomu – ak chcete svoju hru vystavať okolo veľmi intenzívneho,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

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

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

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

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



Jiný svět, M. C. Escher, 1947

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

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

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

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

použiteľný aj pre iné situácie - napríklad na koncept jasnovideckej postavy. Zatiaľ čo postava by dokázala vidieť do

budúcnosti každého jedného človeka, s ktorým sa v živote stretne, hráč túto možnosť dostane iba pri dejovo podstatných osobách. Výhodou takéhoto prístupu je obmedzenie kradnutia pozornosti a zjednodušená príprava – keďže ja ako rozprávač viem,

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

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

Prípadová štúdia: Shadowrun

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

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

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

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

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

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

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

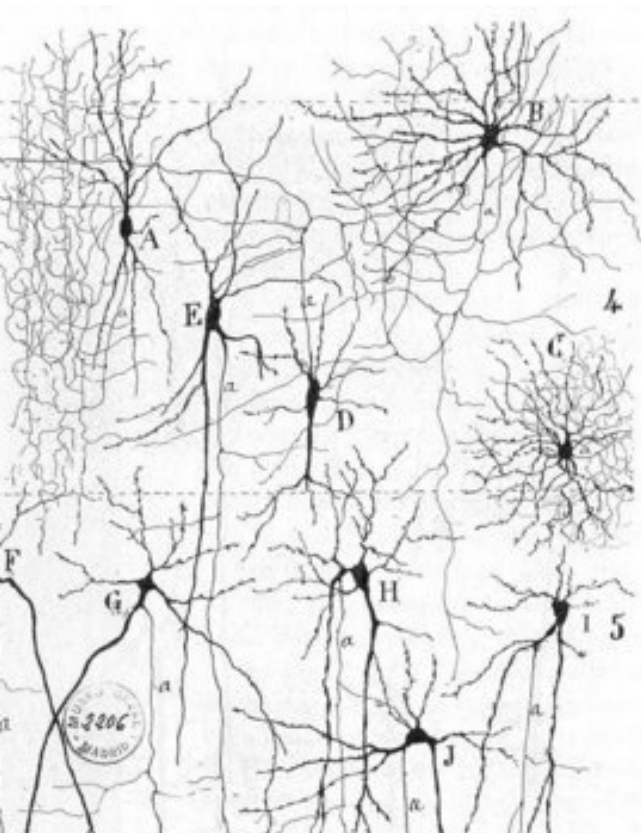
obmedzené možnosti na prienik s hlavnou hernou realitou. Iste, decker môže svojim spoločníkom otvárať zamknuté dvere, dodávať plány budovy a odvracať pozornosť kamier, drvivá väčšina jeho hernej náplne však s tou ich bude súvisieť iba veľmi málo. Nastane teda rozbitie celistvosti sedenia – decker „bude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

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

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

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

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



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

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

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

Toto riešenie je funkčné, ale tiež má svoje obmedzenia – jednak postava „plnokrvného“ deckera nie je príliš hrateľná a jednak musí byť hráč uzrovaný s tým, že obrovské kusy herného materiálu, v ktorých by sa jeho postava mohla „blysnúť“, budú jednoducho narychlo odrozprávané. Toto môže byť obzvlášť problematické, ak decker počas behu upúta niečiu pozornosť a príde k (digitálnemu) násiliu. Nie každý hráč bude ochotný akceptovať výsledky boja odrozprávané podľa rozprávačovej ľubovôle, na pravidlové riešenie boja však v takomto zjednodušenom modeli nie je čas. Preto ani toto riešenie nepovažujem za vyhovujúce a pri hrách SHADOWRUNU pod mojím vedením sa hráči stretávajú stále s ďalšími a ďalšími experimentmi.

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

Prípadová štúdia: telepatia

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

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

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

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

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

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

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

Ďalšie prípady

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

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

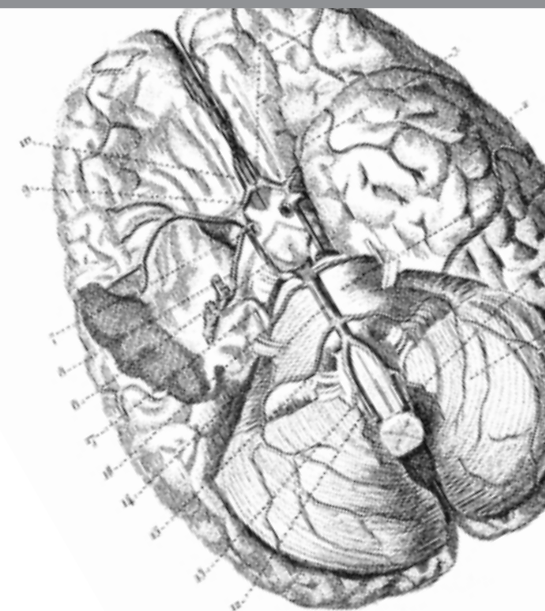
- **MAGE: THE ASCENSION** (a jeho nástupca, **MAGE: THE AWAKENING**) – tu je výber veľmi bohatý, podobne ako pri **SHADOWRUNE**. Napriek tomu, že každá postava je mágom, jednotliví mágovia ovládajú veľmi odlišné druhy mágie. Preto zatiaľ čo jeden bude cestovať v čase, druhý sa bude takmer neobmedzene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

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

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

Zopár povzbudivých slov na záver

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



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

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

TÉMA ČÍSLA

napsal Ecthelion^2

Ilustrace (nejen) pro RPG

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

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

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

Bez počítače ani ránu

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

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

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

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

Kombinovaná technika

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

Přesto je stále populární tzv. kombinovaná technika. Experimentování

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

Touto metodou byla také vytvářena drtivá většina ilustrací v *PŘÍBĚZÍCH IMPÉRIA*. Jak takový postup vypadá, se můžete podívat na následujících několika obrázcích s komentáři.

Pracovní proces vzniku ilustrace do Příběhů Impéria

Kompoziční skica

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



Kompoziční skica

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

Skenovaná kresba

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

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

Začátek malby

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



Skenovaná kresba



Začátek malby



Pokračování práce

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

Pokračování práce

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

Kolorování

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

Téměř konečná fáze

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

Hotová ilustrace

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

Drobný odkazovník

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

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



Kolorování



Téměř konečná fáze



Hotová ilustrace



MIMO TÉMA napsal Jan „Jerson“ Průcha

Mezi RPG a deskovkou

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

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

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

Vezměme to popořadě

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

Nejsem přítelem přesných definic a v tomto případě bude jakákoliv

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

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

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

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

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

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

nejméně zkušenostních bodů nebo peněz).

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

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

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

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

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

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

kdy samotný pojem RPG byl širší veřejnosti prakticky neznámý.

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

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

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

Deskovky jako RPG

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

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

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

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

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

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

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

v žádném případě to nejsou skuteční lidé.

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

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

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

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

A na závěr...

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

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



MIMO TÉMA

napsala Morgana

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

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

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

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

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

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

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

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

Fórum vs. online server

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

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

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

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

Nyní si dovolím pro přehlednost uvést několik kritérií:

1. Časová náročnost

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

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

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

2. Kvalita, hloubka příběhů

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

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

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

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

3. Srovnání s hraním „v reálu“

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

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

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

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

4. Čeština a psaní obecně

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

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

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

5. Zisk zkušeností a úrovně

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

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

Závěrem

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

MIMO TÉMA napsal Filip „Gran“ Randák

Čerstvé maso na trhu stolních RPG online

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

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

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

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

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

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

A do třetice, vedení Lasombry se snaží přistupovat k serveru i k uživateli samotným jinak, než bývá na jiných serverech běžné. „Underground styl“ vzezření stránek jen podtrhává místy drsnější humor, na který můžete na

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

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

Autor článku je v současnosti administrátorem na www.Lasombra.cz



Projekt Breather (Zápis ze hry Hot War)

napsal Ján „crowen“ Rosa

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

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

Príprava hry

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

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

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

Muž s baterkou pred tmavým otvorom.

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

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

Zápletk

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

Scéna prvá - brífing

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

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

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

Scéna druhá – St. Pancras

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

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

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

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

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

Scéna tretia – policajná stanica

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

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

„Dobrý deň, pane, želáte si?“

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

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

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

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

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

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

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

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

Scéna štvrtá – zákulisné informácie

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

„No tak Jimmy, nebuď labuť, pamätáš sa predsa, ako som tvojej žene zohnal pred pár mesiacmi antibiotiká na ten jej strašný kašeľ.“

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

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

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

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

Scéna piata – ľudia a stroje

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

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

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

a pred ním sa otvorila diera to tmy. Zasvietil dnu baterkou, ale tma sa nedala len tak zahnať na útek.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

„Môžete to skúsiť...“

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

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

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

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

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



Odkazy

[Domovská stránka hry.](#)

Iné články:

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

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

RECENZE napsal Petr „Pieta“ Jonák

Čertvě dočteno: Heaven & Earth a Nightlife

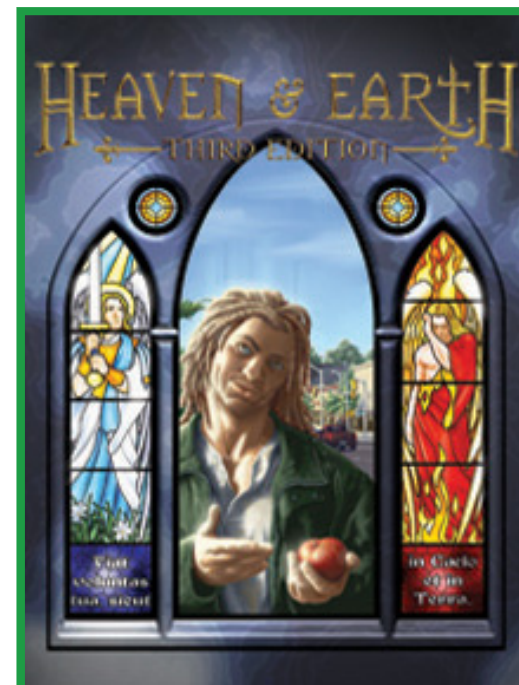
V dnešním Čertvě dočteno si představíme dvojici her ze současnosti. Tou první je HEAVEN & EARTH, hra zasazená do ospalého městečka amerického středozápadu... kde se však každou chvíli semele něco záhadného. Druhá představovaná hra, NIGHTLIFE, vypráví o upírech, vlkodlacích a jiných stvůrach v moderním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

Heaven & Earth

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

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

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



Heaven & Earth, Third Edition

A game of surrealism, horror
and absurdity

vydalo nakladatelství Abstract Nova
Entertainment, 2004

- Domovská stránka

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Vaše minirecenze v Drakkaru

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

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

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

Nightlife

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

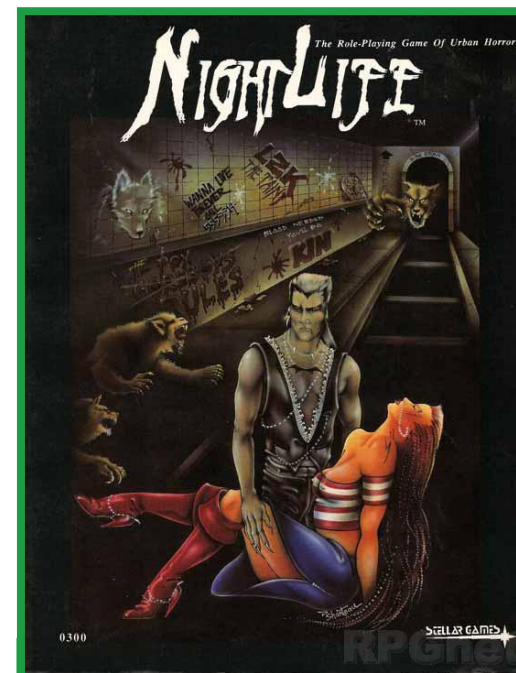
Srovnání s VTM se člověk při nejlepší vůli neubrání. Obě hry jsou si totiž strašně podobné a strašně vzdálené. Stejně mají například to, že hrdinové jsou prokletí, že jsou monstry, která se sice mohou snažit chovat dobře, ale když k přežití potřebujete pravidelně pít lidskou krev/vysávat životní sílu/krást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

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

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

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

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



Nightlife

The Role-Playing Game Of Urban Horror

napsal Bradley K. McDevitt a spol.
vydalo nakladatelství Stellar Games,
1990

- [Domovská stránka](#)

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

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

klubům a barům. Z knížky je hrozně moc cítit, že takhle to autoři opravdu vidí, že tu nejde jen o nějaká temná a prokletá monstra, ale že to jsou zároveň temné a vzdálené, lákavé a nedostupné hvězdy punku/rocku/metalu... S odstupem to působí místy až směšně, ale zároveň je to krásné, ta síla přesvědčení, že hud-

ba sama o sobě má moc, že mění svět nebo aspoň odhaluje jeho pravou podobu. Právě v tomhle mi hra přišla nejvíc z jiné doby nebo možná jiného světa. Jak už jsem psal, hudba je ve hře opravdu všude: V dovednostech, v seznamech vybavení, v pravidlech (první pravidlo v části „boj za nezvyklých okolností“ řeší vliv zrcátkových discokoulí a stroboskopických světel na pravděpodobnost zásahu v boji) a v postavách samotných

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

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

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

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

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

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

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

Samotné schopnosti se potom nakupují z maximální humanity, víceméně se stejným zdůvodněním; a asi nejvíc mi bylo líto, že schopnosti se kupují a zlepšují zásadně jen mezi dobrodružstvími,

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

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

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

Perličky

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



RECENZE napsal Pavel „Bajo“ Kechajov

Over the Edge

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

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

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

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

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

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

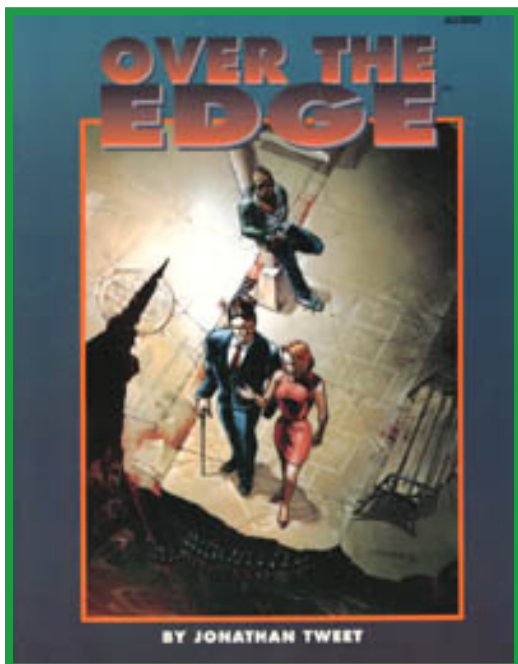
- Ron Edwards, Sorcerer str. 124

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

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

Neděle 8. listopadu 2009, 5:29am

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



Over the Edge

napsal Jonathan Tweet

vydalo nakladatelství Atlas Games

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

- Domovská stránka

momentálně mě spíš zajímá, kde je ibalgin...

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

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

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

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

Neděle 8. listopadu 2009, 8:23am

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

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

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

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

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

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

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

Pondělí 9.listopadu 2009, 01:16am

Nad ránem přistávám na Mezinárodním letišti D'Aubainne.

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

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

pozornost turistů, ale když jsem konečně vstoupil na letiště, zjistil jsem, že průvodce zdaleka nepřeháněl. Nebudu se ani snažit popsat, kde jsem se to ocitl. Nedá se to popsat. Jediné lidské slovo se tomu jakž takž blíží, ale zdaleka nevystihuje podstatu. To slovo zní blázelec. A každou chvíli se mě někdo ptá na cestu. Absurdní, jednak jsem tu nikdy nebyl a navíc všude jsou přece ukazatele...

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

Pondělí 9.listopadu 2009, 07:16am

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

spousta podivínů, cizinců a nejroztodivnějších podniků...

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

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

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

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

Úterý 10.listopadu 2009, 01:36am

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

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

Úterý 10.listopadu 2009, 11:07am

...objevil jsem jeden zapadlý krámk s vzácnými a podivnými knihami. Sehnal jsem tu levně

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

Úterý 10.listopadu 2009, 9:09am

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

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

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

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

Ukázka postavy:

William Seward

Koncept: bohémský novinář pochybné pověsti
Životy: 21

Rysy:

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

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

Středa 11.listopadu 2009, 03:45pm

Zrovna si dávám pozdní snídani v hotelu. Trochu jsem si přispal, hotelový bar je velmi dobře zásoben. Vzbudil mě telefon z recepce.

Pan Záhadný se asi nějak dozvěděl, že jsem v hotelu a domluvil si se mnou schůzku. V nějakém podniku zvaném Sarah.s Teahouse. Asi za hodinu bych tam měl být. No, asi kopnu do vrtule a pro jistotu zkusím zavolat starému známému taxikáři Fredovi, aby mě tam dopravil bez zbytečného bloudění. Po městě se porozhlédnu potom.

Středa 11.listopadu 2009, 05:10pm

Čekám na pana Neznámého, ale zatím má zpoždění.

Středa 11.listopadu 2009, 05:20pm

Obsluha mi přinesla obálku se vzkazem na lístečku:

„Myslím, že mě sledují. Schůz-

„Pokud jste telepat,
máte smůlu, protože
začnete s mikrozpově-
ním číst sami sobě své
myšlenky, což vás sa-
mozřejmě zmate.“

ku budeme muset odložit, bylo by to teď nebezpečné. Doporučuji vám změnit hotel. Ještě vás kontaktuji. Kdybych se do tří dnů neozval, v obálce je klíček od bezpečnostní

schránky na letišti, kde najdete nějaké instrukce a informace, naložte s nimi, jak uznáte za vhodné. Omlouvám se, že jsem vás do toho zapletl, ale i novinář vaší úrovně (neberte to osobně)

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

Snad se brzy setkáme

M."

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

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

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

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

Středa 11.listopadu 2009, 07:41pm

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

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

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

Středa 11.listopadu 2009, 08:55pm

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

Středa 11.listopadu 2009, 09:15pm

Tak tohle mi nikdo neuvěří.

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

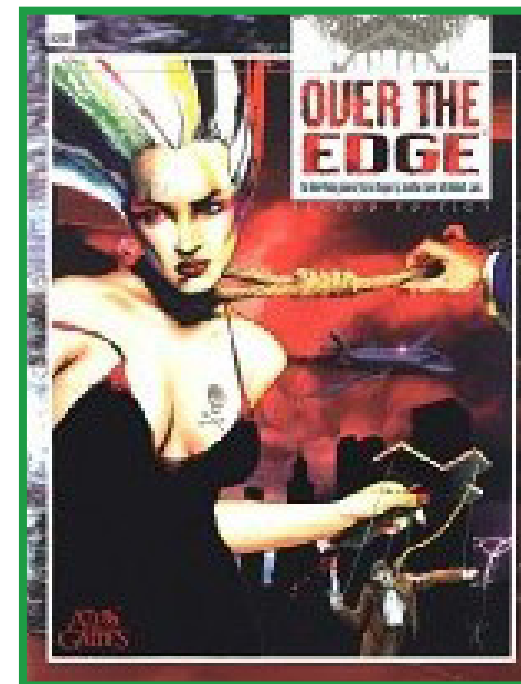
Středa 11.listopadu 2009, 10:03pm

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

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

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

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



Obálka druhého vydání

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

Čtvrtek 12.listopadu 2009,
04:54am

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

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

Čtvrtek 12.listopadu 2009,
06:54am

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

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

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

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

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

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

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

Pátek 13.listopadu 2009, 09:46am

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

Pátek 13.listopadu 2009, 11:14pm

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

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

Pátek 13.listopadu 2009, 11:15pm

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

„Hra zřetelně vychází z určitých uměleckých hodnot při hraní RPG.“

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

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

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

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

RECENZE

napsal Petr „ilgir“ Chval

Dračí Doupě Plus – – rozbor po pěti letech

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

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

Příručka pro hráče – – čím vás zaujme?

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



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

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

Tvorba postavy – – obsáhlá, ale nikoli převratná

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jak to bylo s charakterníkem

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

Mechaniky, které vám dají skutečně zabrat

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

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

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

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

$\text{Plocha} = \text{Šířka otvoru} + \text{Výška otvoru}$

$\text{Doba ničení} = \text{Tloušťka stěny} + \text{Plocha} + 51$

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

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

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

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

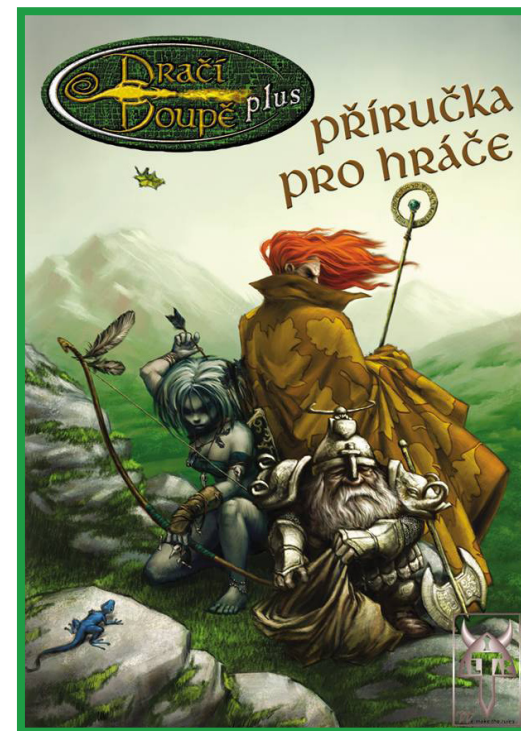
do hlavy, rozlišování bodného, sečného a drtivého zranění, několik soubojových taktik jako „bezhlavý útok“ či krytí „spolubojovníka“. Perličkou je „útok na plocho“, který ve starém DRAČÍM DOUPĚTI ubíral stínové životy místo běžných, způsoboval tedy pád do bezvědomí, a stal se proto zásadním nástrojem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

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

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

Dovednosti – příjemné překvapení na závěr

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



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

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

Povolání

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

Bojovník – zajímavější, než čekáte

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

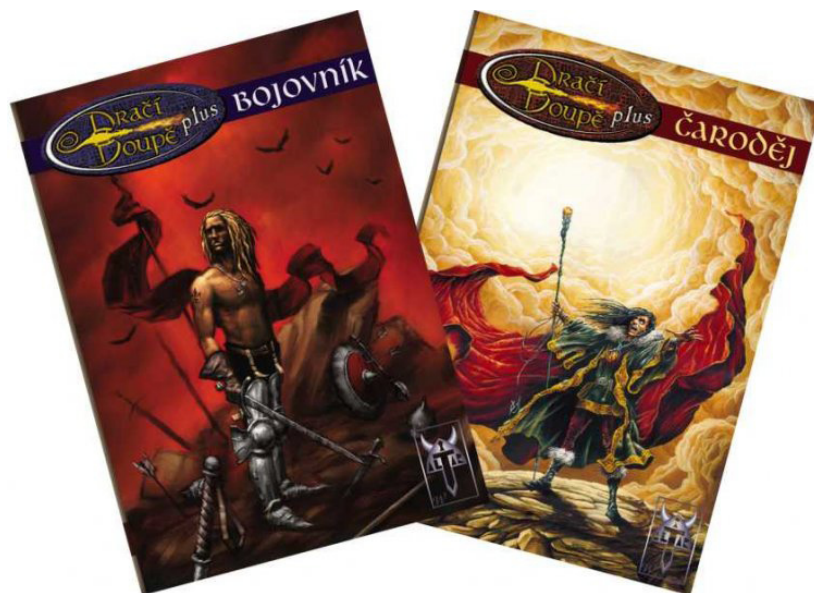
v němž si zvýší stupeň, a na základě toho získá nějakou schopnost (spojenou s bojem) a/nebo se zdokonalí ve stávajících. Schopnosti zde mají vždy tři stupně, zatímco v archetypu je možné postupovat až do desátého stupně. Každý archetyp obsahuje šest schopností.

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

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

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

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



skupinu, dostali se postupně dost daleko od původního významu slova „(šermířská) finta“. Považovali byste za fintu akci zvanou „Jatka“ prováděnou pomocí palice či kyje? Najdeme tu ovšem velmi pěkné a inspirativní kousky jako například Monogram, umožňující vyseknou špičkou meče soupeřovi značku na čelo, nebo Podtržení řetězem vykonávané pomocí řemdihi. I zde najdeme jako by magické druhy útoků (Větrný sek, Nekonečné kopí), které jsou zpravidla podmíněny vysokým stupněm jednoho z archetypů.

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

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

Čaroděj – jedním slovem nuda

Napišu to rovnou. Čaroděj byl pro mě největším zklamáním ze všech povolání. Nikdy jsem nebyl přítelem rozsáhlých seznamů kouzel, z nichž si „stačí jen vybrat“, a kvalitu povolání jsem nehodnotil úměrně jejich pravidlové moci. Čaroděj je mocné povolání, a systémově docela funkční (opět zde nejsou žádné složitosti, které by zabíjely hru), ale celkový pocit z něho mám nijaký. Není zde totiž nic jiného, než ony seznamy kouzel (a pár schopností týkající se hole a techniky sesílání kouzel). Archetypy jsou řešeny čistě jako

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

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

Hraničář – inspirativní a stylové bohatství vs. mechaniky

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

Urči životní sílu

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

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

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

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

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

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

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

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

Kněz – originální a příjemný koncept ve stínu mechanik

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

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

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

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

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



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

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

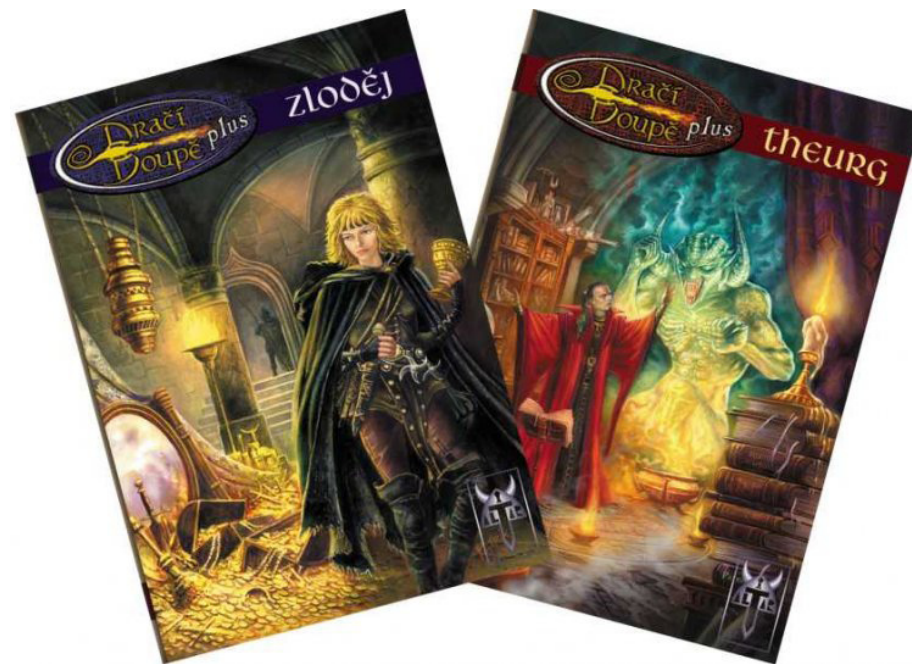
Poslední doménou kněze jsou *zázraky*. Ty jsou v příručce popsány velmi mlhavě, zato pravidla pro PJ se jim věnují dopodrobna. Pro lepší zvládnutí jsou rozděleny do skupin odpovídajícím

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

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

Zloděj – stavebnice z dovedností

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



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

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

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

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

Theurg – pochoutka pro fajnšmekry s matematickým myšlením

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

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

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

že k vytváření složitějších formulí bude muset kreslit diagramy, aby se v tom neztratil, bude potřebovat hodně nadšení pro theurgickou věc, aby nepocítil frustraci. A v tom je ten problém. Zatímco bojovníka, hraničáře a částečně i kněze jsem vychválil jako povolání oplývající inspirativními materiály a stylovostí, u theurga to takhle pozitivně nevidím. V tomto ohledu je na tom podobně jako čaroděj – stroj na kouzlení bez nějaké hlubší myšlenky. Pomoci tomu může snad jen PJ tím, že zpracuje svět astrálních sfér tak zajímavě, aby to hráče vtáhlo a pohltilo. Ale k tomu příručky neposkytují dostatek vodítek.

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

„Když však hráč zjistí, že k vytváření složitějších formulí bude muset kreslit diagramy, aby se v tom neztratil, bude potřebovat hodně nadšení pro theurgickou věc, aby nepocítil frustraci.“

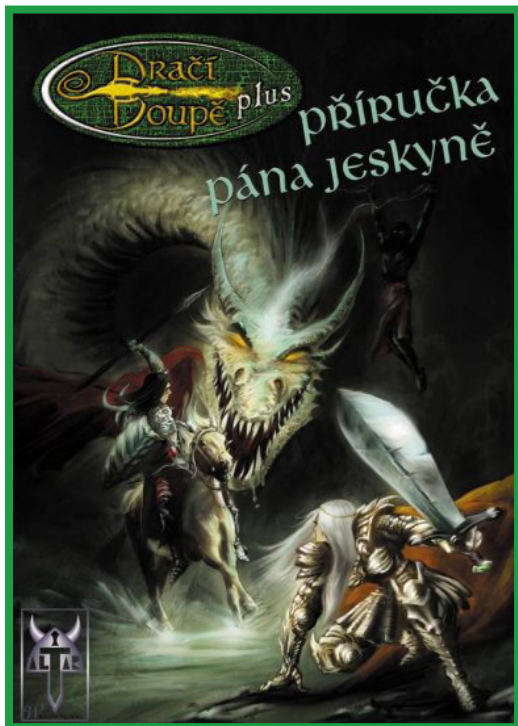
jako jsem to udělal u hraničáře a kněze. Celý koncept theurga je prostě trochu komplikovanější.

Rozvoj postav – silná stránka DrD+

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

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

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



Svět Dračího Doupěte Plus – – jedna velká komplikovanost

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

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

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

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

Struktura tří propojených světů je skutečně základním a neodstranitelným

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

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

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

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

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

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

Tvorba světa a tvorba dobrodružství – nic nového pod sluncem

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

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

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

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

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

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

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

Vzorové dobrodružství – dobrá vizitka DrD+

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

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

„Šumění lesa najednou přestalo. Opět cítíte, jak na vás oči lesa upírají ustavičný pohled. Jak hledíte do stínů mezi stromy, zahlédnete pohyb. Uslyšíte praskot větvíček a zašustění křoví.

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

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

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

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

Když skončil, jen si odfrkl a odkráčel do křoví mezi stromy...”

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

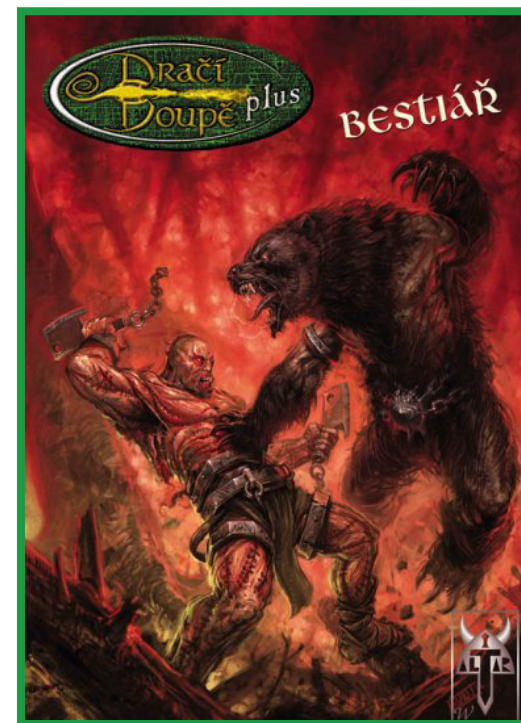
Bestiář – nejlepší z příruček?

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

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

Závěr

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



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



Deskové hry

DESKOVÉ HRY

napsal Alef0

Kartová hra Munchkin

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

Munchkini.

Žiaden z hráčov sa neprizná, že ním je, ale všetci dobre vieme, že sú medzi nami. Našťastie sa z nich dá dobre uťahovať. A kartová hra Munchkin, ktorú vám chcem predstaviť, to robí naozaj s gráciou.

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

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

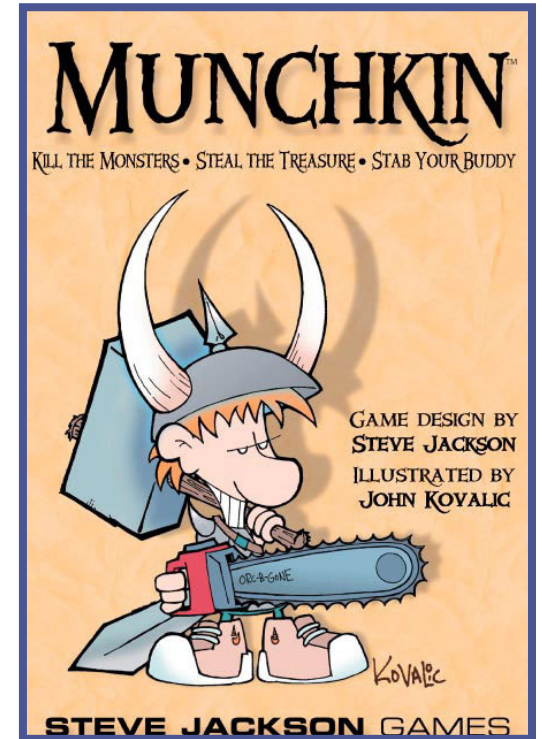
V kartovke MUNCHKIN sa zhostíte roly postavy, ktorá má robiť presne to, čo sa od nej očakáva. Vykopnúť, zabiť, a „odrbať“ ostatných. Kto sa prvý dostane na desiatu úroveň, vyhráva. Áno, tuto ide naozaj o víťazstvo. A rozhodne sa o ňom v priebehu zhruba hodiny.

V základnej sade dostanete k dispozícii stošesťdesiat kariet rozdelených

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

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

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



Munchkin. Zabite príšery. Zhrabnite poklady. Zradte svojich kamošov.



Profil hry na Board Game Geek



Veľká zúrivá sliepka je obávané monštrum.
Ak vás dobehne, uďobe vám úroveň!

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

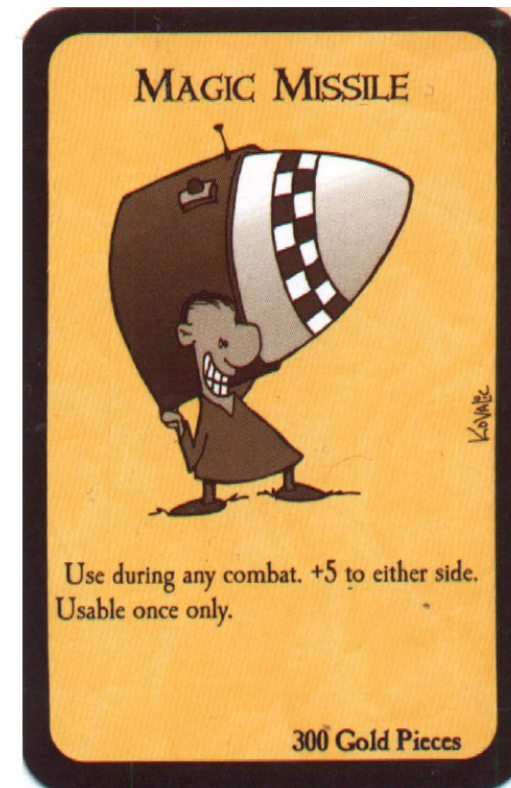
Neskôr sa však hra v dobrom zmysle zvrhne na maximálne hráčske podvody, dýky do chrbtov a vôbec, na všeobecné vzájomné prieky. To však stále ostáva na veselej vnútrohernej rovine a na rozdiel od rolovej hry nehrozí, že by sa hráči doslova pohádali.

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

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

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

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



Magická strela je napodiv jedna z najsilnejších zbraní.

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

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



DESKOVÉ HRY

napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami: Essen 2009

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

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

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

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

Exhibit 1 – Assyria

Emanuele Ornella, Ystari, 2009

2-4 hráči, 45-60 minút



[Profil hry na Board Game Geek](#)

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

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

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

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

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

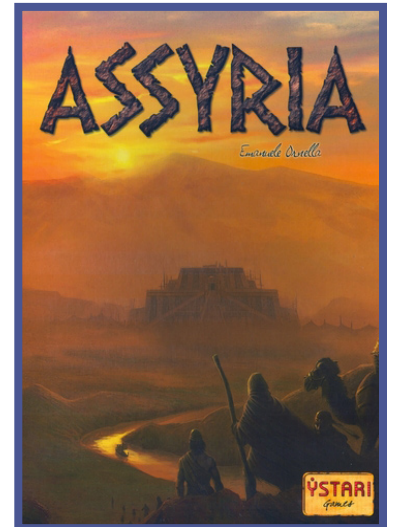


Exhibit 2 – Power grid: Factory manager

Friedemann Friese, 2F-Games, 2009

2-5 hráčov, 60 minút



Profil hry na Board Game Geek

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

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

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

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

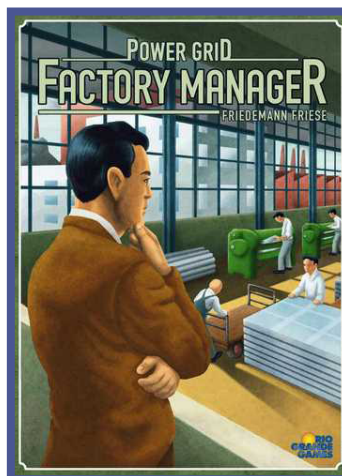


Exhibit 3 – Dungeon lords

Vlaada Chvátil, CGE, 2009

2-4 hráči, 90 minút



Profil hry na Board Game Geek

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Exhibit 4 – Dominion: Seaside

Donald X. Vaccarino,

Rio Grande Games, 2009

2-4 hráči, 30 minút



Profil hry na Board Game Geek

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

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

Čo je teda nové?

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

Nové komponenty:

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



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

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

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

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

Exhibit 5 – Day&Night

Valentijn Eekels, Mystics.nl, 2008

2 hráči, 45 minút

 [Profil hry na Board Game Geek](#)

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

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

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

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

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

Exhibit 6 – Alcazar

Wolfgang Kramer, Kosmos, 2009

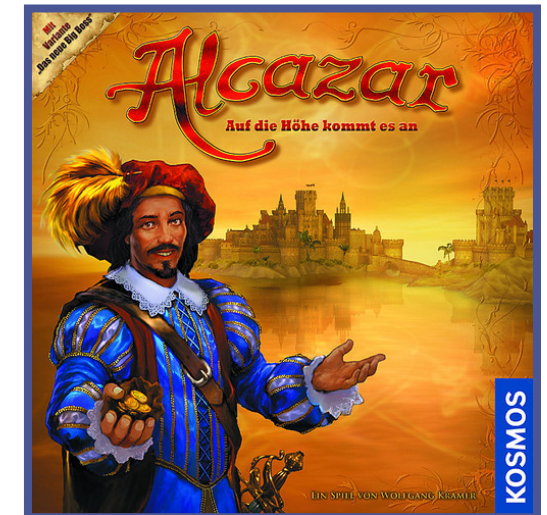
2-5 hráči, 60 minút

 [Profil hry na Board Game Geek](#)

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

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

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



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

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

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



Exhibit 7 – Ubongo 3D

Grzegorz Rejchtman, Kosmos, 2009

2-4 hráči, 30 minút



Profil hry na Board Game Geek

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

Zdatný novorodenec do rodiny UBONGA už veľmi nadrozmernou krabicou napovedá, že to nie je hra ako každá iná – koncept pentomína dovedla



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

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



Exhibit 8 – Dixit

Jean-Louis Roubira, Libellud, 2009)

3-6 hráčov, 30 minút



Profil hry na Board Game Geek

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

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

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

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

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

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



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

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

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

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

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

Obálka: „Ecthelion²“

