



DRAKKAR ©

PLÁN OVÁNÍ
APŘÍPRAVA

číslo 18. – únor 2010

"Fortes fortuna adiuvat"

Obsah

2 Úvodní slovo

Ecthelion²

4 Krátké zprávy

redakce

Téma čísla

5 Být nastupujícím vypravěčem

Jakub „boubaque“ Maruš

11 Tvorba a příprava NPC pre hru

Ján „Crowen“ Rosa

14 Horor

Peter „Sammael“ Scholtz

Povídka

20 Kasárne

Peter „Sammael“ Scholtz

Recenze

27 Čertvě dočteno:

Kult, Scion a Play Unsafe

Petr „Pieta“ Jonák

36 Vôňa dobrodružstva: recenzia

rolovej hry Příběhy Impéria

Michal „Bifi“ Sedlačko

41 Pendragon: čest a sláva

v dobách krále Artuše

Jiří „Markus“ Petru

Deskové hry

47 Colossal Arena

Peter „Peekay“ Kopáč

51 Zahrajte sa s nami: Dominion

Petra „Baelara“ Kopáčová

Úvodní slovo

Vážené dámy, vážení pánové,

dovolujeme si vás tímto článkem časopisu Drakkar přivítat v novém roce 2010 a popřát vám do něj hodně zdraví, štěstí a úspěchů! Doufáme, že nám zachováte svou přízeň a zájem. My se naproti tomu vynasnažíme časopis stále zlepšovat a učinit ho pro vás ještě příjemnější.

V tyto mrazivé dny, kdy venku za okny sviští ledový vítr ze Sibiře, jsme pro vás připravili toto číslo s tématem „Plánování a příprava“. Můžete se do něj začíst a vyzbrojení novými informacemi a nápady se připravovat na další hru. Kromě úvodníku, který teď čtete, můžete v tomto čísle nahlédnout do Krátkých zpráv. V nich se pokoušíme přinést vám shrnutí událostí za poslední dobu, odkazy na některé zajímavé projekty, stejně jako

jednu dvě informace, které naše tajná služba získala přímo od zdroje.

Tématu čísla se týká hned několik článků. V článku Být nastupujícím Vypravěčem se Jakub Maruš zabývá momentem, kdy dosavadní Vypravěč skupiny přestane vyprávět a na vás je, abyste převzali jeho roli. To rozhodně není jednoduché, a proto tento článek nabízí některé rady, jak na to. Pokud zrovna nějakou hru chystáte, jistě vám přijde vhod velmi dobrý článek Tvorba a příprava NPC pro hru. Stejně tak se můžete podívat na aplikace hororu pro různá prostředí, které vám určitě můžou poskytnout další inspiraci k tomuto děsivému žánru a jeho uvedení do různých her.

Najdete zde také trojici recenzí – vaší pozornosti doporučíme především obsáhlou recenzi PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA, ve které Bifi rozebírá jednotlivé aspekty této české RPG hry, pozitiva i negativa. Druhá recenze se věnuje RPG PENDRAGON a je zároveň představením „alternativní“ přípravy hry z hlediska hráčů i Vypravěče. Poslední je představením zajímavé deskové hry COLOSSAL ARENA, ve které můžete nahlédnout do prachu gladiátorské arény zkráplené krví. Stejně tak je tu pravidelná rubrika „Čerstvě dočteno“ a v ní tři nové kousky od Piety – KULT, SCION a PLAY UNSAFE. Pro mě osobně je tato rubrika jednou z nejpříjemnějších v tomto časopise a vždycky se na ni velmi těším.

V rubrice „Zahrajte sa s nami“ můžete díky Baelaře pozorněji prozkoumat deskovou hru DOMINION, stát se vládařem malého území, jakými byli vaši předkové před vámi, a pustit se do sporů s vašimi sousedy. Toto číslo pak doplňuje po delší době také povídka. Nyní je od Sammaela a doplňuje jeho článek o hororu.

Už vás ale nebudeme zdržovat, ať se můžete pustit do čtení!

U dalšího čísla se na shledání těší

Ecthelion²



Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce veřejně vyhlášíme 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.

MIMO TÉMA

napsala redakce

Krátké zprávy

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



Střepy snů

Pro STŘEPY SNŮ se připravují nová prostředí pro hráče. Půjde o zdarma stažitelné balíčky složené z inspiračních paletek, které by měly sloužit k usnadnění přípravy ke hře v daném prostředí. Momentálně jsou ve výrobě nejméně dva balíčky a další se připravují (dva z nich mají představit známé české RPG světy).

Dračí doupě 2

Podle neověřených informací (které redakce získala od nejmenovaného člena vývojového týmu) se připravují ke spuštění webové stránky projektu. Měly být k dispozici základní informace a tým zde údajně plánuje zveřejňovat kromě textů, ukázek z knihy a ilustrací také autorské komentáře.

Oficiálního zástupce týmu se nám nepodařilo zastihnout, aby mohl tuto neověřenou zprávu potvrdit nebo vyvrátit.

RPG Kuchyně 2010

RPG Fórum připravuje třetí ročník soutěže RPG Kuchyně. V soutěži porota připraví několik ingrediencí, podle nichž

soutěžící musí během dvou týdnů vytvořit krátkou, ale hratelnou RPG hru. Dva předchozí ročníky přinesly několik velice zajímavých projektů a především hodně zábavy pro všechny zúčastněné.

[Více informací](#)

Nakladatelství Mytago připravuje nový projekt

Po vydání PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA plánuje nakladatelství Mytago další RPG projekt. Podle zveřejněných informací jde o ladění systému a tvorbu prostředí. Nakladatelství nyní hledá lidi schopné a ochotné se na projektu podílet, proto pokud máte zájem, neváhejte kontaktovat Skavena.

[Více informací](#)

Puls 1.1

Jednoduchý, téměř minimalistický systém, který pracuje s právem hráčů odvyprávět výsledek konfliktu namísto běžného vyhodnocení (ne)úspěchu postav, se po dlouhodobém a nesoustavném vývoji dočkal čtenářsky přívětivé verze. PDF soubor obsahuje kompletní pravidla na několika málo stranách, Filtrův text

doplňuje trojice profesionálně zpracovaných ilustrací od cro2se.

Odkaz ke stažení v [této diskusi](#).

Sonda do světa překladů 2009

Alef0 (který má nyní za sebou mamutí překlad hry MOUNTAIN WITCH, rozšířený o mnoho stránek, které hru pomohou hráči uchopit) nyní opět zpracoval článek zabývající se jednotlivými projekty, které byly za rok 2009 realizované a případnými plány do budoucna.

Článek najdete za [tímto odkazem](#).

Proběhla soutěž o nejlepší postavu

V termínu 1. – 30.11.2009 proběhl třetí ročník soutěže o nejlepší postavu, pravidelně vyhlašované RPG Fórem. Letos do soutěže přišlo 17 postav, z nichž jako nejlepší porota ohodnotila postavu Roberta Wilsona Besnera od Jana „Jersona“ Průchy. Vítěz získal výtisk PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA do soutěže věnovaný [fantasyobchodem.cz](#). Všem účastníkům soutěže i vítězi gratulujeme!

[Více informací](#)

Být nastupujícím Vypravěčem

napsal Jakub „boubaque“ Maruš

Právě jste se svou skupinou dohráli několika měsíční, či dokonce několikaletou kampaň a všichni už přemýšlejí, o čem by mohla být ta příští a za jaké budou hrát postavy, když stávající Vypravěč poví: „Ale příští kampaň už povede někdo jiný, mně už došly nápady.“

A všechny oči se podívají na vás. Co teď? Zkušenosti nemáte s vedením hry žádné a jako hráč jste toho z vypravěčského řemesla příliš nepochytili. Čím začít? Jak naplnit všechna ta očekávání, o kterých jste se ještě před chvílí společně bavili?

Stojíte před výzvou – vést zajímavé dobrodružství, nebo dokonce dlouhou kampaň pro hráče, kteří už si zvykli na nějaký standard, zatímco vaše zkušenosti jako Vypravěče jsou mizivé. Máte-li možnost nechat si poradit od bývalého vypravěče, zvláště pokud je jedním z hráčů, pro které budete hru vést, je to obrovská výhoda, protože má nejen zkušenosti s vyprávěním příběhů, ale zná i jednotlivé hráče a ví, co na ně platí. Ne vždy je ale tato možnost reálná, ať už proto, že ani on nedokáže dobře předat svoje poznatky, proto že hru vedl více intuitivně, anebo proto, že vedete hru pro nově poskládanou skupinu.

Cílem následujících řádků je předat zkušenosti s vedením hry, navrhnout možnosti, které snad vyloučí ze hry většinu běžných problémů a upozorní na ty, kterých si začínající vypravěč nemusí být vědom. Postupy popsané v tomto článku samozřejmě nejsou jedinou cestou, pouze jednou z možných, ale věřím že jednou z těch nejjednodušších. Všechny rady by měly být platné i pro skupinu nováčků, jen lépe budou fungovat s hráči, kteří už mají s hraním RPG zkušenosti.

Vycházím přitom z nejběžnějšího typu hraní, kdy skupina dobrodruhů vyráží na výpravu ve fantasy světě – většina doporučení se ovšem dá vztáhnout i na odlišné světy a mnoho z nich i na zcela jiné pojetí hry.

(Po)znejte své hráče

Ať už se teprve připravujete a hledáte rady, nebo už jste samotnou hru rozběhli, vždycky je dobré promluvit si s hráči o jejich očekáváních, přáních, ale i o praktických věcech, jako jak se budete domlouvat na jednotlivá sezení, co dělat v případě, že některý z hráčů nemůže na hru, nebo u koho se bude hrát. Nebojte se řešit i zdánlivě zřejmé věci, někdy vás může překvapit, že někdo má i po dlouhé době společného hraní odlišný pohled. Zjistíte například, že někdo by chtěl třeba řešit i rozpory a sváry ve skupině, nebo naopak že někomu je to výrazně

proti srsti. Je dobré, když u tohoto vyjasňování jsou všichni a hledá se pro všechny přijatelné řešení.

Každopádně si ale pro sebe nastavte co nejjednodušší podmínky, co se vedení hry týče. (Hráči, pokud jsou trochu zkušenější, jistě nebudou mít problém na ně přistoupit, alespoň než získáte potřebné zkušenosti.) Nesnažte se hru vést v nějakém vyhraněném žánru, nebo s nějakou převažující atmosférou – ideální bude pro začátek polovážná hra, v níž je možné pronášet vtipky, ale která není na humoru založená – udržet humornou hru ve mezích vyžaduje velké soustředění, a přesto často se zvrhává v nekontrolovatelnou frašku. Hrajte

v důvěrně známém systému – pokud máte zodpovídat za příběh a zároveň se mořit s neznámými pravidly, můžete se lehce zahltit. Zároveň, pokud hráči během hry narazí na nějaký zádrhel, ať se

ho s vámi mezi sezeními snaží vyřešit a nečekají, že příště už se nic podobného nestane. Naopak vy přijímejte kritiku,

„Nesnažte se hru vést v nějakém vyhraněném žánru, nebo s nějakou převažující atmosférou.“



protože to je nejlepší cesta, jak se zlepšovat. Důvera a spolupráce mezi hráči a Vypravěčem je základem úspěchu.

Pro většinu her je důležitou součástí boj. Pokud vedete hru pro skupinu, s níž jste jako hráč už nějakou dobu hrál, zřejmě už budete mít přehled o tom, jaký poměr bojů a nebojových situací je pro vás ideální. Pokud zkušenost s danou skupinou nemáte, zkuste se hráčů zeptat, jak to vidí oni. Nemusíte se tím však přesně řídit, ani kdyby se všichni hráči dokonale shodli; spíš se jen hlídejte, abyste od zjištěné míry neodbočovali příliš – konečným měřítkem je nakonec



zábava všech okolo stolu (včetně vás). Důležitým bodem k vyjasnění je také nebezpečnost bojů. Dejte hráčům vědět, jak nebezpečné budou vaše boje – mají se radši stáhnout, pokud zjistí, že soupeř je silnější, než čekali (pak jim ale opravdu

dejte šanci ustoupit), nebo prohra v boji bude znamenat třeba jen zajetí? Je ne příjemné, když hráči čekají jednu variantu a z omylu je vyvede až smrt postav.

Před samotnou hrou – ideálně ještě před rozsáhlejší přípravou – nechte hráče, aby vám napsali něco o své postavě, o její minulosti, zálibách, touhách a o lidech, kteří pro ni jsou nebo byli důležití. Ať se ale snaží vypíchnout jen důležité věci a to podstatné vměstnají do dvou, nanejvýš tří odstavců. Inspirujte se tím, a co vás zaujme, to s hráčem můžete proberat podrobněji. Zeptejte se také hráčů, jak si představují svou postavu na konci kampaně či dobrodružství – co by měla být zač, co by měla umět, čeho by měla dosáhnout. Tohle ostatně můžete použít, i v případě, že už jste hru rozběhli a teď jen hledáte způsob, jak zadrhnout příběh zase rozběhnout.

Dost se o hráčích a jejich očekávaních dozvíte také z deníků jejich postav: schopnosti a dovednosti, ve kterých jejich postavy vynikají, budou jistě hráči chtít využít. Situace, ve kterých jsou postavy naopak výrazně slabé, by ale také měly nastávat (jen třeba ne tak často),

aby si hráči užili trochu toho napětí a aby si připomněli, že ne vše dokážou levou zadní.

Svět (jako vědomí a nic)

Teď už byste tedy měli mít alespoň hrubou představu o tom, co vaši hráči od hry očekávají, z popisu jejich postav už jste mohli nasbírat nějakou inspiraci jak pro nehráčské postavy, tak možná i pro zápletky postavené na historii hráčských postav. Ovšem aby hráči mohli zodpovědně popsat své postavy a jejich minulost, měli by mít už nějakou představu o světě. Proto se musíme ještě o kousek vrátit v čase.

Při tvorbě světa si můžeme dovolit malý trik: Stačí načrtnout mapu jednoho většího územního celku a částí dalších zemí za jeho hranicemi, vymyslet jeden dva ozvláštňující motivy (například, že v horách na jihu žijí neustále se svářící kmeny barbarů a v království vládou elfové, přestože většinu obyvatelstva tvoří lidé) a zbytek zatím nechat na imagaci hráčů. Trošku podrobněji si můžete zpracovat oblast, kde budou postavy začínat a k ostatním oblastem si připsat jen

několik nesouvislých poznámek. Nehledejte zatím složité vztahy a potenciální či probíhající konflikty mezi jednotlivými zeměmi.

V tuhle chvíli mapu se stručným popisem předložte hráčům, ať si vytvoří postavy podle doporučení daných výše. Pokud postavy pocházejí z nějakých vzdálenějších nebo zajímavějších míst (hlavní město, barbarské hory, nomádské pláň, rušné přístavní město či trpasličí síň v podzemí), můžete hráče těchto postav nechat popsat, jak jejich domovina vypadá, jaké tam panují poměry, co se tam děje zajímavého a v neposlední řadě co postavu přimělo k odchodu.

Teď teprve máte všechen materiál ke zpracování. Tedy téměř všechen. Nestyďte se inspirovat u knih, filmů, počítačových her či čehokoliv jiného. Teprve teď tedy začněte vytvářet jasnější podobu herního světa. Nejsou ale podstatné mapy, nebo „důležitá“ místa. Důležitost míst se řídí jejich zajímavostí a ta se zase řídí tím, co se na těchto místech děje, jaké cizí postavy se na nich vyskytují a v jakých vztazích jednotlivé

cizí postavy jsou. Pokud jsou to postavy, co mají nějaký vztah i k hráčským postavám, tím lépe.

Také si nepřipravujte místa a situace, kterými budete chtít hráče ohromit. Pokud se hráči dostanou do situace, kdy jejich postavy jen něčemu přihlížejí bez možnosti do děje zasáhnout, buď jim bude připadat, že jim něco nutíte, nebo se začnou rychle nudit. Pokud už musí hráčské postavy nečinně sledovat velké bitvy nebo únos knížecí dcery, odbyjte to jednou dvěma větami.

Nemusí být od věci hned na začátku hráčům přihrát nějakou významnou cizí postavu, která bude tvářit, že potřebuje jejich pomoc, ale která se až mnohem později ukáže jako nechvalně proslulý „temný kníže z Ufum-Palu“, který už při prvním setkání věděl, k čemu všemu postavy zneužije – co je však důležité, vy jako Vypravěč to zatím

ještě vědět nemusíte. Zatím hrajte, jako by tato postava opravdu byla přítelem postav, příležitost ji namočit do něčeho velikého se jistě dřív nebo později naskytne.

Zápletky

Protože i Vypravěč je jeden z hráčů, musí se také podílet na tvorbě příběhu a nečekat jen, co hráči vymyslí, kam svoje postavy povedou a co s nimi budou dělat. Pokud dostanou postavy

nekonečné možnosti, aniž by se měly čeho pořádně chytit, je to spíš frustrující. Není sice dobré nedávat hráčům na vybranou a táhnout je po předem připravených kolejkách, ale většina hráčů očekává nějaké vedení (nebo alespoň úzký výběr možností, kam se vrhnout a co řešit)

a ono to jinak bez vedení vlastně často ani nejde. Nebojte se tedy vést hráčské

postavy k tomu, co zajímá vás. Bude to svržení fašistické nadvlády elfů, vzestup mocného nekromanta, nebo záchrana posledních draků?

Vymyslete si tedy nějakou hlavní zápletku, které byste se chtěli během dobrodružství věnovat – takovou, aby vás vize jejího vyvrcholení nadchla a motivovala tvořit menší zápletky, které budou postavy řešit, než pochopí, jaký úkol jim přiřkla prozřetelnost. Pokud budete mít aspoň hrubou představu, jak v této velké zápletkce využít minulost hráčských postav, bude to dokonalé.

Důležité ale je, abyste se nenechali svou představou zcela ovládnout. Hráčům se často podaří vymyslet něco, co vás by ani nenapadlo, a často zvolí směr, který jste nepředkládali. Proto podrobnější přípravu provádějte jen na několik málo sezení dopředu, ideálně ne víc než tři, lépe třeba jen na jedno nejbližší. Využívejte také situací, které si předem načrtnete jako zajímavé, nemají ale jasnou souvislost s dějem, a můžete je tedy využít kdykoliv, kdy jsou pro to vhodné podmínky (dívka v nesnázích, dívka zdánlivě v nesnázích, ve skutečnosti past na

„Nepřipravujte si místa a situace, kterými budete chtít hráče ohromit. Pokud se hráči dostanou do situace, kdy jejich postavy jen něčemu přihlížejí, začnou se rychle nudit.“



dobrodruhy, nespravedliví výběrčí daní, posel, který si postavy s někým splete a předá jim cizí dopis, zloděj, jdoucí po nějakém pro postavy dosud nepodstatném předmětu a ne po penězích); příběhové zapojení můžete vymyslet později – anebo ještě lépe, vymyslí vám ho sami hráči, zatímco budou uvažovat, co to vlastně má znamenat.

Nebojte se během hry měnit plány a fakta. Plány vám budou narušovat sami hráči svým jednáním a postupem a velkou část své přípravy budete muset prostě zahodit, jen někdy ji budete moci zrecyklovat a využít později. Nebojte se také měnit fakta, která jste si nachystali – ve hře totiž zatím existuje jen to, co už bylo řečeno. Co je zatím jen ve vašich poznámkách, se dá kdykoliv změnit. Může to být už dříve zmíněná totožnost zdánlivého přítele, ale můžou to být i podstatnější věci – třeba kdo vlastně stojí za únosem šlechtičny: pokud se bude do příběhu lépe hodit, třeba to nakonec nebyl mladý baron z Charkova, ale jeho malomocný otec, který skrze svého syna doopravdy vládne panství.

Reagujte na hráče

Během hry je potřeba stále sledovat hráče. Co je zaujme, na co emocionálně reagují a u čeho se naopak nudí a kdy se u nich projevuje bezmoc. Pokud například na vás reaguje sotva jeden hráč, pak to nejspíš znamená, že (ostatní) hráči nevědí, co mají dělat nebo na co se ptát. Pak je potřeba postavy nějak ohrozit, nebo nahodit háček týkající se jejich minulosti, anebo jim nabídnout nějaký riskantní úkol.

Vyhýbejte se ale pasivním úkolům jako „odvedte obchodníka Drobečka mimo město a ochraňte ho, než se to přežene,“ a pokud už chcete něčeho podobného využít, pak z toho udělejte náročný úkol a chtějte po postavách, aby obchodníka někam dovedly a předaly. Ať už postavy Drobečka ochrání nebo ne (pronásledovatelé ho nemusí nutně zabít, vpravení pomalého jedu do jeho těla, pokud ho chtějí zabít, nebo

„Ne každá postava se musí chovat logicky, někdy může být špatně informovaná, někdy jen špatně odhadne situaci a udělá hloupost ...“

vymazání paměti, pokud se chtějí zbavit svědka, bude stačit), výsledek střetu s pronásledovatelem může být v obou případech zajímavý – buď budou postavy napravovat svou chybu, nebo si nepřátelů někoho mocného, kdo za pronásledováním stojí. Ale ani když někdo přímočaře pronásleduje postavy samotné, nemusí to být příliš zábavné. Proto vždy dávejte postavám šanci nejen se protivníkům ubránit, ale i zařít, aby pronásledování ustalo (i kdyby to byla šance jen teoretická), nebo aby mohli mezitím řešit jiné věci.

Ideálně dávejte hráčům vždy více možností, co mohou řešit, než nakonec budou schopni využít. Snažte se dávat pozor na to, čeho chtějí hráči dosáhnout. Zvláště ve chvíli, kdy se hra zadrhává, se chytejte i banálních projevů zájmu hráčských postav a snažte se z nich vytěžit příležitost napojit děj na hlavní dějovou linku.

Pokud hráči objeví nějakou nesrovnalost, najděte řešení ve špatné

informovanosti postav, anebo v oklamání jejich smyslů (i kdyby to mělo znamenat, že někdy dřív nedostali příležitost prokouknout iluzi nebo lež). Pokud se budete tvářit, že chyba, kterou hráči objevili, není chyba, jistě začnou situaci řešit mezi sebou – nakonec možná přijdou na řešení, které můžete přijmout za fakt. Anebo si jejich řešení nějak upravíte. Samozřejmě očividné chyby (třeba ty v otázce pravidel) raději přijměte a domluvte se s hráči, jak se k tomu společně postavíte. Nová řešení hledejte spíše u nesrovnalostí, u kterých dokážete k nějakému vysvětlení dojít i bez (nevědomé) pomoci hráčů.

Někdy může nesrovnalost prostě znamenat ne špatné informace na straně hráčů, ale na straně cizích postav. Ne každá postava se musí chovat logicky, někdy může být špatně informovaná, někdy jen špatně odhadne situaci a udělá hloupost, někdy podlehe svému strachu či pudu a udělá něco, čeho by jinak litovala. Hrajte si s informacemi, které hráčským postavám dáváte – cizí postavy by neměly odpovídat jen pravdivě, nebo vůbec. Mohou se mýlit,

mohou lhát, mohou přeceňovat sebe nebo někoho dalšího, mohou zveličovat či přehánět. Ale i ve chvíli, kdy se nechtějí podělit o žádnou informaci, měly by hráčským postavám nějakou informaci prozradit nepřímo, neúmyslně. Nečekejte však, že si hráči všimnou náznaku – pokud na informaci nezareagují, nebojte se ji zopakovat nebo nechat cizí postavu se přímo prořeknout. (A bude-li to pak hráčům nápadné, zvažte, zda se postava třeba neprořekla schválně. Nepřinese to hře více možností a napětí?)

Nahazujte háčky, spleťte nitky

Už jsme si uvedli rady, jak se na hru připravit a jak udržet hru rozběhnoutou. Co jsme si ale stále neobjasnili, je, jak hru vlastně od začátku rozběhnout. Nedávejte postavám na začátku všechno, co hráči chtějí, anebo se je snažte aspoň o část jejich majetku připravit. Začínající hrdinové budou jistě chtít získat nějaký kapitál do začátku, protože nestálý, dobrodružný život není levný, zvláště pokud přitom toužíte po slávě. A kupodivu ty úkoly vykonávané

z „nízkých“ pohnutek bývají často na konec nejzajímavější.

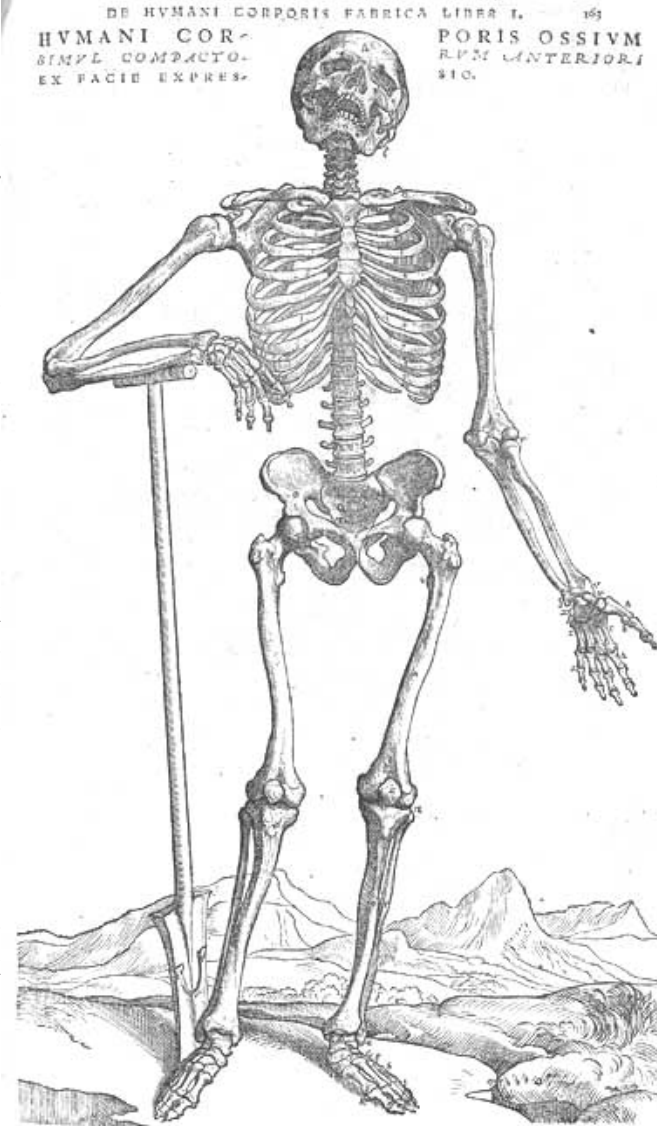
Ve chvíli, kdy peníze už nebudou velkým lákadlem, anebo se zvláštní vybavení nebude dát sehnat ani za velké obnosy, je nejvyšší čas začít postavy motivovat k aktivitě jinak. Už dříve se proto snažte nahazovat háčky na konkrétní postavy – nejprve podle jejich charakterových rysů nebo obecných tužeb, později čím dál zřetelněji využívejte informací z minulosti postav. Trpaslíka třeba nadchne možnost získat „bájně“ Olinovo kladivo (které ale třeba není jinak ničím výjimečné), hraničář nejspíš bude chtít zabránit vypalování lesa místními skřety, válečník neodmítne příležitost stát se zachráncem unesené dívky a zloděje třeba kontaktuje místní zlodějská gilda, zda by neodnesl zprávu do vedlejšího města, když už tam má namířeno.

Přestože postavám nahazujete háčky jednotlivě, neměly by se „úkoly“ příliš křížit, pokud hráčům přímo nechcete vytvořit dilema. (Půjdou zachraňovat unesenou dívku, nebo varují správce tvrze, že se blíží skřetí jednotky?) Dobře také působí, pokud se dvě odlišné zápletky sejdou

v jednom rozuzlení. Postupně přivádějte do hry informace, které jste o postavách získali od hráčů, a to nejen z jejich minulosti, ale i během hry. Tak může barbar zahlédnout u mocného velitele skřetích jednotek dávno ztracenou Haraldovu sekeru, která má podle pověsti sjednotit všechny znesvářené barbarské kmeny.

Všechno dění ve hře by mělo postupně směřovat k jednomu cíli – k jednomu velkému rozuzlení a odhalení toho, kdo stojí za největšími bezprávími a sváry ve vašem světě. Ne každá malá zápletká musí být na hlavní linku napojena, ale z každé z nich by měla být možnost, jak se k hlavní lince dostat. A pak už jen připravujte finální rozuzlení. Bude to střet s gardou domýšlivého elfího krále? Podzemní bitva proti kostlivcům bránícím svého nemrtvého pána? Zápas s temným knížetem o poslední dračí vejce a s ním osud celého světa?

A rozhodnete to sami, nebo vybere te společně s hráči, která z těchto linek bude nakonec ta hlavní? Nebo že by se všechny linky nakonec sešly v jednom bodě? Tohle rozhodnutí už je ovšem na vás a na vaší hře ...



TÉMA ČÍSLA napsal Ján „Crowen“ Rosa

Tvorba a príprava NPC pre hru

V tomto článku by som chcel popísať, ako pristupujem k tvorbe NPC (non-player characters, nehračské postavy) pri príprave na hru.

V prvom rade si zadefinujme, čo chápeme pod NPC. NPC je akákoľvek inteligentná entita, ktorú nehraje žiadny z hráčov, ale Pán Hry (GM). Napríklad elfí kráľ, gobliní šaman, android, umelá inteligencia, mimozemšťan, rozhnevaný dav, skupina žoldnierov, policajný SWAT tím a podobne.

Aký je zmysel NPC v hre?

Toto by mala byť prvá otázka pred tvorbou NPC pre hru. Akú úlohu hrá NPC v príbehu, čo od nej môžu postavy chcieť (získať) alebo naopak, čo môže NPC chcieť od postáv? NPC môžu byť hlavní antagonisti príbehu, priatelia, rodina, spolužiaci, spolubojovníci z jednotky, väzni, dôležité osoby v mestskej hierarchii, mafiáni, obchodníci na čiernom trhu atď.

Je treba rozpracovať každú NPC podrobne? Netreba! Ja pri tvorbe delím NPC na tri skupiny:

I. **Hlavné NPC** – hlavní protivníci a spojenci, významné osoby, s ktorými sa postavy budú často stretávať. Tieto NPC

vypracujem do detailov tak, ako keby to boli hráčske postavy, pretože majú na príbeh a hru veľký vplyv. Pri hlavnej NPC mám poznámok asi na jednu A4, niekedy viac, plus kompletne vyplnený denník postavy. Výzor (najlepšie aj nejaký obrázok, napríklad z www.deviantart.com alebo www.conceptart.org), charakteristické rysy spozorovateľné pri stretnutí s NPC – prízvuk, jazvy, tetovania, postoj a držanie tela, vyjadrovanie, spôsob komunikácie, vôňa alebo zápach a podobne. Zoznam predmetov, ktoré NPC vlastní alebo ku ktorým má prístup, význam pre hru, informácie, ktoré má, kontakty a vzťahy. Typické názory a reakcie na určité situácie (viera v boha, morálne hodnoty a podobne). Lokácie, kde postavy môžu túto NPC nájsť. Snažte sa vytvoriť zaujímavú postavu, ktorá sa vám podľa poznámok ľahko zahrá a vždy budete schopný verne a rovnako zahrá tú istú NPC.

II. **Vedľajšie NPC** – menej významné postavy, s ktorými sa postavy občas stretnú alebo ktoré majú na príbeh menší vplyv. Pre tieto NPC si poznačím

len hlavné rysy a pár poznámok, nezdržujem sa vyplňaním denníku.

III. **Nepodstatné NPC** – náhodné stretnutia, tzv. „cannon fodder“, postavy, ktoré majú minimálny alebo žiadny vplyv na príbeh. Na tieto NPC neminiem



Zdroj: Deviantart.com

viac, ako jedno slovné spojenie alebo jednu vetu. Svalnatý mariňák, tlstá krčmárka, šarmantná elfka, zarastený lovec, smradľavý starý žobrák.

Nebojte sa zobrať NPC z nižšej kategórie a rozpracovať ju do detailov, ak sa ukáže, že by táto postava mohla byť pre príbeh zaujímavá. Často sa vám môže stať, že NPC, ktorú ste si prepracovali do najmenších detailov, v hre využijete len minimálne alebo že táto NPC nebudaj zomrie. Alebo že postava, ktorá pre vás nebola vôbec významná, má veľký význam pre hráčov a vy o nej neviete nič. Osud je krutý, ale hlavy hore, ďalej si ukážeme, čo sa s tým dá robiť.

Aké NPC mám vytvoriť?

Začnite s NPC, ktoré majú nejakú úlohu v príbehu – elfský kráľ, vodca vzbúrených androidov v banskej kolónii, starosta mesta. Pri ich tvorbe sa vám automaticky nazbierajú ďalšie NPC, ktoré sú v nejakom vzťahu k hlavnej NPC, ktorú ste práve vytvorili. Sú to ich poddaní, zamestnanci, spojenci a nepriatelia, otroci a veliteľia.

Ďalším dobrým (a nezanedbateľným) zdrojom nápadov sú hráči, stačí si pozrieť ich denníky, čo majú napísané pri kolónke „Kontakty“ alebo sa ich opýtať, koho ich postava pozná, koho by chceli stretnúť a podobne.

Dobrý trik, ktorý používam a ktorý ma neraz zachráni, je napísať si pred hrou dva zoznamy:

I. **Potenciálne lokácie**, kam môžu postavy zavítať, pričom ku každej si napíšem zoznam NPC, ktoré sa v tejto lokácii typicky vyskytujú.

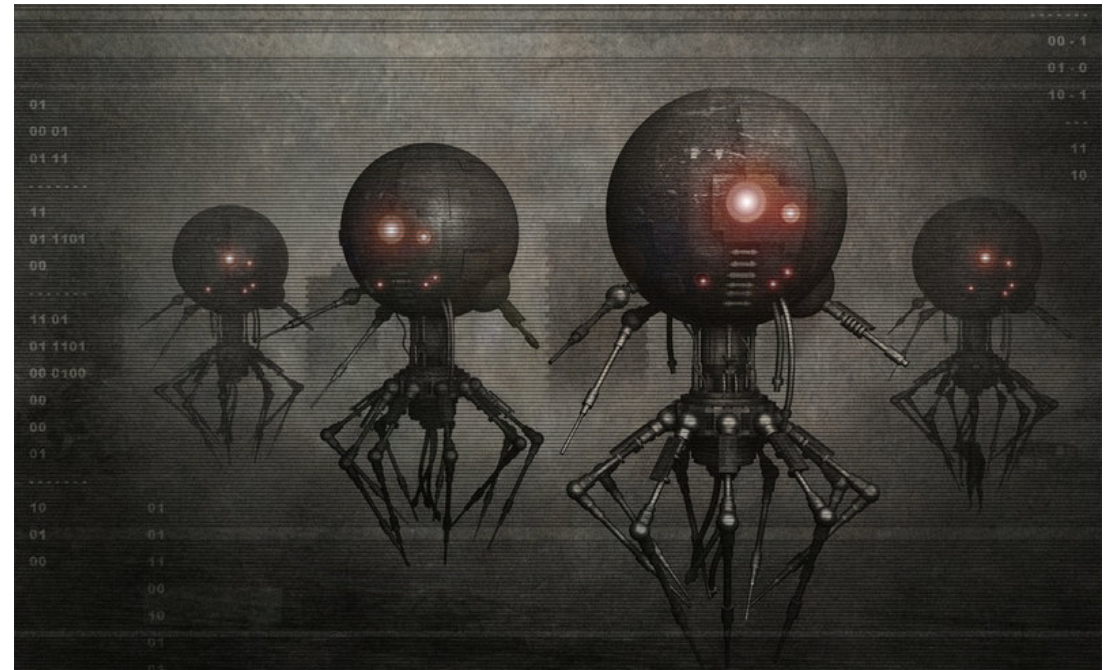
Príklad: Zapadnutá krčma v okrajovej štvrti. Krčmár Tom, veterán Neharijánskej invázie, zjazvená tvár, postava vojaka, ktorý už niekoľko rokov necvičil, brucho mu preteká cez opasok, pozná každého priekupníka v meste a napriek absencii tréningu dokáže vytasíť revolver alebo rozbiť nos každému, kto robí bordel v jeho krčme. Vyhadzovač, chodiaca skriňa. Zlodejíček, zakrslý blondák. Prostitútka, vie rôzne klebety a varíť drogy. Feťák, za pár drobných na

fet sa dá nahovoriť na rôzne svinstvo. Dve čašníčky, svoje najlepšie roky už majú za sebou. Pripitý mladík s kamarátmi. Partia miestnych robotníkov.

II. **Tematický zoznam NPC** – povstanci, vojaci, zločinci, kurtizány, úradníci

a podobne. Ku každej skupine si napíšte jednu hlavnú NPC, dve – tri vedľajšie NPC a päť až desať nepodstatných NPC.

Príklad: Vojaci: plukovník, major, kapitán, seržant, desiatnik, strelec, zved, ostreľovač, pyrotechnik, medik, pilot, šofér, mechanik.



Zdroj: Deviantart.com

Zdroj: Deviantart.com



Vytvárajte NPC, ktoré využijete viac krát

Snažte sa vytvárať znovupoužiteľnú NPC, hlavne v druhej a tretej kategórii. Vyhadzovač z príkladu vyššie môže byť černochoch, beloch, android, elf, trpaslík alebo

ork. To pre jeho funkciu nie je podstatné, hlavné je, že ho môžete použiť v sci-fi, fantasy aj cyberpunk príbehu. Snažte sa NPC popísať všeobecne, aby sa dala použiť v rôznych hrách, chýbajúce charakteristické črty pre dané prostredie si určite ľahko domyslíte.

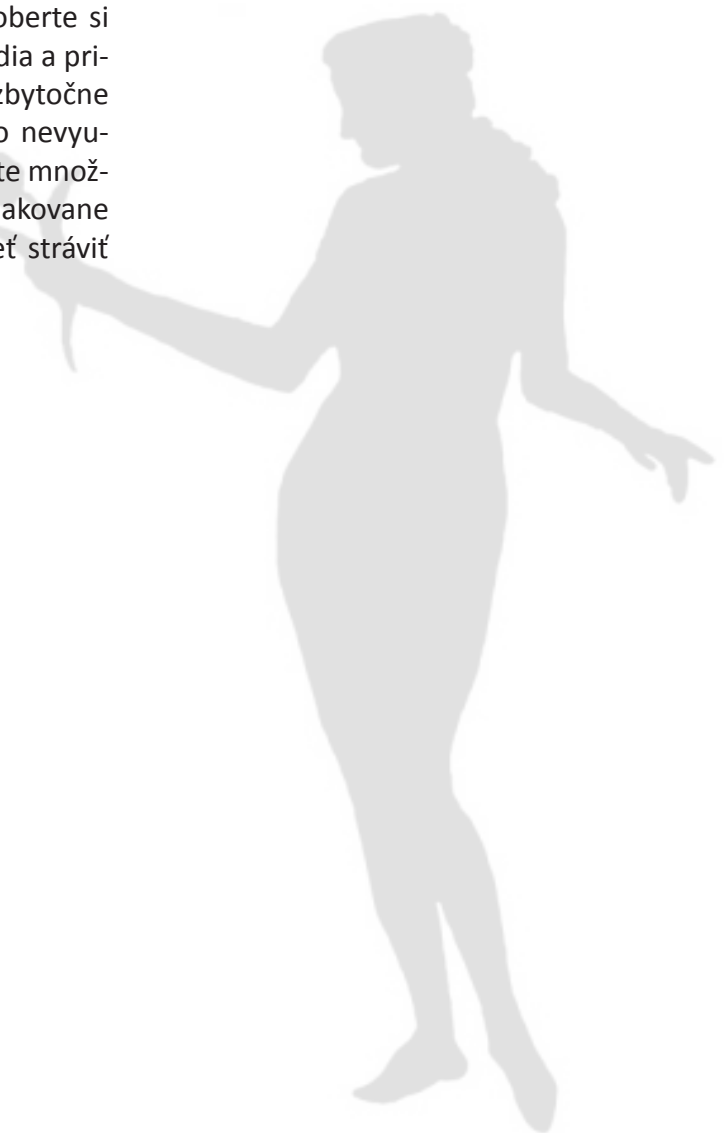
Ak si k NPC nenapíšete mená, čo je hlavne prípad nepodstatných NPC, pripravte si pred hrou zoznam mien typických pre tú ktorú skupinu NPC.

Ak sa vám nechce vymýšľať alebo s tým máte problém, môžete skúsiť nájsť na internete zoznamy mien. Nižšie je niekoľko príkladov.

- Trpaslíci
- Elfovia
- Orkovia
- Vikingovia
- Írske mená (tieto rád používam pre elfov)
- Mená z našej reality

Ak sa vám stane, že detailne rozpracovanú NPC postihne zlý osud alebo

postavy túto NPC nestretnú, zoberte si tie informácie, ktoré sa vám hodia a priadajte ich inej NPC, aby ste zbytočne nemrhali energiou na niečo, čo nevyužijete. Postupom času si vytvoríte množstvo NPC, ktoré budete môcť opakovane použiť v hre a nebudete musieť stráviť prípravou dlhé hodiny.



TÉMA ČÍSLA

napsal Peter „Sammael“ Scholtz

Horor

Témou hororu sa už zaoberalo niekoľko autorov príručiek, komiksov alebo internetových článkov. V tomto článku si vás dovoľm navradiť na hranie hororu, a to prehľadom viacerých žánrov spolu s uvedením špecifických prvkov, ktoré v nich majú svoj hororový potenciál. Pretože horor, ako taký, pre mňa žánrom nie je, je iba príchuťou, ktorá daný žáner uberie určitým smerom.

Ak si zdefinujeme horor ako zámer vystrašiť vaše publikum, tak v tomto prípade nemožno hovoriť o určitom konkrétnom žánri. Horor totiž môžete situovať takmer kamkoľvek, či už je to napríklad science fiction, mystery, fantasy, western alebo dokonca aj do romantickej opery.

Prvopočiatky hororu možno vystopovať až do dávnych čias, kedy sa rozprávali prvé povesy o strašidlách, starých bohoch a zlých duchoch. To platí i dnes – pamätáte si, aké to je, keď vám niekto rozpráva príbeh o duchoch, ktorých ktosi niekde zazrel? Alebo o niečom strašidelnom, čo sa mu prihodilo a nahňalo mu to poriadny strach? A všetci zaryto počúvate a predstavujete si, aké by to bolo, keby ste sa ocitli v jeho koži? Elementy naháňajúce strach však nemusia byť len nadprirodzené. Už len zmienka o smrti alebo o vlastnom zlyhaní môžu vyvolať na tele studený pot.

Publikum miluje horor, vyhľadáva vzrušenie, túži po tom vyľakať sa. Hráči rolových hier nie sú odlišní, pretože pri interpretácii postáv často vnášajú do hry emócie. Využiť tú najsilnejšiu a najstaršiu

emóciu zo všetkých – strach – môže viesť k perfektnému rolovému hrianiu.

Žáner

Hrôza môže číhať všade, od pivnice starého domu elfského čarodeja až po vrak vesmírneho plavidla v ďalekej budúcnosti. Ridley Scott vniesol horor do sci-fi žánru tým, ako nechal posádku lode Nostromo napadnúť cudzou xenomorfnou entitou. Jeho film *Votrelec* odohrávajúci sa v budúcnosti sa tak následne stal priam klasikou hororového žánru. Zatiaľ čo Clive Barker často reprezentuje príklad toho, ako priviesť do príbehu romantiky a erotiky hrôzu a krvavé orgie, taký Stephen King vytrhne svojich hrdinov z ich každodennej ordinárnej reality a vrhne ich do situácií tak desivých, že ich to poznačí na celý život.

Nič vám nebráni skrížiť štýl hororu s už existujúcim žánrom. Môžete odohrať príbeh pištoľníkov divokého západu alebo skupinu hrdinov vo svete klasickej fantasy. Aby som vás k tomuto kroku motivoval, na ukážku som pre vás prichystal niekoľko žánrov a popísal výskyt prvkov,



ktoré by pri správnom využití mohli vyvolať atmosféru hororu v hre.

Fantasy

Tento žáner poskytuje hostiteľovi hry úžasnú rozmanitosť nápadov a elementov. Takmer čokoľvek vo svete fantasy viete namazať hororom alebo podbiť napätím. No v praxi to má ale jeden háčik, ktorý hrá doslovne proti vám. Svet, v ktorom hráte, nie je skutočným, je len fantáziou samou o sebe. Je neskutočný už vo svojom základe, takže prípadné hororové prvky môžu príliš rýchlo zapadnúť medzi tie fantastické. Po fantasy svete sa pohybuje nespočetné množstvo príšer, od drakov či škretov až po minotaurov a kostlivcov. Keď sa na svet hráči pozerajú ako na výmysel, len veľmi ťažko ich vydesí niečo neskutočné.

Veľké množstvo hráčov uprednostňuje *klasické fantasy na štýl majstra Tolkiena*. Obľubuje trpaslíkov, elfov, hobitov a majú radosť, keď ich hrdinovia naberajú

na moci a sile. Z čoho následne plynie, že mocní hrdinovia sa boja len máločo. Čo však nehrá do kariet v prípade snaženia sa o atmosféru hororu. Avšak v takomto prípade môžete zaútočiť na ich emócie. Skúste namiesto opisu toho, aká je príšera nebezpečná, opisovať to, ako hrôzostrašne vyzerá. Namiesto dvojmetrového barbara s ohromnou muskulatúrou a mečom väčším než je on sám, im radšej popíšte barbara s očami čiernymi ako noc, ktorý šíri mor a nákazu a jeho koža pomaličky odumiera. Ten strašlivý zápach znáša len zopár za živa sa rozkladajúcich potkanov, ktorí prežívajú jeho prehnité mäso.

„Keď sa na svet hráči pozerajú ako na výmysel, len veľmi ťažko ich vydesí niečo neskutočné.“

Miesta, na ktoré postavy zavedie príbeh, nemusia byť krásne zdobené siene múdrych elfov. Pokúste sa im popísať mestečko plné hladu a jedovatých výparov olizujúcich špinavú a krvou nasiaknutú ulicu, ktorej múry rúca rozzúrený drak. Nezabúdajte zapájať známe lokality naháňajúce hrôzu, ako napríklad

cintoríny, opustené kostoly či kláštory, bažiny a obetné siene.

Iným druhom fantasy, ktorý veľa hráčov obľubuje, je jeho „*prízemnejšia*“ forma, kde hlavné postavy neoplyvajú magickými schopnosťami a hráči hrajú osudy neepických postáv. Hrdinov, ktorých moc a sila nie je ničím výnimočná. Práve takýto druh fantasy žánru je ideálnym zázemím pre navodenie hororovej atmosféry. Príbeh sa môže odohrávať vo svete plnom mágie a mocných bytostí, no hrdinovia musia byť, ako sa vraví, z mäsa a kostí a mali by sa cítiť touto magiou ohrození.

Historický

Ďalším pomerne často sa vyskytujúcim žánrom, ktorý môže slúžiť ako podklad pre horor, je prepis aktuálnych dejín. Udalosti či éry, ktoré popisujú kroniky. Môže sa jednať aj o fantastiku, no na rozdiel od generických fantasy sa príbeh odohráva na Zemi v pradávných dobách. Veľa hier, filmov či kníh križi elementy fantasy s realitou minulosti. Prvky ako mágia, skryté svety či magické predmety a pradáвне mocné artefakty sú veci, na

ktorých sa dá založiť aj pomerne kvalitný horor. Jednu z úloh v ňom môžu zohrať staré legendy a príbehy, či historické mílniky alebo osoby, ktorých mená sme sa učili na školách. Autori tohto žánru s obľubou vysvetľujú známe udalosti svojim vlastným podaním.

Na rovnakom spôsobe interpretácie dejín môžete aj vy založiť dejovú líniu vlastného hororu, keďže je naozaj z čoho čerpať. Vezmite si napríklad záhadu pyramíd starovekého Egypta, mumifikácie faraónov, kliatby zabudnutých bohov. Nazrite do knihy mŕtvych, spojte to s mystikou a odhalte staré zaprášané zvitky. Využite grécke povesti a báje opisujúce medúzu, chyméru, či uväznenie Minotaura v opustenom labyrinte. S dostatočne ponurým opisom viete z týchto elementov vytážiť seriózny horor. Nevraviač o rôznych kultoch, keltských druidoch či legendách o duchoch a mágii krvi.

Zavítajte do Transylvánie a oprášte mýtus nemilosrdného kniežaťa, ktorý napichoval svojich nepriateľov na koly a pil ich vlastnú krv, kým bola ešte teplá. Už len známka o čarodejníkoch



temného stredoveku a všadeprítomnej smrti, hniloby či moru môže poslúžiť k vybudovaniu základov dobrého hororu.

Časy renesancie a gavalierov sú nielenže plné pirátov a hrdlorezov, ale rovnako tak aj rôznych báji o prekliatom zlate, upíroch a čiernej mágii. Bol to vek bádania, moreplavby a nebezpečenstva číhajúceho na každom rohu v prestrojení za opitých námorníkov, zjazvených vandrakov a zmrzačených vagabundov. Tajomstvá Nového sveta, nájdenie hrozby, ktorá bola pre civilizovaný svet záhadou, kmene kanibalov žijúce so svojimi mŕtvymi predkami či vyznávači starých božstiev. Veľký hon na čarodejnice, puritáni s fakľami a rapírmí brodiaci sa zaplaveným priesmykom, štvaná čarodejnica zosielajúca kliatbu krvou vlastného dieťaťa. Tajné vyznávanie satanizmu či zahalený mnísi šepkajúci sväté slová. Dekadentné orgie preslávenej Alžbety Báthoryovej alebo

známy Hell Fire klub praktizujúci čiernu mágiu. Možností, ktoré vám renesancia ponúka, je obrovské množstvo a rovnako tak materiálov, z ktorých sa dá čerpať.

Netreba zabúdať na *Anglicko za čias kráľovnej Viktórie*, pretože toto obdobie bolo často hodnotným zdrojom takéhoto druhu fantasy literatúry. Jedným z archetypov viktoriánskeho hororu boli Doylov profesor Challenger či príbehy zo Strateného sveta, Jack Rozparovač alebo práce Brama Stokera či Roberta Louisa Stevensona. Ako základ vám môžu poslúžiť obrovské sociálne rozdiely medzi políciou, bohatou elitou plnou aristokratických klubov gentlemanov a chudobnou spodinou prežívajúcou zo dňa na deň v tieňoch hmľistých a vlhkých ulíc. Okultizmus a spiritualizmus sú rovnako ideálnym pódium pre vaše hororové príbehy. Netreba zabúdať na popularitu ópia a halucinácií, ktoré vzbudzoval, na bolesti utišujúce laudanum, na neúnavnú púť britského impéria k technologickému pokroku a na rôzne hry ktoré hrali kluby gentlemanov s takou obľubou a odhodlanosťou. Na špinu, ktorá stekala daždivými ulicami starého Londýna.

Na divokom západe bola smrť na dennom poriadku. Túto tému môžete krížiť ako s krvákom, tak aj s upírmí, vlkolakmi a inými klasickými prvkami hororu, keďže spojenie s nimi veľmi dobre funguje. Indiáni mali svoje rituály, vyznačovali sa divokosťou a neskrotnosťou, čo všetko sú elementy, na ktorých sa dá zakladať. Skúška prežitia v neznámej divočine, osamelý tulák zjazvený životom na tele aj na duši ukrývajúci svoje vlastné tajomstvá. Vychudnutý hrobár zbierajúci rohy dosák sledujúc podozrivo každého okoloidúceho pištoľníka. Harmonikár sediaci na lavičke neďaleko cintorína hrajúci svojmu obesenému nepriateľovi jeho poslednú melódiu. Opustené zaprášené bane, parník s posádkou nemŕtvych, pískajúce kolesá prichádzajúceho vlaku, ktorý nie je vidieť. Žijúca kostra starého prašivého banditu s klobúkom a kvérom. Klasické mesto duchov alebo lovec duší prichádzajúci na svojom horiacom tátošovi priamo z pekla. Jednoducho, nejeďden prvok divokého západu viete zmeniť v seriózny horor, tak ako to kedysi dokázal Joe R. Lansdale so svojimi románmi a poviedkami.

Medzivojnová éra dvadsiatych rokov zrodila velikánov Roberta E. Howarda, H.P. Lovecrafta a Clarka Ashtona Smitha. Povoynové obdobie zúboženej Európy je vynikajúcim podkladom pre „rodokapsový“ horor. A nielen ten. V Spojených štátoch zmenila prohibícia milióny ľudí v kriminálnikov a priviedla k životu nespočetné množstvo navzájom súperiacich syndikátov rozsievajúcich smrť a násilie, ako v mestečkách tak aj v uliciach veľkomiest, najmä Chicaga a New Yorku. Začalo víťazné ťaženie archeológie a odhaľovali sa kultúrne pozostatky minulosti v ďalekých končinách. Špiritizmus privádzal ľudí k myšlienkam stretnúť sa so svojimi blízkymi, ktorých stratili počas vojny. Pátralo sa po duchoch, študovala sa mystika a viedli sa rozsiahle konšpirácie ohľadne zamlčovania skutočností.

Návrat starých bohov do nášho sveta, zrúcaniny domov, v ktorých sa v tichosti potulujú mŕtvi, hliadka vojakov, ktorá vedie svoju vojnu v pekle hľadajúc vykúpenie, záhadná infekcia decimujúca archeologickú expedíciu na ďalekom východe, letka talianskych dvojplošníkov – stratených leteckých es – vracajúca sa

zo záhrobia, aby zaútočila na nemeckú civilnú vzducholod'. Každopádne, už len v literatúre vyššie spomenutých klasikov je inšpirácie viac než dosť.

Prejdime k ďalšej nesmierne bohatšej ére a tou je *druhá svetová vojna*, obrovská celosvetová katastrofa. Archeotypov záporných hrdinov sa tu nájde viac než dosť a mnohí si prídu na svoje pri perfektnej hrozbe, ktorú predstavujú nacisti. Na každom kroku na vás číha nebezpečenstvo a morálna dilema.

Tajné pokusy nacistov na Židoch a uväznených nepriateľoch. Honba za artefaktmi z dávnych čias, vyvolávanie démonov a otváranie pekelných brán, pakty pečatené krvou. Výskum mimozemskej technológie, psychologické odhaľovanie zla, ktoré sa ukrýva v nás. Oživé jednotky padlých vojakov, upíri prebudení útokom na ich útočisko, prekliati vojaci v bohom zabudnutých lesoch meniaci sa na krvilačné bestie. Popol padajúci

„V medzivojnovovej ére sa pátralo po duchoch, študovala sa mystika a viedli sa rozsiahle konšpirácie ohľadne zamlčovania skutočností.“

z nebies, zjavujúce sa obete vojny, kaštieľ nemeckých politikov ukrývajúce rituálne siene a knižnice so zakázanou literatúrou. Tajné, prísne strážené tuneľy napáchnuté smrťou, v ktorých sa rozliehajú desivé výkriky bolesti a utrpenia. Takto by sme mohli pokračovať ešte veľmi dlho, pretože, ako sme už spomínali, táto téma je jednoducho zlatou žilou nápadov na horor.

Obdobie železnej opony alebo tiež studenej vojny sa podpísalo do dejín vedeckým pretekcom. Rovnako tak

neoddeliteľnou konšpiráciou o ukoristenej mimozemskej technológii a utajenom výskume. Horor sa v tejto ére zameriava najmä na vedu a konšpiráciu. Vedci, ktorí vytvoria niečo hrozivé. Mutanti vyšľachtení armádou, radiáciou ožiarení civilisti, votrelci

z iných svetov, príšery stvorené jadrovým výskumom pri rozsiahlom experimentovaní. Tieto veci na prvý pohľad môžu zavaňovať „béčkovosťou“, no opak

je pravdou – táto chladná éra vie splodiť pamätihodný horor.

Súčasnosť

Najčastejšie spájaným žánrom s kultúrou hororu je práve súčasnosť. Tá stojí na sklonku modernej doby a minulosti, čo umožňuje kríženie prízemnej science fiction s historickým žánrom. Hráči majú prístup k technológiám modernej doby, k strelným zbraňam, k rôznym vymoženostiam a informáciám.

No nejdien autor ukázal, že to tvári v tvár desu často neobstojí. A to je bod, na ktorom treba zakladať. Situovať hru do súčasnosti je skvelou voľbou pre tých, ktorým sa nechce vytvárať svoj vlastný fantasy svet alebo študovať historické podklady. Svoje poznatky tak čerpáte zo svojich vlastných znalostí a skúseností alebo nahliadnete do novín, či pozriete niekoľko dokumentov a správ.

V súčasnosti sa dá odohrať takmer akýkoľvek štýl hororu. *Konšpiračný*, kde treba využiť najsilnejšiu a najstaršiu formu desu a tou je strach z neznáma. Utajené informácie, spoločenstvá o ktorých

sa nikde nepíše a nerozpráva, okultisti a vyznávači, malí zelení a šedí muži, vládne experimenty, o ktorých nevie ani sám prezident, čierna mágia korumpujúca ľudskú dušu. Dokonca aj gotické monštrá ako upíri či vlkolaci sú stále v trende. Podobne aj paranoja, ktoré bola, a stále je nosným kameňom hororového žánru a nie je na škodu ju zamiešať do akéhokoľvek štýlu hororu odohrávajúceho sa v súčasnosti. Avšak nemala by všetku pozornosť strhnúť na seba. Výnimka je dovolená v prípade, že by ona samotná bola ústrednou témou hry.

Ako som už spomínal, každý z uvedených žánrov možno kombinovať do istej miery so súčasným hororom. Aj *prvky fantasy* akou je napríklad mágia alebo nadľudské sily. Netreba však zabúdať na to, že ak je hra už v základe vsadená mimo realitu, môže nastať problém s tým, že elementy hororu zaniknú. V tomto prípade sa opakuje pravidlo silných hrdinov, ktorí sa nemajú vďaka svojej moci čoho báť. To však neznamená, že sa prvky fantasy v súčasnosti nedajú použiť, iba vás upozorňujem na to, aby ste s nimi pracovali ostražito.

Ak si využijeme *ingrediencie historického žánru*, ktoré sa nám môžu do súčasného hororu hodiť, otvorí sa nám pred očami široká paleta nápadov, či už sú to starobylé artefakty, klatby z dávnych čias, opustené a zabudnuté miesta alebo magické knihy, ktoré na svete vlastnené pár zberateľov. Upíri, ktorí žijú celé stáročia, múmie pradávnych faraónov, duchovia a hrôza z dôb mýtov a legend. Posolstvá dávnych vekov a inkarnácia.

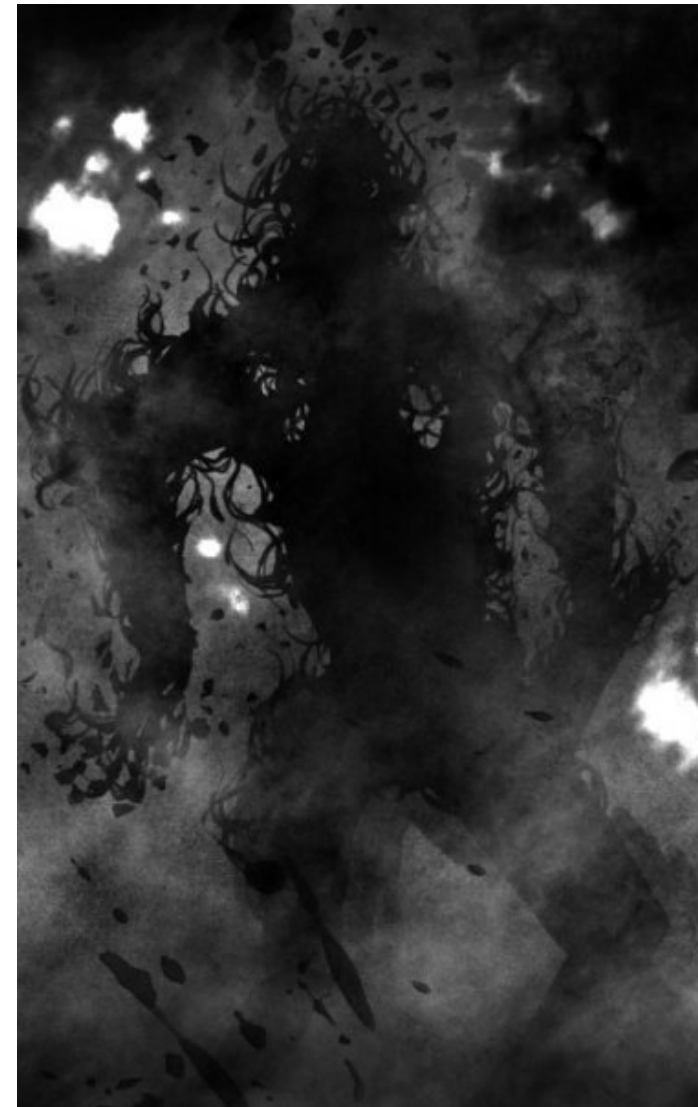
Vedecká fikcia

Rovnako ako pri krížení hororu a fantasy, aj vedecká fikcia môže pôsobiť problematicky. Postavy sú obklopené modernou technológiou, ktorá im môžu dodávať na sile a nebojácnosti. Tento žáner hráčom poskytuje až príliš veľa možností, zatiaľ čo horor im ich veľakrát odoberá.

Východiskom pre hostiteľa má byť to, že výhody žánru postaví hrdinom do role opozície. Počítače a stroje sa môžu vzbúriť a priviesť skazu svojím tvorcom, novoobjavená planéta je domovom dosiaľ nepoznanej formy života, ktorá výskumný tím neprivíta práve

pohostinne, opustené vraky lodí či vesmírnych staníc, ktorých posádka záhadne zmizla alebo bola vyvraždene. Nové technológie a výskum môžu viesť k zrodu nových nebezpečných bytostí a desivých monštier. Prvky ako klonovanie, robotizácia, bádanie po nových svetoch, biologické transplantácie, či paranoja z utláčania humanity často poskytujú slušné základy pre vybudovanie atmosféry hororu.

Vezmime si taký *kyberpunk*, ktorý už vo svojich základoch nesie mestskú dekadenciu a pochmúrne napätie. S hororom má toho nemálo spoločného, obe témy riešia podobné veci ako napríklad zachovávanie si ľudskosti pod silným tlakom, či už emócií alebo technológie. Ak sa na to pozeráme z tohto hľadiska, kyberpunk nie je víziou budúcnosti, ale metaforou prítomnosti. Keď k nemu primiešate horor, mali by ste vyzdvihnúť všetku tú pochmúrnosť, ktorú v sebe ukrýva. Kyberpunk znesie aj gotiku, no netreba to s ňou preháňať, bytosti žijúce sa



krvou pekne zapadajú do kultúry mesta riadeného pokročilou technológiou. Rovnako sa viete vyhrať aj s krvákom alebo psychologickým hororom, pretože dominancia technológie nad ľudským telom a myslou je zaujímavá téma.

O niečo príťažlivejšia sa niekomu môže zdať *téma o konci sveta*, o kataklizme alebo deštrukcii civilizácie. Príbehy odohrávajúce sa po holokauste či apokalypse znejú už len z princípu hrozivo a vyvolávajú husiu kožu samotným názvom. Svet ako ho poznáme, je už len spomienkou tlejúcou v žiare jadrových výbuchov. Stal sa pozostatkom po dopade asteroidu. Alebo ho k zániku priviedla vzbu-
ra strojov či smrtiaca nákaza. Na svete nie je jediná bytosť, ktorú by katastrofa nepoznačila, tých pár, čo prežilo, sa snaží vybudovať nový svet, nájsť si v ňom svoje miesto alebo bojuje o holý život v krajine, ktorá už nikdy nebude taká, aká bola

„Silnou stránkou vesmírneho hororu boli vždy ticho, chlad a koncept sterilného prostredia. Pocit samoty, blikajúce svetlá, bezťažový stav a prázdnota.“

predtým. Na hodnote naberajú bežné zdroje súčasnosti akými sú napríklad pitná voda, jedlá strava, lieky, svetidlá, palivo, elektronika, nehovoriac o zbraňoch. Mnohokrát sa honba za týmito pokladmi stáva súbojom na život a na smrť.

Aj táto téma môže byť krížená s fantasy žánrom, napríklad taká čierna mágia nielenže prinesie do hry zaujímavý prvok, ale rovnako tak môže stať za celou katastrofou. Táto téma bola neraz použitá v hororových novelách, komiksoch či filmoch, vezmime si napríklad knihy *Ja legenda* od Richarda Mathesona, *Mesačná krajina* od Williama Hopa Hodgsona, komiksy ako *Pustatina* Antonyho Johnstona alebo *Živí, mŕtvi* Roberta Kirkmana, filmová séria o živých nemŕtvych Georga A. Romera alebo *28 hodín potom* Dannyho Boyla.

Pri tejto téme netreba zabúdať na následky rozpadnutej spoločnosti, na mutácie vyvolané radiáciou či vírusom.

Na to, že neexistuje žiadna autorita, ktorá by ľudstvo alebo aspoň to, čo z neho zostalo, obmedzovala. Na to, či stojí za to obetovať život iného, aby prežil ten, čo sa môže viac hodiť. Na pravidlo „silnejší prežije“, ktoré sa stáva jedným z najdôležitejších. A najmä na tak populárnych živých nemŕtvych, ktorí sú s motívom holokaustu často spájaní.

Prenesme svoju pozornosť vyššie, *smenom ku hviezdám, do vesmíru*, kde váš krik nikto nepočuje. Hostiteľovi hry tento žáner poskytuje viaceré možnosti, pretože mu dáva nekonečný priestor k vytvoreniu vlastnej galaxie plnej desu, záhadných anomálií vzbudzujúcich strach alebo krvilačných či myseľ ovládajúcich votrelcov. Silnou stránkou takéhoto hororu boli vždy ticho a chlad, a tým nemyslím iba samotnú teplotu, ale celkový koncept sterilného prostredia. Pocit samoty, blikajúce svetlá, bezťažový stav a prázdnota. V hre môžete použiť votrelcov, predátorov a mimozemšťanov od výmyslu sveta, parazitov kontrolujúcich emócie, ba dokonca aj živých nemŕtvych.

Zopár slov na záver

Ako ste si všimli, hororové prvky možno objaviť takmer všade. Dúfam preto, že vám tento text pomohol nájsť zopár ukážkových námetov pre vaše budúce herné sedenia, prípadne ste si našli svoj vlastný žáner, v ktorom vám príbehy hrôzy sedia ako ušité. Nezabudnite, že strach je najstaršou a najsilnejšou emóciou a keďže rolová hra je často plná emócií, horor môže slúžiť ako perfektný základ pre sedenie, na ktoré zúčastnení len tak ľahko nezabudnú.

Kasárne

napsal Peter „Sammael“ Scholtz

Zimné ráno bolo v znamení vlhkého šera a blikajúcich svetiel vypnutých semaforov. Martinovi mrzli uši a jeho ospalé zasnené oči hladila para, ktorú vydychoval. Smeroval do práce s pocitom, že to dnes asi nezvládne. Sú vianočné sviatky, nemá si kde kúpiť kávu a jeho zásoby sa zmenili na zívajúce plechovky. Nechcelo sa mu, bol unavený, vlastne ani žiadne sviatky nepostrehol. Bol sám, pri vianočnom stole mu robili spoločnosť tri prázdne stoličky, na ktorých kedysi sedeli jeho nebohí rodičia. Tešil sa na dnešné ráno, keď pozdraví Miriam, predavačku z PNS a najmilšiu osobu, ktorú pozná. Tá mu každé ráno prichystá noviny a zohreje ho niekoľkými príbehmi o snoch, ktoré sa jej v noci prisnili.

Dnes však nič. Keď Martin vkročil do stánku, Miriam tam sedela otočená chrbtom, čítajúc nejaký bulvár. Na chvíľu ostal nemo stáť, nereagovala ani na jeho pozdrav. To sa predtým nikdy nestalo. Hľadal tie správne slová, bol presvedčený, že niečo nie je v poriadku. Vtom si uvedomil, že sú sviatky a jeho blízka kolegyňa prišla pred rokom o dieťa. Bol naďalej ticho, sklonil sa po batoh s novinami a vrátil sa do chladného rána. Bez kávy, bez úsmevu.

Jeho mozoľnaté chodidlá boli v nových topánkach, ktoré mu pod stromček poslal jeho brat, ako na ihlách. Topánky boli krásne a na prvé odskúšanie nesmierne pohodlné. Tešil sa z nich ako malý. Tie jedny, ktoré mal ešte z predošlej zimy, mu začínali premokať. Čo pri jeho práci nebolo práve najlepšie. Ako kamelot sa po väčšinu pracovného času nemal kde ohriať. Brodil sa vízgajúcim snehom, neustále si na ramene podhadzoval ťažký batoh. Mysliac na Miriam sledoval okná opustených kasární, ktoré cestou míňal. Boli tmavé, potiahnuté oceľovým pletivom a prekrížené hrdzavými mrežami. Pôsobili priam čierno. Takmer nepriehľadne. Odrážala sa v nich žiara jemne osvetlenej ulice. Ešte stále bola tma a semafory neprestávali tikať. Bola neskutočná zima. Ako vonku, tak aj v Martinovej duši.

Nespúšťal z kasárni oči. Občas sa márne zahľadel na opadanú omietku alebo miestami deravú odkvapovú rúru. No okná si jeho pozornosť drzo prisvojovali.

Bledá tvár.

„Čože?“

Martin tomu neveril. V okne starých opustených kasárni zazrel bledú tvár? Pretrel si pravou rukou zasľzené oči. Zo skrehnutých prstov zavanul pach rannej cigarety. Neprišlo mu to vhod. Opäť sa ta zahľadel v presvedčení, že to bol iba klam. Bola tam, bledá tvár nejasne vykreslená v tieni mreží na pozadí špinavého tmavého okna. Postava sa ani len nepohla, k videniu boli len strohé črty líc, čela a brady vystupujúce z temnoty. Martin si nebol istý, či si naozaj vymenili pohľady.

Zastal s mrazivým pocitom v zátylku a jasne naznačil neznámemu pozorovateľovi, že si ho všimol. Nemo hľadel na to okno, snažil sa uvidieť viac, túžil

zistiť, aké tajomstvo ukrývajú oči neznámeho. Tie sa však krčili v tieni širokého čela. Tvár nemenila svoju polohu, nehybne stála. Martina z rannej letargie prebral chladivý pot, ktorý mu stiekol po krížoch. Otriasol zo seba nemý úžas a snažil sa presvedčiť samého seba, že to nie je nič prekvapivé.

Veď tie kasárne sú opustené ako on a navyše to mohol byť iba jeden z bezdomovcov hľadajúci kúsok nádeje v mrazivých teplotách. Ľutoval ich, muselo to byť strašné, sledovať šťastné rodiny vracajúce sa z bohatých nákupov do pokojom vyhriatej domácnosti. Zatiaľ čo oni večerali so zubatou, ktorá im dýchala na šiju, deň a noc. Prišlo mu to celé naozaj ľúto. Zodvihol dlaň a zamával smerom k oknu. Tvár však na jeho pozdrav nereagovala. Líca boli stále tam, kde boli aj pred chvíľou a čelo sa lesklo v tej istej žiare. Tvár sa objavovala a mizla tak, ako sa na skle odrážal blikajúci semafor.

Blik, blik...

Ten zvuk bol čoraz hlučnejší. Potlačil všetok tichý ruch v pozadí. Blik, blik...

Nebolo nič iné, iba tvár a opakované tikanie. Odrazu všetko utíchlo, už nebolo počuť nič, akoby sa zastavil čas. V momente, keď si Martin uvedomil, že už mal mať predaných niekoľko výťahov, sa tvár pomaličky stiahla do tmy. Ešte chvíľu stál a vzhliadal hore. No čas mu kopol do zadku a popohnal ho do práce. Zadumaný kráčal vyšliapanou cestou, nedokázal prestať myslieť na to chudáčisko. Oči mu kĺzali od okna k oknu, stále sledoval kasárne. Tie sa však vrátili do svojej tmavej fádnosti, ani len náznak pohybu, života. Žiadna tvár. Napriek tomu cítil pohľad. Cítil ho v každom stiahnutom póre, pichal ako tisíc ihl. Čo keď ten úbožiak prosil o pomoc, čo ak zomiera hladom? Nemá nikoho. Tak ako Martin a nakoniec aj kasárne samotné. Ľudia by si predsa mali pomáhať, najmä

počas sviatkov. Ale kto pomôže kamelotovi, ak skončí bez práce? Nikto. Tento bezdomovec nie je jeho problém, malo by sa o nich starať mesto. Martin musí pracovať. Ten pohľad, ktorý cítil z každého okna, z každej škáry v omietke, bol však neúnosný.

Slnčné lúče prerážali smog z áut a oslepovali unavené oči. Je tomu už niekoľko hodín, čo dnes Martin po prvý krát vykrikol názov novín, ktoré predával. Už si pomaličky začínal zvykať na studený vietor. Chodil od auta k autu a mával novinami ako na taxík. Snažil sa viac než obvykle, pretože od rána nepredal ani len výťah. Čo sa to s tými ľuďmi deje? Od štedrého večera prešlo už pár dní a ich nezaujíma ranná tlač? To nie sú zvedaví, čo sa včera udialo? Či im náhodou nevyšiel typ? Zvláštne, niečo také v živote nezažil a to svoju prácu robí nejaký ten piatok. Ako deň plynul, situácia sa nijako nemenila. Žiadna zmena a to sa už slnko pomaly ukladalo za horizont.

„Pre Krista Pána,“ Martin tomu nechcel uveriť. To bol teda deň, prial si, aby už skončil a čím viac si to prial, tým pomalšie plynul čas. Minúta sa zdala ako hodina a od postele ho delila celá večnosť. Začínal byť podráždený a už teraz vedel, že si pred spaním musí dať panáka. Inak sa ten rozbehnutý vlak rútiacich sa myšlienok nezastaví. Škríp, pískal, nebrzdil. Martinove nervy boli na prasknutie. So zaťatými zubami a preklínajúc všetko navôkol, mával novinami sem a tam, zo strany na stranu. Práca bežala príšerne pomaly, ľudia akoby si ho ani nevšimli, od rána ani cent. Až sa napokon táto nočná mora skončila a kamelot si mohol vydýchnuť. Šmaril výťah, ktorým sa celý deň oháňal, do batohu a vykročil smerom k svojej obľúbenej putike. Bolo jasné, že si vypije, vedel to už pár hodín, pretože ak ten prekliaty vlak nepribrzdí, skončí to tragicky. Pre niekoho, pre hockoho, pre každého.

„Nie,“ musí zaťat zuby a myslieť na chutnú dvojitu. Ved' už je skoro tam.

„Pane,“ hlas sa vyrútil z tmavej uličky, ktorú kamelot zrýchleným krokom míňal. Nevenoval tomu takmer žiadnu pozornosť. Tváril sa, že to nepatrilo jemu.

„Pane,“ tentoraz sa hlas ozval hlasnejšie až kričiac. Martin sa zastavil. Netušil prečo, ale odrazu mu hlavou prebleskol blikajúci semafor, ranný pichľavý mráz a pocit viny. Stál a čakal, nedokázal sa rozhodnúť. Vlak sa blížil k výhybke obrovskou rýchlosťou.

„Viem, že ste tam,“ hlas znel príjemne, až sa kamelot na chvíľu nechal uniesť jeho lahodnosťou.

„Toho panáka by ste nemal piť sám.“ Po tejto vete Martinove nohy zalial betón a ústa asfalt. Vlak prudko zabrzdil a vodič preletel cez okno, takmer mu prerazil jeho čelo. Chvíľu mu to trvalo, než sa odhodlal podísť o niekoľko krokov späť, aby nedôverčivo nazrel do uličky.

Tme sa nedá veriť. Pretože je ako veľhad, ktorého nikdy nevychováte a aj keď vám nechce ublížiť, zakaždým vás priškrtní tak, že neviete dýchať. Nebál sa, pojem strach mu nevrazil takmer nič, vojenský výcvik z neho veľa takýchto zlozvykov striasol. Bol iba nedôverčivý a zarazený neobyčajnosťou tohto momentu. Nezvyčajným dňom. Ktorým sa nejakým spôsobom potreboval prehrýzť.

Ulička zívala prázdnotou, temnota ju svojimi jazykmi olizovala už od vchodu. Martin tápal očami, snažil sa nimi dovidieť cez tmu tak ďaleko, ako sa len dalo. Zuby, ostré tesáky, konečne aspoň niečo, o čo sa jeho pohľad mohol oprieť. Cerili sa naňho ako otvorená zlomenina.

„To je Vergil, je ešte šteňa, nebojte sa, neuhryzie vás. Martin...“ z tieňa vystúpila ruka s vystretou dlaňou, bola čistá a hladká, jemná ako porcelán. Kamelot

premýšľal, prechádzal sa v spomienkach a rozhliadal sa po niekom známom, po osobe, ktorá by mohla poznať jeho meno a mala záujem o jeho spoločnosť. Vlak stál, to bolo dobré znamenie. V hlave nastalo hrobové ticho a spontánnosť ho prinútila vykročiť vpred. Martin vstúpil do tmy. Cítil vlhký dotyk na rukách. Pes sa evidentne jeho spoločnosti potešil, bol to príjemný pocit.

Oči už začínali rozoznávať siluety. Zahliadol nižšiu postavu s kapucňou prehodenou cez hlavu, odetú na to, aká bola zima, veľmi stroho. Hrala sa so psom a v rukách jej vo fľaši žblnkotala načatá liehovina. Tú bolo cítiť na celú uličku. Vtom si postava sadla na holý betón a vztýčila čiernu dieru vykukujúcu spod kapucne smerom k Martinovi.

„Dajte si, nič lepšie ste ešte nepili, verte mi.“ Boli tam, oči, kamelot ich zahliadol. Žiarili, ale pôsobili beztak prázdne, vyzeralo to dosť zvláštne. No predsa, alkohol svojou vôňou zadupával všetko ostatné do zeme, drel sa premrznutými nozdrami ako štvierajúci sa leňochod, bola to ta najkrajšia vôňa Martinových Vianoc. Chopil sa fľaše, zdala sa byť akási ťažká, nikdy mu žiaden chľast ruku až takto nezaťažil.

Cudzinec mal určite pravdu, toto musí chutiť naozaj šialene, minimálne tak, ako to vonia. Zavrel oči, priložil pery k fľaške, nadýchol sa a pustil si jej obsah dolu hrdlom. Tekutina pomaly obmývala steny jeho úst, zohrievala až páčila každý ich kút. Chutilo to ako kúsok raja. Vydýchol a oprel sa o múr naproti sediacemu cudzincovi. Už sa chystal podať fľašu naspäť, keď spod kapucne do zimy vystúpilo zopár slov: „Nie, Martin, len si dajte, odkladal som ju pre vás.“

„Odkiaľ ma poznáte?“ kamelot si naozaj nebol istý.

„Ja v tomto meste poznám až príšerne veľa ľudí, snažím sa im pomáhať.“

„Pomáhať? Písali o vás v novinách?“ vlak sa začal opäť pohýnať.

„Píšu o mne zakaždým, neustále. Som, povedzme, celkom populárny.“ Vlak v kamelotovej hlave naberal na rýchlosti. Napil sa. Vlak tlmil, brzdil.

„Vážim si pracujúcich ľudí, Martin, vás obzvlášť. A nie, ta tvár, ktorú ste zazreli v tom okne nadránom, nepatrila mne.“ Blik, blik... semaforey, mráz, ľútosť. Vlak sa už nezastaví.

„Ako to všetko...“ Nestihol dopovedať, pretože cudzinec pokračoval: „Povedzte mi, Martin, čo ste v tých oknách hľadali?“

Odrazu sa kamelotovým očiam naskytol pohľad na to, ako sa chúli pod dekou a z každej strany dostáva príšerne bolestivé údery. Nebolo miesto, kam by ho nezasiahla rana, chytil jednu do zaťatých zubov, na zaslzené líce a do ruky, ktorou si kryl prirodzenie.

„Viem o vašich nepriateľoch všetko, dokonca viem aj o tých, ktorých ste čoskoro začali milovať.“ Po týchto slovách sa všetky nepekne spomienky rozplynuli a Martin netušil, kam tým cudzinec mieril. Nemal slov, len posrkával a brzdil rozbehnutú trúbiacu mašinu.

„Tá tvár, ktorú ste ráno zahliadli, vás bude prenasledovať, mali by ste jej čeliť.“

„Myslíte ľútosť? Neustálu potrebu pomôcť tým, ktorý si sami nedokážu?“ Tieto slova z jeho úst vyleteli úplne samé, kamelot na to, zdá sa, prišiel, začínal chápať význam tohto stretnutia, podstatu cudzincových slov.

„Ľudia by si naozaj mali pomáhať,“ nemal by to v sebe dusiť, tak ako to v sebe nedusí tento človek hrajúci sa so zaslineným šteňaťom. Hrdosť a odhodlanie začínalo stúpať spolu s tým, ako si popíjal. Chutilo to naozaj ako nič predtým.

„Myslíte, že by som mal tomu chudáčiskovi pomôcť?“ opýtal sa Martin a potriasol s fľaškou, aby mu zažblnkotala svoju melódiu.

„Vaša duša nenájde pokoja, keď v sebe budete veci takto dusiť.“ Tieto slová chytili Martina za srdce a nachvíľu o sebe zapochyboval, oči mu začali vlhnúť, no nepodľahol. Cítil sa malátne, ale napriek tomu plný sily. Na vyčerpanosť zabudol, nohy by schodili aj sto kilometrov a ruky by zadusili aj rozzúrenú beštú. Stal sa levom.

„Tu fľašu si nechajte a rovnako tak si zo sebou vezmite aj tých pár dôležitých slov, ktoré som vám dnes povedal. Rád by som s Vami, Martin, ešte posedel a prekecal pre mňa za mňa aj celú noc, no psovi začína byť chladno a ja mám ešte zopár povinností.“ Postavil sa, oprášil si nohavice a vykročil do tmy spolu so svojim psom. Ten malý lapaj ešte stihol švacnúť Martina chvostom po nohe.

„Ďakujem,“ kamelot bol zdvorilý, vedel, kedy má poďakovať, no odpoveď už nedostal. Tušil, že spolu debatovali niečo cez hodinu, no z toho celého mu to prišlo, ako keby si vymenili iba zopár viet. Na tom však nezáležalo.

Už nie je žiaden vlak, už nie sú žiadne veci, ktoré by v sebe mal dusiť. Bude ľuďom pomáhať, nech to stojí, čo to stojí. Je ich okolo nás toľko, že sa stali ohorkom od cigarety, ktorý na chodníku prekračujeme. On ho ale zodvihne a dá tam, kam patrí. Začne s tým okamžite, nebude otáľať. Času je kopec a doma ho nikto nečaká. Fľaška mu už nevyhráva, tých pár kvapiek už melódiu nezosmolí. Prehodí si cez plece batoh s dnešnými novinami a vykročí s hrdosťou kráľa džungle.

Opustené kasárne ho vítajú výstražnou tabuľou: „Pozor zlý pes!“ Kamelot však vedel, že jediný, kto objekt stráži, je hniloba a otravný hmyz. Tento komplex bol desivý už len svojou samotou, ktorá na vás pofukovala vo vánku, ktorý

odtiaľ tiahol. Martin však tento pach poznal, bol ním nasiaknutý od hlavy až po päty. Jeho duša bola rovnako schátraná ako brána, ktorú preliezal.

Ako jeho nohy dopadli na asfalt, zacítil, ako mu členky zovierajú pevne zatiahnuté kanady a ostrú hranu, ktorá sa mu zabárala do otlaku na päte. Našťastie to boli iba spomienky a kamelotove nohy teraz hriali úplne nové topánky. Presne ako predpokladal, žiadne zúrivé psisko sa naňho nevyrútilo. Nebolo nič, čo by mu bránilo sa tu kúsok potúlať a nájsť si svoju spásu. Ako sa tak prechádzal a všimal si všetky tie obrastené budovy a skrčené nahé stromy, pocítil, ako by doňho niekto kopol.

Začul výkriky, ktoré vedel, že počuje iba on. Do uší mu krákal krdeľ havranov, dupot ťažkej obuvi a nos mu dráždil pach čerstvo zmytej dlážky. Spomienky, ktoré sa na jeho opantanú myseľ lepili ako hmla na hladinu jazera. Rozhliadal sa na vôkol s pootvorenými ústami, všetko mu odrazu pripadalo čoraz viac známejšie.

Hľadal medzi stavbami pripomínajúcimi škatule tú, ktorej patrilo okno s tvárou. Bolo predsa len ráno, jeho oči sa ešte len zmierovali s tým, že sa musia prebudiť a tak si teraz nevedel presne spomenúť, ktorá by to mohla byť. No tušil smer, až tak mimo zasa v tú rannú hodinu nebol. Podišiel k preskleným dverám stavby, o ktorej mal jemné podozrenie, že by to mohla byť ona a opatrne si prezrel dvere. Tie sa zdali byť vypáčené a kľučka vyrazená.

O to menej práce s ich vyrážaním, pomyslel si Martin a pomaličky ich začal otvárať. Smrad, ktorý spoza nich zavanul, mu udrhel do nosa a do úst ako tvrdá päsť. Bolo to príšerne, každý nádych zdvíhal žalúdok. Predpokladal, že práve toto musí byť skrýša toho úbohého samotára. Nevylučoval možnosť, že ho bude chcieť napadnúť a tak postupoval až priveľmi opatrne. Každopádne nemienil dopustiť, aby niekto takto prežíval.

Čo plánoval urobiť? To nevedel sám, možno s ním len prehovoriť, dať mu nejaké peniaze, snáď ho ponúknuť desiatou, ktorú od nervozity nedokázal od rána zjesť. Čokoľvek, len aby ukázal, že na to chudáčisko svet nezanevrel.

Chodba bola priama a po stranách ju lemovali okná, cez ktoré sem tam prenikala mesačná žiara. Žiadne z nich nebolo rozbité, kamelot sa na chvíľu zamyslel nad tým, či tento objekt predsa len nie je strážený. Ak áno, tak naozaj dosť fušersky, no aj tak. Martin by tak mal asi podobné šťastie ako ten bezdomovec, ktorý sa sem priblížil azda rovnakým spôsobom, ako sa to podarilo jemu. No tie dvere musel predsa skoliť vek a nie votrelec...

Čím viac sa kamelot približoval ku koncu chodby, tým horšie ten príšerný zápach znášal. Dokonca aj keď si prekryl nos aj ústa vreckovkou, bolo to nadmieru neúnosné. Zo všetkých síl sa snažil neprilákať niečiu pozornosť, zakrádal sa ako duch. Vykračoval po špičkách a držal sa pri stene. Síce sa pohrával s myšlienkou zakričať niečo ako: „Halóó, je tu niekto?“, no bránila mu v tom narastajúca paranoja z prilákania strážnika alebo rozzúreného psa. A ako sa z jeho žíl pomaličky vytrácal alkohol, tak sa aj z odhodlania šelma vytrácala.

Vtom sa mu hlavou prehnal pohľad na plačúceho vojaka, ktorý sedí na studenej zemi opierajúc sa o záchodovú misu a modlí sa k bohu. Martin sa na chvíľu zastavil, vedel, že niekde tu musia byť záchody, o ktorých sa mu pred chvíľou zdalo. Vedel to, netušil, ako to je možné, ale odrazu to tu spoznával. Mal pocit, akoby tu už bol, spoznával zárezy v linoleu od noža, ktorým bodali v blízkosti jeho tváre, len aby mu nahnali strach. Začínal si spomínať. Uvidel vojaka ktorého držia na lopatkách a hladkajú mu ostrým nožom hrdlo od ucha k uchu. Ako sa s ním oháňajú okolo jeho očí. Ako mu dávajú päšťou pod rebrá. Cítil na svojich lícach cudzie sliny prskajúce z úst tých, čo sa na ňom ukájali.

Do kamelota vstúpila obrovská zlosť, šelmu, ktorá z neho odchádzala, chytil za chvost a pritiahol späť. Už nechcel spomínať, chcel konať, v hlave mal len seba, toho úbohého bezdomovca a cestu von z týchto sračiek. Na ticho si už nepotrpel, nebál sa už ničoho a nikoho. Bol to lev a ten je tu kráľom.

Vstúpil do dverí na konci chodby ako veľká voda, so zaťatými päťami a výrazom blázna. Miestnosť bola plná dvojlôžkových poschodových postelí, ktoré boli usporiadané disciplinovane ako všetko, čoho sa armáda dotkne. Bol to pohľad, ktorý nevyvolá nič, ani len známku čohokoľvek. Pohľad tak prázdny a tak fádny ako tá miestnosť sama.

Telo schúlene pod dekou. Martin si nebol istý, či sa mu to iba zdá alebo je to naozaj to, čo si myslí, že vidí. Je to skutočné, to musí byť ten chudák. Kamelot povolil stisk pästí a nechty odtlačil od dlaní. V miestnosti bola lámová zima a aj keď ju v stave opitosti až tak nepociťoval, tušil, že to bezdomovec nemusel prežiť. Zahalená postava sa vôbec nehýbala. Preto kamelot pridal do kroku a podišiel k posteli, na ktorej ležala.

„Pane,“ pošepekľal a jemne štuchol do deky. „Pane,“ poklepal prstami ležiaceho.

„Haló,“ oslovil postavu pod dekou o kúsok hlasnejšie a tentoraz ňou zatriasol. Po chrbte mu prešiel mráz, už vedel odkiaľ pochádza ten smrad, začal sa naň sústrediť čoraz viac. Lev z neho utiekol kade ľahšie a odvaha mu klesla do kolien. No predsa len zdrazil roh deky a odkryl ju.

Zazrel niečo, čo vôbec nečakal, niečo, čo ho prinútilo podísť niekoľko krokov dozadu a zosunúť sa k rohu susednej posteľe. Sedel na dlážke opretý o chladivú tyč konštrukcie a hľadel pred seba. Ústa sa mu po dlhom čase zavreli, no viečkam sa privierať nechcelo. Iba civel.

Vidí vojaka, ktorý leží na posteli a pozerá von oknom na topánky visiace na konári stromu. Premýšľa o tom, aký krásny vie byť pokoj noci. Keď všetci spia. Každý, kto si doňho dnes kopol, sníva, zdajú sa im ich vlastné fantázie, nikomu v spánku neublížujú, iba si tak hovejú. A dávajú príležitosť oddýchnuť sa tým, ktorým spánok vzali. Vidí vojaka, ktorý nespáva, pretože mu v tom bráni bolesť, a preto pozerá von oknom a vychutnáva si každý moment pokoja.

Noc je jeho svet, ktorý si spánkom nenechá vziať. Noc je domovom tých, ktorých spoznal a tak si ich obľúbil. Predstavila mu jeho nových priateľov, ktorí mu dokážu vyliečiť všetku tu bolesť. Skláňajú sa nad ním a hladia ho po ranách, ich dotyk je vzrušujúci, cítiť ho len na konci kože, keď mu dľaňami a končekmi prstov prechádzajú po chlpochoch. Nie sú to ľudia, možno kedysi boli, ale to vojaka vôbec nezaujímajú, pretože ich miluje viac než živých. Ľudia mu prinášajú bolesť, zatiaľ čo oni mu ju berú. Každú noc k nemu chodia a berú si jeho utrpenie. Pretože im chutí, krmia sa ním. Niekedy, keď je noc jasná, je vidieť do ich tvárí, sú svetlé a bez výrazu. Ich oči na vás neustále uprene hľadajú a ich ústa sa nikdy nezatvárajú. Napriek tomu sú krajší než ľudia, preto ich vojak miluje. Preto miluje noc.

Vidí vojaka, ako si spôsobuje bolesť sám, keď sa už nenájde ten, kto by to urobil namiesto neho. Svojich drahých spoločníkov v noci nenechá o hlade a seba bez všetkej tej slasti, ktorú spôsobujú ich dotyky. Je to láska, ktorá sa dokáže zrodiť len z noci a výhradne počas nej. Je to rozkoš, ktorú poskytuje utrpenie. Je to eufória, ktorú mu ukázali tieto bytosti noci.

Kamelot privrie oči a opäť vidí. Teraz však vie, že ten vojak bol on. Pamätá na moment ako odchádza s vakom plným osobných vecí a za jeho chrbtom škripe zatvárajúca sa brána do kasární. Všetky spomienky sa mu pred nosom začínú



prestierať ako slávnostná večera. Obdobie, keď si nachádza prácu kamelota, prvé chvíle, keď stretol Miriam, posedenia s bratom a samota, ktorú každú noc zažíval. Pocit neukojenia svojich chutí, ktoré zamenil za spánok. Na roky krátkych nocí, ktoré trávil bez jeho drahých. A najmä myslí na chvíľu, keď sa vrátil za svojimi milovanými, v časoch, keď sa kasárne uzatvorili a začali zúvať prázdnotou. Odrazu si spomína na všetko, na moment, keď si líha na posteľ a čaká. Dožaduje sa toho vzrušenia, ktoré tak dlho necítil, tej extázy, ktorú mu noc už tak dlho nepriniesla.

Začal s kožou na rukách. Nožom si ju pomaličky narezal, aby cítil každý kúsok preniknutého ostria. Potom ju začal sťahovať, aby pocítil to, ako sa odlepuje z čerstvého mäsa. Z rúška noci vykročili tí, ktorých nevidel večnosť. Jeho láska bola silnejšia ako inokedy, tešil sa ako malé dieťa. Boli hladní, vedel to, cítil to. Vrhli sa po ňom ako sexuálny deviant, ktorý sa neukojil dekády. Ich jemné hladenie sa zmenilo v dravú túžbu

po bolesti. Martin si ľahol, prikryl sa dekou a užíval si to celé ako nikdy predtým. Každý kus mäsa, ktorý z neho strhli, každá kosť, ktorá sa zlomila či odštiepila tým, ako sa krmili, mu premieňali v eufóriu, ktorá patrila iba jemu.

Martin sedí opretý o posteľ a spomína na slová, ktoré mu povedal cudzinec so psom. Spomína na to, ako celý čas ostával nepovšimnutý. Teraz mu to dochádza, až teraz tomu kamelot prišiel na koreň. Jediné, čo z neho jeho milovaní nedokázali strhnúť, bola jeho vlastná duša, ktorá nezomrela spoločne s telom. Pretože bola v tak veľkej extáze, že neprinášala do ich ukájania žiadnu bolesť. To preto po nej jeho milovaní netúžili. Tak si blúdila a konala všetko to, čo robila doteraz. Žila život kamelota, popíjala s cudzincom, chcela spasiť svet. A teraz kľáčí zmierená vedľa mŕtveho tela, aby našla pokoj vo svete, kam už nepatrí. Cíti smútok, cíti tú najväčšiu bolesť.

RECENZE

napsal Petr „Pieta“ Jonák

Čerstvě dočteno: **Kult, Scion: Hero a Play Unsafe**

Pro toto číslo si Pieta připravil rovnou trojici zajímavých kusů z nekonečné nabídky RPG. Hororová hra KULT nás stáhne za hranici šílenství a zboří milosrdné iluze, které jsme si vybudovali o tomto světě. Se hrou SCION: HERO se dozvíme, jaké je to být potomky bohů vládoucimi nadlidskou mocí, a přesto smýkanými neúprosným osudem. PLAY UNSAFE nám nakonec ukáže, že bez zbytečných zábran, které si při hraní často vytváříme, by mohly být naše zážitky zajímavější.

Kult

Nemívám ve zvyku moc se věnovat vizuální stránce knížky, ale u KULTU udělám výjimku. On si ji zaslouží, je to s přehledem hra s nejvíc psycho vzhledem, jakou znám. Ilustrace nejsou nechutné (moc), nejsou explicitní (moc), nejsou erotické (moc), jsou hlavně a především divné, takovým tím stylem, který kdybyste potkali ve skutečnosti, tak se z toho postrašíte až za ušima, ne proto, že by to bylo násilné nebo krvavé, ale proto, že něco tu je zcela a evidentně špatně. Navíc je ovšem KULT hra, ke které by jiný styl ilustrací ani nesednul – což dost napovídá o tom, co je tahle hra vlastně zač. Od bílo-černo-červené titulní stránky se spoutaným andělem mezi dvěma mečopilo-kosami až po stránky občas dozdobené krvavými skvrnami, tahle knížka má charakter.

Grafickou stránkou to samozřejmě nekončí. Tohle je hororová hra – a ani na chvíli na to nezapomíná. Atmosférické textíky jsou atmosférické, popisy světa od těch úplně úvodních na prvních stránkách až po ty přístupné jen vyprávěči děsivé, svět jako dělaný k tomu, aby

se v něm vršily bezpráví a bezmoc, a dokonce i pravidla jsou dost horror (ovšem zrovna tohle, myslím, nebyl autorský úmysl).

Asi nejlepší příklad všudypřítomné atmosféry, jaký vám můžu dát, je tenhle: Na začátku knihy, v klasickém oddíle „Příklad toho, jak to vypadá, když se hraje RPG,“ jeden z hrdinů zemře, a to dost ošklivým způsobem. Pak přijde tvorba postavy, a vy zjistíte, že právě tenhle hrdina je hlavním příkladem. Spolu s autory knihy procházíte jeho životem, poznáváte jeho minulost, jeho slabiny, jeho výhry a selhání, a celou tu dobu víte, že brzy nato zemře – a jak.

Postavy

Tvorba postavy, alespoň tak, jak je v knize podávána, klade obrovský důkaz na to, aby vlastnosti na deníku byly propojené s povahou a událostmi v životě postavy. Tam, kde třeba hry od *White Wolf*a říkají „vymyslete si koncept, rozdělte atributy, nakonec doplňte detaily, jako jméno,“ tady vzorová postava začíná se stručným životopisem ještě předtím, než se dostane k prvním číslům. Do tohoto

životopisu pak během tvorby přibývají záznamy jako „V roce 1973 (ve dvanácti letech) se, hnáný pocitem viny ze smrti svého bratra, zamkl do sklepa a čekal na krysy, aby si pro něj přišly také. Fobie ze tmy, fobie z krys.“ Výsledkem je potom detailně propracovaná postava s historií plnou událostí, na které se vypravěč může při hře odkazovat. Taková tvorba je ovšem dost náročná.

Asi nejdůležitější vlastností postavy v Kultu je mental balance, „duševní vyrovnanost“. Průměrná hodnota je nula, někde kolem plus minus pětadvaceti jste zralí na zavření do blázince, někde kolem plus minus pětasedmdesáti se začínají dít opravdu zajímavé věci. Výhody a nevýhody jsou dokonce definované čistě podle toho, jestli vaši rovnováhu zvedají či snižují – a tak Pravdomluvný nebo Gentleman jsou proti většině her výhody, protože z vás dělají lepšího člověka, proto za ně body zaplatíte; narozdíl od ostatních her je tu ovšem také explicitně zmíněno, že pravdomluvný člověk je svým okolím vnímán jako spolehlivý, takže mu to v konečném důsledku život i ulehčuje. Dost nezvyklé je, že jak zlo,

tak dobro, v podobě extrémů duševní vyrovnanosti, jsou stavy nepřírozené a běžnému člověku cizí – k tomu se ještě vrátím při popisu světa.

Každá postava, která má zápornou vyrovnanost, si musí vzít temné tajemství (ostatní nemusí, ale mohou). Temné tajemství je prvotní příčina jeho problémů, důvod, proč se dostal do záporných čísel. Temných tajemství je na výběr celá řada (prokletý; ví víc, než by měl; setkal se s nadpřirozenem; oběť zločinu; provinil se zločinem; oběť lékařských pokusů; odpovědný za lékařské pokusy; ...) a z jejich ilustračních příkladů jde často mráz po zádech, byť občas nepostrádají ani stopy značně krutého humoru (Rodinné tajemství: Teprve poté, co mě rodiče poslali na internátní školu, dozvěděl jsem se, za dost nepříjemných okolností, že v jiných rodinách je pohřební hostina na počest mrtvého, nikoliv z mrtvého). Ovšem mrazu po zádech se v téhle knize dočkáte dost často; humoru, byť černého, už méně.

„Mrazu po zádech se v téhle knize dočkáte dost často; humoru, byť černého, už méně.“

Běžný způsob tvorby postavy probíhá rozdělením bodů mezi jednotlivé vlastnosti a (za jiný druh bodů) nakupováním dovedností a výhod, případně přidáváním dalších bodů z nevýhod. Hra ještě nabízí alternativní, zjednodušený způsob, ve kterém je řada kroků osekána. V obou způsobech začínáte výběrem archetypu (umělec, femme fatale, vědec, úředník) se seznamem doporučených výhod, nevýhod, dovedností a temných tajemství. V běžné tvorbě je to jen inspirace, ve zjednodušené hraje silnější roli.

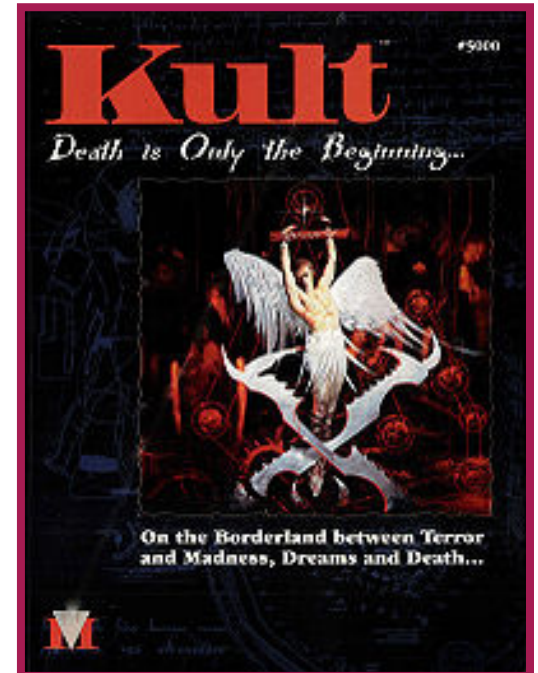
Obzvlášť to, že úplně všichni mají přiřazená svá „pravděpodobná“ temná tajemství, spolu s návodnými popisky u archetypů názorně ukazuje, že tady se na nějaké šťastné a spokojené postavy moc nehraje.

Kromě obyčejných lidí jsou tu pravidla i pro tvorbu nadpřirozených postav, výsledků tajných experimentů, postav stížených strašlivým prokletím a jiných podivností, ale nečekejte žádné

neprůstřelné supervlkodlaky a upíry – spíš člověka, kterého v noci trápí noční můry plné násilí a přes den občasné výpadky paměti, po kterých se probere s kapsami plnými cizích věcí nebo krvavou skvrnou na košili; nebo manžela, který utekl od rodiny, když pochopil, že příčinou uchřadnutí své nejmladší dcery byl on sám, protože trpí neovladatelným hladem po lidských duších. To vás potom moc nepotěší ani to, že nestárnete a léčíte se docela slušnou rychlostí. Asi nepřekvapí, že tyhle „zvláštní“ postavy mají všechny povinně slušně negativní duševní rovnováhu.

Systém

Co se systému týče, je velmi komplikovaný. Víceméně cokoliv je samostatná dovednost s vlastním hodnocením, takže z útočné pušky střílíte jednou dovedností jednotlivě a jinou dovedností dávkou; bojová umění mají zvláštní dovednost pro každý druh úderu (kop, kop z otočky, podmet, kop z výskoku, ...), místo životů se počítají lehká, střední, vážná a smrtelná zranění, a počet lehkých zranění na jedno střední se liší postavu od



Kult

Death is Only the Beginning...

Gunilla Jonsson & Michael Petersen
Metropolis Ltd., 1993

- Kult na anglické Wikipedii

postavy, kromě životů se počítá i únava, která přibývá například i při utrpeném zranění, atd.

Systém je navíc dost brutální – jak už na vás jednou někdo střílí, máte docela slušnou šanci, že okamžitě na místě zemřete bez možnosti s tím cokoliv udělat. Například při zásahu revolverem ráže .38 je 25% pravděpodobnost, že zasažený bez neprůstřelné vesty je okamžitě

mrtvý; při kritickém úspěchu útoku (minimálně 1:20, někdy může být i výrazně vyšší) máte jen 25% šanci, že přežijete.

Chvíli jsem si myslel, že to je součástí pointy, že „smrt je jen začátek“ v podtitulu hry označuje čekání na to, až vaše postavy dříve či později zemřou, a pak teprve začne něco dalšího. Ale bohužel, není tomu tak. Smrt v téhle hře rozhodně není konec, to ne, ale ... jaksi ... hráči už jsou z toho dalšího vynecháni.

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 ruka-vice 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.

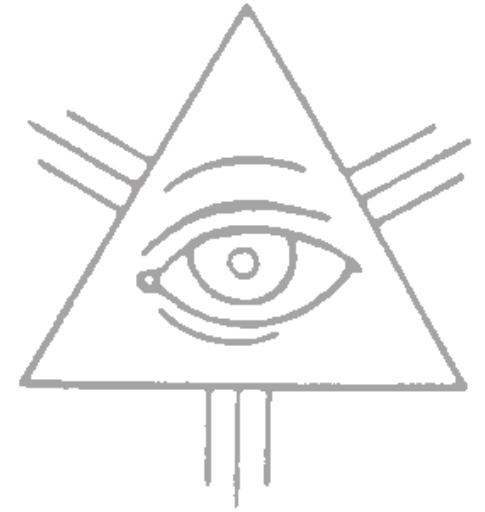
Budeme se na vás a vaše recenze těšit u příštího čísla.

Svět

To jsem se ovšem trochu předběhl, spíš bych měl začít od povídání o světě téhle hry. Začnu ovšem varováním: Oproti svému obvyklému zvyku toho z tajemství téhle hry odhalím výrazně víc. Tentokrát to jinak dost dobře nepůjde. Pokud se nechcete dozvědět něco, co by vám zkazilo všechno tajemství, tak alespoň jednu perličku na závěr, než nás opustíte: kniha má tři části. Tvorba postavy se jmenuje „Lež“, systém se jmenuje „Šílenství“ a část striktně pro vypravěče se jmenuje „Pravda“. Konec bezpečné části.

Svět tak, jak ho známe, je jen iluze, se vším všudy. S jídlem, pitím a dýcháním, se zrozením, stárnutím a umíráním, s časem a prostorem a příčinou a následkem... A nejenom iluze, ale hlavně vězení. Lidé, kdyby si uvědomili svou vlastní moc, by totiž byli nesmírně nebezpeční – a tak jsou tu zavření, a myslí si, že žijí, a myslí si, že umírají, a pak jejich duši někdo vezme, pečlivě vydrhne všechny vzpomínky a vrátí ji zpátky do oběhu, do nového těla.

Tedy, tolik teorie. Jenže před nějakou dobou se ztratil vrchní žalárník, stvořitel iluze, snad bychom mohli říct i Bůh. A když Bůh není doma, mají myši pré. Zatím sice všechno zdánlivě jede setrvačností dál, ale jen zdánlivě. Po zemi bloudí ztracení andělé z nebes, která popadala, a ďáblové bez dozoru si občas odskočí na zem a nějakou tu hříšnou dušičku si odnesou rovnou, když se jim nechce čekat, až umře. V blázincích, na bojištích, ve špičkových laboratořích a špinavých tunelech pod velkoměsty realita slábne a když vás nějaký šok dostatečně vyvede z rovnováhy, může se stát, že za iluzí spatříte, třeba jen na



krátkou chvíli, skutečný svět. A taky se může stát, že jeho obyvatelé si všimnou, že se na ně díváte.

A vracíme se k duševní vyrovnanosti, jak jsem slíbil. Ta je totiž, více než čímkoli jiným, mírou smíření se s iluzí. Kolem nuly jsou běžní lidé, ztracení ve lži, oběma směry od nuly leží šílenství, a někde za ním, možná, pravda. Mnohem dříve, než se dostanete až k té, se na vás ale vaše ztráta kontaktu s realitou začne projevovat jinak. „Svatí“ už více nepotřebují jídlo a pití a jejich blízkost je pro šílence a vrahy bolestivá; „prokleté“ zrazuje

jejich vlastní tělo, které opouští lidské tvary a deformuje se, od vyrážek a změn barvy až po další končetiny nebo oči, a slabší nevyrovnaní v jejich blízkosti padají do jejich moci, podobně jako Renfield podlehl Draculovi.

S čím vším se ve hře nepočítá

Když jsem začal číst kapitoly věnované šílenství, chvíli jsem si myslel, že to bude hlavní pointa hry – projít s postavou její cestu z normálnosti šílenstvím a krizemi až někam dál. Kniha mi ale vysvětlila, že taková cesta samozřejmě je možná, ale... jaksi... nepočítá se s ní pro hráčské postavy.

Není každému dáno pochopit, že smrt a život je totéž, ale existují i zkratky, dalo by se jim říkat magie. Zkratky vám umožňují nějakým způsobem se vyvázat z pravidel falešné reality, podvádět. Není to ovšem jednoduché, chce to složitě se učit obskurním dovednostem, provádět náročné rituály a dávat mnoho energie ze svých zásob, ale výsledky stojí za to. Možná nejste zrovna pány života a smrti, ale občas stačí umět s mrtvým prohodit pár vět, i kdybyste kvůli tomu měli

malovat pentagramy a den dva mumlat zaříkadla a přenášet rituální předměty kolem oltáře. Chvíli jsem si myslel, že magie bude tím, co postavám umožní srovnat úroveň s rozličnými děsy a běsy a poznat ze světa za oponou něco víc, a ona to magie skutečně umožňuje, ale... jaksi... evidentně se s ní nepočítá pro hráčské postavy.

Jistě, nejslabší efekty nejsou zase tak nedostupné, ale vyšší úrovně mají obrovské náklady na učení a zkušenosti, pro jejich použití to chce ideálně vlastnosti někde na dvojnásobku lidského maxima, trvání rituálů je naprosto brutální (u mocnějších od několika dní až po celý lunární měsíc) a jejich efekty nejsou zrovna materiál pro hráčské postavy, ať už všeobecnou černokněžníkovostí (oběť umře a ty dál žiješ v jejím těle), prostou bizarností (tento rituál způsobí, že jedna žena nebo samice otěhotní tvým dítětem; dotyčná nemusí být přítomná rituálu) až po čirou nijak neošetřenou

nadmíru moci (následujících čtyřiaadvacet hodin svého subjektivního času se v čase a prostoru můžeš pohybovat libovolným směrem, libovolnou rychlostí).

Co se tedy vlastně čeká, že budou postavy v téhle hře dělat? Upřímně, po přečtení knihy netuším. Nějaké velké rady hráčům nebo vypravěčům tu nebudete. Co tu najdete, to je obrovské, skutečně obrovské množství velmi inspirativního hororového a thrillerového materiálu všeho druhu a všech úrovní,

od obyčejných záhad, kultů a podivností až po agendy nejvyšších démonů a žalárníků. Nápady to jsou čitelné, zajímavé, a vlastně by stačily na několik hororových knih nebo světů. O to větší škoda je, že hra vlastně vůbec neře-

ší, co si s takovým světem mají vypravěč a hráči počít, a nesnaží se vlastně ani svět udělat hratelným. To platí vlastně i pro systém – o to směšněji pak působí (v roce 1993 ještě dost nezvyklá, dneska povinná) poznámka o tom, že je na vás,

„Co se tedy vlastně čeká, že budou postavy v téhle hře dělat? Upřímně, po přečtení knihy netuším.“

jak moc toho ze systému chcete použít. On je totiž tak komplikovaný, že těžko někdo dokáže poznat, co přestane fungovat, když tu či onu část nepoužijeme. Ale když vynechám systém, a když na chvíli odložím myšlenku v tomhle světě něco hrát, pořád ještě mi tu zůstane zajímavá podoba světa, nepřeborná hromada inspirativních nápadů, a atmosféra, která je i mezi horrory unikátní. Už jen kvůli tomu nelituju, že jsem tuhle knihu četl.

Dodatek: Kult Player's Companion

Kniha vydaná (v anglické verzi) o tři roky později, od jiných autorů, a se zcela odlišným přístupem. Najdete tu například i to, co v základní knize chybělo, totiž povídání o tom, co to vlastně je horor. Kromě základních rad tu najdete další možnosti pro tvorbu postavy a povídání o typických nadpřirozených bytostech a jejich společnosti.

Co tu proti základní knize ovšem téměř nenajdete, je atmosféra. Zcela jinak pojatá grafika, jiný styl psaní, jiný druh obsahu, byť informativnější a jasnější, prozrazují, že mezi oběma knihami se

ve tvůrčím týmu dost změnilo. Mám dojem, že s tím ale dost za své vzala i ta původní, krásně divná a pochmurná vize.



Kult Player's Companion

Terry K. Amthor & Jim Estes
Metropolis Ltd., 1996

Scion: Hero

Většina mých recenzí je hodně pozitivní, možná až moc, protože se soustředím hlavně na to, co se mi na hře líbí, a moc se nezdržuji tím, co se mi nelíbí.

Tohle není taková recenze.

Byli jste varováni.

Titáni, předkové bohů, se osvobodili ze svého vězení, do kterého je před mnoha věky uvrhli bohové, a na nebesích teď zuří válka tak strašlivá, že kdyby doputovala až k Zemi, pevnina by pukla, moře by se uvařilo a se světem by byl ámen. Takový konec ale nevyhovuje ani bohům, ani titánům, a tak se drží hlavně v nebesích a jinosevětech a pozemské záležitosti přenechávají svým méně přesíleným poskokům, pohůnkům a potomkům. Vám.

A vy se tak jednoho dne dozvíte, že váš otec nezemřel v Perském zálivu, ale že to byl bůh války na krátké dovolené na Zemi, a teď by od vás potřeboval pomoci. Propůjčí vám něco ze své moci, přidá nějaký pěkný artefakt, a pak vás vypustí potýkat se s titánskými kulty, obry, chimérami a jinými potvory,

a čas od času ostatně i potomky a vyslanci jiných bohů, kteří často mají své vlastní plány.

Možná vás jako první napadne, že na nějaké války bohů byste se nejradši vykašlali, a věřte mi, zdaleka nejste první. Jenže je tu taková nepříjemná věc zvaná osud, a osudu se nikdo nevyhne, ani titáni, ani bohové, ani jejich potomci. A je řečeno, že všichni se zapletete do války, a když před tím budete utíkat, přivodíte si jen nepříjemnosti, protože osud není něžný k těm, kteří se mu chtějí vzpříčit.

Hraní za zástupce bohů na Zemi není nic nového, ať už jde doslova o potomky (ARMAGEDDON) nebo spíš o jejich šampiony (AGON, RUNE, EXALTED, IN NOMINE, atd atd). Čím je vlastně tenhle svět výjimečný? Hlavně asi svým pojetím osudu. Ten je tu tím, kdo zajišťuje, že polobohové jsou skutečně hrdiny s velkou „příběhovou gravitací“, kolem nichž se všechno točí, ať chtějí nebo ne, což je zároveň výhoda i prokletí. Výhoda je to proto, že i když nejste nijak výrazně nezranitelní, většina smrtelníků je příliš nedůležitá, příliš obyčejná na to, aby vám dokázala nějak výrazněji ublížit. Na druhou



Scion: Hero

Alan Alexander, Bill Bridges, John Chambers, Carl Bowen a další
White Wolf, 2007

- [Domovská stránka](#)

stranu, čím více se stáváte legendou, tím méně jste sami sebou, přesněji řečeno, i když osud nedokáže změnit vás osobně, dokáže hýbat životy lidí kolem vás. A tak se k vám svět chová jako k herci na jevišti, kterému kolegové připravují nářky a celé divadlo napjatě čeká na jeho odpověď. A čím méně se držíte scénáře, tím víc se kolem vás kroutí, aby vás dostal, kam vás chce. Celé to velmi návodně míří k otázce – k čemu je dobrá svobodná vůle vám, pokud svět okolo je predeterminovaný?

Samozřejmě, je také možné se na hluboké filozofické úvahy vykašlat a hrát hru jako radostné tlučení zlých titánů. V oddělení „zvláštních schopností“ je docela široký výběr. Všichni polobohové mají potenciál mít nadlidské vlastnosti (vzdáleně podobné staré whitewolfi hře ABERRANT), které přidávají automatické úspěchy ke všem hodům a navíc otevírají přístup ke Knacks, tedy různým vylepšením, které jdou od poměrně suchých (skočíte dvakrát tak daleko, než podle normálního vzorečku) až po hodně zajímavé (hlavně ty sociální – co odpřisáhnete, to vám lidé věří).

Kromě toho můžete získat přístup k různým schopnostem, ať už z portfolio svého rodičovského boha, případně i k jiným – ale vždy musíte mít u sebe předmět, který vám tento přístup umožní, všelijaké ty meče, hole, mince a poháry, do kterých byla uzavřena část božské nebo titánské moci. K dispozici jsou také různí pomocníci, rádci, spojenci a mazlíčci, od obyčejných lidí přes duše mrtvých hrdinů, bojovníky vyrostlé ze zasetých dračích zubů, věčně ožívající hrdiny z Valhally a pegasy až k drakům.

Bohové jsou ve hře reprezentováni šesti hlavními pantheony, jihoamerickým, egyptským, japonským, řeckým, severským a voodoo. Každý z nich má rozepsané jednotlivé bohy, nebo aspoň ty nejzásadnější, a k nim tradiční atributy, osobní historie, domény a také oblíbené podoby v moderním světě. Celé je to vždy krásně ilustrované dvojicí obrázků, jedné s tradičními podobami, druhé v moderních převlecích, a to srovnání je často velmi vtipné. Kromě toho se pantheony liší i svým pohledem na správné chování, proto mají jejich hrdinové i jiné (na deníku zapsané a mechanicky fungující) ctnosti – někde si více cení moudrosti, jinde spravedlnosti. Znalci tradičních mytologií nad popisy nejdou zaúpat, ale pokud chtěli historickou věrnost, neměli sahat po knize od *White Wolf*, že. Smutné je, že výčtem bohů víceméně začíná a končí veškerý popis světa a prostředí, a to je vážně málo.

System

Základ systému je víceméně totéž, co najdete v libovolné jiné whitewolfi hře. Kdysi možná byl tenhle systém nový a revoluční, ovšem doteď je na něm poznat, že byl původně vytvářen s myšlenkou jednoduchého systému fungujícího jako záloha za hlavním rozhodovacím mechanismem, totiž příběhem; co ale docela slušelo VAMPIRE: THE MASQUERADE, moc nesluší bojově zaměřeným superhrdinsky heroickým SCIONŮM. Systém je proti podobně zaměřeným

EXALTED silně zjednodušený, čímž sice mizí největší zběsilost, jako deset hodů X kostkami v jednom kole jedné postavy, ale zároveň ubyly i systémové možnosti, co dělat – například u vícenásobných akcí je výběr buď jedna akce za kolo, nebo dvě akce se silnými postihy,

a to je všechno. Jednodušší to samozřejmě je, ale v konečném důsledku nemám pocit, že by to zjednodušení bylo až tak moc poznat, protože jsou tu pořád různé

„Znalci tradičních mytologií nad popisy nejdou zaúpat, ale pokud chtěli historickou věrnost, neměli sahat po knize od *White Wolf*, že.“



podivné vedlejší/dopočítané vlastnosti jako náročnost na zásah, odolnost proti různým druhům zranění, atd., a hlavně schopnosti každý pes jiná ves, se zvlášť rozepsanými účinky.

Vůbec systému chybí nějaká zastřešující, jednotící vize, ke které by se hráč mohl odvolat, když nastanou například nečekané interakce dvou schopností. Ani obrana proti schopnostem není příliš sjednocená, nikdy předem nevíte, jestli to bude ve stylu „jestli má vyšší Legendu, máš smůlu“, „jestli má nižší Legendu, má smůlu“ nebo nějak jinak. Asi vrcholem je rozpis situace „dva hrdinové se jednou schopností pokoušejí přesvědčit cíl, že mají pravdu“, která má vlastní rámeček, celý odstavec a pět či šest bodů, které se postupně řeší, než se zcela jednoznačně rozhodne, kdo vyhrál. Takhle bych si tedy to zjednodušování nepředstavoval. Jasným základem by přece měl být přehledný systém s minimem výjimek,

„Systému chybí nějaká zastřešující, jednotící vize, ke které by se hráč mohl odvolat, když nastanou například nečekané interakce dvou schopností.“

který nebude třeba u každé schopnosti extra rozepisovat.

Kniha je první z trojice pravidel hrdina-polobůh-bůh, a striktně se toho drží. Proto, dokud si nepřčtete i druhou knihu, nevíte, jak silná je čtvrtá úroveň nadlidských vlastností, ani co navazuje na první tři úrovně schopností vašeho boha otce (tj. těch, na které máte slevu). Ono to nevádí až tolik, protože si nemusíte u většiny schopností kupovat předchozí úroveň, ale stejně bych čekal, že budoucí vývoj bude aspoň trochu nastíněný, protože když první tři schopnosti od Plodnosti jsou věnovány rostlinám, rád bych vědět, jestli je to skutečně doména věnovaná jen zeleni, nebo jestli bude mít taky nějaký vztah ke svádění a sexualitě – což by taky zřejmě znamenalo, že se u vyšších schopností hází docela jinými kostkami...

Tohle hraní se skrytými kartami je poněkud nepříjemné. Navíc jsou

schopnosti, které tu najdete, viditelně koncipovány jako úvodní, začátečnické, ale bohužel to vede k tomu, že jen opravdu naprosté minimum jich je bojových nebo v boji dobře použitelných. A hlavně, jsou často docela nezájímavé, je to spíš taková sbírka rozmanitých triků než něco, co bych chtěl dávat své polobožské postavě – u řady bych se dost rozmýšlel, jestli za ty expy vůbec stojí.

Abych jen netepal, docela mě potěšilo, že tu bylo konečně jasně a zřetelně vysvětleno, jaký je rozdíl mezi Charisma a Manipulation – zatímco charisma je vyloženě přátelské působení, přes sympatie, a snaží se alespoň předstírat, že je v dobrém, manipulace míří k dosažení svého cíle jakýmkoliv prostředkem – zastrašováním, vydíráním, zesměšňením, a s přátelským

přístupem si ho rozhodně nespletete.

Proti EXALTED je tu, a to bych byl dříve považoval za nemožné, ještě větší závislost postav na artefaktech. Zatímco v EXALTED bez artefaktů máte své charmy, ale obvykle o dost nižší hodnoty, ve SCIONECH bez artefaktů dokážete použít jen své vrozené schopnosti (nadmírné vlastnosti a Knacks, jejich vylepšení), ale nedokážete vůbec používat žádnou z božských schopností. To sice odpovídá tomu, že jsou to schopnosti jen propůjčené bohům, ale přece jenom – opravdu se Héraklés oblékal do kůže z nemejského lva ne proto, že v ní vypadal strašně drsně, ale proto, že mu to umožňovalo přístup k novým schopnostem?

Úplně nakonec jsem si nechal osud a jeho řešení v systému. Představte si



to asi takhle: když do událostí zasáhne osud, začnou smrtelníci kolem vás na sebe brát různé role – věrný přítel, dáma v nesnázích, nadšený obdivovatel, zahořklý bývalý obdivovatel. Osud by nejradši přidělil roli i vám, ale to zase tak snadné není, takže vám spíš připraví do cesty nějaké hezké drama a pak vás k němu směřuje – tím, že vám zvedá nebo snižuje šanci na úspěch podle toho, jak náležitě se chováte. Když máte poblíž nadšeného obdivovatele, máte bonusy k hrdinským akcím a postihy k nečestným, když někoho, kdo vás považuje za zlého, je to naopak – a moc nezáleží na tom, jak se sami chováte obvykle, protože vaše legenda se šíří a zkresluje. Dokonce pokud přijde k úhoně někdo, kdo má roli vašeho přítele/pomocníka/lásky, protože se rozhodnete mu nepomoci, přijdete do konce scény o řadu svých schopností – a to bez ohledu na to, jestli vy dotyčného za přítele berete.

Tahle část hry, na kterou jsem byl docela zvědavý, mě nakonec zmátla asi nejvíc – nejsem si jistý, jestli je to nástroj k trestání neposlušných hráčů, nástroj pro vyrábění dobrodružství, dal

by se v tom vidět i nástroj pro podporu railroadingu, když vypravěč bude chtít. V konečném důsledku mi to přijde hlavně jako hromada pravidel, která nevedou k ničemu zajímavému, co by vypravěči do her netahali zcela běžně, totiž komplikacím soustředěným na hráčské postavy.

Závěrem

Nikterak nová myšlenka. Strohé informace o světě, které by dal dohromady každý, kdo si na Wiki přečte o pár bozích. Zjednodušený systém proti EXALTED, ale zjednodušený ubíráním, ne přehledností a snadností použití a místy vyloženě nevyvážený a zmatený. Potenciálně zajímavá myšlenka osudu, kterého se i bohové obávají, ale hodně divně v systému použítá. Pár zajímavých nápadů vhodných k vykradení do jiných her. Další!

Perličky

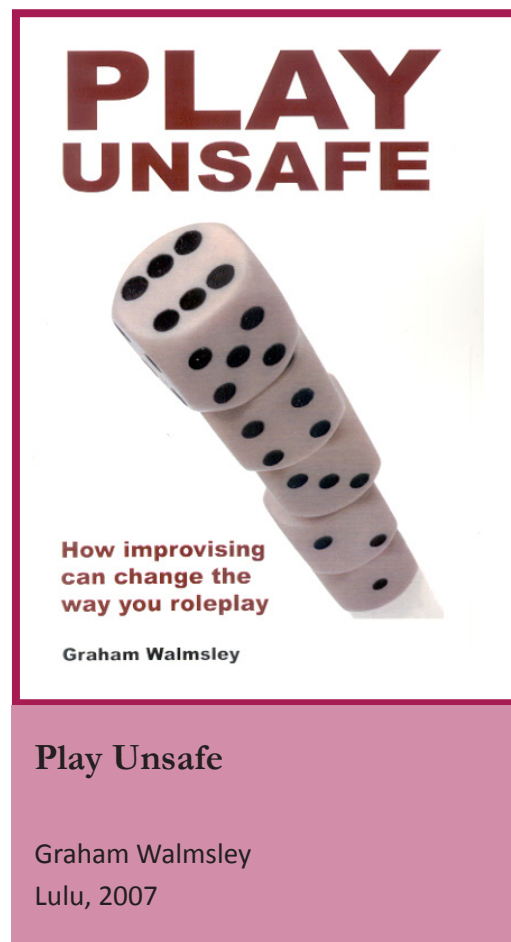
Naprosto boží je klan moderních kentaurů, kteří vznikli, když jednomu z titánů přišlo jako výborný nápad pospojovat gang motorkářů s jejich stroji.

Smrtelní bojovníci, kteří se vám postaví do cesty, jsou samozřejmě plnohodnotné lidské bytosti s historií, se sny a s tužbami – až do okamžiku, kdy dojde na boj a Osud z nich udělá šablonovité filmové nepřátelé, kteří padají po desítkách.

Schopnost nakecat komukoliv cokoliv se spouští slovy „Přísahám, je to pravda!“ nebo jejich ekvivalentem.

Play Unsafe

PLAY UNSAFE by se do češtiny dalo přeložit jako „hrajte nebezpečně“, ale to by byla chyba. Ono to totiž říká něco úplně jiného, říká to „nehrajte bezpečně“. Většina z nás si asi snadno vybaví situaci, kdy jako vypravěči před hrou připravovali, co by se tam tak mělo stát, a pak ještě navíc, co se stane, pokud se nestane to, co by se mělo stát; nebo z druhé strany barikády situaci, kdy jste jako hráči měli zajímavý nápad, ale bylo vám hloupé se s ním vytáhnout, protože jste nevěděli, jak by to ostatní vzali, nebo jestli to není úplně špatně, anebo jste čekali na vhodnou příležitost tak dlouho, až byl najednou konec. Takhle nějak vypadá bezpečné hraní – pečlivá příprava,



čekání na vhodné příležitosti, opatrné zvažování dalšího postupu, pomalá a jistá cesta vpřed ve vyjetých kolejích.

Graham Walmsley proti tomu staví jako alternativu nepřipravovat se, nehledat nejlepší postupy, reagovat podle toho, co vám ve kterém okamžiku přijde přirozeně na mysl, nezavrhovat nápady proto, že by někomu mohly přijít hloupé / moc divoké / trapné / nějaké. Nejde ale o anarchii – to, k čemu Graham směřuje, bych nejspíš popsal jako volnou spolupráci.

Na spolupráci je tu vůbec hodně kladen důraz. Nutným klíčem k tomu, aby se hráči mohli projevovat volně, je také to, aby takové projevy dostaly ve hře šanci. Něco takového se nestane, pokud vypravěč úmyslně nebo podvědomě brání nápadům, které neočekával, nebo když extrémnější nápady zapadnou proto, že se další hráči nepřidají. Přitom nápady, obzvláště ty netypické, můžou mít velký potenciál posunout hru směrem, který nikdo nečekal, a vést k zajímavým situacím. A není třeba se do netypických nápadů nějak nutit, jsme od sebe navzájem tolik

„Příručka se neuchyluje k vyjmenovávání postupů, ale dá si práci s vysvětlováním.“

odlišní, že i když každý hráč jen přidává, co mu v dané chvíli přijde rozumné, dohromady vytvoří něco, co nikdo z nich nečekal.

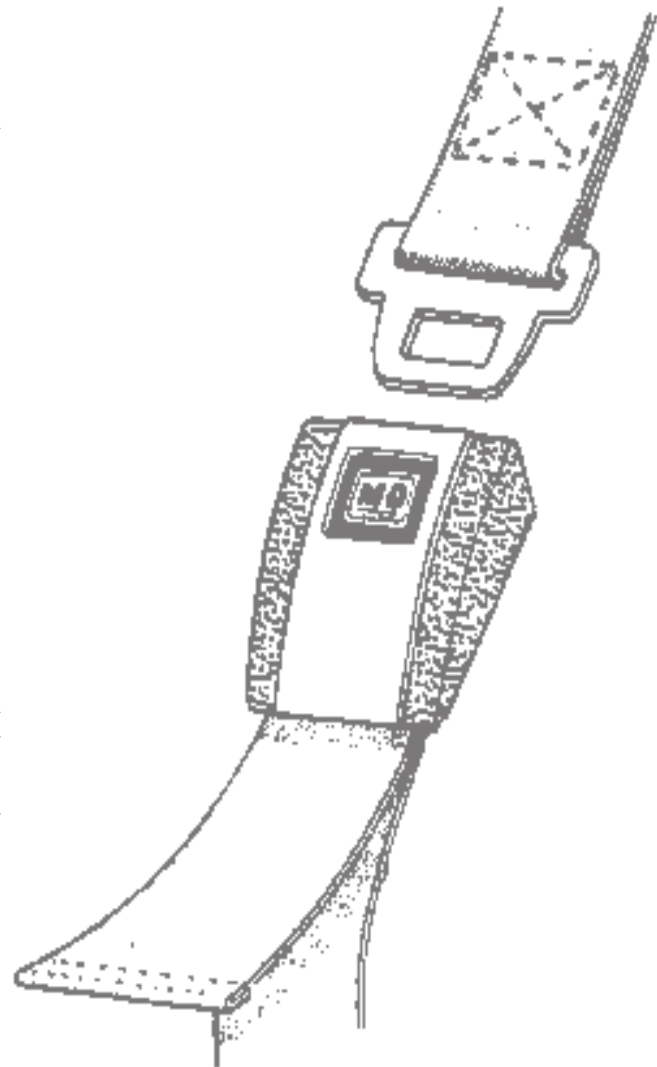
Tedy, tohle všechno jsou poměrně úctyhodné cíle, ale jak toho dosáhnout? PLAY UNSAFE vychází z divadelní improvizace, improvizovaného herectví, přebírá jejich principy a upravuje je pro účely hraní RPG, které je jim v mnoha věcech blízké. Principy to jsou často vlastně hrozně jednoduché, až bych řekl, že k hlavním přínosům téhle knížky patří, že vám vysvětlí toto: Můžete věci dělat docela jednoduše a bude to fungovat, a je přirozenější a snažší. Není třeba se snažit o dokonalost, protože tudy cesta k dokonalosti nevede; lepší je snažit se o přirozenost, vyrovnat se s nedokonalostí, která tam vždycky bude, a hru si prostě užívat.

Hodně se mi líbí, že je všechno podáváno s náležitou omáčkou, dočtete se, jaký problém se právě řeší, že je řešitelný, jak ho řešit, a proč to funguje. Příručka se neuchyluje k vyjmenovávání

postupů, ale dá si práci s vysvětlováním. O to přesvědčivější pak samozřejmě je.

Kdybych měl PLAY UNSAFE něco vytknout, asi by to byl občas až přílišný tlak na inovaci, na překračování hranic a vlastních omezení, na vnášení citlivých témat do hry. Graham velmi správně poznamenává, že hraní není práce, že není nutné na něm dříť – ale já bych zase k jeho přístupu poznamenal, že ani improvizace není práce a není nutné na ní dříť, že lépe chutná podávána v menších dávkách, které hráč samotný i skupina stráví líp.

PLAY UNSAFE není úplně vhodná k přečtení a okamžitému použití v celé šířce. Spíš čekám, že některé rady si zařadím do svých možností při hře, a občas se ke knize budu vracet, abych se s její pomocí znovu zamyslel nad tím, jak hraju a jak bych mohl hrát i jinak. Jako hráč, který má s improvizací a herní bezprostředností svoje problémy, ovšem rady z příručky rozhodně oceňuju, i kdybych se k ní už neměl vrátit. Kdybych měl shrnout, co jsem si z ní odnesl, bylo by to „nesnažte se o maximum, nebojte se obyčejnosti, hrajte na ostatní hráče“ – a hromadu návodů a postupů, jak to udělat.



RECENZE napsal Michal „Bifi“ Sedlačko

Vôňa dobrodružstva

Recenzia rolovej hry *Příběhy Impéria*

Predstavte si, že uprostred dňa kráčate frekventovanou a špinavou januárovou mestskou ulicou. Nohy vám čvachtajú v mokrom šedohnedom snehu, vlhký chlad lezie za nechty. Oči vám blúdia po špinavých výkladoch a po ošarpaných tehlových a betónových stenách pokrytých trhancami plagátov oznamujúcich udalosti spred niekoľkých rokov. Vzduch páchne po splodinách od áut jazdiacich len zopár desiatok centimetrov od vás, rozstrekujúcich špinavú brečku. Napriek tomu, že je krátko po poludní, obloha je šedá a ufúľaná. Vtom sa k vám z úzkej a tmavej bočnej uličky donesie prekvapivá vôňa. Vôňa grogu, pečených jablák, dymu z čerešňového dreva, koriandru – ale nepripomína Vianoce, je tam ešte vôňa niečoho ďalšieho... Možno rozkvitnutej letnej lúky? Vtom zakráka vrana a vytrhne vás z vášho sna.

Ale čo keby nie? Kam by mohla viesť táto ulička? Čo ak do sveta, akým možno pred čosi vyše storočím mohol byť ten náš? Náš, ale predsa iný – magický, zlatý, na vrchole rozvoja, kde muži sú džentlmenský, stavby sú úchvatné, plné mosadzných ozdôb a presklených tabúl,

divosi sú krvilační a lesy sú kúzelné? **PŘÍBĚHY IMPÉRIA** vám vytrhnú pôdu spod nôh a do takéhoto sveta vás unesú.

Čo to je?

PŘÍBĚHY IMPÉRIA sú nová česká rolová hra (alebo, ako ju označujú autori, „príbehová hra“) určená pre široký trh, ktorá dátumom vydania (november 2009) šliape na päty inému veľkému projektu, **STŘEPOM SNŮ**. Autormi sú bratia Ecthelioni (resp. Jonáš Ferenc a Kryštof Ferenc), tvorivé brnenské duo vystupujúce ako jedna osoba. Vydavateľ trhovo dostupnej verzie je nakladateľstvo Mytago a hra je v cene 399 Kč distribuovaná cez Fantasyobchod.cz. Toľko formality.

Vizuál

Fyzicky je to úchvatná dvestostranová knižka akurátnych rozmerov. Prvé, čo vás zaujme, je nádherné grafické prevedenie. Všetky ilustrácie sú od jedného autora (OK, dvoch autorov) – čo je veľké plus – a je ich hromada, v zásade vždy celofarebných. Dýcha z nich atmosféra *Dr. Norrella a Jonathana Strangea*: mierna

ošumelosť, akási špinavá realisticnosť a predsa aj magická snovosť, a prázdne a zlé pohľady postáv pôsobia ako brány do iného sveta či vedomia šialencov. Celá knižka má aj parádne bordúry a textúry za textom – mapy, staré knihy, napodobeniny zažltnutého papiera a podobne – a vôbec, layout je úchvatný. Podľa môjho názoru je to zatiaľ vizuálne najkrajší produkt na československej RPG scéne.

Narazil som však na jednu nevýhodu spojenú s týmto vizuálom: ťažko sa v knižke orientovať. Ako čitateľ na prvý pohľad nemáte žiadne vodiace prvky, ktoré by vám ukázali, kde práve ste. Ste zavalení množstvom ilustrácií, všetky stránky majú celostránkové textúry, čísla





Príbehy Impéria

Kryštof a Jonáš Ferencovi
Mytago, 2009

- Domovská stránka

strán sú skryté v ornamentoch a dvojstránky, oddeľujúce kapitoly, zanikajú. Po čase však zistíte, že jednotlivé kapitoly majú odlišné okraje, čo túto nevýhodu zmierňuje.

Text

Podľa textu. Prvé, čo mi padlo do očí, sú zaujímavé a tematicky vhodne volené atmosferické texty predeľujúce jednotlivé kapitoly. Nie v každej RPG príručke nájdete s vážnou tvárou podávané citáty od Shakespeara (a ak aj nájdete, väčšinou je to gýčové emo). Text je dostatočne evokatívny na to, aby čitateľ okamžite dostával dobré nápady na koncepty postáv, zápletky, lokácie – a to je veľké plus. Podobne aj dejiny prostredia sú podané veľmi pútavým spôsobom, často sú prepletené s magickou realitou do alternatívnej vízie sveta, u ktorého by ste tak veľmi chceli, aby bol skutočný.

To je asi jedna z najsilnejších stránok PRÍBEHOV IMPÉRIA – ich svet je tak blízky, tak lákavý, že do neho vkĺznate, ani neviete ako, a zažívate ten detský pocit vzrušenia a objavovania, o ktorom ste si mysleli, že už ho dávno nie ste

schopní. Vôňa dobrodružstva – vrzanie lodných lán a svist morského vetra, vytie vlkov v hlbokom lese, naháňačka na koňoch nočnou púšťou s blýskaním šabieľ a výstrelom, machom obrastený menhir s časom vyhladenými runami, uhladení džentlmeni sediaci v pánskom klube s novinami a pohárikom sherry, ktorí však majú v saku pištoľ a vo vychádzkovej palici ako britvu ostrú čepeľ, výprava do srdca Afriky alebo do londýnskych stôk – to asi najviac vystihuje PRÍBEHY IMPÉRIA. Páni, dostali ste ma. Akokoľvek ma tento žáner a prostredie osobne nezaujímajú, nemôžem vašej hre uprieť obrovskú silu.

Troška mi škripe jazyk (napríklad voľba výrazových prvkov, konštrukcia viet, stavba odsekov), ale už aj tak táto podvojná autorská osoba preukazuje neskutočnú šírku talentu.

Obsah

Čo v knižke nájdete? Obligátny úvod „čo je to RPG“, samozrejme – ale ako výborný nápad mi príde, že už v tomto úvode sú prezentované veľmi cenné a zrozumiteľné rady pre „dobrú prax“.

Nasleduje sekcia o tvorbe postavy, ktorá je opäť opísaná jasne a zrozumiteľne. Ako veľký bonus vnímam sedem ukážkových postáv, ktoré okrem pravidlového vyjadrenia obsahujú text s pozadím, motiváciou a radami do hry, ktoré ich robia plastickými a uchopiteľnými. (Typicky RPG obsahujú len jednu ukážkovú postavu, ktorá má aj tak za účel len demonštrovať pravidlá.) Asi by som ocenil, keby tvorba postavy (presnejšie voľba aspektov) bola trochu štrukturovanejšia a keby sa väčšia pozornosť venovala počtu aspektov, ale k tomu sa ešte dostanem, keď budem opisovať systém.

Knižka pokračuje krátkou kapitolou o hernom systéme a potom sa norí do hutnej plnky, ktorá zaberá asi polovicu knihy, teda do opisu prostredia. Prostredie je magické viktoriánske Anglicko, impérium na vrchole vojenského, technologického a kultúrneho rozmachu, avšak na opustených miestach nájdete brány do ríše elfov Férie, v dokoch pracujú ufúľaní skřeti, v krymskej vojne sú nasadzovaní automaton, vo vysokej spoločnosti sa pohybujú mágovia-džentlmeni

a v lesoch žijú víly, škriatkovia, trollovia, vlkodlaci či hovoriace prastaré zvieratá. V kapitole nájdete relatívne podrobný popis Veľkej Británie (geografiu, spoločenské vrstvy, organizácie, osobnosti, oslovovanie) a stručnejší popis zvyšku sveta, načrtnutie rôznych smerov a systémov mágie, technológie a neľudske rasy. A je to popis veľmi výživný, imaginatívny, nezachádzajúci do prílišných detailov (a už vôbec nie do pravidiel, čo je z hľadiska koncepcie PRÍBEHOV pozitívom).

Nasleduje kapitola o príprave hry a samotnom hraní, teda o rozprávaní a tvorbe príbehov (áno, v tejto hre je to niečo iné ako systém). Prakticky hneď dostanete naservírovanú riadnu paletu skvelých herných zápletiiek a zopár stránok rád užitočných pre interakciu medzi hráčmi a Rozprávačom.

„Prakticky hneď dostanete naservírovanú riadnu paletu skvelých herných zápletiiek a zopár stránok rád užitočných pre interakciu medzi hráčmi a Rozprávačom.“

investigáciu, politiku, romancu až po mierny horor. Ako bonus vás na záver knižky čaká vzorové dobrodružstvo.

Systém

Herný systém je úprava známeho príbehového systému FATE, ktorého český a slovenský preklad sú dostupné na RPG fóre. Jadrom systému sú aspekty, zručnosti a body osudu.

Aspekty sú príbehovo významné črty postavy a hráčska postava ich má typicky 4 až 5. Predstavte si spisovateľa alebo scenáristu: keď navrhuje postavu, určí niekoľko charakteristík, ktoré budú v diele zvyraznené a ktoré ju definujú, robia zaujímavou, pripadne jej komplikujú

život. Aspekty sú v Príbehoch impéria práve takéto charakteristiky. Veľa rolových hier sa snaží o úplné postihnutie postavy – vlastnosti, zručnosti, výhody a nevýhody, výška a váha, národnosť,

vzťah k náboženstvu, rodinné zázemie, temperament, presvedčenie a ktovie čo ešte. Mnoho z takejto práce vyjde nazmar – na jednej strane postavu dlho trvá uchopiť a na druhej sa mnoho z toho v hre vôbec neobjaví. Aspekty sa snažia určiť, ktoré črty sú pre postavu výnimočné a tie stavajú do centra jej príbehu.

Robia to dvoma spôsobmi. Na jednej strane postave uľahčujú excelovať v tých oblastiach, ktoré sú pre ňu charakteristické. Ak hráč vie zdôvodniť, ako sa aspekt uplatňuje na situáciu, v ktorej sa postava nachádza, alebo činnosť, ktorú práve vykonáva, aspekt sa dá využiť na zlepšenie hodu. Ak má moja postava aspekt „najlepší šermiar impéria“, viem ako hráč povedať, že moja postava jasne rozoznáva chyby súpera, vytiahne ho do preexponovaného výpadu, pri ktorom na okamih stratí rovnováhu, a vtedy bleskovo skráti vzdialenosť a priloží mu špičku meča na hrdlo – a dostanem možnosť zlepšiť si hod na zručnosť šerm. Na druhej strane aspekty postave príbeh komplikujú – aj tak silný aspekt ako „najlepší šermiar impéria“ sa dá Rozprávačom využiť na to, aby hráča postavil



pred príbehovú voľbu. Predstavte si, že vás osloví mladý dôstojník so slovami: „Pane, počul som, že ste najlepší šermiar impéria – vyzývam vás na súboj. Celý pluk si totiž myslí, že najlepším šermiarom som ja, tak dúfam, že neukážete strach a neodmietnete moju výzvu.“ A pritom vašu snúbenicu práve unáša na sever čierny kočiar z hrobu navráteného prastarého mága. Obetujete svoju tvár alebo budete riskovať svoju lásku?

Aspekty sú v hre základom pre narábanie s bodmi osudu. Na začiatku každého sedenia dostáva každý hráč

4 body osudu. Využitie aspektu na pomoc v hode stojí bod osudu. Problémová situácia, ako tá opísaná vyššie, je obvykle Rozprávačom prezentovaná tak, že postava buď podľahne svojmu aspektu (a vtedy hráč dostane bod osudu) alebo mu vzdoruje – teda v našom prípade postava výzvu odmieta a cvála zachraňovať snúbenicu – a vtedy hráč musí zaplatiť bod osudu. Body osudu vie hráč okrem využívania aspektov využiť aj na zavádzanie zaujímavých či výhodných prvkov do scén – cudzích postáv, predmetov, motívov alebo komplikácií. Tu sa v najväčšej miere prejavuje, prečo sú PRÍBEHY IMPÉRIA hrou s kolaboratívnou tvorbou príbehu.

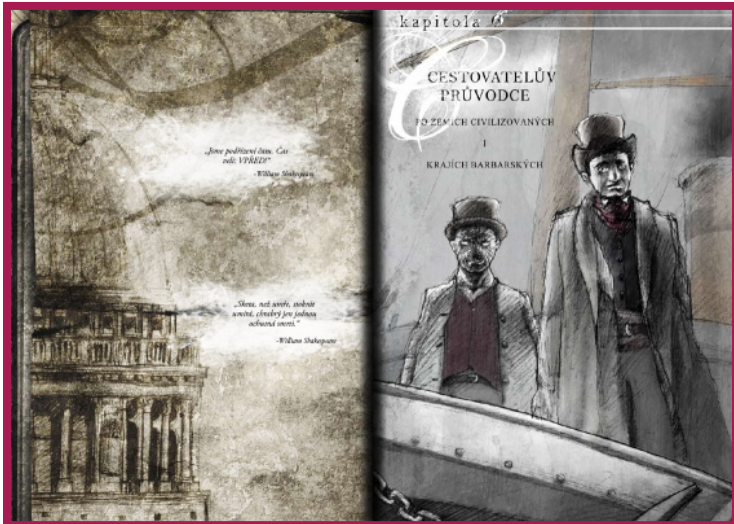
Čo postava realisticky vie, je definované zručnosťami. Všetky hody v hre sú hodmi na zručnosti. Hod prebieha tak, že hráč hodí štyrmi tzv. FUDGE kockami (každá má na dvoch stranách plus, na dvoch stranách mínus a na dvoch

stranách je prázdna – 4 takéto kocky v nádhernom drevenom prevedení boli zdarma k predobjednávkam), spočíta výsledok a pripočíta ho k výške zručnosti. Výška hodu sa buď porovná s cieľovým číslom alebo s hodom inej postavy. Výška a počet zručností postavy sa odvíjajú od počtu aspektov, ktoré postava má. Rastúce skúsenosti postavy sa prejavujú ako dodatočné body na zručnosti. Z tohto hľadiska je systém veľmi jednoduchý a intuitívny. Veľkým bonusom je aj to, že hráči si môžu definovať vlastné zručnosti – autori totiž pochopili, že v príbehovej hre je použitá zručnosť len zafarbením scény či príbehu. Ak to hráč vhodne opíše, ak to „sedí“ do žánru a príbehu, dá sa akákoľvek zručnosť použiť v akomkoľvek konflikte.

Mám však neodbytný pocit, že z adaptácie FATE sa dalo vyťažiť viac. Dalo by sa zaviesť využívanie súperových slabín (t.j. negatívnych aspektov) alebo sa mohli aspekty priradzovať celej scéne. Chýba mi aj mechanika „extras“ z pôvodného FATE, umožňujúca aspekty zvláštnych predmetov v moci postavy (lodí, magických mečov, sluhov a pod.).



Bol by som zvážil aj pasívne obrany (v podobe osobitých zručností) pre situácie, keď postava nie je v aktívnom konflikte, ale je na ňu pôsobené napríklad jedom. Zranenia mohli byť riešené ako dočasné negatívne aspekty. Mágia mohla byť prostredníctvom opisu alebo z pravidlového hľadiska trochu konkrétnejšia, aby sa vyhlo syndrómu „dobrý s mečom“. Zbrane mohli mať aspekty či nejaké rozlišujúce charakteristiky



(napr. dýka „dobrá v úzkych priestoroch, ale nanič proti obrnenejším protivníkom“ či howdah „výborný na skolenie tigra, ale krátky dostrel“). Ciele postáv mohli byť viac integrované do systému prostredníctvom bodov osudu. Všetko z uvedeného by ale zvýšilo prítomnosť systému v hre a viazalo by to pozornosť hráčov na úkor opisu či scény. Takže aj takto zvolená jednoduchosť má svoje pozitíva.

Na druhú stranu sú v texte pravidel aj menej ospravedlniteľné, hoci len drobné slabiny. Málo pozornosti je venovanej zmenám aspektov u hráčskych postáv, rovnako aj vhodnému počtu aspektov a zručností u cudzích postáv (keďže sú aspekty silné a strhávajú na seba príbehovú pozornosť, majú vôbec cudzie postavy aspekty? koľko majú v pomere k aspektom zručností? aký u nich platí limit na zručnosti? ak majú aspekty, môžu mať aj body osudu?). Tiež by som ocenil, ak by sa text viac venoval súladu medzi aspektmi a zručnosťami: je možné si dať aspekt „najlepší šermiar impéria“, ale zároveň šerm 1. Aspekty u postáv mohli byť poňaté štruktúrovanejšie (napríklad

sa mi žiadajú vodička typu „pre drámu sa hodí, ak sa aspoň polovica aspektov bude týkať psychiky a vzťahov postavy“). Text sa mohol venovať súvislostiam medzi cieľmi postáv a aspektmi.

Krátke porovnanie a záver

Nedá mi PŘÍBĚHY aspoň v niečom porovnať s nedávno vydaným konkurenčným produktom, ktorý som tiež recenzoval, t.j. so STŘEPYMI SNŮ. Obe hry sú príbehové, čo značí, že v oboch má systém podporovať kolaboratívnu tvorbu príbehov. Kým STŘEPY vsádzajú na dômyselný a univerzálny systém, PRÍBEHY IMPÉRIA oslovujú skôr prostredím. V PRÍBEHOCH systém mierne ustupuje do úzadia a hra sa sústreďuje na opis scény a na prácu s postavami v nej. STŘEPY vyžadujú prakticky dokonalé zvládnutie systému na prácu s príbehovými štruktúrami a uvedomenie si a zjednotenie herných procedúr – avtedynimiviete uchopiť akékoľvek prostredie či žáner – nonaproti tomu PRÍBEHY IMPÉRIA limitujú prostredie a žáner a dovoľujú väčšiu flexibilitu v herných procedúrach a používaní systému. Ťažko povedať, ktorú z nich by som skôr

odporučil začiatočníkovi, ale asi by to boli PRÍBEHY IMPÉRIA. PRÍBEHY IMPÉRIA si vyberáte srdcom, z lásky k žánru a z chlapčenskej túžby po dobrodružstve, STŘEPY si vyberáte hlavou, so zrelým prehľadom o tom, čo chcete. A teraz babo rad’.

PŘÍBĚHY IMPÉRIA patria k tomu najlepšiemu, čo v českom jazyku RPG trh

ponúka. Sú veľmi uchopiteľné, nenáročné, tematicky a vizuálne príťažlivé, cenovo priaznivé a vhodné aj pre začiatočníkov. Sú solídny polienkom do ohňa pod roztápajúci sa ľadovec nadvlády DRAČÍHO DOUPĚTE. S dobrou distribúciou tiež predstavujú šancu pre rozšírenie RPG koníčka aj mimo vôd matfyzákov a knihomoľov. Rana rovno do čierneho.



RECENZE napsal Jiří „Markus“ Petruš

Pendragon: čest a sláva v dobách krále Artuše

Historickou RPG hru aby člověk pohledal, dobrých historických her je jako šafránu. PENDRAGON je je našťastí jednou z nich. V této dnes už klasické hře zažijete (a) příběhy jako vystřižené ze ságy o Artušovi, (b) životní příběh rytíře a feudála z raného středověku. Jestliže vás láká alespoň jedna z těchto možností, PENDRAGON je hra pro vás.

Pokud jste stejně jako já nadšenci do historie, možná se – stejně jako já – průběžně poohlížíte po zajímavých historických RPG hrách a v průběhu zjišťujete – stejně jako já – že najít opravdu dobrou hru je velmi obtížné. Jistě, existují desítky generických či univerzálních systémů, na které můžete napasovat stovky stran pokrytých historickými „fakty“ nebo obrázky zbraní, zbrojí a koní. Jenomže málokdo se obtěžuje spojit obě složky dohromady a vytvořit z nich *hru*. Proto když jsem objevil PENDRAGON a zjistil jsem, že existuje více než 20 let (byť recenzovaná edice pochází z roku 2005), musel jsem se divit, v jaké že jeskyni jsem to žil. Byl přesně to, co jsem hledal, a s trochou štěstí i to, co osloví vás.

PENDRAGON je oficiálně hra zaměřená na „artušovské příběhy“, v níž hrajete rytíře, kteří se více či méně zaplétají do legend o králi Artušovi, tajemném Merlinovi či švarném Lancelotovi. Ve skutečnosti by se ale dalo říct, že je to hra, která se sice *inspiro*uje artušovskou érou, ale přitom se soustředí na něco trochu jiného než příběhy kulatého stolu: na život, vzestup a pád vaší vlastní šlechtické

dynastie v důkladně propracovaném prostředí raně středověké Anglie.

Unikátnost PENDRAGONU vynikne hned při pohledu na začínající postavy. Jakožto novopečený hráč na prvním sezení se vžijete do role čerstvě pasovaného rytíře. Máte meč a brnění. Máte několik koní a vlastního panoše. Máte vlastní sídlo a panství, kde pro vás otročí pár stovek sedláků. Doma ve vaší velké síni se vyvaluje odhadem tak pět jiných rytířů – vašich mladších bratrů, bratránků, strýčků nebo otcových panchartů – kteří jsou vám kdykoliv k dispozici. A přes to přese všechno jste nýmand nacházející se vespuď feudalního žebříčku a nezná vás nikdo kromě vašeho lenního pána. Je na čase, abyste si vybudovali pověst a stali se věhlasným rytířem, o němž se budou pět písně ... a při tom všem pokud možno vychovali potomka, abyste měli komu předat své jméno a panství.

Takže jestli vás byt jedno z těchto témat láká, ať už artušovský mýtus nebo středověké rytířství, z PENDRAGONU budete mít nesmírnou radost. Jestli vás lákají obě dvě, pak nechápu, proč čtete recenze a dávno už PENDRAGON nehrajete.

Ve zkratce

PENDRAGON je v první řadě komplexní a *kompletní* historická hra. Není to jen snůška mechanik a náhodných historických poznatků, ale propracovaný celek, důmyslný *design*, kde je všechno propojeno. Je výsledkem celoživotní práce *jednoho autora*, který dvacet let procházel knihovny, sbíral materiál a cizeloval svou hýčkanou hru. Řečí marketingu obsahuje na 250 stranách:

- Zaměření na hraní rytířů
- Jednoduchý a svižný vyhodnocovací systém („živ“)
- Propracované historické prostředí těsně provázané s mechanikami. Důraz nikoliv na geografii a uplynulé události, ale na společnost a kulturu.
- Pravidla soustředěná na povahu rytířů, jejich víru, vášně, čest a věhlas.
- Rady do hry a promyšlenou strukturu kampaně, díky níž se hra „hraje sama“.
- Pravidla zabývající se správou vašeho panství, rodinou a jinými záležitostmi, které stojí stranou od běžných dobrodružství.

K základní knize neodmyslitelně patří i *The Great Pendragon Campaign*, což je 400stránkový epos nabízející:

- Předem připravenou kampaň na 81 herních let (= minimálně 81 sezení)
- Dopodrobna zpracované reálie dobové Británie, tentokrát už i s geografii, které jsou *včleněné do herních sezení* a průběžně dávkované v průběhu kampaně.
- Zhruba 400 let reálného historického vývoje zhuštěného do oněch 80 herních let, to proto, aby se během kampaně měnily dobové poměry, výzbroj i válečnictví.

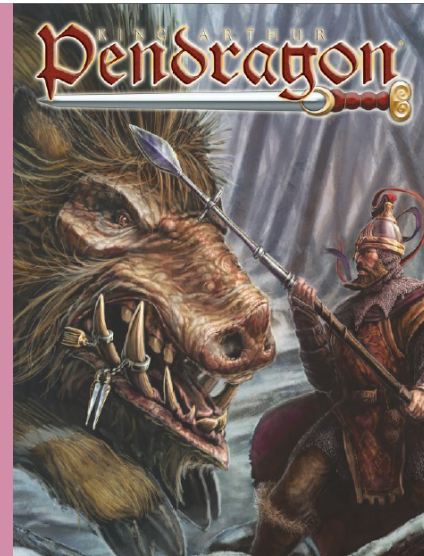
Jak byste čekali od díla pilovaného dvacet let, je to natolik všeobsažné, že se po přečtení PENDRAGONU zdráhám přilepit přívlastek *kompletní* na jakoukoliv jinou hru. Ach ano, a možná jste si všimli, že už jsem dávno rezignoval na jakoukoliv snahu o „objektivní“ recenzi. Tak skvělý PENDRAGON je.

V hlavě rytíře

Jestli jste někdy zkoušeli hrát historické RPG, zřejmě jste narazili na problém

s odlišnou mentalitou. Toho správného historického požitku se nedá dosáhnout, aniž by hráči změnili svůj způsob uvažování... a hraní. Jakožto moderní lidé jsme zvyklí hrát příběhy velmi individualistické, až egoistické. Naše hry vyprávějí o zajímavých hrdinech, většinou *cool* svobodných mužích, kteří vyšetřují zločiny, zachraňují svět a jsou strašně děsní pašáci. Láska a rodina vstupuje do hry jen náznakem ve chvílích, kdy Bondoidní hrdina sbalí překrásnou ženu (a to vždy jen na jednu noc). Na víru si vzpomene jen tehdy, když potřebujeme *vyléčit těžká zranění* nebo *ochránit před Zlem*. Vazby na okolí jsou jenom, aby se neřeklo, naše příběhy jsou hlavně o hrdinovi: já, já, já, jenom já.

Tento moderní individualismus si příliš nerozumí se středověkým myšlením a Greg Stafford se velmi snažil, aby od něj svou hru co nejvíce oddálil. PENDRAGON je tak ve svém jádru především hrou o smrti. „*Každá postava jednou zemře, ať už násilnou smrtí či stářím,*“ píše se hned na začátku. Smrt vaší postavy je něco, čemu se jako hráč nevyhnete. Hra letí dopředu tempem



Greg Stafford je herní návrhář známý především pro svou zálibu v mytologii a legendách o králi Artušovi. K jeho nejznámějším hrám patří *PRINCE VALIANT* (takový PENDRAGON pro děti) a především jeho svět *Glorantha*, do něhož zasadil například stolní RPG *HEROQUEST* nebo *RUNEQUEST* a rovněž počítačovou hru *KING OF DRAGON PASS*. Gloranthu, která klade ohromný důraz na mytologii a náboženství, označuje jako svou chloubu, ovšem za svůj celoživotní majstrštyk považuje právě PENDRAGON.

PENDRAGON byl vydán poprvé v roce 1985 ve Staffordově nakladatelství Chaosium, pod jehož záštitou vyšly v průběhu let čtyři edice a řada rozšíření. Když se v devadesátých letech Chaosium dostalo do finančních potíží, muselo značku PENDRAGON prodat nakladatelství Green Knight, které vydalo několik rozšiřujících knih bez jakéhokoliv Staffordovy účasti. Na přelomu nového tisíciletí odkoupili značku PENDRAGON Staffordovi přátelé z nakladatelství White Wolf, jež pak v roce 2005 vydalo aktuální, pátou edici, tentokrát opět z pera Grega Stafforda. O rok později následovala *The Great Pendragon Campaign*. Obě knihy, stejně jako většinu knih v historii PENDRAGONU, psal Stafford zcela sám.

1 sezení = 1 rok, díky čemuž je i přirozená smrt reálným jevem.

Do hry tak vstupujete s jasným vědomím, že Bůh vám na tomto světě vyhradil jen omezený čas, a můžete se sami sebe ptát: „Jak na mě budou vzpomínat? Budou na mě vůbec vzpomínat? A co po sobě zanechám svým synům a synům mých synů?“ Což není řečnická otázka, protože až vám jedna postava umře, budete hrát za jejího potomka, který se musí vypořádat s tím, co mu jeho otec přenechal – nejen panství a materiální zázemí, ale i jméno a reputaci...

...ale to všechno jen za předpokladu, že nějakého potomka máte. Hanba tomu rytíři, který nezplodí syna, aby nesl jeho erb do dalších let. To jako hráč své postavě nepřejete, protože kdyby k tomu došlo, znamená to, že jste v zásadě *prohráli* tuto dynastickou hru. (Což se nedá říct o vašem umrněném bratranci z třetího kolene, který je v sedmém nebi z toho, že zdědil všechny vaše tituly, pozemky a koně. A ano, za tohoto bratrance pak budete hrát dál.)

Jinými slovy, v PENDRAGONU jde o to, že začínáte jako nuzný rytíř a během

svého života se snažíte zajistit svou rodinu do budoucna a především získat co nejvíce *slávy*. Protože sláva je to jediné, co po vás zbude v pozemském světě, až se vaše duše odebere do Království Božího.

Díkybohu slávu lze získat nespočtem způsobů: oddanou službou svému lennímu pánovi, účastí v obrovských bitvách, projevováním výrazných charakterových rysů (ať už negativních či pozitivních), účastí v turnajích, dáváním průchodu svým vášním (ať už romantickým či krvavým), uzavřením vhodného sňatku, ztělesňováním náboženských hodnot (zda jste pohan, nebo křesťan, je zde dost zásadní), udržováním honosného panství a samozřejmě *výpravami za dobrodružstvím*, čímž jsme se dostali k samotnému obsahu herních sezení.

Co je na PENDRAGONU nejkrásnější, je fakt, že všechny zmíněné záležitosti – povahové rysy, vášně, čest, sňatky, panství a samozřejmě věhlas – se nevznášejí kdesi v rovině „rad do hry“ ani „doporučujících textů“. Ne, jsou velmi důmyslně vtkané do samotných mechanik hry, takže je prakticky nemožné nedostat je do hry.

Mechanický záběr

Postavy v PENDRAGONU jsou charakterizovány pár základními vlastnostmi (síla, obratnost ...) a sadou dovedností. Vyhodnocování je velmi jednoduché, postavené na podhazování dvacetistěnnou kostkou. V každé herní situaci můžete aplikovat bonus nebo postih +/- 5/10/15 podle obtížnosti a vnějších faktorů. A to je asi tak všechno. Žádná podpravidla, výjimky, doplňky, tabulky úprav, nic takového. Jednoduché, svižné a hlavně zcela nudné, takže pojďme dál.

Systém začíná být zajímavý až u *povahových rysů*. Každá postava v PENDRAGONU je totiž charakterizována dvaceti páry protikladných charakterových rysů, které nabývají (stejně jako cokoliv jiného ve hře) hodnot od 1 do 20. Například:

- Štědrý/Sobecký (12/8)
- Cudný/Chlípny (3/17)
- Skromný/Pyšný (5/15)
- Upřímný/Lstivý (14/6)
- a tak dále, celkem dvacet párů (ty jsou pevně dané)

Tyto rysy v první řadě charakterizují vaši postavu. Většina postav bude mít spoustu nevýrazných rysů a potom tři čtyři velmi výrazné (výše uvedený příklad by byl skoro pohanský ideál). Povahové rysy jednak *odrážejí* vaše došavadní hraní, jelikož se v průběhu hry mění v závislosti na vašich rozhodnutích, a jednak *omezují* hraní postavy, protože na ně lze házet stejně na jakoukoliv jinou vlastnost a ony vám mohou „nadržovat“, jestli se zachováte v rozporu či v souladu s nimi. Zde bilancujeme dost na hraně hrátelnosti, protože samozřejmě nikdo nechceme, aby mechaniky hrály automaticky místo nás. Autor sám zdůrazňuje, že na charakterové rysy by se mělo házet hlavně ve vypjatých situacích, kdy postava nemá na rozmyšlenou a rozhoduje se spontánně, a v několika dalších případech. Text je však celkem ambivalentní a osobně mám takový dojem, že každá družina si bude muset najít tu vlastní rovnováhu.

Pak jsou tu ještě *vášně* (nenávisť k Sasům, láska k rodině, pohostinnost), což jsou obzvláště silné povahové rysy, na které se rovněž hází kostkami a které

vám mohou dát cenné bonusy ... anebo vás dohnat k šílenství, takže s jejich používáním opatrně.

Výrazné povahové rysy a vášně se přímo promítají do vaší *slávy*, kterou sbíráte podobně jako zkušenosti v jiných hrách a která slouží jako ukazatel vašeho „úspěchu“ ve hře. Stejně jako všechny ostatní mechaniky v PENDRAGONU, i ona má přímou reprezentaci v herním světě: sláva se projevuje tím, že si o vás šuškájí sedláci, pěvci o vás skládají balady, znají vás na všech dvorech v širokém okolí, nepřátelé vás proklínají a váš pán si vás chválí. Prakticky cokoli, co ve hře uděláte, má vliv na vaši slávu ... a za zmínku stojí, že slávu nezískáváte nutně za to, že jste „hodný“ rytíř, ale prostě za to, že jste „výrazný“ rytíř.

Je tu samozřejmě i soubojový systém, protože jako správní rytíři budete bojovat skoro pořád. Postačí říct, že je podrobný (tj. že počítá s různými zbraněmi, zbrojemi, štíty, typy zranění, atd.), a přitom nepřekračuje do území, kde by překážel a nudil. A také je smrtící, jak jsem si zažil na vlastní kůži při testovacím sezení, kdy jsem v prvním kole svého

prvního boje skončil prošpikovaný skrz naskrz jezdeckým kopím. Pravda, bylo to vinou nevhodné kombinace mého kritického neúspěchu se soupeřovým kritickým úspěchem, ve většině případů si odnesete spíš jen ošklivé zranění díky kvalitní zbroji a šikovnému panošovi, který vás vytáhne z vřavy dřív, než vás ušlapou. Přesto však na vás smrt neustále číhá a hrozí prstíkem. Zdalipak už máte potomka?

Je toho ještě mnohem víc, třeba pravidla pro bitvy armád (kde

neřešíte armádu jako celek, nýbrž svého rytíře uprostřed toho všeho). V průběhu kampaně, až uplyne pár let, přicházejí do hry nové „vynálezy“ a s nimi i speciální subsystemy, jako je třeba *rytířská šlechtnost* nebo *láskyplné dvoření se dámám* (ne, ani jedna z těchto idejí neexistuje na začátku kampaně).

Dalo by se psát donekonečna, ale není důvod. PENDRAGON není hra, již byste si pořídili kvůli konkrétním číslům a pravidlům. Jde o koncepci.



A ne, *není* tu magický systém. Máte smůlu, rádoby Merlinové, v téhle hře se hraje za rytíře.

Velká kampaň

Co dělá PENDRAGON uzavřenou a velmi uživatelsky přívětivou hrou, je pevná struktura herních sezení, o kterou se můžete opřít a díky níž je pro Vypravěče celkem hračka připravit se na další hraní.

Život rytíře je plný událostí a kniha se o nich dopodrobna rozepisuje. Staráte se o své panství, svou rodinu, jezdíte na dvůr svého pána, kdykoliv drží sněm, musíte ročně svému pánovi odsloužit několik dní jako voják, když je potřeba, svoláváte svou družinu a jezdíte do bitvy, v dobách míru se účastníte turnajů, štvanic, hostin a jiných kratochvílí. To vše probíhá jaksi na pozadí, odbude se to rychle a možná si sem tam odehrajete pár zajímavých scén, když se váš rytíř dvoří šlechtičně nebo se vyrazí pomstít sousedovi za urážku.

Gró každého sezení pak nadchází v létě, kdy seberete své koně a panoše,

sejdete se s přáteli (= rytíři ostatních hráčů) a vyrazíte na dobrodružnou výpravu. Koneckonců, Anglie je stále ještě mladá, nespoutaná a porostlá tajemnými hvozdy. Typickými ukázkami dobrodružství mohou být hony na mýtické bytosti, řešení problémů v zapadlých koutech panství nebo později (možná?) i výpravy za svatým grálem. Zde se hra nejvíce odchyluje od reality a ponořuje se hlouběji do svého artušovského aspektu. Někdy je letní dobrodružství nahrazeno válečným tažením nebo výpravou na královský dvůr, kde se konají turnaje či hostiny.

Na konci sezení, až se uzavře dobrodružství a s ním skončí i teplé dny, nadchází fáze zimy. Zatímco váš rytíř sedí ve své síni zavalené sněhem a snaží se nějak zabít nudu, hráči se věnují papírování. Rozdělují se zkušenosti, zlepšují se postavy, ale především je potřeba vyhodnotit, jak si za uplynulý rok vedlo vaše panství a vaše rodina. Zde přicházejí k řeči fascinující náhodné tabulky (jednoduché – prostě hodíte kostkou a máte výsledek) a vy jen s úžasem sledujete, jakou jste letos měli úrodu, kolik

se vám narodilo dětí, kolik vám umřelo dětí nebo jak si vede váš nejdražší kůň.

Nedocenitelným přínosem je pak již zmíněná *The Great Pendragon Campaign*, tedy kniha s předem připravenou kampaní. Přestože vyšla samostatně o několik let později než základní pravidla, minimálně já osobně si bez ní PENDRAGON nedokážu představit. Zde teprve vychází zcela najevo těch dvacet let věnovaných vývoji hry. Kniha je doslova nabitá materiály, od cizích postav, přes drby, až po mapky měst a krajin. V kampani zažijete války se Sasy, nájezdy Piktů, narození Artuše, vytažení Excaliburu z kamene, růst měst i příchod nových technologií. To vše příjemně a po malých kouscích nadávkováno do 81 herních let. Kampaň neobsahuje „dobrodružství“, jak jste na ně možná zvyklí z DRAČÍHO DOUPĚTE nebo DUNGEONS AND DRAGONS. Jde spíše o rozsáhlou sbírku zápletek, motivů a událostí ke každému roku (byť se v ní najdou i lineárnější dobrodružství klasického ražení).

Když si to shrneme: důraz na povahové rysy rytířů a motivace k vášnivému hraní emocí, přátelství a nepřátelství;

potřeba získávat slávu a starat se o rodinu; systém, který vám generuje, co se přes rok odehrálo na vašem panství; spousta drobných událostí, hostin, turnajů, šarvátek či bitev během každého roku; připravené cizí postavy s vlastními povahami a cíli; řada námětů na velké dobrodružné výpravy. Co z toho vychází, je tak obrovská zásoba motivů, které vám vznikají *samy*, že je prakticky nemožné dostat se do fáze, kdy Vypravěč sedí nad prázdným papírem a neví, co si má na příště připravit. PENDRAGON se zkrátka hraje sám.

Všechno má svůj konec

Tak jako každý rytíř musí jednou zemřít a rozpadnout se na prach, tak i tato recenze musí skončit. A jáminánku, to už má tolik stran? Ale vždyť jsem vám přitom ještě nestihl říct o spoustě věcí. Úplně jsme vynechali třeba čest. Nebo sňatky. A víte taky, že ještě před tvorbou své postavy si na náhodných tabulkách naházíte, jak žili a co prožili váš dědeček a otec? Podobných zajímavostí je plná kniha, která nemá tu výhodu, že by mohla polovinu z 250 stran zaplácat

seznamem kouzel. Je toho tolik, co by se dalo napsat... ale proč?

Věc se má tak, že pokud jsem vám PENDRAGON neprodal doposud, tak pochybuji o tom, že jakýkoliv další detail by to mohl změnit. A naopak, jestliže vás toto „stručné“ představení oslovilo, pravděpodobně už se rozbíháte, abyste si další podrobnosti zjistili sami. PENDRAGON je nemožné představit na pár stránkách, to se musí zažít.

Což mi připomíná, že tohle technicky vzato není recenze, ale „Čerstvě přečteno“, protože jsem ještě neměl tu čest, abych si kampaň v PENDRAGONU zahrál a abych pravidla dostal do krve. Proto mě teď omluvte, běžím shánět spoluhráče.

I vy byste měli uhánět. A prosím, kdybyste cestou náhodou potkali recenzentskou objektivitu, vyřídte jí, že se nechávám pozdravovat.





Deskové hry

DESKOVÉ HRY

napsal Peter „Peekay“ Kopáč

Colossal Arena: recenzia novinky od Altaru

V predvianočných týždňoch dorazila na pulty predajní stolovka Colossal Arena. V tejto recenzii sa spoločne pozrieme, čo za svoje peniaze dostanete a aký druh zábavy môžete očakávať.

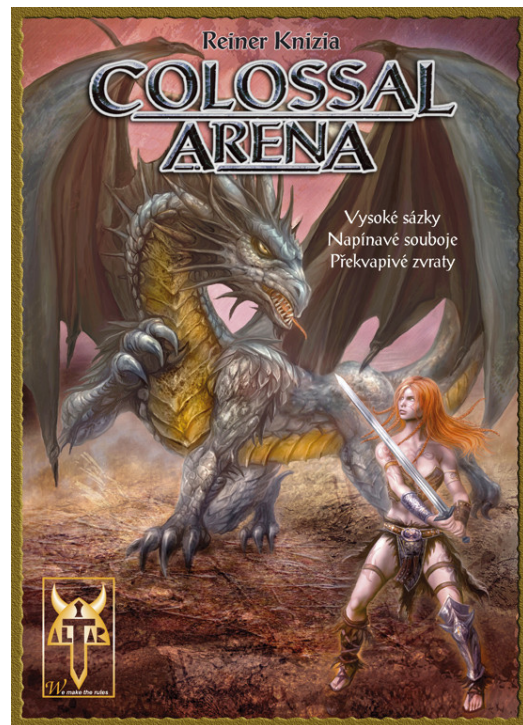
Altar ešte pred Vianocami priniesol na pulty obchodov novú hru – tentokrát nejde o nový produkt ako v prípade KOSTEJOVHO VEČNÉHO NÁVRATU, ktorý som recenzoval v 16. čísle. Nie, novinka je českým vydaním v zahraničí dobre známej hry (pôvodne vyšla v roku 1997) od dobre známeho autora – ak sa intenzívne zaujímate o stolovky, určite vás neobišlo meno Reiner Knizia.

Tento pôvodom nemecký matematik žijúci v Anglicku má na svojom konte vyše 300 hier, od zábavných detských kúskov ako TY KRÁVO! (zábavná pamätová hra s obrázkami, takže ju môžu hrať aj malé deti) až po ťažké abstraktné strategické hry ako EUFRAT A TIGRIS, SAMURAI či RA. Pretože jeho tvorba je za tie roky skutočne pestrá, bol som zvedavý, do ktorej kategórie patrí táto jeho hra. Preto keď som pri predvianočných nákupoch zbadal v obchode COLOSSAL ARENU, neváhal som a prihodil som ju do košíka. Teraz by som sa s vami chcel podeliť o dojmy, ktoré vo mne táto hra zanechala.

Krabica a čo je v nej

Keď otvoríte krabicu formátu A5, bude sa na vás pozeráť balíček kariet, osem strán plnofarebných pravidiel a niekoľko drevených žetónov v piatich farbách. Krabica samotná je malá a dostatočne skladná, aj keď by mohla byť polovičná a jej obsah by sa dovnútra stále pohodlne zmestil. Pravidlá sú na dvoch obojstranne potlačených, napoly preložených voľných listoch – rozsah nafukuje množstvo obrázkov, rozsiahly príklad a zopakovanie všetkých podstatných vecí, na ktoré by sa ľahko zabudlo. Po prvom prečítaní som ešte vyhľadával nejaké detaily v návode, celkovo sú však pravidlá zrozumiteľne napísané a plnia svoj účel.

Papier kariet mohol byť trochu tvrdší – použitá hrúbka sa pri intenzívnom hraní opotrebuje. Karty majú tzv. „Yu-Gi-Oh“ rozmer – štandardné obaly na zberateľské kartové hry na ne sedieť nebudú, pretože karty sú o niečo užšie. Aj na tento rozmer existujú obaly, ťažšie sa však zháňajú a treba mať na pamäti odlišný formát.



Počet hráčov

Informačné piktogramy na krabici tvrdia „2-5 hráčov, vek 8+, 30-60 minút“. Časový údaj sa zhoduje s mojimi skúsenosťami, väčšina partíí bola odohratá za zhruba 45 minút. Čo sa počtu hráčov týka, ako ideálny počet mi prišli štyria – pri menšom počte hra obsahovala

menej interakcie, pri piatich občas končí príliš náhle. Po vyskúšaní hry vo dvoch hráčoch mám trochu zmiešané pocity: máte síce väčší vplyv na výsledok, ale dochádza k omnoho menšiemu počtu konfliktov medzi hráčmi. Celkovo tak hra pôsobí menej zaujímavo, skôr sterilnejšie. Celkovo by som COLOSSAL ARENU v minimálnom počte hráčov odporučil iba ako krízovú alternatívu, jej sila leží určite inde.

Ako sa to vlastne hrá?

Na začiatku je na stole vyložený rad ôsmich kariet, pričom každá z nich znázorňuje jednu z potvor, ktoré sa budú biť v aréne pre pobavenie divákov. Súboje budú prebiehať počas niekoľkých vŕadovacích kôl, až nakoniec prežijú iba tri z nich. Na to, ktoré tri z nich to nakoniec budú, uzatvárajú hráči v priebehu zápasu stávky. Kto má na konci hry stavených najviac peňazí na potvory, ktoré súboj prežili, vyhráva.

Telom hry je kôпка 99 kariet – pre každú z ôsmich potvor existujú karty s hodnotou 0 až 10, plus jedenásť kariet Divákov (taktiež s hodnotami 0 až 10).

Každý z hráčov má na ruke 8 kariet a striedajú sa v ich vykladaní – jedným ťahom je zahranie karty do príslušného stĺpca (podľa potvory) a riadku (podľa aktuálneho kola). Ak na príslušnom mieste už nejaká karta ležala, novozahraná karta ju prekryje a platí iba nová hodnota (či už je väčšia alebo menšia ako pôvodná). V momente, keď má každá momentálne žijúca potvora určenú silu na toto kolo (teda pri každej z nich leží v momentálnom rade nejaká karta), vypadáva najslabšia potvora a v aréne sa začína ďalšie kolo.

Počas ťahu si taktiež hráč môže vsadiť na niektorú z príšer – na toto sa používa 5 drevených žetónov hráčovej farby. Každý hráč môže v jednom kole zápasu urobiť iba jednu stávku a na každú potvoru môže v jednom kole zápasu vsadiť iba jeden



hráč. Čím neskôr v priebehu hry hráč vsadí, tým menšiu hodnotu má jeho stávka – prvokolové stávky majú hodnotu 4 body (pretože ešte žije všetkých 8 potvor a stávka je teda dosť neistá), kdežto v predposlednom kole (kedy žije už len 5 potvor, z ktorých pred koncom hry zomrú najviac dve) majú stávky hodnotu iba 1 bod. Stávky robia dve veci: jednak určujú hráčov počet bodov na konci hry a jednak určujú tzv. *mecenášstvo* danej potvory – hráč, ktorý je sponzorom potvory (má do nej investovaných viac peňazí ako ktokoľvek z ostatných hráčov) smie využívať jej špeciálnu schopnosť.

Aby situácia nebola príliš priehľadná, komplikujú ju dve veci – *Skryté stávky* a *Diváci*.

Skryté stávky sa smú dávať iba v prvom kole súboja (kým ešte žije všetkých 8 potvor) a na rozdiel od ostatných stávok nie sú verejné. Hráč sa môže kedykoľvek rozhodnúť svoju skrytú stávku odhaliť – pretože skryté stávky majú najvyššiu

hodnotu v hre (5 bodov), často sa tak deje za účelom prebratia mecenášstva danej potvory. Tým síce hráč ukáže súperom, zabitie ktorej potvory ho oboerie o 5 bodov, ak na konci hry daná potvora neprežije, získa však prístup k jej špeciálnej schopnosti (čo mu častokrát pomôže v snahe udržať danú potvoru nažive). Existencia skrytých stávok pridáva do hry zaujímavú rovinu – nielenže sa treba rozhodnúť, na ktorú potvoru vsadiť, ale hráči sa častokrát snažia uhádnuť zámer súperu či vystihnúť správny moment na odhalenie vlastnej skrytej stávky.

Karty Divákov sú vlastne žolíky, použiteľné na ktorúkoľvek potvoru – majú však ešte jednu vlastnosť. Potvora, ktorej momentálna bojová karta je Divák, nedokáže využívať svoju špeciálnu schopnosť. Divákov tak možno využiť nielen na pomoc svojmu favoritovi, ale aj na sabotáž konkurencie.

Hra samotná má jednoduché pravidlá, avšak relatívne

„Hra samotná má jednoduché pravidlá, avšak relatívne veľkú taktickú hĺbkú. Toto so sebou nesie výhody aj nevýhody.“

veľkú taktickú hĺbkú (ako to už u pána Kniziu býva zvykom). Toto so sebou nesie výhody aj nevýhody: pravidlá síce novému hráčovi vysvetlíte za pár minút, ale žiaľ mu vôbec nič nepovedia o tom, ako má hrať – toto si ujasní až v priebehu prvej partie. Keďže ale príležitosti na najväčšie bodové zisky sú práve v počiatočných kolách, začiatovník hrajúci so skúsenými hráčmi nemá veľkú nádej na víťazstvo. Toto sa našťastie napraviť po prvej partii a jednotlivé hry sú dosť krátke na to, aby mali všetci chuť hneď hrať znovu.

Komentáre k prevedeniu

Pri hre ma rušili dve veci – absencia špeciálnej schopnosti na karte potvory a neočíslované žetóny stávok.

Keby bola špeciálna schopnosť potvory napísaná už na jej karte, ktorá leží na začiatku hry vo vrchnom rade (a teda je celý čas na očiach), bolo by to asi šťastnejšie riešenie. Momentálne totiž máte text špeciálnej schopnosti k dispozícii na každej bojovej karte danej potvory, ak však chcete vedieť schopnosť potvory, ktorej

kartu nemáte, musíte sa pozerať na už zahrnutú kartu (ktorá nemusí byť vždy k dispozícii – napríklad na začiatku hry alebo ak sú všetky prekryté Divákmi). Toto trochu spomaľuje, hlavne nových hráčov.

Druhá výčitka sa týka stávkovacích žetónov: všetkých päť je identických, nie sú očíslované. Ich hodnota sa určuje podľa toho, nad ktorým radom zahrnutých kariet sú položené. Chápem, že takto sa dá každý žetón použiť v každom kole (vrátane bezcennej stávky v 5. kole), pri počítaní to však spôsobuje problémy. Preto odporúčam na žetóny z jednej strany centrofixkou dopísať hodnoty – hru to urýchli a zjednoduší vám to počítanie. Škoda len, že tak jednoduchú vec pre svoje pohodlie musíte spraviť vy a vydavateľ na to nemyslel.

Pri týchto výčiškách ide v podstate o ľahko odstrániteľné drobnosti, trochu mi to však z herného zážitku ubralo.

Ešte musím upozorniť na jednu vec – *nenechajte sa zmiast veľkou krabice, toto nie je hra na cesty*. Komponenty ako také sú síce skladné a ľahko ich do batožiny dostanete – keďže však pri

hre rozkladáte karty do radov pod seba (a v každom momente potrebujete vidieť všetky predošlé rady), v autobuse či vo vlaku si COLOSSAL ARENU veru nezahráte – na celú partiu budete potrebovať zhruba meter štvorcový tvrdého, dostatočne rovného podkladu.

Rozličné vydania Colossal Areny a ich odlišnosti

Jednou zo zvláštností COLOSSAL ARENY sa zdá byť, že vydania sa navzájom dosť líšia – hra vyšla v rozličných jazykových mutáciách a od rozličných vydavateľov. V niektorých majú potvory iba odlišné mená, v iných aj schopnosti. Verzia, ktorú na náš trh prináša *Altar* je priamym prekladom pôvodnej TITAN: THE ARENA od firmy *Avalon Hill* (jediným rozdielom je, že Hydra je premenovaná na Ettina). Hra teda obsahuje osem potvor, ktoré sa budú biť v aréne a vy pri každej partii použijete všetky karty. Naproti tomu vydania od *Fantasy Flight Games* (ktoré tiež nesú názov COLOSSAL ARENA) obsahujú viac potvor – pri každej hre vyberiete osem, ktoré sa budú zúčastňovať zápasu a ostatné si budú musieť na svoju

chvilku slávy počkať v krabici. Taktiež hra obsahuje ďalšie typy kariet (takzvaných rozhodcov), ktorých efekty priamo nesúvisia so žiadnym zo zápasníkov.

Prečo si *Altar* na preklad vybral pôvodné vydanie hry, netuším a je to určite trochu škoda. Výber z viacerých príšer a efektov by znamenal, že hra dlhšie vydrží, kým omrzí.

Zhrnutie

COLOSSAL ARENA sa mi páči. Dĺžkou patrí do kategórie tzv. „fillerov“ (menších hier, ktoré si zahráte medzi hlavnými bodmi herného večera), pritom však má dostatočnú hĺbku na to, aby bola pútavá. Ľuďom, ktorí nehrávajú stolovky bežne, sa asi bude páčiť menej – téma je na mechaniky „nalepená“ len zľahka, hra je dosť abstraktná. Navyše môže spočiatku pôsobiť neprehľadne až neovplyvniteľne – občas nebudete vôbec vedieť odhadnúť, ktorý ťah vás posunie bližšie k víťazstvu a ktorý vás úplne pochová. Súvislosti a stratégie však naozaj existujú a hra rozhodne nie je iba o šťastí pri ťahaní kariet z balíčka.

Cena hry je síce v porovnaní s tým, čo za ňu dostávate, trochu vyššia, ako by som si predstavoval (450 Čk, resp. 19 Eur), prevedenie je však uspokojivé a pri hre dostatočne funkčné. Celkovo myslím, že ak vás bavia hry, kde ťažisko zábavy leží na snahe odhaliť zámery protihráčov a zároveň kamuflovať svoje vlastné plány, investíciu neoľutujete.



DESKOVÉ HRY

napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami: Dominion

Dominion – hra, v ktorej je plánovanie a príprava jej integrálnou súčasťou, patrí v súčasnosti k jedným z najobľúbenejších spoločenských hier. V článku vám predstavíme princíp fungovania základnej hry aj jej obohatenie o obe doposiaľ vydané rozšírenia.

Jednou z najobľúbenejších spoločenských hier posledného roka je DOMINION. Ide o kartovú hru, v ktorej si hráči postupne zostavujú svoj vlastný hrací balík. S ním potom v priebehu hry hrajú a na konci partie jeho zloženie určí počet víťazných bodov. Balík sa stavia z mnohých kópií 10 kariet vylosovaných na začiatku hry. V základnej krabici je celkom 25 rôznych kariet, každá z nich dostupná vo viacerých kópiách. Takisto v každom rozšírení nájdete okrem iného ďalších 25 rôznych kariet, opäť každú vo viacerých vyhotoveniach. Keďže každá karta má iný efekt a využitie, je ľahko vidieť, v čom spočíva hlavná sila Dominionu – vysoká variabilita a veľa možností výberu, a teda aj stratégií či herných prístupov.

Hra je jednoduchá, rýchla a neomrzí predovšetkým vďaka obrovskému množstvu možností, ktoré ponúka – dokonca ani hra s totožným vstupným nastavením nebude dvakrát po sebe rovnaká. V mnohom tak pripomína CCG (zberateľské kartové hry), pričom stojí, samozrejme, menej peňazí, keďže sa jedná iba o jednorázovú investíciu a môžete ju hrať aj s priateľmi, ktorým sa v policiach neváľajú tisíce kariet.

Čo nájdete v krabici?

V krabici základnej hry (podobne aj v rozšíreniach) nájdete 500 úhľadne poskladaných kariet – akčné karty, karty peňazí a bodové karty. Krabica je rozdelená do oddelení pre všetky typy kariet, čo prispieva k jednoduchosti a rýchlosti rozloženia aj zloženia hry – nie je treba zakaždým triediť obrovské množstvo kariet. K prehľadnosti napomáha aj praktická lišta označujúca správne oddelenie v krabici pre každý typ karty.

Pravidlá v krátkosti

Ako je možné vidieť na predchádzajúcom obrázku, takto vyzerá počiatočné nastavenie hry. Karty peňazí (žlté), bodové karty (zelené) a tzv. trh – podľa ceny usporiadaná desiatka akčných kariet, ktoré si môžete v tejto hre do svojho balíka prikupovať. Mimo sa dáva karta „odpadu“ – sem sa zahadzujú karty vyradené z hry.

Každý hráč začne hru so 7 medenámkami (peňažné karty hodnoty 1) a 3 statkami (bodové karty hodnoty 1). Tieto vstupné karty zamieša, do ruky natáha





pet z nich a zvyšok bude tvoriť jeho doťahovací balík.

V každom kole máte k dispozícii dve operácie – jednu akciu (teda zahratie akčnej karty) a jeden nákup (teda minutie kariet peňazí na nákup ďalšej karty z trhu). Množstvo akcií, nákupov, ba aj peňazí je možné zvýšiť akčnými kartami, takže sa môže ľahko stať, že budete mať v jednom kole nakoniec 5 akcií a tri nákupy za dokopy 15 peňazí – všetko záleží od výberu akčných kariet.

Po skončení kola všetky karty, ktoré mal hráč v tomto kole na ruke, či si ich v priebehu kola kúpil, zahadzuje do odkladacieho balíka a dotiahne ďalších

5 nových z doťahovacieho balíka. Ak ich tam už nemá dosť, zamieša nanovo odkladací balík a ten sa teraz znova stáva jeho doťahovacím.

A práve v tomto spočíva krása DOMINIONU – to, čo si kupujete, sa dostane do Vášho balíka, no neviete, kedy vám daná karta dorazí na ruku.

Prvá hra

Pri prvom pohľade na „vnútornosti“ Dominionu môžete byť prekvapení, či dokonca zastrašení množstvom rôznych kariet. Pre tieto účely si v pravidlách vyhľadajte sekciu „Recommended sets

of 10“ – teda set úvodných nastavení odporúčaných autorom. Medzi týmito si nájdete aj nastavenie vhodné pre vašu prvú hru.

Keďže do niektorých českých pravidiel si tieto nastavenia nenašli cestu, uvádzam ich v poslednom odseku tohto článku nazvanom „Užitočné“.

Základná hra a rozšírenia

Dominion (2008)

Základná sada kariet DOMINIONU je tematicky orientovaná kontinentálne a stredoveko – hrady plné trónnych siení, radných miestností či bohatých pivníc a kancelárov popíjajúcich s úžerníkmi, byrokratmi a špiónmi, zatiaľ čo opitá stráž dohliada na drevorubačov, kováčov a baníkov a všetkých preklína bosorka a okráda zloděj.¹

Efekty kariet sú skôr neinteraktívne – pridávanie akcií, nákupov či peňazí. Protihráčov ovplyvňuje iba zopár

kariet, ktorých súhrnné označenie „Útoky“ naznačuje, že nimi ostatní nebudú nadšení.

Základná hra vyšla v množstve jazykových mutácií, medziiným aj v češtine u spoločnosti Albi.

Intrigue (2009)

Prvé rozšírenie – mimochodom samostatne hrateľné, pretože obsahuje bodové aj peňažné karty – v kombinácii so základnou hrou pridáva možnosť zapojenia ďalších dvoch hráčov, čo zvyšuje maximálny počet hráčov na šesť. Efekty na kartách sú výrazne interaktívnejšie a výrazne náhodnejšie ako základná hra – za všetky spomeniem iba kartu Tribute, ktorej efekt závisí od vrchných dvoch kariet spoluhráčovho doťahovacieho balíka.

Ako názov *Intrigy* predznamenáva, mierumilovné dediny a hrady sú zaplnené konšpirátormi, sabotérmi a švindliarmi avtajných komnatách katimučiakniežatá, ich poskokov a poskokov ich poskokov

¹ Autor tohto článku nefajčil psychotropné látky, prečítajte si zoznamy kariet v základnej hre a rozšíreniach a pochopíte.

len pár metrov od nádvorja, na ktorom dámy utečivšie z maškarného bálu hádzu do studne prianí medenáky od meďotepca a želajú si, aby po moste konečne prišiel záhadný šľachtic ich srdc a spravil z nich konkubíny vo svojom háreme lásky.

Seaside (2009)

Keď som už bola skutočne presvedčená, že Dominion nemôže originálne zvládnuť druhé rozšírenie, prišiel *Seaside* a vyviedol ma z omylu. Čo sa týka previazania efektov a tematiky, je asi najpodarenejšou z trilógie. Autori zaviedli hneď niekoľko nových elementov, z ktorých som si ako prvé všimla nové komponenty – veľké karty ostrova, pirátskej lode a domorodej dediny, malé kovové dublóny

Intrigue je samostatne hrateľná, obsahuje okrem akčných kariet aj všetky karty peňazí a bodové karty zo základnej sady. V kombinácii so základnou hrou rozširuje maximálny počet hráčov zo 4 na 6.

Seaside je samostatne nehrateľným rozšírením, potrebujete k nemu základnú hru, *Intrigue* alebo oboje.

a žetóny embarga, o ktorých som písala už v prehľade hier z Essenu 2009.

Ešte lepšie sú však efekty na kartách, resp. nový druh akčných kariet s dvojkoľovým efektom – ako príklad spomeniem Maják, ktorý vám dá v tomto a v ďalšom kole akciu a kým je vyložený pred vami, upozorňuje vás na nebezpečenstvo (a teda útočné karty na vás nemajú efekt).

Tematicky sa presunie zameranie z kontinentu na prímorské oblasti – hrady už nestoja v horách, ale na ostrovoch, nepreklinajú bosorky, ale morské čarodějnice, veľvyslanci za pomoci navigátorov a taktikov navštevujú domorodé dediny a konvertujú ich na dediny rybárske, ktoré aby prežili nájazdy pirátskych lodí bažiacich za pokladmi lodí obchodných vysielajú priekupnícke karavány plné perál a výlovu z vrakov až do exotických bazárov, kde jedinou ochranou pred zlodejčikom v temnom sklade je všadeprítomné svetlo majáka.

Zhrnutie

Po zahraní si pár partíí určite ľahko pochopíte, prečo je DOMINION taký obľúbený. Jednoduchosť, rýchlosť, variabilita,

originalita, možnosť „kombit“ efekty kariet sú jeho nespornými výhodami. Nedostatkom základnej hry je obmedzená interakcia, čo ale spoľahlivo rieša rozšírenie. Všeobecnou nevýhodou je nutnosť zohnať si obaly na karty alebo sa zmieriť s tým, že vaša hra bude ošúchaná – mnohonásobné miešanie kariet počas každej hry zanecháva na kartách svoje stopy.

Pokiaľ vás tento článok aspoň trochu navnadil, určite sa zastavte v niektorom z herných klubov alebo sa prídte pozrieť na niektorú z mnohých herných akcií na Slovensku alebo v Českej republike – DOMINION si vás iste získa!

Užitočné

Odporúčane desiatky (Recommended sets of 10)

Česká verzia:

První hra: dílna, dřevorubec, důl, hradní příkop, kovárna, milice, přestavba, sklepení, trh, vesnice.

Velké peníze: dobrodruh, důl, hostina, kancléř, kaple, laboratoř, lichvář, trh, trůnní sál, úředník.



Interakce: hradní příkop, jarmark, kancléř, knihovna, milice, špion, úředník, vesnice, zasedání rady, zloděj.

Změna velikosti: čarodějnice, dílna, dřevorubec, hostina, kaple, laboratoř, sklepení, vesnice, zahrada, zloděj.

Náves: dřevorubec, jarmark, knihovna, kovárna, přestavba, sklepení, trh, trůnní sál, úředník, vesnice.

Generátor desiatok

Užitočný nástroj na generovanie desiatok s možnosťami nastavenia, obsahuje karty všetkých rozšírení (anglicky): [Zde](#).

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

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

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

Obálka: „Ecthelion²“

