



D R A K K A R

(Tato stránka patří z druhé strany obálky a je zcela záměrně prázdná.)

Na Drakkaru spolupracují:

Šéfredaktor:

Roman „RomiK“ Hora

Redakce:

Pavel „Goran“ Veselský
Jaroslava „Tabytha“ Auterská
Dalibor „Dalcor“ Zeman
Jindra „Jiron“ Zeman
Vítězslav „Vitus“ Pilmaier
Jozef „Joe“ Kundlak
Filip „Gran“ Randák

Korektury:

Jakub „Boubaque“ Maruš
Lucka „Hair“ Chalupová
Jaroslava „Tabytha“ Auterská
Petr „Ilgir“ Chval

Obrázky:

Petr „Ilgir“ Chval
Jakub „Dukolm“ Červený
Miroslav „Abbé“ Ječmínek

Grafický design & sazba:

Martin „Wan-To“ Majer

Obrázek na obálce:

„GunnerRomantic“
z deviantART

Časopis včetně svého obsahu
je šířen pod licencí *Creative
Commons Attribution-
Noncommercial-No Derivative
Works 3.0 License*.



<http://drakkar.rpgplanet.cz>

Obsah

Úvodní slovo	4
Povídka	
Poslední noc odsouzencova	6
Poezie	
Temná věž	11
RPG systémy	
Dreaming Cities	12
Cadwallon	16
RPG obecně	
Hraní v době bronzové II	21
RPG projekt	
Fantasy GameBook Engine	25
Historie a realita	
Architektura románská	27
Recenze	
300	31
Doplňky pro hru	
Brand Amber	33
Internet	
Našli jsme pro vás na webu II	36
Příloha	
Listárna	40
Papírové figurky	50

Úvodní slovo

Autor: **Roman „RomiK“ Hora**

Mám tu čest vás přivítat již u druhého čísla internetového dvouměsíčníku o fantasy a RPG hrách, Drakkaru. V poslední době se toho událo jistě hodně. Nejen v našich osobních životech – přichází doba maturit, vysvědčení a pro mnohé i zkoušek a zápočtů. Ale ani pracující čtenáři to nemají lehké. Proto budu rád, pokud vám Drakkar poskytne příjemné a poučné četní – ať jste kdekoliv a děláte cokoliv. Avšak, i v naší redakci se toho událo hodně. A s tím vás seznámím.

Snad první a velmi důležitou věcí je to, že o Drakkaru vyšel i článek v Dechu Draka, který je přílohou Pevnosti. Tento článek vznikl v mé nepřítomnosti a skvěle ukázal, jak funguje spolupráce v Drakkaru – bez možnosti přístupu k internetu jsem kontaktoval Vikinga, ten předestřel problém ostatním a brzy se ozval Zayl, který článek celý sepsal a v předepsaném termínu odeslal. Nejen Viking a Zayl se zasloužili o článek, ale i další pomohli – Dalcor, Gran a Wan-To. Patří jim můj velký dík, protože bez nich by článek v Pevnosti nevznikl.

A co vás čeká v tomto čísle? Pár změn nastalo. Struktura časopisu se příliš nezměnila, vyslyšeli jsme vaše prosby a leccemu se přizpůsobili. Stejně jako v minulém čísle se dočtete o zajímavých projektech, systémech a snad si přečtete i nějakou dobrou povídku. Smutné je, že článek o První pomoci nebude mít pokračování, ale byl nahrazen něčím (snad) prospěšnějším – rozbořem románské architektury. Stejně tak jsme pro toto číslo vypustili zamyšlení, které se objeví v dalším čísle. Ale přidali jsme obsáhlou listárnu, kde si budete moci přečíst deset nejvýznamnějších reakcí na vydání prvního čísla. Další novinkou je, že časopis Drakkar je od tohoto čísla vydáván jak v PDF, tak v HTML formátu. A stejně tak plánujeme zavést i uveřejňování článků na webu. A abych vás namlsal ještě více, pracuje se i na prázdninovém speciálním čísle Drakkaru.

Naše plány jsou smělé, však máme velmi náročné čtenáře a snažíme se pro ně udělat maximum. Proto se nebojte nám psát své reakce, návrhy a nápady na zlepšení či jen pochvaly. Víme, že kritika i chvála je nutná, a proto přijímáme oboje s povděkem a radostí.

Nebudu vás již nyní zdržovat od, jak všichni doufáme, příjemného a dlouho očekávaného čtení. Těším se s vámi na setkání u dalšího čísla.

Poslední noc odsouzenecova

Autor: Roman „RomiK“ Hora

Věnováno dlouholeté přítelkyni, podporovatelce a první čtenářce všeho, co jsem kdy napsal a plánuji napsat, Jarce Auterské!

Všechny postavy v této povídce jsou smyšlené, neberou si žádnou inspiraci z postav žijících. Veškerá, nezamýšlená, podobnost je náhodná, a tedy nepodstatná. Ten, kdo si myslí opak, je na omylu. Povídka vznikla v době, kdy všechno bylo jinak.

Dveře vedlejší cely zaskřípaly, těžké kroky strážných utichly. Nahradil je nářek vězněného a hulvátský smích strážných. Včera to bylo horší, dnes ho nemlátili. Dnes ho jen odváděli. Tomek si vzpomněl na to, co zaslechl kdysi v hospodě a jak se tomu s kamarády smáli. Nějaký postarší chlápek tehdy tvrdil, že z inkvizičního vězení se neodchází po svých. Vězeň z vedlejší cely odcházel, a dokonce po svých. Odváděný nenaříkal, šel tiše. Tomek nemohl vidět, že pláče a stejně tak nemohl vědět, že jeho soused pochopil to, co on zatím ne.

Vězení se utišilo, moc cel zde nebylo. Nebyly potřeba. Město mělo vlastního soudce s pravomocí vynášet hrdelní rozsudky. Tomek ležel ve své cele, nebyl přikován ke zdi, nebyl mučen ani příliš týrán. Nebylo potřeba s ním ztrácet čas, vše přiznal a ničeho nelitoval. Za vraždu ho čekal provaz, proč se tedy nechat natahovat na žebřík? Sám sobě dokázal odpovědět, a proto před inkvizitorem nezapíral jako jiní.

Opřel se o vlhkou zeď – zpočátku se bál toho, že se ušpiní. To ale ztratilo smysl. Zítra zemře a na tom nikdo nic nezmění. Kajer, místní soudce a inkvizitor, nedával milost nikdy. Ani krys už se nebál. Sem tam je pro zábavu zabíjel. Zbyla mu jen jediná věc, sny.

Život byl krásný. Se svou dívkou se proháněli na koních. Nic a nikdo je nemohl zastavit. Své rodině nedělal ostudu, našel si dívku taktéž z bohaté rodiny a vyššího stavu. Chtěl s ní strávit celý život, miloval ji. Vše ho na ní přitahovalo – husté vlasy té nádherně hnědé barvy byly tolik krásné. Oči, které se na něho dívaly tak hřejivě, že se zajíkal, když mluvil. Ústa, která dokázala vyznávat lásku tak, jak to nikdy nikdo jiný nedokázal.

Vše bylo tak, jak mělo být. Jeho studia se chýlila ke konci. Všichni počítali s tím, že až dostuduje, odjede ke dvoru. Plánoval s sebou vzít i svoji dívku, Anetu. Jeho rodiče ho v tomto rozhodnutí podporovali, málokdo z města se dostal do blízkosti samotného panovníka. Dráha úředníka byla pro jejich syna to nejlepší. Na jasné obloze byl jen jeden jediný mráček – Galina, Anetčina matka.

Galina, v očích Tomka ztělesnění toho nejhoršího, jejich lásce nepřála. Ta stará čarodějnice chtěla svoji dceru jen a jen pro sebe. Hledala jí muže, který neexistoval – bohatého, mladého, věrného, hezkého. Snad ani nevěděla, že některé z těchto vlastností se vzájemně vylučují.

Městská šatlava byla malá, smradlavá a tmavá. Smrad nikomu nevadil, všichni na něj byli dávno zvyklí. Ani to, že byla malá, nikomu nevadilo, město nepotřebovalo velkou šatlavu. Tma mohla vadit jen vězňům. Stráže si s sebou nosily pochodně.

Když se sem Tomek dostal, věděl, že zde zemře. Když slyšel rozsudek, stejně se roztrásl. Hrdlo se mu stáhlo a hlava se zatočila. Všichni se na něho dívali, cítil jejich pohledy – smutné, lhostejné i nenávistné. Všichni do jednoho se stali svědky jeho potupy. Jeho přátelé, rodina i Anetka...

Měl hodně přátel, bohatých i chudých. Všude byl oblíben. Na univerzitě jej měli rádi, nejen kvůli penězům a vlivu jeho rodiny. Bylo to, jako kdyby mu patřil celý svět. A on mu patřil, měl nejkrásnější dívku, Anetku. Doufal, že jakmile dokončí studia a otevře se před ním slibná kariéra u dvora, i Galina bude nucena uznat, že je pro její dceru dostatečně dobrým nápadníkem. Jen tato dračice stála mezi ním a svatbou s jeho vyvolenou.

Mnohokrát se stalo, že musel uklidňovat plačící Anetku, které matka dělala ze života peklo. Mnohokrát byl navztekáný na Galinu, mnohokrát za ní chtěl jít a promluvit si s ní, ale jeho čest mu to nedovolila. A také strach. Galina byla velmi přísná žena. Jedna z těch matron, které v životě neviděly jiného muže, než otce svého dítěte, a to ne víckrát, než bylo nutné k splození jednoho jediného dítěte.

Vinu necítil, měl by? Zemře, podle stavu by mu měli setnout hlavu. Kdo ví, možná bude i oběšen. Asi bude hodně záležet na rozhodnutí Kajera a penězích od obou rodin. Vinu necítil, ale svého činu litoval. Zachvátil jej vztek, to ano. Ovšem, nebyla jeho chyba, že ta sekera byla tak lehko dostupná, že ji nechali zaraženou ve špalku u dřeva na topení.

Cela nebyla tak malá, jak si mnozí, kteří v ní nikdy neseděli, mohli myslet. Dalo se zde pohodlně natáhnout. Jeden se při tom ušpinil, to je pravda, ale když vás čeká smrt, je to tím nejmenším problémem. Když sem Tomka uvrhli, jeho tělo se zmítalo v křečích vyvolaných pláčem. Vše ztratil již před pár dny, ale nyní ztratí i to poslední, co mu zbylo – život.

Proč se to všechno stalo? Co bylo příčinou toho, že on, univerzitní student a syn místní šlechtické rodiny, spáchal tak ohavnou vraždu?

Tehdy to bylo horší než obvykle, Galina zase měla svůj den a Anetka měla oči rudé jako dva máky. Myslel si, že se mu podaří ji uklidnit. To ovšem nevěděl to nejhorší. Galina s tichým souhlasem otce vybrala své dceři ženicha až v hlavním městě a nepřichází v úvahu, že by si jej Anetka nevzala.

Přemlouval, dokonce i prosil a byl úspěšný. Anetka byla ochotná s ním utéci a žít někde jinde. O peníze se bát nemuseli, on jich neměl málo a se svým vzděláním doufal v dobré postavení. Jen se dvorem a službou císaři se mohl rozloučit. To ovšem byla malá, velmi malá cena za ruku jeho milované.

Křivě se usmál na krysu, která se odvážila vylézt z díry. „Neboj, nespím, ty jedna hnusná čtyřnohá morpotvoro,“ řekl takovým hlasem, že se sám podivil. Jeho hlas se za dobu vězení změnil. To, že se nachladil, nebylo nejhorší. Málo vody na jeho kdysi krásný hlas zapůsobilo. I toho zalitoval – jak by nyní řečnil na univerzitě? Asi jako havran na poli, když se snaží přitáhnout pozornost černých vran.

Prvně během večera se mu myšlenka místo k minulosti zatoulala k budoucnosti. K blízké budoucnosti. Slyšel rány kladiv a došlo mu, že doufá marně – nebude štát. Trošku ho pobavilo, když si představil řemeslníky pracující i v noci, možná si s kouskem škodolibosti a nenávisti, kterou cítí člověk před smrtí, uvědomil, že jen kvůli němu několik žen spí dnes samo. Přál jim to, všem jim to přál, i když to nic neznamenalo.

Přál by tomuto městu jen to nejhorší. Ještě před hodinou s lítostí vzpomínal na svůj spokojený život a již nyní se jeho mysl posunula o další krok dál. Jeho život zítra skončí a oni budou žít dále. Zítra zatleskají katovi, jak šikovně ukončil život vrahův, a rozejdou se domů. Zapomenou na něho a bude klid.

Sám viděl jednu popravu, jistého čarodějníka a zloděje mrtvol. Mrtvolý prý prodával přísluhovačům Dábla. Poprava trvala dlouho, skoro celé dopoledne. Anetka chtěla již v polovině odejít, ale on nechtěl. Zůstali tedy a dívali se. Odsouzený byl pálen ohněm. Ze zad mu byly stahovány pruhy kůže. Kat potichu vyslovoval jeho špatnosti a za každou mu něco provedl. Když se dostal k znesvěcení jednoho oběšence, uřízl muži nástroj v rozkroku. Následovalo již jen useknutí ruky, která mrzáčila mrtvé a páchala špatnosti, a pak přišlo velké finále – pověšení na řetězu. Bolestí šílený odsouzenec již nemohl ani křičet.

Tomka při této vzpomínce polil studený pot. Co když si budou myslet, že Galinu před smrtí zneuctil? Tato myšlenka ho znejistila, před popravou by musel absolvovat i dlouhé mučení. Pomalu se začínal bát zítřka. Drkotaly mu zuby, myslel si, že je to od zimy, která vždy ve vězení v noci panovala. Až teď si uvědomil, že je to od strachu. Každá rána, každý úder kladiva se zakusoval do jeho mozku a vyvolával šubnutí celým tělem. Schoulil se a přál si myslet na něco hezkého. Na něco potěšujícího.

Špalek a na něm sekera.

Rychle tuto vzpomínku zatlačil. Nechtěl myslet na to, jak Galina umírala. Nechtěl myslet na cákance krve a zmrzačenou mrtvolu v kaluži všeho možného, co lidské tělo obsahuje. Chtěl vzpomínat na krásné věci.

Vybavil si jeden večer, kdy byl s Anetkou sám. Nevěděl co přijde, ale byl rád, že to přišlo. Zprvu byli oba nejistí, jejich letmé doteky je nabíjely elektrickým proudem. Lákala je dálka, která byla pro oba natolik neznámá. Lákalo je stupňovat doteky a dostávat se více tam, kde to měli zakázané. Lákalo je stát se bytostí spojenou ze dvou lidí.

Ucítil silné vzrušení a touhu. Zapomněl na strach ze smrti. Rozhlédl se po cele, ale nenašel nic, co by jeho touhu snížilo. Tak rychle, jak přišla, i odcházela. Smutně pokýval hlavou a povzdechl si. Taková krásná věc a stála za ztrátou jeho života. A co hůř, ani za to nemohl on, ale lidé. Bytosti jako on.

Podíval se ven a uvědomil si, že svítá. Musel usnout. Rány kladiv už se neozývaly, okolo žaláře byl klid rušený jen strážemi. Tomek čekal, až půjde okolo nějaký ponocný a vytroubí, kolik je hodin, kolik mu ještě zbývá života.

Všechno se to pokazilo tehdy večer. Ani vlastně nikam jít nechtěl, ale když u něj zazvonil Krestl, aby s ním vyrazil posedět do nějaké krčmy, nemohl vědět, co všechno se ten večer semele.

Vyrazili a byla to cesta putykami, na kterou se nezapomíná. Hostince, nálevny a další pajzly... Střídali je jako čistotná dáma své prádelko. Kolik toho vypili? To nevěděl, ale muselo toho být hodně, jinak by totiž nikdy neskončil v tom špinavém nevěstinci. Ani jeden z nich neměl zájem jít s nějakou povětrnou ženštinou, jen to prostě byly dveře do kterých vstoupili hnáni chutí na další alkohol. Ihned po vstupu se k nim nahrnulý přízraky, které kdysi bývaly ženami. Nyní jen pouhé stíny jejich lidskosti, s obličejí zmalovanými k nepoznání.

Jak rychle vstoupili, tak rychle vyběhli ven. Vyděšení návštěvou místa, o kterém slyšeli jen ty nejhorší řeči. Na ulici se příliš nerozhlíželi a vydali se hledat jinou putyku, kde jim dají pít. Ač to

nebylo dovoleno mít otevřeno takhle pozdě v noci, nikdo neměl šanci to změnit.

Škoda, že nebyl pozornější. Tuhle chybu si vyčítal pokaždé. Tolikrát si v hlavě přehrával situaci, že by tam osobní kočí Galiny nebyl. On to byl, kdo je viděl vycházet z toho prokletého domu radosti. Vždycky si myslel, že ta stará baba s ním něco má. Podkoní Řehoř nebyl žádný krasavec nebo mladík, ale měl v sobě určité kouzlo, které muselo ženy přitahovat. Tomka kolikrát napadlo, jestli s ním Galina náhodou něco nemá. Smál se této hloupé myšlence, ale ve své hlavě ji dále rozvíjel – aby Galinu zostudil a ponížil alespoň sám v sobě.

Řehoře, který je viděl, jak vycházejí z domu ukojení, si nevšimli a to byla osudová chyba. Řehoř toho využil a hned tuto informaci svěřil své paní. Tomek se dozvěděl, že byl spatřen u nevěstince až odpoledne. Až když klepal na Anetčiny dveře...

Po velkém flámu musel dlouho odpočívat. Bolelo jej celé tělo, však mu otec dal co proto – potáčet se po nejhorších putykách ve městě a ještě ve společnosti člověka s pověstí, jakou má Krestl! Když se konečně odhodlal vylézt z postele a začít den, přivítalo jej rozpačité ticho a ztrapňující pohledy všech členů domácnosti. Matka mlčela, otec se rozlobeně rozhlížel a raději se mu vyhýbal. Sourozenci se opatrně snažili zjistit, co v noci vyváděl. Sám si toho příliš nepamatoval. Věděl jen, že pil a pil, jako kdyby měl bezedný džbán a zkoušel jej vypít až do dna.

Upravil se a vyrazil za svojí milou, dnešní den plánovali strávit spolu, chtěli si jej užít. Brzy mu opět začnou studia a bude mít méně času. Těch několik ulic prošel rychle, pospíchal.

Když bral do ruky klepadlo, vybavovaly se mu vzpomínky na to, kolikrát zde již klepal. Vždy se bál, že mu otevře Galina. Občas se to stalo a její kyselý výraz ho nutil k úsměvu. Rád ji nenápadně provokoval. Věděl, že má navrch, a tak si to mohl dovolit.

Dveře se otevřely a stará dračice mu všechno provokování oplatila. Ve dveřích stála ona a medově se usmívala. Hlasem plným medu a jedu pravila: „Vítej k nám, Tomku, jdeš se nám pochlubit, jak bylo u Evelíny?“

„Co? U jaké Evelíny?“ snažil se marně si vzpomenout, který z pajzlů se takhle jmenoval. Do popředí se vynořilo hrozné podezření. Strach mu ledovou rukou sevřel žaludek, bylo štěstí, že ten den jedl málo.

„Ztrať se,“ pravila najednou Galina důrazně. „O takové, jako jsi ty, tu nikdo nestojí. Zneuctil jsi Anetku! Včera jsi byl v bordelu a já vím, co jsi tam dělal. Myslela jsem si, že si jednou naši Anetku vezmeš, ale po tomhle ne, po tomhle ti ji nedám! Ztrať se a už se nikdy neukazuj!“ jedovatě žvýkla a snažila se dveře zabouchnout.

„Počkejte,“ snažil se ji zpomalit. „To není pravda. Byl to jen omyl...“

„Takže nepopíráš, že jsi v tom domě byl?“

„Ne...tedy ano...ne, byl jsem tam, ale hned jsem odešel.“

„No, nemyslím si. Podle mě jsi tam vyváděl, jak se na zpovykovaného šlechtického synka sluší a patří. Teď už Anetu nikdy neuvidíš. Ona tě nechce nikdy vidět. Přála jsem vám vaši lásku, ale teď ti nedovolím nikdy Anetku spatřit.“

I ta myšlenka jej dovedla rozzuřit k nepřičetnosti, ta stará prolhaná svině! Přála nám naši lásku? Pohádková babička, která se chystá vrazit ti dýku do zad, když otrávené jablko selže. Vzteky začal přecházet po cele. Zapomněl na to, co jej brzy čeká, zapomněl na

mnoho jiných věcí. Byl jen on a vztek. Lež, sprostá a obyčejná lež. I tu štetku byla schopna uplatit a všichni jí to věřili. Každému to bylo jedno, že jsem byl v bordelu. Skoro každému. Anetka mi to nechtěla odpustit a všechno to bylo vinou její matky, té zmije jedovaté.

Dveře se se zaskřípěním otevřely. Dovnitř vešel voják. Už je čas? vyděsil se Tomek. Když spatřil kněze, uklidnil se. Hodina, zbývá mu hodina. Ani si nevšiml, že je venku světlo. Dnes bude jistě krásné počasí. Zamrzelo ho, že to bude poslední den, který uvidí. Kněz se posadil na dřevěnou stoličku, kterou mu přinesl voják. Osaměli v cele, kněz a odsouzenec na smrt. Tomek si vzpomněl na výraz soudce, od knězova se velmi lišil. Kněz přišel politovat mladíka a pomoci mu odejít z tohoto světa, soudce jej odsoudil k smrti. Podle všech po právu, podle Tomka naprosto mylně. A proto mu kněz nemohl pomoci. Tomek chápal svoje odsouzení jako zakončení největší křivdy, která se mu v životě stala, jako poslední doušek z kalichu hořkosti, který ho donutil život vypít.

Všiml si smutku v knězově obličeji, když jej s bláznivým smíchem vyháněl ze své cely. Všiml si slz v jeho očích, když mu řekl, že to, co spáchal, bylo to nejlepší v jeho životě a že se cítil jako Bůh, ještě lépe než Bůh, že se cítil mocný.

Den co den se snažil setkat se svojí, již bývalou, dívkou. Nemohl na ni zapomenout, miloval ji. Věděl, že se proti jejich lásce ničím neprovinil. Věřil, že láska zvítězí. Věřil... doufal. Když ji potkal, vyhnula se mu. Když ji hledal, nenašel ji. A proto se odhodlal k činu vyvolanému čirým zoufalstvím. Vešel na dvůr, vyhnul se všem sloužícím a zadem se chtěl pokusit dostat do domu. Cestu do Anetčina pokoje znal. Tam se vše vyjasní, tam získá svoji lásku zpět.

Vzadu na dvorku si všiml sekery zaražené do špalku, neopatrný soužící ji zapomněl uklidit. Vzal si ji, ani nevěděl proč. Možná aby působil rozhodněji, možná aby se cítil silnější. Kdo ví, jak by jeho život vypadal dnes, kdyby tu sekeru nechal ležet.

Zadní dveře byly zamčené. Sekerou rozbil zámek a vstoupil do domu. Rámus nikoho nepřilákal, tím lépe. Vstoupil do chodby a potichu se plížil domem. Jeho cesta vedla ke schodišti a do druhého patra. Nebylo to daleko. Jen kousek a hlavně se neprozradit.

Procházel kolem dveří do salonku, který měla Galina tolik ráda. Snažil se jít potichu, ani nedýchal. Dveře se tiše, ale rozhodně otevřely a v nich stála lež a pomluva osobně, Galina.

Lekl se až vyjekl. Galina byla překvapená úplně stejně. Také vyjekla – když si všimla sekery v jeho ruce. Tomek byl vyděšený tak, že ho nenapadlo nic jiného, než ji udeřit tupou stranou sekery. Matrona vletěla zpět do místnosti a tlumeně vykřikla. Tomek se vyděsil, musí být potichu. S touhou umlčet tu zrudu, která pohřbila všechny jeho sny, skočil do místnosti za ní. Žena ležela na zemi a snažila se zvednout. Tlumeně vzlykala. První úder byl silnější než myslel. Druhý úder ji opět srazil na zem. Tomek znovu udeřil tupou stranou. Uvědomil si, že mu to vlastně dělá radost. Po třetím úderu, který přerazil ruku, otočil zbraň ostřím proti ženě.

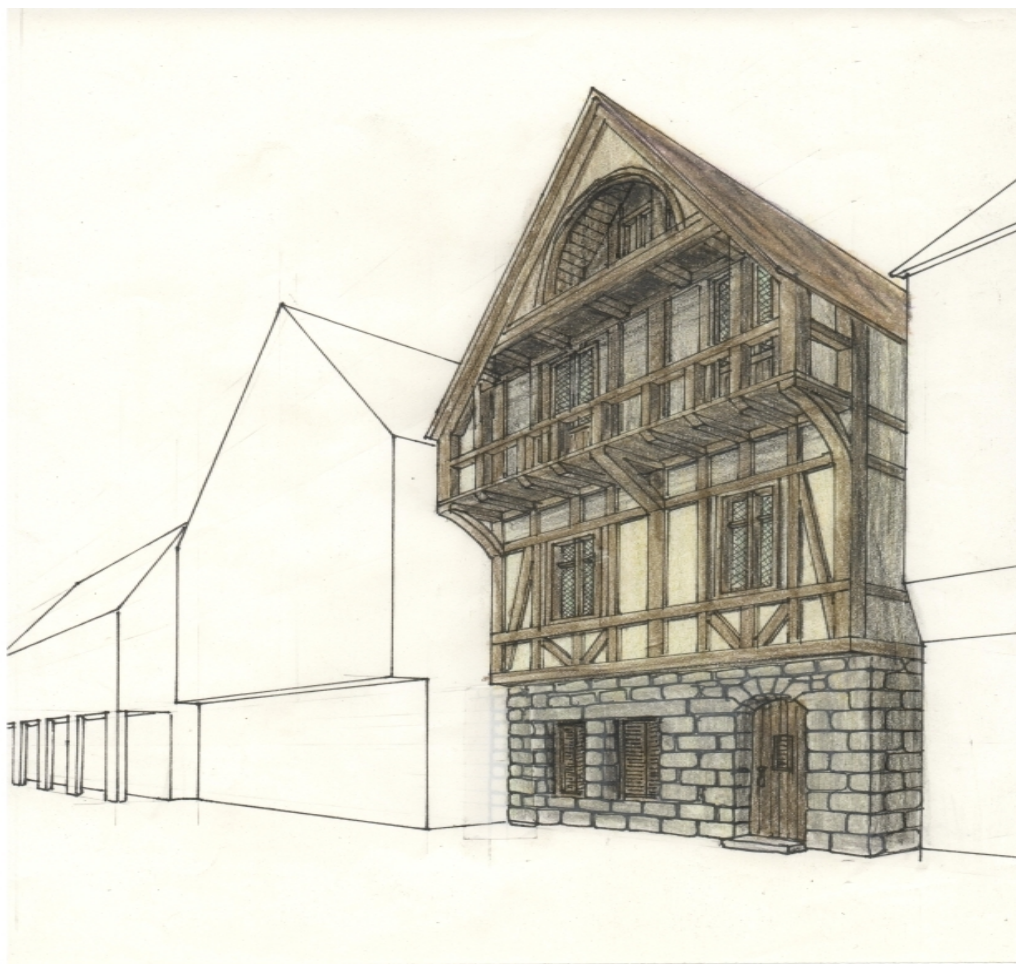
Nyní vlastně začala ta pravá krvavá práce. První údery ženu proti tomuhle nemohly bolet. To se jen rozechříval. Nyní si na ní vylil všechnu zlost. Nevěděl, jak dlouho to trvalo, ani kolik rámusu při tom způsobil, všiml si jen jednoho – salonek bude potřebovat znovu vymalovat a podlahu budou muset vyměnit. To, co zbylo z nenáviděné Galiny, se člověku, nebo jeho zbytku, nepodobalo ani zdaleka. Spokojeně vydechl a klesl na kolena. Byl tak vysílen, že i zvracení pro něho bylo namáhavé. Myšlenky mu zběsile létaly hlavou. Jedna střídala druhou. Pochopil, že musí utéct a že se mu to asi nepovede. Začínal chápat, že nemá na to žít jako psanec.

Tomu, jak ho chytili a zavřeli, se musel jen smát. Ve skutečnosti dělal hrozný rámus a

trvalo to dlouho, do místnosti se však nikdo neodvážil. Když vylezl zesláblý, vrhlo se jich na něj několik – sluhů i městských strážných. Proti nim neměl šanci. Myšlenky na útěk se rozplynuly.

Díval se zamřížovaným okénkem, ke kterému se těžko dostával, a usmíval se při představě Řehořova udiveného obličeje. Tohle ten práškač nečekal, ale Galina jeho jméno prozradila. Galina toho prozradila hodně. Byl zvědav, jak se bude tvářit Řehoř, až budou zabíjet jeho – Tomka.

Čas se líně vlekl, ale nakonec přišlo to, co přijít muselo – kat v doprovodu stráží a několika pacholků. „Pojď hochu a ničeho se neboj,“ prohlásil kat otcovským tónem. „Nebude to tak hrozné, o to se včera večer postaral tvůj otec.“ Poslední záblesk naděje na záchranu a následné vystřízlivění jej vrhlo až na samé dno jeho duše. Na pozvednutí mu již nezbyl čas.



Dům „U Sejce“, Zelené Město, Artepanthan – Petr „Ilgir“ Chval

Temná věž

Autor: Jaroslava „Tabytha“ Auterská

Ptáku a medvěde, zajíci, rybo

Můj svět je temná kobka

páchnoucí

Ač nohy mi omývá modř oceánu

necítím spásnou slanost svobody

Ptáku a medvěde, zajíci, rybo

Má svoboda je propast

A mé srdce vlastníš

TY

A tříštíš ho na střípky

Ptáku a medvěde, zajíci, rybo

menší a menší a menší

Jsi má Temná věž

když Tě dostihnu

...zemřu

Ptáku a medvěde, zajíci, rybo

Dreaming Cities

Autor: Jozef „Joe“ Kundlak

„... Videl som to spoza rohu. Nemalo to krídla, ale podľa opisu to bolo ono. Nevieam, či sa zdroj informácií dostal až takto blízko a ani to, čo sa s ním následne stalo, ale mne behali po chrbte zimomriavky už hodnú chvíľu. A to som to zbadal až teraz. Tá aura bola jednoducho cítiť už zopár blokov odtiaľto. Keby som ju mal popísať, tak vám predložím mix slaných pražených arašidov, cukru, spáleného mäsa a trpkého citrónu. Jednoducho šmak na pohľadanie. Vtisol som ruku do vrecka na svojej ošúchanej (kedysi modrej) košeli a uistil sa, že oba amulety sú na svojom mieste a stále mierne hrejú. Kým budú účinné, mal by som byť chránený pred väčšinou nepríjemností, ktoré by sa mohli vyskytnúť. Aspoň som bol o tom uistený...“

Keď počujete „urban fantasy“ a nerozumiete po anglicky, možno budete rozumieť maximálne slovu „fantasy“ (ak ste sa s ním už stretli, čo značí, že ste asi čítali niečo z fantastickkej literatúry). Ak po anglicky rozumiete, viete si tento výraz preložiť ako „mestská fantastika“. Čo ale presne znamená?

Je to žáner, ktorý prenáša klasickú fantastiku (teraz mám na mysli škriatkov, víly, drakov a trpaslíkov, nie širší pojem, zachytávajúci aj napríklad sci-fi) do súčasného prostredia, prípadne v knižných dielach do prostredia a času, v ktorom žije autor. Stretáva sa tu moderno a fantázia, mágia a elektrina, šamani a lietadlá. Ako keby sme sa jedného dňa zobudili a tam, kde bola v lese čistina, cez ktorú bežne chodievame na prechádzku, stáli by zrazu druidské menhiry, plápolal by tam oheň a skupinka postarších mužov v bielom by sa práve chystala komunikovať s okolitými zvieratami.

Skĺbením tohto literárneho žánru so systémom Tri-Stat dX, používaným všeobecne pri rolových hrách, vzniklo v marci roku 2005 herné prostredie Dreaming Cities – Snívajúce mestá. Vytvorila ho (dnes už bohužiaľ zaniknutá) firma Guardians of Order, tvorca samotného systému Tri-Stat dX a aj iných úspešných hier – napríklad Big Eyes Small Mouth (rolová hra v žánry japonského anime), Silver Age Sentinels (rolová hra o superhrdinoch, bojujúcich s najväčšími zlosynmi vesmíru), Amber Diceless RPG (rolová hra z prostredia Amberských kroník autora Rogera Zelaznyho, mimochodom zaujímavá tým, že nepoužíva žiadne kocky), alebo neskorších výborných hier A Game Of Thrones (na motívy kníh autora Goergea R. R. Martina) alebo Ex-Machina (cyberpunkové herné prostredie).

Dreaming Cities je celkom objemnou príručkou, so svojimi 274 stranami vám zaberie jej čítanie určite niekoľko dní (ak nie ste úplní fanatici a nevynecháte prácu, spánok, raňajky, obed a večeru a svoju polovičku nezavriete do skrine). Prevedenie celých pravidiel je jednoducho excelentné a nasadzuje vysokú latku štandardu vo svojom obore. Autori dokazujú, že pravidlá vôbec nemusia byť celofarebné, aby vyzerali a čítali sa skoro samé od seba. Nádherná obálka je doplnená mnohými kresbami vnútri knihy, ktoré výborne reprezentujú celú atmosféru opisovaných príbehov.

Výhodu pri študovaní pravidiel majú tí, ktorí poznajú systém Tri-Stat dX, pretože všetky v ňom popísané základné mechaniky sú v podstate rovnaké, maximálne sú

rozšírené o tematické prvky. Ak ste s ním zatiaľ nemali tú česť, nevadí. Je to jeden z jednoduchších systémov, použitých v rolových hrách a jeho osvojenie je rýchle, najmä ak máte vo svojom okolí niekoho, kto ho už využil pri hraní. Lebo ako sa hovorí, stokrát počuť a raz vidieť.

Základom opisu postavy v systéme Tri-Stat dX (a teda aj v samotných Dreaming Cities) sú len tri jej základné štatistiky (alebo vlastnosti) – Telo, Myseľ a Duša. Tieto sa používajú na riešenie väčšiny sporných herných situácií, kedy sa hodí dvoma príslušnými kockami a pri hode nižšom, ako je hodnota overovanej vlastnosti, postava v danej situácii uspeje. Hovorím „príslušnými kockami“, pretože Tri-Stat dX je, čo sa týka nastavenia úrovne moci a schopností postáv a prostredia, škálovateľný systém. Je možné použiť štvorstenné, klasické šesťstenné, osemstenné, desaťstenné, dvanásťstenné, dvadsaťstenné, alebo dokonca i tridsaťstenné kocky (čiže k4, k6, k8, k10, k12, k20, k30, v skratke v pravidlách reprezentované ako kX). Keď teda pravidlá hovoria o hode 2kX, hovoria vlastne o tom, že máte hodiť dvoma kockami, používanými pre daný typ hry a prostredia a úroveň schopností a možností postáv (pri hraní obyčajných ľudí to budú 2 šesťstenné kocky – 2k6). Vlastnosti postavy si hráč nakupuje za „charakterové body“, určené na začiatku hry podľa nastavenia úrovne prostredia. Čím silnejšie budú postavy, tým viac charakterových bodov budú mať hráči pri ich tvorbe k dispozícii.

Ďalším článkom tvorby postáv sú ich atribúty, teda to, čo postavu definuje „zvnútra“, to, čo má postava „vpísané“ a vrodené do svojej osobnosti. Dreaming Cities obsahuje najprv zoznam všetkých atribútov, vytvorených autormi a následne ich detailný opis. Každý atribút vyobrazuje základné špecifiká, ako napríklad cenu za každú úroveň, spôsob zlepšovania atribútu, alebo obmedzenia, ktoré môže hráč k danému atribútu priradiť výmenou za dodatočné charakterové body, ktoré týmto obmedzením získa. Atribúty je samozrejme možné vytvoriť aj od základov tak, aby hráčom poskytl to, čo vo svojej hre potrebujú.

Nasleduje výber schopností postáv, toho, čo sa počas svojho života naučili, čo študovali a reflektujú ich zručnosti. Kupujú sa za schopnostné body, oddelené od charakterových bodov, ale určené rovnako na začiatku hry podľa nastavenia úrovne hry. Výber uzatvára voľba obmedzení, alebo „defektov“ postavy, ktoré za určitú negatívnu vlastnosť poskytujú k charakterovým bodom dodatočné bonusové body. Podľa stanovených vlastností postáv sa dopočítajú odvodené hodnoty, ako sú životy, útočná a obranná bojová hodnota a voliteľné hodnoty šoku a bodov energie. Autori mysleli aj na príspevky samotných hráčov ku hre, za čo môžu získať niekoľko bodov prostredia, využiteľných rovnako pri tvorbe postavy. Kompletná tvorba postavy v systéme Tri-Stat dX je obsiahnejšia (aj keď nie zložitejšia) a nevymenoval som všetky možnosti prispôsobenia atribútov alebo schopností postáv. Pravidlá sa vám v tomto smere odvdčia dostatočne a verte mi, že si celý systém osvojíte veľmi rýchlo.

V Dreaming Cities si hráči môžu pri tvorbe postavy zvoliť aj niektorú zo „šablón“ postáv, ktorá obsahuje určitú tematickú kombináciu vlastností, atribútov, schopností a obmedzení a stojí určitý počet charakterových bodov. Uvádzajú sa napríklad šablóny „pouličník“, „motorkár“, „rituálny mág“, alebo „Daoine Sidhe“ (nie, nebudem vám hovoriť, kto alebo čo to je, skúste si to zistiť v pravidlách sami!).

Mágia je Dreaming Cities riešená pomocou atribútov, rovnako ako iné zručnosti postáv. Z toho vyplýva aj rovnaký spôsob tvorby jednotlivých magických schopností

postavy a tiež prideľovania obmedzení na ne. Hráč tieto schopnosti (a jednotlivé rituály alebo kúzla) nakupuje za charakterové body a overovanie ich úspešnosti je rovnako podriadené overovaniu podľa vhodnej vlastnosti postavy. Tento systém zjednodušuje celé pravidlá, keďže hráč rovnakým spôsobom overuje úspešnosť hodu oštepom a zoslanie iluzionistického kúzla – musí podhodiť patričnú vlastnosť. Mágia je následne všeobecne rozdelená na rituálnu, vrodenu mágiu a mágiu, poskytnutú vyššími bytosťami a jej jednotlivé súčasti sú detailne popísané spolu s niekoľkými príkladmi.

V časti o herných mechanikách sa dozviete o spôsobe rozhodovania sporných herných situácií (zďaleka nie vždy je nutné hádzať kockami, často totiž stačí trochu logického uvažovania a hra sa nemusí zbytočne predlžovať). Väčšia časť je venovaná samotnému boju s rozličnými modifikátormi a úpravami pre špecifické situácie, ale nič vám nebráni rozhodnúť celý boj jedným hodom, ak nemáte radi zložité systémy. Všetko je na dohode a preferenciách hráčov.

Aby som nezabudol: celé pravidlá sa od prvej (no dobre, od tretej strany) nesú v duchu manifestu autorov, ktorý hovorí o pravidlách, písaných na papieri a nie vytesaných do kameňa. To značí, že ako hráči si ich môžete (a máte) upravovať podľa seba a brať si z nich len to, čo vám vyhovuje a vynechať to, čo nepovažujete pri svojej hre za vhodné. Ak pravidlá narušajú príbeh, zrušte ich. Pán hry má podľa autorov hrať s hráčmi, nie proti nim, ale má nad pravidlami rozhodujúce slovo. A hra, ktorá nie je zábavou, už nie je hrou, ale galejami. Musím povedať, že s autormi na celej čiare súhlasím.

Sekcia pre pánov hry dáva cenné rady pre tvorbu a vedenie hry a zlepšovanie postáv počas dlhšieho ťaženia. Venuje sa aj tomu, o čo v Dreaming Cities ide, teda „mestskej fantastike“. Hovorí o témach, ktoré môžete v takejto hre využiť. Ukazuje vhodnú kostru tvorby hry s tvorbou prostredia, príznačných miest, krátkodobých zápletok, dlhších príbehových dejov a zdrojov inšpirácie pre pánov hry a hráčov. Na konci tejto kapitoly uvádzajú autori aj zoznam najznámejších diel svetových autorov, či už kníh alebo filmov z tejto oblasti umenia.

Ako samostatná časť knihy (aj keď nijako neoddelená od predchádzajúcich kapitol) sú uvedené tri vzorové prostredia spolu s reáliami, postavami, situáciou v spoločnosti a zápletkami, vhodnými do danej spoločnosti. **Kroniky hrôzy** hovoria o boji ľudstva s démonmi. Existujú tu rozličné lovecké organizácie, ktoré na démonov organizujú poľovačky a snažia sa ich vykoreniť zo spoločnosti. Herné prostredie uvádza aj niekoľko príkladov démonov rozličných úrovní a zamerania, takže je ľahké si z nich vybrať pre svoju hru vhodných nepriateľov.

Súmrak sveta je z väčšej časti studnicou nápadou a zahŕňa všetky známe fantastické bytosti. Je asi najširším z troch uvedených prostredí a najmenej konkrétnym. Svet mágie a svet ľudí sa po spálení tisícročného stromu spojili a teraz súperia o prvenstvo. Ak sa hrdinom nepodarí poraziť protivníka, svet mágie prevalcuje svet ľudí a usadí sa v ňom.

Malý národ je o maličkých magických ľudkoch, ktorí žijú v našom svete. A tými maličkými ľuďmi sú práve hráči. Táto skutočnosť otvára nové možnosti a celé herné prostredie je z troch uvedených asi najzaujímavejšie a najoriginálnejšie. Len si to predstavte, ako sedíte zavretí v šuflíku a nemôžete sa dostať von, pretože ten desaťročný fagan to stihol skôr, ako vy...

Herné rozšírenie Dreaming Cities, založené na systéme Tri-Stat dX nemôžem nič iné,

len odporúčať. Keď vás totiž chyťí, tak vás už nepustí, kým príručku nedočítate. A ak potom vás budú svrbieť prsty a budete zle spávať. Určite ste totiž niekedy v živote chceli použiť tú magickú paličku. A máte radi svoju motorku. Tak prečo sa nevybrať do sveta Dreaming Cities a nenakopať tým lietajúcim zloduchom ich... minimálne odporné ksichty?

„...Vedel som, že čas je to, čo už nemám. Tri modravé horiace uhlíky sa dívali mojím smerom a neplánovali upriamiť pozornosť inam. Prečo musí mať tri??? Zdroje hovorili len o dvoch! Na čo som sa to dal nahovoriť? Na dve oči som bol pripravený, to tretie mi to teraz poriadne zamotalo! Pricapil som v rýchlosti rukou amulety vo vrecku a jeden z nich som už necítil... To bolo zlé, veľmi zlé...! Musím konať, a to hneď! Prikrčil som sa a začal pomaly presúvať do ľahu. Oči som stratil z dohľadu a musím povedať, že aspoň jeden uzlík v brušnej dutine už nebol taký zamotaný. Fajn. Zem sa pomaly približovala, ale ponáhľať som sa nesmel. Ešte sedem centimetrov, päť, tri, dva... Okolo to zadunelo a rázová vlna ma skoro odhodila z miesta. Ešte že som ležal a nie stál, inak by zo mňa ostali len ošúchané tenisky...”



Upír – Miroslav „Abbé“ Ječmínek

Cadwallon

Autor: Dalibor „Dalcor“ Zeman

Francouzská firma Rackham je úspěšným vydavatelem celé řady známých wargamingových her. Za všechny jmenujme Confrontation a Ragnarok, kterými se snaží konkurovat skoro monopolnímu postavení Games Workshop. Po vzoru svého anglického bratříčka, kterému samozřejmě Francouzi nemohou býti nic dlužni, se firma rozhodla vydat vlastní RPG. Oproti GW se však francouzský vydavatel vydal zcela jinou cestou. Tu jde shrnout následovně:

- vytvoříme mix wargamingu a RPG
- najdeme si nové odbytíště pro figurky
- místo světa stvoříme město

K vytvoření hry si pak pozvali osobou v táboře francouzských eRPéGečkařů proslavenou. Sebastiena Celerina, který byl členem komunit Shadworunu a Světa temnoty. Vliv těchto dvou systémů je na Cadwallon nejvíce vidět. Výsledkem snažení tvůrců Cadwallonu je pak první vlašťovka, která vyšla: Cadwallon: The Free City, Player's Handbook. Příručka vydaná ve francouzském originále a anglické mutaci existuje a bude následovaná Vypravěčovým stínítkem a příručkami DM Secret, dále pak sadami „podložek“ a vlastní sérií figurek. Jak jsem napsal, toto je Taktické RPG, primárně mix wargamingu a RPG. Oba prvky jsou ve hře rovnoměrně rozložené, ne jako v nejznámějším jiném T-RPG – Warhammer 40.000 – Inquisitor: Battle for Emperor's Soul. Opět se pokusím odpovědět na otázku, kterou jsem položil již v rozsáhlé recenzi systému na hostinci U starého elfa – www.annun.sk. Je Cadwallon kvalitním RPG a výbornou wargamingovou nástavbou?

Kniha

První, co vás na této vázané knize zaujme, je její design. Ať už nádherná kresba na obálce, vystihující naprosto přesně vnitřní atmosféru města, tak i samotné grafické zpracování knihy převyšuje vše, co jsem zatím v RPG viděl. Už ze samotných kreseb na vás dýchá zcela zvláštní atmosféra, naprosto rozdílná od naší či anglo-americké produkce. Když budete moci, navštivte co nejdříve prodejnu, kde Cadwallon prodávají a svazek si prolistujte. Samozřejmě design knize pomůže, v případě RPG nás však také zajímá, jak hra funguje a



jak jsou pospána pravidla. Zde narážím na nejhlavnější problém celého vydání, problém, který snad do budoucna bude eliminován. Ne, že by pravidla obsahovala chyby (jako trpaslíky skákající přes hradby ;)). Největším problémem knihy je v překladu do angličtiny a ve způsobu popisu jednotlivých pravidel. Překlad asi tak 10% knihy se hrubě nevyvedl a některá pravidla nejsou plně srozumitelná, resp. každý si je může vysvětlit svým způsobem. Zejména se to týká pravidel pro přidělování zkušeností a zlepšování postavy v závislosti na zkušenostech a čarodějně magie. Občas jim ustřelí i francouzské slovíčko, ale vždy je to v místech, kde to nemá na hru vliv. Dále je nutno podotknout nutnost využití slovníku, poněvadž Francouzi používají nepříliš obvyklé překlady pro klasické RPG termíny. Ovšem je třeba říct, že samotný přístup k těmto „termínům“ je také odlišný. Každopádně nezbývá než doufat, že revidované vydání tyto chyby opraví a že v dalších knihách nebudou.

Herní prostředí

Hra je zasazena do světa Aarklash, známého z prostředí hry Ragnarok. V okolí města tak zuří věčná válka mezi dobrem, zlem a neutralitou. Ovšem Ragnarok je v samotném městě potlačen do pozadí. Zde narážím na problém číslo dvě, a to je zcela absolutní nedostatek „fluffu“ – tedy příběhových informací, které se netýkají samotného města. Nevíme nic o bozích, kulturách ani světě jako takovém. Jak později vysvětlím, může se to stát opravdu problémem, chceme-li si zpracovat postavu třeba podle „charakterníku“ z DrD+. Ačkoliv součástí hry jsou klasické fantasy rasy, zase lze říct, že se jich dotýká ono francouzské osvícení. Nejsou tedy tak stereotypní, každá rasa se pak ještě rozděluje podle zařazení do kultury a principu, zda stojí na straně Cesty osudu, Stezek světla nebo Zákrut temnoty. Některé rasy se liší celkem zásadně. A jaké rasy tu jsou? Máme zde lidi, elfy, zlobry, skřety, orky a vlkeny. Herní prostředí je pak mix prvků z období od pozdní gotiky po pozdní renesanci s prvky průmyslové revoluce.

Klenot Laneveru

Samozřejmě nejvíce se hra věnuje samotnému Cadwallonu. Ten je popsán opravdu výborně a ze všeho na vás dýchá ona zvláštní atmosféra. Vezměte si zločinnost v Praze, přidejte neschopnost ruské policie, multikulturnost Londýna, přimíchejte kapku Paříže ala Tři mušketýři, trochu Benátek, přelidněnost Bombaye a několik kapek Ankh-Morporku. A máte před sebou klenot Laneveru, město gild – Cadwallon. Jedenáct lén rozdělených mezi nobilitní horní a ubohé dolní město řízené gildami, zločinností a ovládané svrchovanými pány jednotlivých lén, podléhající jen vévodovi cadwallonskému, legálně voleného z rodin poručíků žoldnéřské armády, která kdysi město osvobodila, (či dobyla, jak chcete).

Každé léno a jeho významné čtvrti či budovy jsou popsány, je jim přidělen základní postoj (herní mechanika, kterou vzpomenu později). Stejně je zde uvedeno, jaká víra (v principy) v dané oblasti převládá, jaké NPC lze potkat, jak často lze narazit na stráž a jak moc bude stráž horlivá. Prostě zatímco externí „fluff“ neexistuje, město je pravým opakem.

Základní mechaniky

Nyní si povíme o dvou základních mechanikách, které upravují samotné hraní tohoto systému. Je to mechanický hod a mechanika **postoj**. Cadwallon funguje na mechanice **Hodnota Schopnosti k6 + relevantní Postoj**. Hodnoty na kostce se nesčítají, ale počítá se největší hodnota. Za každý další stejný výsledek se přičítá plus 1. Většina akcí funguje na vzájemném ověření nebo pevně stanovené náročnosti. Ověření či náročnost



můžeme upravit tím, že si zariskujeme, když si zvýšíme vlastní náročnost úkolu, abychom zvýšili náročnost i protivníkovi. Je třeba zmínit, že neexistuje automatický úspěch, existuje ovšem automatický neúspěch – když jsou všechny kostky s výsledkem 1. Dlužno také dodat, že v případě Konfrontace nesmí počet kostek určených k hodu překročit počet kostek v akční a reakční záloze.

Postava nemá žádné vlastnosti, veškeré činnosti se řeší pomocí mechanického ukazatele zvaného **postoj** (Attitude). Pod šest postojů (viz slovníček) se řadí vlastní dovednosti. Zobrazují se jimi vzorce chování při jednání s CP. Řídí se jimi setkání, převládající postoj pak rozhoduje o chování v jednotlivých čtvrtích a ulicích města.

Postava nemá žádné

Tvorba postavy

Cadwallon je dovednostní RPG, které má několik zvláštností. V první řadě hráč nemá možnost si při tvorbě vybrat postoje ani dovednosti. Zároveň hra vyžaduje stvoření Svobodníka (člena Svobodné ligy) cadwallonských žoldnéřů na třetím stupni povolání. A co to znamená? Hráč si vybere rasu, kulturu (nebo narození v horním/dolním městě). Z toho si odvodí základní hodnoty postojů, některé stupně dovedností, jedinečnou schopnost a schopnosti odvozené (síla, obrana). Poté si hráč z třiceti šesti možných povolání vybere tři v jakékoliv kombinaci (1–1–1, 3, 2–1 apod.). Povolání se dělí do 6 kategorií (viz slovníček). Na jeho základě si dopíše stupně dovedností (pokaždé, když je u povolání daná schopnost zmíněná, zvyšuje si stupeň dovednosti o 1). Podle povolání si dopíše vybavení a následuje doplnění postavy o schopnosti a kouzla. Magii lze rozdělit do třech různých skupin – čarodějná, kněžská a taroková. Liší se způsobem čerpání magie /many, víry, kombinace taroků a také druhy kouzel. Bohužel zrovna čarodějná magie je v pravidlech popsána velmi nesrozumitelně.

Jak to funguje?

Skvěle. Přizpůsobíte-li hraní postavy tomu, co jste si vykřížkovali na deníku, ale zároveň si deník vyplníte a nakombinujete podle konceptu postavy, užijete si nesmírné zábavy. Můžete si sami vybrat, jako moc se chcete pohybovat po tilesetech – podlahách a jak často. Hra sice vyžaduje použití figurek a tilesetů, ale ty jsou potřeba, jen když hra

přejde do úseku zvaného konfrontace, kde se důsledně hraje na kola. V zásadě dle mých zkušeností lze říct, že kdykoliv nutně potřebujete řešit situaci na tilesetech, je třeba také využití konfrontačních pravidel – tedy akční a reakční zálohy a přesně definované iniciativní fáze kola. Kolo však nemá přesné časové upřesnění – může být jednou rundou panáků v hospodě trvající 5 minut, nebo jeden výpad a riposta mečem trvající tři vteřiny. Sice to dělá nepořádek třeba v pravidle o dobíjení magických zdrojů, ale musím říct, že je to zajímavý nápad.

Závěrem

Cadwallon má celou řadu „dětských nemocí“, ale přesto je to hra, která může směle konkurovat zaběhlým molochům našeho trhu. Imponovat může zejména těm, kteří jsou už znaveni klasickým fantasy. Cadwallon je mixem několika různých žánrů fantastiky – urban, humorná, klasická, steampunk. Hra je sice zatím omezena pouze na samotné město, ale není problém vyjít i za hradby. Samozřejmě jde oddělit základ systému, ale to by byla škoda. Stejně jako přinést do města jiný herní systém. Na první pohled se mohou zdát mechaniky méně intuitivní než jednoduché D20+, ale rozhodně nejste zaměstnání žádnými složitými výpočty, takže po té, co pochopíte špatně napsaná pravidla, vám systém přejde do krve. Nevýhodou se může zdát právě ten neklasický přístup, jako třeba nedostatek vlastností. Plusem může být obrovská znovuhratelnost, neomezená na pár archetypů a skutečně neotřelé nápady. Právě feeling je to, co by ke hře mělo přitáhnout nové hráče. Hledáme-li tedy stále odpověď na otázku položenou na začátku, odpovíme si takto: Ano, Cadwallon je kvalitním a zcela unikátním RPG a zároveň je kvalitní nástavbou wargamingových her! Bohužel, jeho rozpolcenost je znát na tom, že ani jedna součást není špičková.

Slovníček termínů a překladů

Paths of Destiny/ Cesty osudu – **Ways of Light/** Stezky světla – **Meanders of Darkness/** Zákruty temnoty – /filozofie jednotlivých kultur při jejich přístupu k Rag'naroku, neutralita, dobro, zlo

Attitude/ Postoj – neoznačuje jen základní hodnoty hrdiny (zvané jinde vlastnosti), ale tyto hodnoty zdůrazňují, jaký přístup má jednotlivec k životu, té či oné činnosti, jak se ráno probudil, navíc se Postoj používá při vzájemném setkání či jako přístup obyvatel čtvrtí k jejich okolí.

Trades/ Povolání – blíže slovu Povolání či zaměstnání než Class. A opravdu tomu tak je. Povolání se počítá na stupně, kterých je maximálně 6 a každý stupeň určuje jaké vlastnosti se naučíš.

Abilities/ Dovednosti – počítají se na stupně a určují množství kostek, které máme na ověření dovednosti. Počet a množství dovedností je odvozeno od Povolání.

Distinctive Features/ Jedinečné vlastnosti – speciální odbornost, která je přirozená dané rase. Jedinečné vlastnosti a odbornosti jsou to, co odlišuje jednotlivce v rámci kultury i povolání. Je jich celkem přes 90.

Feats/ Odbornosti – Pokud si postava vybere již po druhé stejnou Jedinečnou vlastnost, ruší se výsledky jejich nevýhod a z Jedinečné vlastnosti se stává odbornost.

Facts/Činnosti – schopnosti rovný akci, která ubírá kostku z vaší Akční či Reakční zálohy.

Action-Reaction Pool/Akční-Reakční záloha – na začátku kola si rozdělíme počet kostek podle maximální hodnoty Povolání na akční zálohu, která zobrazuje naši akce a reakční zálohu a ta nám umožňuje reagovat na akce protivníka.

Seznam Postojů:

- bojechtivost/pugnacity
- hbitost/sleight
- styl/style
- jemnost/subtlety
- oportunismus/opportunism
- disciplína/discipline

Kategorie Povolání:

- Konfrontace/Confrontation – boj
- Zaklínání/Incantation – čarodějná a taroková magie
- Revoluce/Revolution – alchymie, parní stroje, stavba konstruktů, práce s naftou
- Věštění/Divination – kněžská magie
- Prozkoumávání/Exploration – zlodějství a prozkoumávání
- Interakce/Interaction – okecávání všeho druhu

Hraní v době bronzové II

Autor: Pavel „Goran“ Veselský

Minule jsme si řekli o době bronzové jako celku, teď se zaměříme na konkrétní civilizace. Účelem tohoto článku není předat čtenářům fakta – k tomu slouží odborná literatura, z níž několik příkladů bude uvedeno v doporučené literatuře na konci článku. Zaměřím se spíš na to, jak se v daném prostředí asi živí typičtí dobrodruzi.

Říše Kemet

Základní fakta jsou dostatečně známa, proto se zaměřím na méně známé téma – jak se mohou uplatnit dobrodruzi v prostředí starého Egypta?

Práce žoldáků chránících karavany, lovců bojujících s lítými šelmami či zlodějů pracujících pro podsvětí jsou k dispozici všude. Postavy s vyšším statutem se mohou uplatnit v armádě, kněžstvu nebo úřednickém aparátu (mnoho hodnostářů zastávalo světské i duchovní hodnosti současně). Pro šikovné jedince byl egyptský sociální systém poměrně propustný – i osoby nízkého původu se mohly dostat do velmi vysokých funkcí, v čase krizí teoreticky i na faraonský trůn.

Egypt je snad jediná země na světě, kde dobrodruzi mají dostatek příležitostí a důvodů k výpravám do podzemí. Vzhledem k obrovskému bohatství umísťovanému do hrobů byly právě příbytky mrtvých nejvděčnějším cílem zlodějů. Mrtvé okrádali nejen chudáci, ale i dělníci na stavbách nekropolí, strážci hrobek, významní úředníci či kněží. Lidé věřili, že mrtví mohou ze zászvěti pomáhat živým a zajišťovat jim štěstí, zdraví a blahobyt. Pokud tak nečinili, pozůstalí měli právo mrtvého potrestat odebráním části jeho bohatství. Pochopitelně docházelo i k nelegitimnímu rabování, které bylo trestáno podobně jako okrádání živých. V časech krizí (tj. když mrtví faraoni dostatečně nedbali o svůj lid) hrobky vykrádal kde kdo a mezi vykradači mohou být i hráčské postavy (nebo pokud získají důvěru správce pohřebiště, se postavy mohou stát strážci nekropolí, ať už budou nekropoli skutečně chránit, nebo jen pracovat pro podsvětí).

Egyptský hrob není klasický dungeon – spíš než monstra v něm čekají tuny písku a kamene (Jak odvalit tenhle desetitunový blok? Toť otázka...) a důmyslné pasti (padající strop, příliš tenká podlaha). V realistické variantě stačí chvilka nepozornosti nebo nešťastné kopnutí vedle a postavě už nic nepomůže (pasti bývaly skutečně smrtelné). Můžete také popustit uzdu fantazii a zabydlet hrobky zlými duchy a oživlými mumii.

Mezi řekami

Stará Mezopotámie byla o něco politicky a kulturně rozmanitější než říše na Nilu. Války mezi sumerskými městskými státy byly běžnou záležitostí, větší říše (akkadská, babylonská či asyrská) dobývaly území, střetávaly se a snažily se ve svůj prospěch zvrátit křehkou mocenskou rovnováhu a neustále hrozily útoky barbarů z pustin mimo civilizaci. Už dávno před vznikem Fénicie byli obyvatelé dnešní Sýrie a Libanonu známými

obchodníky, ale i politiky schopnými si pomocí darů kupovat nezávislost (před vpádem mořských národů kolem roku 1200 př.n.l. bylo v jejich čele město Ugarit). Zhruba od roku 1600 začaly vpády obávaných Chetitů, užívajících železné zbraně. Nesmíme zapomínat ani na říše Mittanni a Urartu pod Kavkazem a severního souseda Sumeru, Elam.

Ochrana a vykrádání hrobek zde nebylo tak lukrativní jako v Egyptě, o to větší zájem však byl o žoldáky a špiony, pomáhající mocným řešit zahraniční spory. Hráči se dokonce mohou stát mocnými generály v nějaké armádě, či muset v čele městského státu vyřešit krizi v podobě postupujících Akkaďanů či Asyřanů.

Ve fantastické variantě se také můžete nechat inspirovat eposem o Gilgamešovi a chránit své město před nepřízní bohů a démonů.

Země Opeřeného hada

Ve střední a jižní Americe se sice bronz příliš nerozšířil, přesto jsou alespoň některé z tamních kultur považovány za kultury bronzového věku. Každopádně jde o zajímavé herní prostředí, a proto o něm v tomto článku pojednám.

Městské státy střední Ameriky mezi sebou neustále vedly války o zajatce, určené k obětování jejich bohům. Neustálé války však vytvořily válečnou doktrínu dost odlišnou od evropské: na jednu stranu bylo důležité získat zajatce, na druhou stranu tyto války nesměly populaci úplně zdecimovat. Proto nebylo zvykem pronásledovat poražené nepřátele a bojovníci se snažili protivníky spíš omráčit než zabít. Obětování bylo nejčestnějším způsobem smrti, proto se mnoho Aztéků nechávalo obětovat dobrovolně. Bitvy se většinou odehrávaly na předem smluvených místech mimo města. Pokud však bylo dobyté město, vítězové odnesli sochy bohů a odvedli do zajetí část populace (včetně vládců a spoluvládců – městské státy mívaly dva vůdce, přičemž obvykle jeden měl na starosti obranu a druhý útočné války) a vrátili se domů; město zpravidla přežilo, jen bylo výrazně oslabeno a muselo uznat nadvládu vítěze.

Mezi Aztéky bojovali všichni muži; ani Mayové, respektive Toltékové nebyli mírumilovnější. V boji se používaly oštěpy urychlené vrhači (atlatly), na blízko pak kyje s obsidiánovými hroty. Aztékové znali i „meč“ maquahuitl (viz Doplnky v prvním čísle Drakkaru).

Postavy zde pravděpodobně budou slavnými válečníky a snad i lovci. V boji byl kladen důraz na osobní souboje a mnohem častější než velké bitvy byly drobné nájezdy malých skupinek (jedna z nich může být družinou hráčských postav).

Družina nemusí vyrazet jen proti jiným kmenům či městům, ale může i prohledávat ruiny dávno zaniklých měst. Tam mohou čekat poklady, ale i pasti v egyptském stylu, ve fantastické variantě pak různí démoni, oživé sochy a podobná monstra.

V pokolumbovském období postavy mohou zorganizovat odpor proti „bohům“ a v boji s nimi dosáhnout určitých úspěchů. Ve fantastické hře se postavy mohou vypravit do podsvětí a bojovat s tamními démony o život svých blízkých nebo jen o vybavení k posvátné míčové hře.

U Synů slunce (jejich říše je známější podle titulu jejich vládců jako říše Inků) sice byl na válečnictví kladen o něco menší důraz, nicméně ani zde nejsou války ničím neobvyklým. Prostředí říše Inků je velmi podobné střední Americe – jen místo nížinatých

pralesů či polopouštěmi pokrytých náhorních plošin tvoří kulisu i častý zdroj potíží velehory.

Ale já chci fantasy!

Již jsem nastínil možnosti her vycházejících z mytologie jednotlivých civilizací. Možná však chcete vytvořit vlastní fantasy prostředí a od starověkých civilizací odhlédnout nebo se jimi nechat jen volně inspirovat.

Svět může být různě fantastický, od pseudostarověkého prostředí s mytologickými příšerami a vzácnou magií po světy založené na mýtech přírodních národů, kde hrdinové běžně mění svá těla z lidské do zvířecí podoby a naopak, konflikty se řeší spíš zaříkáváním než meči a čas od času je nutno oživit mrtvého přítele nebo vysvětlit hoře, že by se měla kousek přestěhovat. Technologie se může podobat té pozemské, může však být výrazně doplněna krunýři z krovek obřího hmyzu, trny jedovatých rostlin a dalšími užitečnými částmi či produkty fantastických rostlin či živočichů. Konkrétní provedení je na vás – nemůžu vám poradit nic lepšího než si prostudovat pár knížek o starověkých civilizacích a hlavně o mytologii (jejich i jiné). Můžu jen zopakovat pár obecných zákonitostí, které nejspíš budou platit ve většině „bronzových“ světů.

K bronzovému věku patří menší důraz na peníze, respektive drahé kovy či jiná předmincovní platidla. Je to váš svět, klidně v něm můžete mít mince, ale stylovější je vyjadřovat bohatství v kravách či měděných hřivnách. Převládá však směňování – předmincovní platidla totiž bývala příliš hodnotná pro účely běžné směny, a užívala se spíš v dálkovém obchodě mezi jednotlivými kmeny či městy. Například ve starém Egyptě se daně i výplaty „státních zaměstnanců“ prováděly formou obilí, i když měřítkem ceny byly spíš měděné náramky či bochníkovité hřivny (tzv. debeny).

Pokud jsou ve fantasy rozšířené magické předměty, je celkem běžným řešením umožnit hrdinům jejich zakoupení. Mnozí Páni hry však toto řešení odmítají – kouzelné artefakty jsou příliš cenné a vzácné na to, aby se s nimi běžně handlovalo. Ke společnostem doby bronzové se hodí jiné řešení:

Práce řemeslníků, zejména výrobců zbraní a šperků, byla považována za něco magického (umění práce s kovem bylo relativně nové a málokdo chápal jeho podstatu). Proto lidé v herním světě nemusí rozlišovat magické a nemagické zbraně – magické jsou všechny, jde jen o sílu „kouzla“ a ta je přímo úměrná věhlasu tvůrce. Ti nejlepší zbrojíři (tj. ti, jejichž výrobky jsou magické i v řeči pravidel) však obvykle mají peněz dost a zajímají je spíš služby a kontakty, v „barbarských“ oblastech pak věhlas (víte, jaká reklama je, když vámi vyrobený meč používá nejsilnější válečník v širokém okolí?). To vytváří víc příležitostí pro zápletky než prosté nakupování. Vzhledem k neexistenci železných zbraní jsou postavy (zejména válečníci) o něco slabší a je dobré tuto drobnou nevýhodu nahradit výhodou v podobě větší dostupnosti kouzelných zbraní.

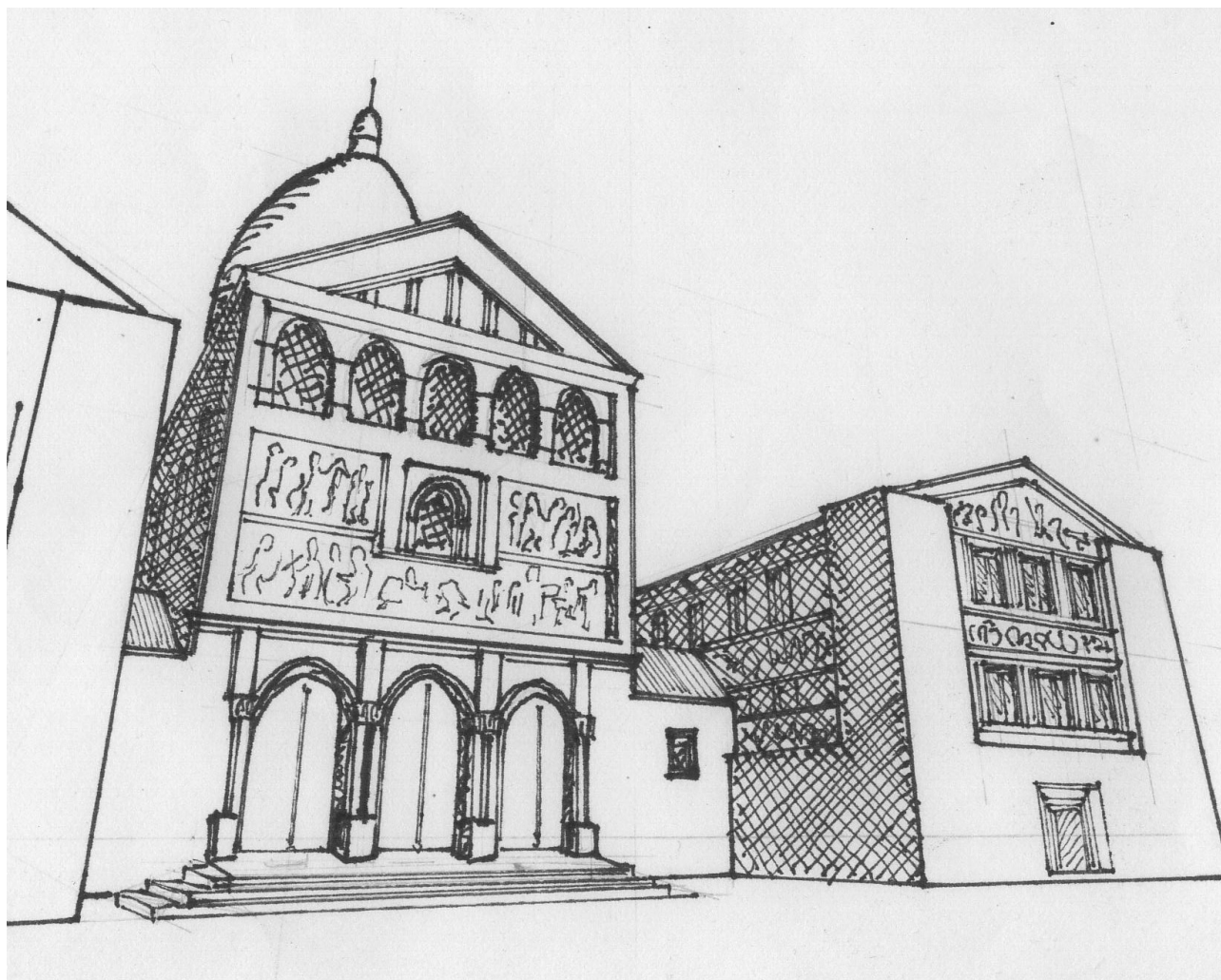
S ekonomikou souvisí ještě jeden mechanismus, a to oběti. Starověké církve žádaly pro své bohy drahé oběti, ať už ve formě drahých kovů, zvířat či lidí. Může jít o dary chrámu (např. Egypt) i o poklady uložené někde, kde nemohou být vyzvednuty (z Evropy jsou známy takové depoty například z den řek či bažin). Od bohatých jedinců se očekávají bohaté dary a vyplatí se toto očekávání naplnit. V opačném případě hrozí špatná pověst, zlé sny a hlavně smůla. Bohové bývají ve fantasy skuteční, obvykle realitu poměrně

hmatatelně ovlivňují a nevyplatí se je nerespektovat.

Obraťte se na moudré aneb doporučená literatura

Ke starému Egyptu existuje velké množství rozličné literatury. Pro začátek doporučuji (vedle Egyptana Sinuheta od Miky Waltariho, ideálního románu k navození atmosféry starověku) knihy egyptoložky Joyce Tyldesley – jsou čtivé, poměrně spolehlivé a hlavně se zabývají spíš každodenním životem Egyptanů a Egyptanek než jen velkými událostmi.

K mytologii Mezopotámie doporučuji Epos o Gilgamešovi, ke starým Mayům pak knihu Popol Vuh.



Klášter boha Kalantha, Artepanthan – Petr „Ilgir“ Chval

Fantasy GameBook Engine

Autor: Roman „RomiK“ Hora

<http://crypta.mysteria.cz/new/main.php?rubrika=downloady&id=1>

Gamebooky – knihy, které lze hrát. Že víte o co jde? Nepředpokládám, že by tento článek četl někdo, kdo o tomto tématu nic neví. Pokud však ano, musím nejprve vysvětlit termín gamebook.

V podstatě se jedná o hru. Ta může být různá a obsahovat mnoho různých prvků – od těch dobrodružných, až po ty silně RP. Kniha je psána normálně, ale vždy po určité části má čtenář možnost rozhodnout, co udělá hlavní postava, za kterou hraje. Svými rozhodnutími ovlivňuje celou hru a samozřejmě osud postavy. Gamebook má někdy jeden konec, někdy více konců. Alespoň těch úspěšných – zemřít se dá mnohde. O tom je gamebook, alespoň ve zkratce.

V dnešní době jsou gamebooky, alespoň z mého osobního pohledu, zatlačovány do pozadí počítačovými hrami. Grafika, obrovský svět se spoustou možností a mnoho dalšího umožňuje hráčům velmi silný prožitek. My, kteří počítačové hry nehrajeme tak často, však toto neoceníme. A pokud jsou mezi námi i ti, kteří rádi čtou, potřebujeme něco jiného. Času je málo, ale zahrát si kvalitní gamebook vždy potěší. A teď se vás zeptám – co když si můžete gamebook zahrát na počítači? Co když si můžete zahrát gamebook tak, že bude vypadat jako vaše oblíbené RPG s přáteli?

Že to je nepravděpodobné? Kniha přeci nemůže nahradit posezení se skupinou přátel, říkáte si. A v tom máte nejspíše pravdu. Nicméně, nehleďte jen profesionální gamebooky v tištěné formě. Je zde jeden program, jehož autorem je Jan Jirkovský, a tento program vám umožní zahrát si gamebook vytvořený někým jiným nebo si vytvořit vlastní gamebook. Ano, je to tak a není to ani příliš složité. Já osobně jsem to tedy ještě nezkoušel, ale chystám se ze svého herního světa nějaký gamebook vytvořit.

Vše funguje na bázi jednoduchého programovacího jazyka – tak, aby i člověk programováním nedotčený mohl uskutečnit svůj sen a napsat si vlastní dílo. K dispozici máte velkou spoustu možností – naprogramovat boje, přidělovat zkušenosti, přidat vizuální efekty i grafiku. Díky tomu je program, který se jmenuje Fantasy GameBook Engine (FGBE) velmi ambiciózním projektem (a proto dostal místo v tomto čísle a v dalších se na něj podíváme také).

Tento první článek je takovým úvodem k tomuto programu, neboť i já mám v plánu se v co nejbližší době s FBGE seznámit a zkusit udělat nějaké zajímavé hry ze svého světa. Pokud je pravda vše to, co je slibováno na oficiálních stránkách (jejich adresu naleznete na konci tohoto článku). Máme se na co těšit.

Co všechno nám autor programu širitelného zdarma slibuje? Tak třeba velmi jednoduchou práci s programem, možnost vkládání písniček, obrázků a svých vlastních dalších nápadů. Výhodou je i aktivní komunita okolo tohoto programu již vytvořená a spousta dokumentace a ukázkových her.

Architektura románská

Autor: Roman „RomiK“ Hora

Architektura a její historie je stejně důležitá jako životopisy panovníků, popis každodennosti a zprávy z válek. Proč? Protože nám doplňuje mozaiku toho, jak lidé žili a čemu věřili. Kdy se na našem území dá mluvit o nějaké architektuře? Je to až s rozvojem studia architektury a dřívějších stavebních slohů? A nebo od samého počátku, od samotného stavění?

Pokud budeme architekturou mínit stavby s určitým účelem a nějakým i podobným tvarem, který je stejně významný jako účel stavby, můžeme mluvit o architektuře. Prvním významným architektonickým okruhem potom budiž sloh románský, který, když se objevuje na Velké Moravě a následně v Českém knížectví, je tím, co nás zařazuje k vyspělým zemím středověké západní Evropy.

Ještě bych měl podotknout, že valná část románských památek na našem území je dílem cizích stavebníků či stavebních hutí. Doufám, že vy všichni, kteří rádi používáte pro svá literární i herní díla reálie temného, pochmurného středověku, budete tímto článkem alespoň minimálně poučeni.

Doba předrománská

Pravdou je, že pokud nebudeme počítat nějaká keltská oppida, nemáme o architektuře příliš zpráv. Alespoň ne z našeho území. V takové Franské říši se dá o něčem, jako je předrománský stavební sloh, mluvit už od 6. století. Tento sloh je následně v 10. století nahrazován románským.

Prvním z těchto předrománských slohů je takzvaný „Merovejský předrománský sloh“, pojmenovaný podle franské dynastie Merovejců. Tento stavební sloh navazuje na pozdně římské a raně křesťanské stavby. Půdorys baziliky se z T mění na kříž právě v tomto období. Brzy však přichází na řadu další změna, za vlády Karla Velikého. Snad i proto se tomuto období říká Karolinská renesance. Toto období, takže hlavně Karel Veliký, se snaží navázat na římskou okázalost. Staví se, mimo křesťanských budov, i opevněné dvory a falce. Bohužel, nesetkáváme se s ničím novým, ani architektonicky, ani technologicky. Rokem 834 se Franská říše rozpadá a dynastie Karlovců vymírá. Centrum architektury se, pro následný historický vývoj, přesouvá na dvůr saského panovníka Otty Velikého. Otonská doba nebo též Otonská renesance nám přináší prvky, které se dále rozvíjí a jsou předpokladem pro rozvoj – vznik románského slohu.

U nás je situace v této době složitější. Přemyslovská historie se ještě nepíše, přicházejí Slované, nyní mluvíme o době okolo 6. století. Postupně krystalizuje Velká Morava. A přichází křesťanství. Objevují se první rozpory – pod vliv kterého okruhu naše země padnou? Gordický uzel rozsekl Rastislav, když roku 863 pozval misií Cyrila a Metoděje z Byzance. S touto a dalšími křesťanskými misemi k nám přichází technologie zděných staveb – rotund, bazilik a dalších. Zánikem Velké Moravy se naše země plně přizpůsobují západnímu okruhu a románskému stavebnímu směru.

Románská architektura

Tento stavební sloh se formuje na počátku druhého tisíciletí našeho letopočtu. K zásadním změnám nedošlo, románský a předrománský sloh se těžko odlišuje. Ale přesto ekonomický rozvoj dovolil stavbu monumentálních staveb. Stavebním vzorem byl Řím, ale prvky a výstavba podléhala vlastním ideologickým účelům.

Dříve se používal neopracovaný kámen. V románském stavebním slohu se používá dobře opracovaný kvádr. Přichází novoty v podobě klenby – od těch jednoduchých valených až po monumentální žebrové a křížové klenby, předznačujícím příchod gotiky (jednotlivým prvkům se budu věnovat níže). Pozdějšími klenbami už přecházíme z období románského do období gotického.

Jelikož je románský sloh slohem podporujícím křesťanství, podívejme se podrobněji na vstupní portály do kostelů. Předpokládám, že jste všichni viděli nějaký kostel doby románské. A všimli jste si, jak vypadá vstup (označovaný jako vstupní portál)? Podívejme se na povedený románský kostel. Okolo dveří je velká oblouková, ornamentální a mnohdy i figurální výzdoba. Proč? Odpověď je jednoduchá – kostel byl považován za symbolickou bránu do nebes, proto i vstup do kostela tomu musel odpovídat.

A jak že se vlastně rozšířil románský sloh po západní Evropě? No, jistě to nebylo tím, že soused sousedovi koukal přes plot. Je to jednoduché – nadnárodní mnišské řády a jejich misie. Ten, kdo dával pozor, mohl na podobnou zmínku narazit již u Velké Moravy. Jako nositelé románské kultury prosluli především cisterciáci. Tento řád byl založen roku 1098 Benediktem z Nurie, který se rozhodl odejít od benediktinů. Řád měl mužskou i ženskou větev.

Jak se románský sloh šíří Evropou, dostává se i k nám. Začínají se stavět složitější stavby – rotundy, emporové (převážně panské) kostely, ale i knížecí a celkově první šlechtické dvory (i když v této době zatím o šlechtě, jak ji chápeme dnes, nemůžeme úplně mluvit). Stavby jsou zdobené zvenčí i zevnitř – malbami, ornamentální a figurální výzdobou. Celkově zdobenost staveb prudce narůstá. Kromě mnoha jiných staveb nám dokonalost a technickou vyspělost románských památek může dokázat i Juditin most – kamenný, z šedesátých let dvanáctého století. Ten se bohužel nedochoval a nyní je místo něho most Karlův, ale přesto, tento – Juditin – most byl první na našem území.

A aby toho nebylo málo, máme na našem místě i nějakou tu výjimku. Říká vám někomu něco Cheb? Dlouho nebyl Cheb považován za území českého panství, ale sousedního římského císařství. A jak to tak bývá, stavělo se tam po způsobu německém. Proto máme na našem území i památku a ukázkou štaufské architektury, kterou nám zanechal Friedrich Barbarossa.

A přecházíme ke gotice...

Přichází dvanácté století a další vývoj. Prvotní impulz pochází z Francie. Sloh je však pojmenován v Itálii. Původně hanlivé označení se ujímá a na evropské scéně se objevuje gotický stavební sloh.

I u něho můžeme sledovat jisté přechody – snaha o přenesení váhy na sloupy, změna struktury klenby. Uspořádání staveb zatím zůstává románské, ale ne na dlouho... I u nás dochází k přechodu ke gotice, v polovině století třináctého. Staveb přechodného slohu je

u nás jen velmi málo, např. Předklášteří u Tišnova. Nicméně, pitvání se v tomto, již předgotickém období, si necháme na jiný článek, věnující se slohu gotickému. Neb i ten je podstatný a využitelný v rámci středověku a jeho kultury.

Románské stavebnictví

Kromě toho, co se stavělo, je i důležité, jak se stavělo. Možná by vás překvapilo, jak zručně opracované zdivo románští stavitelé používali. Velké a přesně opracované kamenné kvádry byly pečlivě spojované vápennou maltou. Nerad bych, aby někdo zůstal na pochybách, že pozdější zdivo, používané při stavbě hradů, bylo kvalitnější než románské. Nebylo. Však se podívejte na gotický hrad a románský kostel. Z románského slohu je stále cítit opisování římských technologií, v tom má gotika výhodu – je originálnější.

Co se omítnutí týče, velká část románských staveb nebyla omítnuta zvenku, ale zevnitř – a to velmi kvalitní vápennou omítkou. Na takto bílou plochu se hezky malovalo a nástěnné malby tvořily důležitou součást výzdob.

A nyní si řekněme něco více o klenbě. Protože i ta je velmi důležitým znakem románského stavebního slohu. První kostely a celkově stavby měly jednoduchou klenbu tvořenou trámy. Potom se objevuje polokruhová klenba uzavírající apsidu. Tato klenba se nazývá Koncha a je prvním typem románské klenby. Oproti následujícím se jedná o poměrně jednoduchou klenbu.

Později, pravděpodobně z Byzance, se objevuje polokruhová a valená klenba – hlavně nad úzkými prostory. Nejsložitější románskou klenbou je klenba křížová, zatím však bez žebířů. Masivní žebrovou klenbu nám přináší gotika. Klenby a jejich malé rozpětí si vynutili více půlkruhových prostor a větší tlak na sloupy. Proto se v gotice objevuje snaha o přenesení váhy na sloupy a zmírnění tlaku na klenby.

Co se stavělo...

Rotunda je prvotním románským plodem a je to především místo náboženského zaměření. Jedná se o kruhovou stavbu s půlkruhovou apsidou. Někdy i věží na protilehlé straně. Rotunda měla zpočátku dřevěný strop. Potom byla zaklenuta Konchou a nakonec byla zaklenuta kopulí. Rotunda, jež je z hlediska stavitelství nejjednodušší románskou stavbou, je na našem území nejčastější. Postupně je vystřídána dalším typem budovy, a to je...

Tribunový kostel, někdy též nazývaný emporový. Jedná se o nevelkou stavbu obdélníkového půdorysu, z jedné strany byla postavena půlkruhová apsida, ze strany druhé obdélníková věž. Typickým znakem je portál v prvním patře, který byl dřevěným můstkem napojen přímo na panské sídlo, tak mohl pán chodit do kostela soukromě, mimo dohled zraků svých poddaných a nezávisle na nich. Tyto kostely mají figurální výzdobu jen výjimečně. Už se u nich objevují valené či jednoduché křížové klenby.

Bazilika je nejsložitějším typem románské sakrální stavby. Obvykle mívá tři lodě – jednu širokou, hlavní a dvě menší, boční. Boční lodě, které v postatě poskytovaly hlavní lodi osvětlení, byly oddělené sloupy a pilíři. Vyspělejší baziliky mohly mít i příčnou loď, která oddělovala trojlodí od presbytáře. A vzniká nám ryze křesťanský půdorys – kříž.

Ukončením baziliky je stěna s apsidami. Apsid bylo tolik, co bazilikálních lodí. Pokud měla bazilika působit mocně, mívala při vstupu dominantní dvojvěží. Věže mohly být umístěny i u přímé lodě, čímž byl zdůrazněn onen křížový půdorys. Baziliky mívají i velké krypty, zaklenuté do složitější klenby, podepřené mohutnými sloupky.

Prvky staveb

Prvotní románské stavby mají ploché stěny. To však stavitelům připadalo jednoduché, a tak se objevují římsy, vlysy a další prvky na vnější straně stavby. Zajímavým prvkem je třeba lizéna – uměle vytvořené pilíře a další prvky na vnější straně. Stavba ihned dostala jiný rozměr s použitím tohoto prvku. V těchto polích, které byly oddělené falešnými sloupky mívají baziliky okna a tím vznikají pravé sloupky. U staveb se objevuje i okapová klenba, jednoduchá, ale ze spodu velmi zdobená – převážně obloučkovým vlysem. Pohled zdola musel vyvolávat ty pravé pocity, hlavně u sakrálních staveb.

Antická architektura nám přinesla tři druhy sloupů – dórský, iónský a korintský. Podívejme se, jak sloupy využívala doba románská. Vše začíná mohutným pilířem s jednoduchou hlavicí. Tělo tohoto sloupu se stávalo postupem doby štíhlejší a tedy i jistě elegantnější. Sloupy jsou stavěny do svazků a v rámci pilířů tvoří složitější konstrukce a obrazce. Tělo sloupu bylo svisle žlábkované, ale hlavice začínala být zdobná. Zprvu se dala nalézt jistá podobnost s antikou, ale jak šel čas, podobnost se vytrácela. Výzdobou mohla být v pozdějších dobách květovaná či figurální.

Již jsem se zmínil o oknech a portálech, podívejme se na ně tedy podrobněji. Základem je šikmé okno – aby do budovy pronikalo i šikmé světlo. Tato okna byla jednoduchá, ale brzy se objevují i sdružená okna, do kterých bylo sdruženo od dvou do pěti okenních otvorů. Nad takto sdruženým oknem byl často oblouk, který odlehčoval váhu, již nesly sloupy. Sloupky mezi okny nebyly nijak masivní, zde byl kladen důraz na jejich štíhlost.

Stejně jako sdružené okno, je pro románskou stavbu charakteristický i ústupkový portál. Tento portál vznikl zasazením sloupku do průchodu. Jeden sloupek vyzdobil průchod a byl přidán další a další. Vznik zmenšujícího se otvoru – ústupkového. Oblouk nade dveřmi býval zdoben. U sakrálních staveb to byly převážně plastiky Krista či dalších postav – andělů, donátorů. Velkou výzdobu mívala i okna. V oknech většinou nemůžeme nalézt figurální výzdobu. Ale ostatních prvků bylo hodně.

Závěrem

Románských památek je na našem území vcelku hodně (Budeč, Vyšehradská rotunda, Starý Plzenec, Znojmo, Mladá Boleslav, Velehrad, Cheb). Doufám, že vám tento článek řekne alespoň trochu o tom, jak vypadá první stavební sloh společný pro celou Evropu.

Románský sloh nebyl přímo originální, ale do Evropy přinesl něco nového. Minimálně předpoklad pro další rozvoj stavby a stavebnictví. Však, co následovalo po době románského stavebnictví? Gotika...

Autor: Filip „Gran“ Randák

Již delší dobu na plátnech i českých kin běží film, na který většina z nás po shlédnutí poutavého traileru – slibujícího velkolepé akční krveprolití – dlouho čekala. Ano, jde o experiment nazvaný 300. Proč o experiment? Dovolím si tvrdit, že se totiž jedná o první film jen a jen o bitvě, nepočítaje dokumentární filmy. Na nápad zfilmovat původně komixové dílo od papírového mága Franka Millera (který má na své kouzelné hůlce vyrytý vroubek mj. i za sérii Sin City) přišli tvůrci pravděpodobně po velkém úspěchu filmu Pán Prstenů: Návrat Krále, tedy po úspěchu třetího dílu této kultovní trilogie (Mimoходом – v Bitvě u Thermopyl hraje i David Wenham, který v Pánu Prstenů ztvárnil Faramira). Přenést barevná okénka na stříbrné plátno dostal na starost Zack Snyder (Úsvit Mrtvých) a já vám nyní prozradím, zda se mu celý „experiment“ vydařil.

O filmu 300 jsem až do poslední chvíle nevěděl. Někdo mi přes internet poslal trailer, ale já neměl čas ho shlédnout a nakonec jsem se k němu dostal až po samotném filmu. Stejně tak na film samotný jsem původně neplánoval jít. Bylo chladné nedělní dopoledne a můj bratr mi zaparkoval před domem a oznámil, že vyrážíme na Bitvu u Thermopyl. Očividně se těšil a já ho nedokázal odmítnout. Do sálu jsem vstupoval poněkud laxe, stejně tak s mírným nezájmem jsem se posadil do křesla. Unaveně jsem sledoval děj před sebou, dokud mě neprobudilo zařvání Gerarda Butlera, coby skvěle a uvěřitelně ztvárněného krále Leonidase, „This is SPARTA!“. Od té chvíle jsem pečlivě sledoval, co se přede mnou děje, a když přišlo na první boj a zanotovala skvělá muzika z pera Tylera Batese, přejel mi mráz po zádech, naskočila husí kůže, naběhl adrenalin a já jen hltal neuvěřitelnou působnost ohromujícího koncertu kopí, štítů a mečů, který se přede mnou odehrával. Oněch 117 minut díky tomu hravě zmizelo a já měl při odchodu z kina pocit, že jsem v něm byl sotva půl hodiny – to je dle mého odhadu čas, který byl ve filmu věnován nebojovým scénám.

Kromě hlavní „akční linie“ můžeme sledovat i linii královny Gorgo v podání Leny Headyové, která se pokouší přesvědčit Spartu, aby vyrazila s armádou na pomoc králi Leonidasovi. Znalci komixu – a já mezi ně, přiznám se, nepatřím – vědí, že tato linie není v předloze ztvárněna. Díky tomu asi nejvíce připomíná běžné „starověké“ filmy, jaké vídáme na televizních a jiných obrazovkách, jen v pěkně malovaných kulisách. Co se však týče scén v dějové linii krále Leonidase a jeho 300 bojovníků, sám Zack Snyder se přiznal, že měl prakticky celou dobu během natáčení komix v ruce a projížděl okénko po okénku.

Ještě se vrátím k onomu koncertu šavlí, tedy hlavní náplni filmu. Hned v prvních scénách si musí divák uvědomit, že skutečně nekouká na dokumentární film. Vše je ztvárněno velmi heroicky, což ovšem přispívá celkovému dojmu z filmu. Divák tak skutečně odchází z kina s pocitem „Sparta je drsná.“, „Sparta je hustá.“ a dalšími „hláškami teenagerů“, na které je – dle většiny kritiků – tento film pravděpodobně směřován. Nenabízí totiž nějaké větší emocionální spojení s jednotlivými postavami, nemá žádný záludný příběh. Myslím si však, že citový zážitek z rychlosti, velkoleposti a množství akce na plátně určitě ohromí i starší diváky, než jen studenty základních a

středních škol.

Nakonec si tedy dovolím říci, že film 300 – Bitva u Thermopyl je úžasnou a velkolepou podívanou, která vás vtáhne do starověké řežby a vyplivne vás s neuvěřitelnou novou zkušeností, neboť tolik boje jsme na plátně snad ještě neviděli. A navíc tak výtečně zpracovaného. Tento film určitě potěší všechny, kteří se zajímají o fantasy, o mýty a mají rádi akci, na druhou stranu by na něj neměli chodit lidé, kteří si v akci příliš nelibují a mají raději romantické a podobně emocionálně naladěné filmy. Jedinou emocí, kterou totiž 300 nabízí, je ohromení. A pak ty, které v našich žilách vyvolává adrenalin. Film je tedy nejen mnou hodnocen velmi pozitivně a shodnu se s jinými kritiky v tom, že by někdy neškodilo linii královny vymazat a nechat čistou řežbu. Možná se však tvůrci báli, že by to ne každý divák snesl.

Sám za sebe tedy tento film vřele doporučuji, ovšem musím vás upozornit, že nejlepší zážitek z něj budete mít jen na obrovském plátně v kvalitně ozvučeném kinosále – doma jsem si film sice ještě nepouštěl, ale každému je určitě hned jasné, že doma nebude ke křeslu přikován tak, jakoby byl v kině. A že já – s pusou a očima otevřenýma dokořán – přikován byl. A to ještě chvíli poté, co začaly závěrečné titulky...

„THIS IS SPARTA!“

Brand Amber

Autoři: Jindra „Jiron“ Zeman a Dalibor „Dalcor“ Zeman

Jmenuji se Brand Amber a pocházím z rodu De Sanntille. Tedy alespoň to si každý myslí. A já je při tom nechám. Mám také pečetní prsten. Nevím, jestli je pravý nebo ne. Vyhrál jsem ho nad jedním chlapíkem v kartách v hospodě Tři džbánky v Somě. Jsou tři možnosti, jak je to s tím prstenem. První je, že ho ukradl. Druhá možnost je, že si ho vyrobil, aby mohl dělat machra a třetí, že to byl, kurva, šlechtic! No, na tom teď asi nezáleží, protože ho potom vodkrouhli vrahové. Já si prsten nechal a zbudoval jsem na něm svůj nový život. Svě dávné já hazardního hráče jsem zahodil do škarpy spolu se svým starým šatstvem a vyhlídkami na život pod mostem. Utratil jsem své poslední prachy, i ty od lichváře, za řádky hadry a lázeň a začal jsem se chovat jako urozenej dacan. Nevěřili byste, kolik lidí dělá co chcete, když vypadáte jako bohatej, blbej a popudlivej šlechtic se soukromou armádou vlkenů. No dobře, znal jsem jednoho a ten mi dlužil takovou službičku. Takže mi hrál ochranku. No, bylo to prostě hodně zábavný a prachy tekly. Koupil jsem malej byt na Stodolní a chodil tam, jen když mě nikdo neviděl. Taky jsem občas tvrdil, že tam chodím za milenkou. Spousta šlechticů balí chudý holky jen tak, z excesu. Začal jsem se se svým novým životem tak sžívat, že jsem vlastně ani nevěděl, kdo jsem. Je mnohem snažší někomu tvrdit, že máte modrou krev, když jste o tom sami přesvědčeni.

No a jak jsem tak sedával v hospodě, občas jsem někoho otravoval svým původem a vyžadoval daně z oken a tak. Narazil jsem na zajímavé lidi. No a pak jsem viděl, jak v mojí starý hospůdce, kde jsem ve své minulé kariéře fungoval jako největší kofr na hazardní hry, sedí dva elfové, vlken a dva lidi. Hráli v kostky. Po očku jsem se tam podíval a občas prohodil něco jako: "Vem si jenom jednu a ne dvě" nebo "To ti stačí, nesnaž se o víc nebo budeš v hajzlu". Jeden z těch elfů, kterému už to lezlo na nervy, udělal přesně to, co jsem chtěl. "Nechceš se přidat a ukázat nám jak to hrát?" poznamenal sarkasticky. Protáhl jsem se a přidal se ke stolu. Položil jsem na stůl jeden tolar a začal hrát. Můj majetek se začal rychle rozrůstat. Elfové jen vyděšeně koukali a snažili se najít nějaký způsob, jak podvádím. Ale já nepodváděl. Proti těmhle ubožákům to nebylo třeba. Poté, co jsem se jim vysmál za jejich absolutní neschopnost, jsem náhle zjistil, že mám nohy třicet centimetrů nad zemí a dívám se "z očí v oči", jak říkají goblini, na vlkena, kterej na mě animálně vrčí. Jak jinak. To víte, ale dal jsem se s nima do spolku. Začali jsme vydělávat na úkolech pro gildu, jako ochranka a tak. Díky mým skvělým rétorickým dovednostem jsme vydělávali docela slušnej balík. Až jednoho dne jsme hledali nějakou kartu pro nějakýho hóh pána. Kdo jinej by za kus kartonu zaplatil tři tisíce toláčů. TŘI TISÍCE!. No musím říct, že jsme potřebovali pomoc od cechu vrahů. Jinými slovy, poslali mě a řekli: "Najmi jejich nejlepššího a na všechno se ho vyptej." Nepřišlo mi to jako dobrej nápad, ale zašel jsem tam. Začal jsem s objednávkou na jednoho z elfů, jak jsme byli domluveni. No, jak se mě ten chlapík jménem Hilfen Stol vyptával na otázky typu: "Žádaná doba umírání?", "Druh použité zbraně?" nebo "Ochranka?", došel jsem k závěru, že to vůbec nezní dobře. Moje parta asi nebyla místní a tak nemohla vědět, jak to tady chodí. No prostě, když jsem vyšel z baráku, začal jsem přemýšlet, jak zmizet z města.

D
O
P
L
Ň
K
Y
P
R
O
D
al jsem svůj byt a s prachama jsem si šel najmout karavanu. No ale hned, jak jsem dostal peníze, chytil mě za rameno jakéjsi chlapík, vytáh nějaký lejstro a praví: "Vy jste Brand Amber?" Přikývl jsem a on na mě, že budu muset proplatit storno poplatek a pokutu. Byl od Vrahů a chtěl buď patnáct tisíc nebo můj život. Usmlouval jsem to na pět a půl, který jsem měl u sebe a slíbil, že zmizím z města. Ale jak? Je jen jeden způsob, jak bezpečně opustit město bez peněz. Tím způsobem je armáda. Ale její čas už skončil, konečně se vracím domů.

Za těch pár penez, který ještě z žoldu mám, jsem si v jednom ze zájezdních putyk na kupecké cestě směrem ke Cadwallonu zaplatil lázeň. Svlíknul jsem uniformu a svůj oblíbenej klobouk jsem položil spolu s pistolí vedle kádě. Po umytí jsem se oblék do kalhot a šel se oholit. No jo, hochu, za těch pár let v armádě jsi vůbec nezestárnul. Byl jsem strašně zarostlej. Takže jsem musel začít nůžkama. Skoro rituálně jsem si ustříhl culík, který je tak v oblibě u Lví armády. K mým nazrslým vlasům se vůbec nehodil! Pak jsem si začal stříhat tu hrůzu, co jsem měl na hlavě, až byly mé vlasy natolik krátké, že sahaly k ušním lalůčkům. A už to tu bylo skoro zpátky. Vlasy se mi začaly zase kroutit tak, jak tomu dřív bývalo a už jsem měl zase bujnou kštici jako před vojnou. Na řadu přišly vousy. To nebylo tak strašné. Naštěstí jsem strávil poslední týden na cestě, takže jsem měl tvář celou pokrytou strništěm. To mi usnadnilo tvorbu mé oblíbené bradky. Dokončil jsem tuhle nesmírně otravnou činnost a zadíval jsem se do očí toho chlapa v zrcadle. Chvilí jsme na sebe hleděli bez mrknutí oka. Vlnité, hnědozrzavé vlasy, hnědé oči a zrzavá bradka. Vrátil jsem se ke svému oblečení, oblékl si bílou vojenskou košili, modrý kabát a obul vysoké holinky. Uniforma na lidi funguje. Nasadil jsem svůj trojhraný klobouk a opět kouknul na toho chlápka v zrcadle. Měl v očích podivnou jiskru. Jako by říkal: "Tak pojd', pýcho Leneveru, já tě čekám."

Cadwallonské statistiky

Člověk Cadwé, povoláním Podvodník (Miscreant) 3

Potencionál 3, Velikost 3, HP 3, Pohyblivost 4, Síla 3, Obranyschopnost OPP+1, Zběhllost DIS+1

Postoje: PUG 2, SLE 3, STY 2, OPP 3, SUB 4, DIS 2

Jedinečná schopnost: Odvážnost/Bravery

Odbornosti: Goblinovy posměšky/Goblin's Jeers

Dovednosti

Stupeň 1: Fool xxx, Feign xxx, Crook xxx, Commerce xxx

Stupeň 2: Analyze xx, Identify xx, Barter xx

Stupeň 3: Conceal x**, Intimidate x

Bonusové: Bash x, Crook x, Look Out x

Z role svobodníka: Slash x*, Slither x, Command x, Conceal x**, Dodge x, Look Out x

Znalosti

Léno – Soma xx

Správa Cadwallonu xx

Frakce: Zlodějská gilda x

Jazyk Cadwé xx

Svobodná liga xx

Kontakty

Dil-Dan-Alar xx

Vévoda Cadwallonský xx

Mirole xx

Brand se rozhodl že jako další Povolání si vezme Voják/Soldier, zatím má následující dovednosti: Slash x* a Parry x

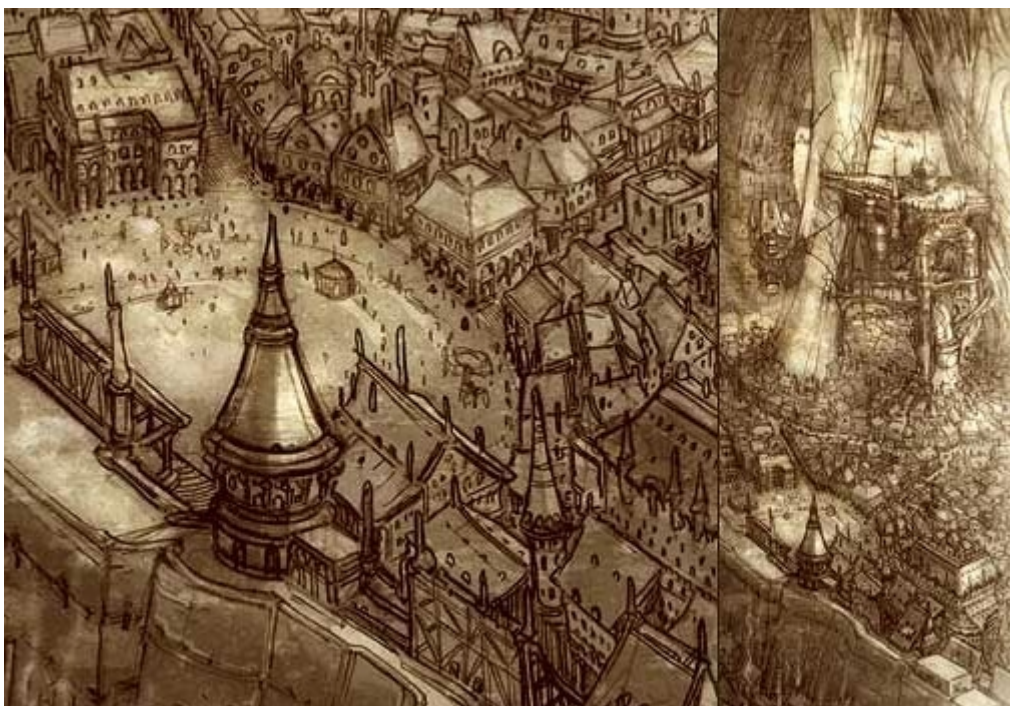
Vybavení

Oblečení, kůň, 2x peněženka, truhlice, mošna, pečetní prsten, 20 dukátů, kroužková zbroj, štít, meč, krátký luk, 18 šípů

Poznámky

* Celkový výsledek Slash je xx

** Celkový výsledek Conceal je xx



daného produktu, avšak abych naznačil kde je ona předposlední stránka, budeme používat následující celkový zápis:

Hlavní rozcestník => Sekce z dolní části hlavního bloku => Charakteristika produktu => PDF

- Jelikož většina RPG obce zná spíše Dungeons & Dragons edice 3.0 nebo 3.5, dovolíme si jen připomenout, že Dungeons & Dragons z roku 1974 je přímým předchůdcem Advanced Dungeons & Dragons první edice, jež je předchůdcem druhé edice, a tedy i samozřejmě výše zmíněného Dungeons & Dragons edice 3.0 a 3.5. Ovšem zároveň jsou Dungeons & Dragons z roku 1974 spolu s některými prvky z Advanced Dungeons & Dragons první edice přímými předchůdci i českého Dračího Doupěte. Co se týká vazby na další tři hry, jimiž se Dragonsfoot zabývá, pak Savage Worlds byla původně kampaň (setting) pro Advanced Dungeons & Dragons, jež se postupně „osamostatnila“ do dnešní podoby, systém Legendary Adventures vznikl rovněž jako pokračovatel Advanced Dungeons & Dragons (pod taktovkou jednoho z legendárních otců RPG Garyho Gygaxe), ale nakonec se „stabilizovala“ jako hra nová a zcela nezávislá na vydavatelství TSR; poslední hra Castles & Crusades je nejnovější odpovědí z dílny Garyho Gygaxe na boom systému d20.

Hotová dobrodružství a zápletky

Hlavní rozcestník => Adventure modules => Charakteristika modulu => PDF

I když jsou jednotlivá dobrodružství seřazena pod sebou, lze se místními odkazy dostat na čtyři různé části:

- 1e adventures (část věnovaná dobrodružstvím lokalizovaným do první edice Advanced Dungeons & Dragons)
- adventures (část věnovaná dobrodružstvím lokalizovaným do jiných RPG)
- encounters (setkání a zápletky)
- gaming settings (místopisné moduly)

Další dobrodružství (jež z nějakého mně neznámého důvodu nejsou uvedena v této centrální sekci dobrodružství) jsou tato:

Hlavní rozcestník => Castles & Crusades => Charakteristika Voices of the Three => PDF

Hlavní rozcestník => Dungeons & Dragons => Charakteristika Fugitive (AJ1) => PDF

Hlavní rozcestník => Dungeons & Dragons => Charakteristika The Endless Tunnels of Enlandin (DF17) => PDF

Hlavní rozcestník => Dungeons & Dragons => Charakteristika The Haunted Tower

(GL0) => PDF

Hlavní rozcestník => Dungeons & Dragons => Charakteristika The Nameless Dungeon (GL1) => PDF

Hlavní rozcestník => Dungeons & Dragons => Charakteristika Vandar's Lost home (AJ2) => PDF

Hlavní rozcestník => Lejendary Adventure => Charakteristika The Mere of the Mud Man => PDF

Hlavní rozcestník => Lejendary Adventure => Charakteristika Bandits! – En Encounter => PDF

Hlavní rozcestník => Savage Worlds => Charakteristika Eye of Kilquado Adventure Pack => PDF

Zde bych chtěl vyzdvihnout kvalitu zpracování většiny dobrodružných modulů, jež vyšly pod hlavičkou Dragonsfoot (většinou mají číslo, jež začíná písmeny „DF“).

Jako další zdroj lze použít dobrodružství napsaná v rámci e-zinu Dragonsfoot (e-ziny viz níže), toto samozřejmě platí i ostatních materiálech.

Kartografická díla

Hlavní rozcestník => Floorplans => Charakteristika kartografického díla => PDF

Další kartografické dílo lez nalézt zde:

Hlavní rozcestník => Castles & Crusades => Charakteristika Ishara: Lands of Exile Map Pack => PDF

E-ziny

Hlavní e-zin lze najít v této sekci:

Hlavní rozcestník => Footprints => Charakteristika čísla Footprints => PDF

Dalšími e-ziny, vystavenými na stránkách Dragonsfootu, jsou OD&Dities, The Keeper a The Portal, jež lze nalézt zde:

Hlavní rozcestník => Castles & Crusades => Charakteristika čísla The Keeper => PDF

Hlavní rozcestník => Dungeons & Dragons => Charakteristika čísla OD&Dities => PDF

Hlavní rozcestník => Lejendary Adventure => Charakteristika čísla The Portal => PDF

Závěrem

I když dnešní článek není tak rozsáhlý jako ten minulý a zřejmě rozsah našich článků bude spíše ještě menší, chtěl bych se zastavit ještě u jedné věci. Dobrodružství The Haunted Tower (GL0) a The Nameless Dungeon (GL1) byla původně napsána Chrisem Gonnermanem, jenž se hrou Dungeons & Dragons z roku 1974 zabývá na své stránce <http://tower.newcenturycomputers.net/>, kde jsou uvedena dobrodružství rovněž vystavena spolu s původním plánem na další dobrodružství. Jejich realizaci však autor zastavil z důvodu vývoje vlastní variace na d20 s ohledem na starší systémy, a to systému, jenž nazval Basic Fantasy Role-Playing Game (zkráceně BFRPG), jež má vlastní stránky na www.basicfantasy.org.

Takže závěrem bych si dovilil dát ještě pár tipů pro fanoušky RPG z oblasti fantasy:

- výše uvedené stránky FRPG => vlevo nahoře odkaz Downloads
- v sekci Downloads lze najít pravidla („Core Rules“), doplňky („Almanack“), dobrodružství (zatím jen BF1 a BF2, stále se chystá BF3) a osobní deníky

Listárna

Autor: **Roman „Romik“ Hora**

Jako reakce na velké množství vašich mailů, rad a připomínek vzniká i tato sekce. Udělal jsem výběr nejzajímavějšího a i s odpověďmi si to budete moci přečíst. Snažil jsem se vybírat vše (pokud se to neopakovalo). Jak slova chvály, tak i kritiku a případně stížnosti. U každého vašeho příspěvku je vždy odpověď někoho z redakční rady.

Vážíme si každé vaší reakce na náš časopis. Proto se nebojte nás kontaktovat a kritizovat či pochválit. Oboje je stejně důležité a stejně vítané. Jedno nám dělá radost a druhé nutí se zlepšovat.

Pokud se v nějakém textu od vás či od nás objevovala gramatická chyba, byla našimi korektory opravena. Děkujeme za pochopení.

Kid říká:

Odvedli jste skutečně velký kus práce a výsledek je geniální. Dozvěděl jsem se i něco nového a nadchl mě článek o herních serverech. Sám jsem hrával na Aragornu, ale teď přišlo zkouškové a není čas.

Líbí se mi, že jste do časáku přidali i povídky. Je to příjemné zpestření. Povídka v takovém časopise může i mnohé inspirovat ve tvorbě dobrodružství jako PJ. Rozhodně bych je nepodceňoval. o)

Držím vám palce a těším se už na další číslo. Nabídl jsem taky nějaký ten svůj textík a poslal to šéfredaktorovi. Budu-li moci jednou za čas něčím přispět, budu jen rád. Doufám, že vydržíte i nadále.

Gran říká:

Woooohooooow, YEEEEEEHAAAAAAAW! *tleská si*

RomiK říká:

Povídky do budoucna jistě nevyřadíme. Neboj. Povídka mi od tebe přišla a jistě se objeví v dalším čísle. Pokud občas něco napíšeš, budeme rádi. Díky. Zmiňuji se o tom i níže, ale ve třetím čísle vyjde opravený článek o herních serverech.

Dalcor říká:

Teda musím říct že se pustím do kritiky a to toho dobrodružství...

1. jména.... TO JE HRŮZA, tři jména jsou skoro stejná.

2. způsob podání je "divný" dal bych raději větší strohosti místo familiernosti. Ale to je značně subjektivní názor...někomu se to může líbit opačně.

3. chování goblinů v prvním setkání bych si představoval jinak - je tam málo zdůrazněná jejich motivace. IMHO, aby přepadli skupinku dobrodruhů by jich muselo být více (než méně či rovno), ale tady vycházím z premisy znalosti D20 goblinů jako ustrašenců, co si troufají jen v přesile.

4. co když si postavy, než se vydají do lesa, něco začnou zjišťovat bokem o Gregorovi (tedy že neměl bratra/syna whatever).

RomiK říká:

Souhlas, tohle dobrodružství schytalo kritiku velikou. V poslední chvíli jsme se rozhodli, že jej nevyřadíme. Ne ze známosti, ale spíše z toho důvodu, abychom viděli, jak bude dobrodružství v časopise vypadat. Pro příště mohu jen slíbit, že podobné dobrodružství už neprojde. Však jsme o něm na poslední chvíli vedli sáhodlouhou diskuzi.

Peca říká:

V předchozím příspěvku jsem gratuloval a chválil. Bohužel mi příspěvek neprošel, protože varování, že e-mail musí být vyplněn, přišlo až po odeslání, a text byl fuč :-)

Takže to je jedna věc k dodělání.

Druhá je, zda byste nechtěli používat nějaký jiný formát, než PDF. Důvody se mi znovu psát nechtějí (viz. výše), prostě je to neforemný formát, který se na počítači (natož kapesním) nedá kloudně číst.

Wan-To říká:

Dohodnu se s RomiKem, jestli bude časopis možné distribuovat i v HTML, pak se ozvu.

RomiK říká:

Já myslím, že pokud to zvládneme, neměl by to být takový problém. PDF bude pro tisk a pro hezký vzhled a HTML pro čtení a pro ty, kteří nemají rádi PDF.

Bifi říká:

Ja som si Drakkar prečítal a chválim. Na prvé číslo to má veľmi slušnú úroveň. Logo je super.

Samozrejme by som aj niečo poradil:

- *Formát dobrodružstva by som upravil. Najprv nejaký atmosferický odstavček, potom*

veľmi stručný opis pre GM o čom to vlastne je, pre koľko postáv a v akom prostredí, potom opis zápletky a scén, potom nápady ako dobrodružstvo zmeniť alebo zasadiť do iných podmienok/prostredí a ako ho napojiť na postavy, a nakoniec nejaké mechanické súvislosti (t.j. vlastnosti NPC-čok, nebezpečnosti pascí a tak) aspoň v jednom systéme (DrD/DrD+), ale ocenil by som aj d20.

- Články mi vo všeobecnosti pripadajú krátke. A rozkúskovanie hrania v dobe bronzovej na 3 alebo 4 články mi vadilo.
- K layoutu nemám žiadne zásadné pripomienky, snáď s výnimkou toho, že ma vytáča ak text prechádza na ďalšiu stranu, ale je ho tam tak na jeden riadok. Veď to sa predsa dá vyriešiť úpravou medziznakových medzier a ušetríte stranu. A na tých prázdnych stranách tá poznámka byť asi nemusí.
- Prvá pomoc na mňa nepôsobí ani humorne, ani vzdelávaco.

RomiK říká:

Předem bych se rád omluvil za to, že tento text neprošel velkou korekturou. Sám si do textu psaného slovensky nedovolím zasáhnout. Děkuji za pochopení.

A teď již k obsahu.

Ad Dobrodružství – tohle dobrodružství se sice hezky hrálo, ale úroveň zpracování je pro příště nevyhovující. Mám nějaká další dobrodružství, jen k nim budou aplikace na dalších pár systémech, objeví se v časopise.

Ad krátké články – jde i o to, jak je kdo schopen článek napsat. Do druhého čísla jsem se pokusil napsat i dva delší články (povídku a Románský sloh). Doba bronzová končí a již se budeme snažit nekouskovat.

Ad První pomoc – tento článek byl z dalšího čísla vyřazen a nahrazen něčím, co snad bude přínosnější. Pokud ne, bude vyřazeno i toto a já vymyslím další téma.

Markus říká:

Já bych měl jednu výtku: To, co nazýváte RPG Teorií, mi vůbec teoretické nepřijde, resp. nechápu, co je na článku o době bronzové teoretického.

Teorie by měly být odbornější eseje, analýza hraní, herní modely, snaha pochopit fungování RPG, aplikace jiných vědních oborů na RPG, atd... když nahlédnete do té sekce tady na fóru a projedete si, co je tam za témata, tak by to mělo být celkem jasné.

RomiK říká:

Ano, tato výtku je oprávněná a sami jsme si její pravdivost uvědomili. Když se podíváš do tématu Struktura článků, je tam teorie definována jinak (pro další čísla). (Téma se nachází na RPG Fóru.)

Tento článek bude v tomto čísle ukončen. I když, máš pravdu, že to není přímo

teorie.

Ilgir říká:

Výrazy "profesionální/amatérský" nemyslím "kvalitní/póvl" ale "výdělečný/zájmový". Už jsem ho přečetl (až na kapitolu o vyhledávání dobrodružství na netu) a soudím:

Obálka super (nejen obrázek jako takový, ale ten styl). Nic víc než číslo/ročník (popř. motto) nepřidávat! Tento časopis nebude v trafikách a proto nemusí lákat nadpisy kapitol na titulní straně.

Povídky celkem fajn, krátké, pro rozptýlení. Je mi jasné, že si neděláte větší ambice, nejste povídkový časopis.

Článek o RPG online jsem si přečetl s chutí, jako pro nevzdělance v tématu byly pro mě informace nové. Jinak musím říct, že mi článek potvrdil, co jsem tušil. Není nad hraní z očí do očí, u čaje a sušenek.

Článek o době bronzové byl trochu slabší, většina informací v něm uvedená je všeobecně známá. (Navíc je tam, sem tam, nějaká hrubka - a na ty jsem alergický) Pár nových poznatků mi sice článek přinesl, ale nevím nakolik je to způsobeno tím, že jsem nevzdělanec. Jako shrnutí a trochu také zamyšlení nad minulostí dobré. Dobré bylo i několikanásobné opakování důležitých souvislostí.

Na barikádě. To mělo být co? Moralita? Pokud budete pokračovat sérií apelací na etiku čtenářů, tak to považuji za vtipný nápad a budu je všechny s chutí číst.

Dobrodružství. Noo, spíš taková vedlejší zápleтка. Jako hráč DrD+ беру, protože tohle dobrodružství je (myšleno) pro DrD+. Dokonce vám tam jednou ujel i pojem "PJ". Hráči systémů, které se vzdalují koncepci DrD+ (DrD, DnD, HF...) to asi moc neocení. Láska lesa by šla sice bez problémů využít i v univerzálních systémech (GURPS, Svět fantazie), ale má prostě takovou hezky naivně dračákovskou chuť. (To by nešlo místo elf handlíř napsat jen handlíř?)

Samotný příběh hezký, taky taková moralita pro uklidnění hráčů a potěšení hráček.

První pomoc: vtipné, užitečné.

Bronzové zbraně a zbroje včetně aplikace - nemám co vytknout, takže chválím.

Našli jsme pro vás - dobré, už jsem se koukal na portréty a - světe div se - některé jsou i použitelné.

Celkový vzhled - vyhovuje, jsem spokojen s velikostí písma, řádkováním i ponecháním v jednom sloupci. Dělení do sloupců by mělo smysl právě u dlouhých řádků malých písmenek, takže u vás ne.

Obrázky - ono je to těžké, nakreslit profi obrázky nezvládne každý a pokud byste nějaké chtěli otiskovat, tak se možná nebude chtít těm ostatním přispívat a "ztrapňovat se". Takže ten nápad s oslovením nějakého "dobrého kreslíře" bych raději nezkoušel.

Poslední výtka je k pravopisným chybám. Není jich moc, ale jsou tam. A to by nemělo být. Vy přece nejste žádné Metro nebo Express.

Dost kritiky. Kritizovat umí kdekdo, ale stvořit něco tak povedeného, jako je Drakkar, to už chce kumšt a snahu.

RomiK říká:

Jeden z těch obsáhlejších, vezměme to tedy krásně a popořadě.

Ad povídky: Do dalšího čísla se to trochu zlepší. Povídky se mi líbily, ale budou i delší. Samozřejmě autory povídek z prvního čísla rád uvidím i v dalších číslech. Nu, co se povídek týče, ve třetím čísle nás čeká tvá povídka.

Ad článek o RPG. Jeden z čtenářů byl tímto článkem velmi rozhořčen. Celou věc jsem podstoupil Granovi. Nicméně, i tento mail a má krátká komunikace s Petrem Holednou se zde, v Listárně, objeví.

Ad článek Na barikádě – ano, to měla být jen taková moralita. Něco malého k zamyšlení se. Případně i sebereflexe všech těch, kteří se v článku poznají. Já sám jsme člověk, který se etikou a nějakými zásadami slušného chování řídí a proto to mám rád i ve svém okolí. Se svojí pedagogickou povahou se ode mě ani nic jiného očekávat nedá.

Ad První pomoc – bohužel ukončené a uzavřené. Pokud se najde někdo, kdo bude chtít pokračovat, mohl bych to zase otevřít. Ale až do budoucna.

Ad Obrázky – rádi bychom dali šanci i neprofesionálním kreslířům. Je to těžké, ale pokud někdo namaluje obrázek, věnuje tomu snahu a čas, rád bych jej v dalším malování podpořil. Drakkar funguje i na bázi spolupráce. Nemáme profi autory. Sháním ilustrátory, kde se dá, ale jak sám píšeš – málokdo věnuje profi obrázek jen tak.

Ad pravopisné chyby – Snažíme se s nimi něco dělat. Nejsme ani Metro, ani Express a já doufám, že nikdy nebudeme těmto plátkům podobní (případným čtenářů těchto periodik se omlouvám).

Díky za velmi obsáhlou reakci, za chválu i kritiku. Doufám, že se setkáme jako spolupracovníci a čtenáři i u dalších čísel.

Vannax říká:

Ahoj RomiKu a spol.,

Prohlídnul jsem si první číslo vašeho časáku a protože jsi vyzval, abychom poslali připomínky, návrhy apod. tak tady jsou:

V první řadě musím ocenit chuť, nadšení a zápal se do něčeho takového vůbec pustit.

V druhé řadě pak musím ocenit to, že jste vydání prvního čísla po usilovné práci dotáhli do konce. Celý projekt vypadá velice ambiciózně a to se mi zamlouvá.

Dál budou následovat připomínky, které sice mohou vyznívat spíš negativně, ale věřte, že je vůbec nemyslím zle a rozhodně si tady nepřejí tímhle příspěvkem spustit vlnu negativní kritiky. Naopak, takovémuhle časopisu držím palce a svými připomínkami se snad přispějí k tomu, aby další vydání bylo ještě lepší, než to první. Pevně doufám, že se všichni dočkáme třeba ještě desátého čísla a dalších.

Vezmu to tedy postupně:

Celkový vzhled a grafika

Obrázek na obálku jste vybrali hezký. Logo a nápis jsou výborné, ovšem už mi na obálce chybí označení prvního čísla – máte přece v úmyslu vydávat další čísla a pokud si někdo bude mít chuť ten časopis tisknout (alespoň podle toho, jak máte uspořádané stránkování), tak by na časopisu mohla takováto informace chybět. Zároveň by obálka mohla pod logem obsahovat jakési motto – krátkou informaci o tom, o jaký časopis se vlastně jedná.

Možná by vůbec neškodilo na obálku uvést (po vzoru jiných, zavedených časopisů) například tři nejatraktivnější články z obsahu. Může to ale na druhou stranu trochu „poškodit“ obrázek na obálce, takže je na zvážení, co je lepší.

Prostá grafika, kterou jste použili do vnitřku časopisu (sloupec na boku s názvem sekce a lajna dole), vůbec nepůsobí rušivě. Řekl bych, že v tomhle směru tomu není co vytknout (je to ale jen můj názor).

Oceňuji i to, že jste se rozhodli do časopisu použít vlastní ilustrace a nevysávat klasické fantasy obrazy z galerií webstránek různě po světě. Na druhou stranu ale doporučuji zkusit kontaktovat někoho, kdo by do časopisu byl ochoten zdarma nakreslit nebo namalovat ilustrace, které by „stály za to“. Jinak zdařilé grafické zpracování a první dobrý dojem z časopisu mi bohužel narušují ilustrace, které bych označil jako „šité horkou jehlou“. (Tím ovšem trpěly i takové časopisy, jako byl svého času Nemesis nebo třeba Ikarie.)

Uspořádání

Pět záměrně prázdných stránek vůbec nepůsobí tak, že jsou prázdné záměrně. Naopak to budí dojem, že už na těch posledních 5 stránek došel dech a tak prostě zůstaly prázdné.

Osobně se mi moc nezamlouvá poměrně velké písmo, které jste zvolili – opět to na mně

působí tak, že máte málo materiálu (rozuměj: textů) a tak jste prostě zvolili co největší písmo a řádkování, abyste zaplnili těch 40+ stránek.

Pokud můžu vyjádřit svůj názor, volil bych raději menší řádkování, menší velikost písma a text rozdělil do dvou sloupců. Koneckonců spousta RPG materiálů vychází v téhle podobě, takže to čtenáři bude i připadat víc povědomě. Vůbec potom nevadí, když časopis bude mít místo 40 stránek pouze dvacet, protože sice bude zabírat méně listů, ale bude jasné, že na nich máte CO sdělit.

Obsah

Proním slabým místem časopisu je úvodník.

Už v úvodníku, který jsi RomiKu napsal, mi bohužel chybí spousta informací. Jedná se přeci o první číslo a to by si zasloužilo klidně delší a obsažnější úvodník. Píšeš, že nás, čtenáře, nechceš déle vysilovat, ale po přečtení úvodníku, po pravdě řečeno, vůbec nikdo nemůže být vysílen, protože se toho až tak moc nedozvěděl.

V úvodníku k prvnímu číslu bych očekával informace o tom, co je cílem časopisu, čemu se v něm chcete věnovat, jaké jsou vaše plány do budoucna, atd.... Očekával bych, že představíte i jednotlivce z tvůrčího týmu / redakci. Takovýhle časopis totiž může zůstat na internetu ještě dlouho potom, co ho přestanete vydávat, nebo potom, co se redaktorské práce ujme někdo jiný.

K samotným jednotlivým příspěvkům / článkům v tom časopisu se vyjadřovat nebudu, ale co mi chybí je nějaká jasně daná koncepce toho, co od časopisu čekáte a co od něj máme čekat my, čtenáři. Zatím to působí tak, že jste bez ladu a skladu poskládali všechno co se vám podařilo sehnat. Podle toho, co je napsáno v úvodu se časopis má profilovat jako periodikum o RPG. Obsah ovšem působí tak, že se věnuje víceméně jen DrD. Koho chcete tedy oslovit? Jestli je časopis určen obecně pro příznivce RPG, pak by bylo dobře přinejmenším představit nebo alespoň uvést jednotlivé RPG systémy, kterým se chcete věnovat. Pokud to má být určeno především pro nadšence do DrD, pak je to ale také potřeba přiznat už na začátku.

Jestli se chystáte vyvinout časopis hlavně pro návštěvníky RPG fóra, tak se obávám, že jste si ukrojili příliš velký krajíc chleba, protože fórum je skutečně neskutečně různorodá skvadra příznivců různých RPG a řekl bych, že ani není možné v jednom časopise oslovit všechny. Jestli ale časák nemá být jen pro návštěvníky fóra, tak je skutečně třeba, aby každý věděl, co v něm může hledat, ale také musí mít jasno v tom, co v něm určitě nenajde.

A já už toho nechám. Rozhodně si nenechte mými kecy zkazit chuť do dalšího díla. Držím vám palce a jen se snažím napsat postřehy, které by vám mohly trochu pomoci.

RomiK říká:

Zdravím tě též, Vannaxi!

Napsal jsi to velmi obsáhle (tohle je jedna z prvních reakcí, kterou jsem na Drakkar četl). Kritika, kterou jsi napsal nepůsobí negativně, alespoň na mě ne. Spíše velmi dobře. Každý, kdo si Drakkar prohlédl takhle pořádně a odvážil se napsat takhle dlouhou reakci si zaslouhuje naši úctu.

I přes občasné drobné komplikace sám doufám, že se dočkáme ještě mnoha čísel. Časopis se snažím koncipovat tak, že kdyby odpadl jedinec, byl by nahraditelný. Ale snad se vše udrží jak to je – už jen proto, že tento projekt je, jak sám píšeš, velmi ambiciózní – a to mám rád i já.

Ad 1 – Celkový vzhled a grafika:

Myslím, že číslo bude na obálku doplněno, stejně tak i motto. To nám nějak uteklo všem. Díky za připomínku. Co se týče článků na obálce, psal o tom Ilgir – my se nesnažíme stát časopisem za peníze a proto nemusíme lákat čtenáře na pozlátka. Snažíme se zavést tak, aby mělo smysl si stahovat každé číslo. Co se sloupce a jednoduchosti týče, tvůj názor je velmi podobný dalším. Takže to vypadá, že u tohoto stylu zůstaneme i nadále.

O obrázcích už jsem mluvil. Vážím si toho, že Dukolm se jako první odhodlal poslat nějaké své obrázky. Na druhou stranu, zkouším sehnat i další ilustrátory. Výhodu máme v tom, že si můžeme dovolit i podpořit začínající ilustrátory.

Ad 2 – Uspořádání:

My nemáme pevně daný počet stránek. Písmo, jeho velikost a vše ostatní je práce Wan-Ta a já na něho spoléhám, že vše co udělal, mělo nějaký důvod. Rozvést více by to mohl on. Do sazby nevidím.

Ad 3 – Obsah:

Co se týče úvodníku, byly napsané dva. Ten co vyšel a druhý - suchý, informativní. Já nemám velké zkušenosti s psaním úvodníků a tak musím najít způsob, jak je psát. Doufám, že se to bude lepšit a lepšit.

Možná totak vypadá po prvním čísle, ale časopis rozhodně nebude jen o DrD/DrD+. Už máme sehnané množství pomocníků na nejrůznější aplikace. Časopis by se měl věnovat převážně RPG a všemu okolo. První dvě až tři čísla musíme sami zaměřit, získat zkušenosti. Myslím, že se stále zlepšujeme. Proto i obsah se poskládá lépe. V každém čísle by mělo být něco o RPG, o nějakém internetovém projektu, povídky a doplňky pro hru.

Rádi bychom vydávali časopis pro co největší okruh čtenářů.

Tvé „kecy“ nejsou únavné, ale přínosné. A to je velmi důležité. Děkuji za tvůj příspěvek.

Zayl říká:

Narazil jsem na internetu na váš projekt online časopisu Drakkar a musím říct, že mě to opravdu zaujalo. Byl jsem pravidelným čtenářem Dechu Draka, ale bohužel se sloučil

s Pevností, takže mi připadá, že teď na české scéně chybí pořádný časopis o RPG.

Myšlenka vašeho projektu se mi zdá dost dobrá a proto bych se chtěl zeptat, jestli bych se nemohl přidat k vašemu autorskému týmu.

Mam v záloze asi dvě nebo tři fantasy povídky a jedno dobrodružství, které jsem posílal do Spáru, ale neumístilo se, takže myslím, že v DD nevyjde. Jinak co se týče herních systémů, tak mam zkušenosti pouze s DrD a DrD+.

Takže se případně ozvěte, já vám můžu na ukázkou poslat nějakou povídku, nebo rád zapracuji na nějakém článku.

Dík a měj se fajn.

RomiK říká:

Rád bych upozornil na to, že Zayl napsal článek o Drakkaru, který vyšel v Dechu Draka, který je nyní součástí Pevnosti.

Petr „PEEPA“ Holenda říká:

Dobrý den,

Shodou okolností jsem se dostal k vašemu internetovému časopisu Drakkar (číslo 2007-01) a přečetl jsem si zejména sekci "Stolní RPG online". Jsem majitelem a provozovatelem serveru Abarin.cz a musím říci, že jsem poměrně zaskočen několika nepravdivými informacemi, které jsou ve vašem článku uvedeny a mohly by poškodit dobré jméno našeho serveru. Nijak zvlášť mi nevádí, že je článek psán zaujatě, protože to je zcela pochopitelné, vzhledem k tomu, že autor je administrátorem "konkurenčního" serveru, ale nejspíše by nebyla od věci nějaká objektivita. Jak se zdá, tak autor se zcela neseznámil se situací na našem serveru, a proto uvádí (pevně věřím, že ne záměrně) informace, které jsou lživé. Pominu-li relativní stránku oné invence, komu se podařilo stolní RPG na internet převést, která je pouze subjektivním názorem autora, tak alespoň faktickou stránku věci si mohl autor ověřit či případně kontaktovat administrátory ostatních serverů, aby si ověřil pravdivost svých informací v článku uváděných. Nejsem expertem na autorská práva (respektive na žádná práva), ale pokud je někde uveřejňován článek týkající se poměrně úzké komunity a relativně malé cílové skupiny lidí, kterou by mohly například RPG online zajímat, tak by možná bylo fér kontaktovat i administrátory ostatních serverů, aby se k situaci a problematice vyjádřili. Musím totiž říci, že se článkem cítíme poškozeni a chtěli bychom požádat o nějaký návrh z vaší strany, jak bychom mohli dojít očištění jména našeho serveru, případně alespoň nějaký prostor, kde bychom mohli informace uvést na pravou míru.

Děkuji za pochopení.

RomiK říká:

Dobrý den,

abych pravdu řekl, článek stolní RPG nebyl můj nápad a ani jsem neověřoval pravdivé informace v něm. Stolní RPG je trochu mimo můj zájem. Gran (autor článku), je myslím jedním z administrátorů Aragornu. Problém je v tom, že on (alespoň co vím já) se snažil kontaktovat nějaké provozovatele dalších serverů, ale bohužel byl se zlou vykázán. On sám se na online RPG hraní pohybuje celkem dosti. Já jsem to zkoušel jednou a moc mě to nezaujalo.

Nicméně, dohodnout se můžeme, nepravdivé údaje opravíme - případně Vám mohu nabídnout článek o Abarinu. V každém čísle bych rád dal prostor nějakému internetovému projektu - jeho představení a tak. Pokud vám to nebude vadit, použil bych váš mail i do listárny. Snažíme se totiž o co největší zpětnou vazbu na každého čtenáře našeho časopisu.

Pokud tedy budete mít zájem, můžete napsat celý článek o projektu Abarin.cz, nebo jen uděláme kapitolku, kde na pravou míru uvedeme nepravdivé informace. V tom případě bych byl nucen Vás odkázat na Grana, jelikož je členem redakční rady a do této problematiky vidí nejlépe (já bych zůstal jako nestranný pozorovatel, aby nedošlo k nějakému dalšímu nedorozumění).

Možností, jak napravit chyby je dost, tak doufám, že na náš časopis nezanevřete a v budoucnu si přečtete i některé další číslo.

Petr „PEEPA“ Holenda říká:

Děkuji za včasnou odpověď.

Ano, o tom, že je Gran jedním z administrátorů Aragornu vím, dokonce jej znám i osobně. Pokud se týká mne, tak jsem si jist, že se mě kontaktovat nepokusil jak na ICQ (které na mne, pokud vím, má a mám ho uvedeno na našem serveru, přičemž jsem online takřka pořád), tak ani na jeden ze dvou mailů, co tam mám uvedené.

Nicméně děkuji za nabídku nějakého vyřešení, poradím se s administrátory a dáme vám vědět, o jaký typ opravení fakt bychom měli zájem.

S použitím do listárny souhlasím a nic proti tomu nemám, alespoň budu moci předpokládat, že si Gran uvědomí, že nepostupoval zrovna správně, když uvedl nepravdivé informace, které si nebyl ochoten ověřit :-)

Nicméně případně jej na mě odkažte nebo se prostě nějak dohodněte a pak mi dejte vědět.

RomiK říká:

Dále byl problém přesunut ke Granovi. Doufám, že vyřešení proběhlo zdárně a v poklidu. Pokud ne, vezmu řešení do vlastních rukou. Nejen já, ale celá redakce Drakkaru, která sdružuje lidi nejrozumnějších profesí a ví tedy, jak postupovat v podobných případech.

Papírové figurky

Autor: Jakub „Dukolm“ Červený

Tyto figurky jsou určeny pro fantasy a s tímto záměrem byly i kresleny, ale budou-li se vám hodit i v jiném stylu, nebráním jejich použití. Figurky 1–9 vznikly před rokem, takže jsou horší, než 10–12, které byly vytvořeny teprve nedávno.

Figurky doporučuji vytisknout na nějaký tvrdší papír, případně vyztužit kartonem, pokud je budete tisknout na běžný kancelářský papír. Jestli si vytvoříte kruhový nebo hexový podstavec, záleží jen na vás. Doporučuji odstříhnout části, které budou přecházet po nalepení spodních plošek na odstavec. Můžete se také pokusit obstříhnout postavu, ale buďte opatrní, protože obě části figurek nejsou stejně velké. Já tohle nedělám.

Doufám, že se vám budou figurky líbit a budete s nimi spokojeni. Pokud o ně budete mít zájem, nakreslím další.

