



 **DRAKKAR**

-Divočina-

číslo 21. — srpen 2010

Obsah

2 Úvodní slovo

Ecthelion²

4 Ozvěny Gameconu

redakce

Téma čísla

8 O cestách a necestách

Pavel „Goran“ Veselský

13 Nástrahy Severu

Ján „Crowen“ Rosa

15 Dobrodružství v horách

„Jarilo“

19 Trollové

„Jarilo“

Mimo téma

22 Cizí postavy v historické fantasy

Petr „Ilgir“ Chval

28 Krvavé pohraničí: Využití knižního prostředí pro hraní RPG her

„Hike“

Překlad

31 John Wick: Play Dirty, epizoda 1: Zašpiňte si ruky

„alef0“

Deskové hry

36 Zahrajte sa s nami: Cosmic Encounter – divočina chladného vesmíru

Petra „Baelara“ Kopáčová

Úvodní slovo

Vážení čtenáři,

vítejte uprostřed okurkové sezóny. Nevím, čím to je, ale zdá se, jako by se většina důležitých událostí nacpala do července a srpen zůstal na ocet. Dvě největší akce herního roku, Festival Fantazie a GameCon, jsou za námi a nám teď nezbývá než zase rok čekat. Abychom se v mezičase mohli zabavit alespoň vzpomínkami, oslovili jsme několik organizátorů a návštěvníků GameConu s prosbou, zda by nám nemohli letošní akci shrnout vlastními slovy. Pokud jste – stejně jako třeba já – si největší český con nechali nakonec ujít a dali přednost jiné červencové atrakci, třeba se po přečtení ohlasů začnete – stejně jako třeba já – zapřísáhat, že příští rok určitě pojedete.

Ve zbytku léta možná mnozí z vás podlehnou méně davo-
vé zábavě, nazují pohorky a vyrazí někam do přírody. Něco po-
dobného ostatně provedlo i toto číslo DRAKKARU, které vychází

stylově s tématem Divočina. V posledních číslech jsme se věnovali dramatickým snům, šílenstvím, hvězdám, mýtům či legendám, a tak jsme se protentokrát chtěli vrátit ke hráčským záčátkům, které pamatuje snad každý z nás - fantasy svět, koně, pláště, táborové ohně a dlouhá cesta.

Cestování širým světem nemusí být jen plytká výplň mezi dobrodružstvími, naopak. Úvodní článek Pavla Veselského vám ukáže, že v historii bylo cestování plné nástrah, nebezpečí a že mohlo být dobrodružstvím samo o sobě. „Jarilův“ článek věnovaný horám se pak podrobněji věnuje krajině snad ze všech nejnebezpečnější (a tudíž velmi zajímavé pro hru). S tématem cesty souvisí i zakončení dvoudílné série

o postavách v historických hrách, kde Petr Chval mimo jiné přibližuje svět vagabundů, tuláků a potulných živlů.

Jsmo rádi, že v dnešním čísle se sešla i trojice tématicky „užších“, ale o to praktičtějších článků. Ve článku od Jána Rosy naleznete několik předpřipravených zápletek, „Jarilo“ se podrobněji rozepisuje nad životním stylem jednoho monstra, a „Hike“ nám představí, jak se svou družinou adaptovali jeden literární svět pro svou kampaň. Berte to prosím jako ukázkou toho, jak snadné je přispět do DRAKKARU. Přáli bychom si, aby se podobné „malé“ články - třeba i od vás či vaší družiny - staly pravidelnou součástí časopisu.

Na závěr ještě dvě technické novinky:

- DRAKKAR má nyní fanouškovskou stránku na Facebooku, kam budeme posílat veškeré novinky a zprávy o připravovaných či právě vycházejících číslech. Skupina je zatím mladá a skoro beze členů, takže spoléháme na vás: přijměte prosím naše pozvání. Máte-li nějaké kama-rády, které by DRAKKAR mohl zajímat, budeme velmi rádi, když jim pošlete pozvánku.
- A za druhé, DRAKKAR letos na jaře tiše oslavil své třetí narozeniny. Spolu s ním oslavily třetí narozeniny i jeho webové stránky, a bylo to na nich vidět. Možná vás tedy potěší, když vám řekneme, že právě rozjíždíme stránky nové a šikovnější, které nám vydrží třeba další tři

roky. Najdete je tradičně na adrese drakkar.rpgplanet.cz.

Přejeme vám příjemné čtení.

Za přípravný tým Drakkaru,
Jiří „Markus“ Petrů



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

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

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

DĚNÍ

napsala redakce

Ozvěny GameConu

Je to sotva čtrnáct dní, co skončil letošní GameCon, největší zdejší setkání zaměřené výhradně na společenské hry a určené nejen jejich příznivcům, ale všem, kteří si rádi alespoň jednou za čas hrají. A jaký tedy byl GameCon 2010?

Přesun do České Třebové GameConu velmi prospěl, vše se letos odehrávalo na jednom místě, a tak jste mohli být stále v centru dění. V programu samozřejmě nechybělo Mistrovství v DRAČÍM DOU-
PĚTI, již tradiční akční hry Špína či Gobliní ponorky ani třeba sobotní párty. Téměř nepřetržitý provoz obrovské desko-
herny umožňoval zapůjčit si k vyzkouše-
ní širokou nabídku stolních a deskových her, anebo se dokonce účastnit turnaje o ceny. Letos měl na GameConu premiéru například turnaj v Texas Hold'em pokeru. Nechybělo samozřejmě ani otevřené hraní RPG a larpů, místnost věnovaná wargamingu, mnoho zajímavých přednášek... a ke klidnému popovídání si s přáteli byla připravena pohodlná čajovna. K tomu všemu samozřejmě spousta příležitostí. Od čtvrtečního pozdního odpoledne do nedělního poledne (15.-18. července), kdy GameCon 2010 probíhal, byl program našlapaný k prasknutí.

Nebyli-li jste na letošním GameConu, přijedte na ten za rok a určitě se budete bavit! My jsme se bavili královsky...



Požádali jsme několik organizátorů a návštěvníků, zda by se s námi nepodělili o své dojmy:

Petr „Gandalf“ Holub

Hlavní organizátor GameConu 2010

Jaký byl GameCon 2010? Ti co na něm byli, vědí sami, těm, co na něm nebyli, ho lze těžko popsat tak, aby opravdu pochopili, jak dobrý byl – což je škoda, protože si myslím, že by si ho také užili. Já jsem z něj opravdu nadšený a věřím, že se všem líbil a opravdu nikdo se nestihl nudit.

Po organizační stránce byl GameCon 2010 v něčem náročnější než ten předchozí, neboť jsme se stěhovali do nového místa a program byl ještě bohatší. Navíc se mi pár měsíců před GameConem narodily dvě holčičky, takže času bylo méně. Na druhou stranu se nám už

v loňském roce podařilo položit základ spoustě procesů a organizační tým už měl více zkušeností, takže ta práce byla mnohdy jednodušší. Celkově vzato celá organizace šlapala hladce a i členům organizačního týmu se podařilo si letošní GameCon více užít a to považuji taky za úspěch. Jako obvykle i nám všem letošní GameCon utekl jako voda.

Po obsahové stránce byl GameCon 2010 našlapaný programem a největším trápením všech bylo rozhodnout se, co raději dělat. Na GameConu se letos objevilo pár novinek, z nichž asi největší úspěch slavila např. tajná párty, na kterou pokud jste se chtěli dostat, bylo nutné poskládat dohromady řadu indicií a získat informace o tom, kde a kdy se koná a jaké je vstupní heslo. Skvělá byla letošní deskohera a velký byl i zájem o turnaje v deskových a karetních hrách. Vlastně snaha zajistit lepší deskoheru



byla tím důvodem, proč se GameCon letos stěhoval do nových prostor. A myslím, že jsme udělali dobře. Většina účastníků si prostory v České Těbové chválila, a tak v nich pravděpodobně nějakou dobu zůstaneme.

Upřímně, nelze shrnout letošní GameCon na několika řádcích. Pokud by se mě ale někdo zeptal na to, co považuji za jeden z největších úspěchů GameConu, pak řeknu to, že se stal skutečně univerzální herní akcí nabitou programem pro každého. Nikdy by mě totiž nenapadlo, že i má žena, která nás kdysi považovala za „geeky“ jednou (tedy letos)

prohlásí, že se těší na příští ročník a začne mi říkat, co si ráda zahraje. Věřte nebo ne, ale je to tak. Pokud tedy myslíte, že nemá cenu na GameCon jezdit, protože není pro vás, nebo brát sebou přítelkyni ... není to pravda a doporučuji jet se o tom přesvědčit.

Jonáš a Kryštof Ferencovi (Ecthelion^2)

Vypravěči a organizátoři

Gamecon se z našeho pohledu velice vydařil. Přesun do nové země dopadl

úspěšně a myslím, že Česká Třebová je pro nás skutečně tou zemí zaslíbenou (pokud nás tam domorodci samozřejmě budou chtít i příští rok). Letos jsme společně vedli celkem osm her, na přednáškách představili projekt DRAČÍHO DOUPĚTE 2 a pokřtili rozšíření pro naši hru PŘÍBĚHY IMPÉRIA, které se jmenuje Rukověť Impéria.

Ve hrách, které jsme vedli, se několik viktoriánských gentlemanů rozhodlo udělat zmatek na maškarním plese konkurenční rodiny, ale do hry zasáhla láska i vražda. Posádce škuneru Havran se podařilo proplout mořem ledové tříště, uniknout pronásledovatelům a najít

bránu pryč ze Třetího království. Přestože vletěla kolonizační flotila u planety Acheron do pasti a byla po bitvě na orbitě zničena, několik přeživších, kterým se podařilo přistát na planetě, prošlo džunglí, odpálením atomové bomby zničilo nepřátelské velení a podařilo se jim odletět pryč, zatímco pod jejich lodí se formoval charakteristický jaderný hřib.

Kromě toho jsme se potkali se spoustou skvělých lidí, bojovali se zombiemi a v Melkorově čajovně i na nočních průzkumech města si příjemně popovídali. Minuli jsme sice Ponorky i Špínu, ale na ty třeba zbude čas příště.

Pavel „Lischai“ Gotthard

Organizátor LARPů

GameCon se od všech ostatních conů liší hlavně tím, že ročník od ročníku viditelně roste do krásy. Zní to jako otřepané klišé, ale každý rok mě překvapí lepší prostory, lepší přednášky a usměvavější lidé, kteří se chtějí družit a hrát hry. Docela doufám, že to organizátorům ještě tak čtyři, pět let tímhle tempem vydrží.

Jan Vaněček

Návštěvník

Jako každý rok jsem se těšil na GC pln očekávaných dnů strávených hraním desek a dalších aktivit mezi lidmi se společnými zájmy. A musím říct, že to se opět splnilo. Navíc večerní divoké párty (někdy možná až trochu moc) zaručily, že jsem byl kompletně využitý a na spánek prostě nebyl čas! Na GC určitě pojedu i za rok a vím, že se tam setkám s koupou kamarádů a vydatnou porcí zábavy!

Dmitry „Nim“ Ivanov

Návštěvník z Ruska (momentálně ale z Prahy)

GameCon byl pro mě jen druhou herní událostí v Česku a jedinečnou možností se seznámit s českou larpovou a RPG scénou. Byla to skuterná imerze do jiné kultury, ale během chvíle jsem se cítil jako doma. Čtyři dny byly nabitě nejrůznějšími aktivitami, spoustou zajímavých lidí a zcela novými zážitky od hraní s Čechy a v češtině. A taky totálním přetížením mozku od celodenní komunikace v cizím jazyce. Byla to ale nezapomenutelná zkušenost a cesta na GameCon mi přinesla hodně zábavy a ještě více užitečných vědomostí.

Stanislav Nowak

Návštěvník

Po třech letech se Gamecon opět stěhoval a tentokrát se role hostitele ujala Česká Třebová. Prostory a zázemí poskytl akci průmyslová škola na Skalce.



Jsem přesvědčen, že nová lokalita nabídla návštěvníkům minimálně stejný komfort jako pardubické koleje. Kromě levnějšího ubytování v postelích přibyla i mezi českými návštěvníky conů oblíbená a finančně příznivá varianta ubytování ve třídách ve spacáku. Asi nejvíce na změně města vydělala deskoherka, která obsadila rozlehlý hlavní sál.

Program se nesl v duchu předchozího roku, kdy došlo k předání

organizátorských otěží. Na své si přišli především fanoušci her na hrdiny, deskových her, larpů ale i něco málo wargamingu. Celkově se uspořádání a organizace programu vydařilo, jen těžko se hledalo hluché místo. Výtku bych směřoval spíše opačným směrem. Hlavní hra sobotního odpoledne Špína se kryla s nejočekávanější přednáškou linie her na hrdiny – Dračí Doupe 2. Věřím, že pro tuto atraktivní přednášku by

nebyl problém najít vděčnější čas v programu.

Na GamoneCon jezdím především za hrami na hrdiny a trochu mě tedy zamrzelo zeštíhlení herní linie přednášek na toto téma. Tuto závalu však plně vyhradilo volné hraní. Bohatý výběr ze skutečně zajímavých her pod vedením zkušených vypravěčů uspokojí i nejnáročnější hráče.

Letošní GameCon tedy shledávám ze velmi povedený a doufám, že ten následující se vydaří ještě lépe.

Alena Dvořáčková

Návštěvnice

Dveře SOŠ České Třebové se za mnou po čtyřech, zábavou nadupaných dnech, zabouchly a vrátila jsem se do svého kutlochu, abych mohla přemýšlet, co všechno mi tento ročník GameConu dal. Opět se nesl v duchu velkých změn, z nichž nejvýraznější bylo přesunutí celé akce do jiného města. To s sebou přineslo hned několik výhod; především nebyla nutnost obíhat několik budov, všechny linie se hravě vešly do jedné a ještě byl k dispozici

skvělý plácek pro již tradiční Špínu.

Největším tahákem pro mě byla i letos deskoherna, která fungovala opravdu perfektně a jako každý rok tu byl dostatek novinek k odzkoušení. Trochu mě zamrzelo výrazně nižší počet přednášek a tematických diskuzí. Turnaje v Dračím doupěti a volného hraní jsem se neúčastnila, stále jsem k tomu nenašla potřebnou odvahu. Alespoň jsem měla dostatek času na posezení v Melkorově čajovně nad šálkem vynikající masaly a na setkání se starými i novými přáteli. A co je nejdůležitější, odjížděla jsem příjemně naladěná a odpočatá. Stálo to za to! :)

Olga Binarová

Návštěvnice

GC byl úplně super. Byla jsem tam poprvé a jsem strašně moc ráda, protože jsem tam potkala nové lidi, naučila jsem se nové hry a byla tam se svou super skupinkou. Kdo tam ještě nebyl, tak doporučuju, aby přijeli, určitě nebudou litovat.



TÉMA ČÍSLO

DIVOČINA



O cestách a necestách

napsal Pavel „Goran“ Veselský

Cestování v pravěku, středověku a dnes se nedá srovnávat nejen proto, že dnes jsou k dispozici nové dopravní prostředky. Ostatně podobné problémy jako tehdy čekají i na dnešní cestovatele v málo civilizovaných oblastech. Proto vám snad nějak pomohou tyto náměty na téma cestování kulturní krajinou i divočinou.

Krajina zkrocená a nezkcrocená

Pro naše pravěké a středověké předky příroda nepředstavovala příjemné místo k vycházkám a odpočinku, ale spíš nebezpečný, ale zároveň životodárný živel. Divočina vyvolávala v lidech žijících před nástupem romantismu spíš negativní konotace. Hluboký les byl místem ovládaným zlými duchy, kam přes den chodili jen odvážní a přes noc tam setravávali jen lovci, uhlíři a podobní blázni. Jít v noci lesem je tak trochu strašidelné i pro mnoho dnešních lidí.

Tak jako se domestikací stal ze zlého vlka věrný pes a z nebezpečného prautura nebo divočáka užitečný volek a pašák, tak si lidé podmaňovali i krajinu. Žďářením (vypalováním) nebo kácením lesů se získával prostor pro pole a otevřené pastviny. V blízkosti lidských sídel vznikaly prořezávané lesy nebo pařezi (lesy, ve kterých se stromy pravidelně ořezávaly za účelem získání proutků), důležité zdroje palivového a stavebního dříví a letniny, tedy tenkých větviček určených k zimnímu krmení domácího zvířectva. V „kulturních“ (nejde o dnešní

uměle vysazované lesy, ale měly blíž k nim než ke skutečnému pralesu) lesích se také pásala prasata.

V následujícím textu počítám hlavně s krajinou středoevropského typu. Při cestách pouští nebo ledovými pláněmi nastanou zase jiné (zpravidla mnohem horší) komplikace a cestování po moři je něco úplně jiného.

Cesty a jejich příkoří

Většina udržovaných cest byla lokální – ze vsi na pole nebo na pastviny (včetně těch lesních). Pole byla proti dnešním poměrům mnohem menší a ke každému poli se zemědělec musel dostat, takže v okolí vesnic byla síť cest hustší než dnes. Naopak dálkových cest bylo méně a často měly podobu jen sotva udržovaných lesních pěšin. To platilo zejména pro řídce (nebo skoro vůbec) osídlené oblasti, zejména hory. Přechod horského pásma byl na organizaci velmi obtížný a zpravidla byl možný jen na několika málo místech. Třeba do Čech se v době laténské (tedy za Keltů) dalo vstoupit od severu po Labi nebo Nakléřovským průsmykem (a snad i mezi těmito dvěma

cestami mezi skalami Českosaského Švýcarska), od jihozápadu Všerubským průsmykem, od východu v prostoru dnešního železničního koridoru poblíž České Třebové a snad i od severovýchodu (přes Lužické hory nebo Broumovsko). Ve vrcholném středověku přibýly cesty přes Chebsko a Šumavu a kolonizace učinila prostupnější i ostatní hory. Do vrcholného středověku byly dálkové cesty sjízdné jen pro soumary. Ve středověku začaly být používány vozy, které však neuměly zatáčet, a tak cesty často vedly kolmo na svah. Formani tak byli závislí na přípravě od místních obyvatel.

Divočina mimo cesty byla obtížně schůdná i pro pěší a vozy neměly šanci projet. Přirozené pralesy bývaly o trochu řidší než dnešní „farmy na dřevo“, ale byly rozmanitější co do stárí a druhů stromů a běžně v nich tlely kmeny starých, spadlých stromů. Ještě horší než nebezpečné šelmy a hadi, zrádný terén a obtížná orientace byla nadpřirozená nebezpečí. Bylo to zmíněno už v úvodu – divočina je cizí, nelidský a nezkcrocený svět, kde na poutníka číhají zlí duchové se svými úklady. Málokdo má odvahu jít

do takového rizika, zvláště když ve fantasy (nebo historickém prostředí s fantasy prvky) nejspíš nejde o pouhou pověru.

Na cestách hrozilo mnohé nebezpečí. Na vlky (a jinou dravou či jinak nebezpečnou zvěř, případně netvory) a lapky hráči RPG obvykle nezapomínají. O nebezpečích plynoucích z počasí, terénu a limitů vlastního těla bych teoreticky nemusel poučovat žádného zkušenějšího turistu, situace se však od středověku v mnohém změnila, a tak na mnohé zapomínáme i my zkušení chodci. Přechody horských či lesních pásem trvaly několik dní bez možnosti doplnit zásoby nebo se zotavit v civilizaci, takže každé podcenění přípravy nebo zdržení mohlo znamenat, že výprava dorazí o hladu nebo vůbec. Vymknout si kotník, namočit si klouby nebo si pořídít pár puchýřů není na dlouhé cestě po špatném povrchu nic neobvyklého, a byť jen jediný kulhající člen výpravy (člověk nebo zvíře) může ostatní postavit před dilema, zda se zdržet, nebo nechat nešťastníka po cestě napospas osudu. K podobné situaci může vést nemoc z horka a slunce, zimy a promoknutí nebo pití špatné

vody (většinou je nutno doplňovat vodu z místních zdrojů – tahat zásobu pití s sebou znamená další zátěž, resp. nutnost ušetřit váhu na zboží).

Počasí může uškodit nejen přímo cestovatelům, ale i cestě. Po větším dešti bývají cesty rozbahněné (zvláště ty úvozové) a vítr je zase může zatarasit spadlými stromy či větvemi. Pokud jsou na cestě mokřady, hrozí zejména ve vlhčích obdobích zapadnutí, bez zkušeného průvodce je tedy cesta takovým územím extrémně nebezpečná. Průvodce je také důležitý proti bloudění. Značení cest bylo spíš výjimkou, a přestože existovalo (většinou ve formě kamenných mohylek, tzv. „mužíků“, nebo zářezů na stromech), tak málokdy dosahovalo kvality srovnatelných s turistickým značením Klubu českých turistů. Jak již bylo zmíněno, každé zabloudění může znamenat, že výpravě uprostřed divočiny dojdou zásoby.

S krajinou bylo spojeno také jedno nebezpečí, které dnes už neznáme – jen někde byl k dispozici most nebo přívaz, většinou bylo třeba se spolehnout na brody, kde jediný špatný krok znamenal

pád do proudu a pravděpodobně topení. Kdo neuměl plavat nebo nesl příliš velký náklad, pro toho obvykle byl takový chybný krok krokem posledním. Z historie známe několik významných osobností, které zahynuly při překonávání brodu (např. Fridrich Barbarossa), těch neznámých samozřejmě bylo mnohem víc.

Vandráci, cestovatelé, poutníci

Většina zemědělců žila celý život na jednom místě a nejdál byla na nejbližším větším místě trhu (většinou ve městě). Přesto existovaly důvody pro delší cesty, které se týkaly i usedlých obyvatel, a samozřejmě i lidí, pro které byla cesta domovem.

Cesta na zkušenou byla běžnou praxí nejen v rámci středověkých cechů. Pro řemeslníky měla výhodu v tom, že získali nejen praxi, ale občas i nějaké to „know-how“ z ciziny. U zemědělců tomu odpovídalo sehnání místa čeledína na nějakém jiném statku. Ve středověku a raném novověku původ sice do jisté míry determinoval, jak vysoko se



člověk může ve společenském žebříčku bez velkých komplikací vyšplhat, ale téměř všichni neurození začínali svou kariéru jako čeledíni nebo potulní učňové či žáci. Šlechtici začínali o něco výš (jako pážata a později panoši), ale model začínání od píky platil i u nich.

Ve většině kultur panoval nějaký zvyk nebo zákon zakazující příbuzenské sňatky a často nutící mladé lidi hledat si partnery ve vzdálených komunitách. Důvodem nebyl strach z hromadění recesivních alel, spíš strach z přílišného hromadění majetku a snaha udržovat dobré vztahy s dalšími komunitami. Zejména u žen bylo stěhování do manželovy komunity často nejdelší cestou v životě.

Další důvod pro dlouhou cestu pocházel z náboženských důvodů – každý se mohl jednou či víckrát za život sebrat a vydat se na pouť na nějaké svaté místo. Důvodem mohla být vina a snaha o její odpuštění, vděk za mimořádné štěstí

nebo přání, jehož splnění přirozenými prostředky by bylo téměř nebo úplně nemožné. Pouti nejsou jen křesťanskou záležitostí, téměř každé náboženství má svá poutní místa. Status poutníků samozřejmě bude ovlivněn jejich civilním postavením a bohatstvím, chudí, žebraví poutníci mohou být považováni za žebráky, světce, nebo něco mezi tím, záleží na zbožnosti lokálního obyvatelstva, vztahu kněžstva k poutníkům a částečně na množství poutníků a náročnosti pouti

„Přes noc se psi běžně pouštěli ze řetězu, a tak přijít v noci do vesnice obvykle znamenalo střet s hladovou psí smečkou.“

(pokud jsou poutníci vzácní a musí překonávat mimořádné překážky, snadněji vzbudí obdiv a zvědavost místních).

Různí vandráci, kočovní komedianti a řemeslníci i poutníci obvykle tvoří úplné dno společenské pyramidy, horší postavení mohou mít jen otroci (a i to jen někdy) a trestanci. V této skupině jsou pochopitelně rozdíly v podezřelosti a neoblíbenosti, do jisté míry podezřelí však budou všichni.

Lepší pozici mají cestovatelé, kteří

mají určité bohatství a postavení. Sem patří zejména obchodníci a příslušníci vyšších vrstev, zpravidla válečníci (vojáci, potulní rytíři a jejich pravěké obdoby) nebo kněží, i když ti mohou spolu s kočovnými řemeslníky a v některých kulturách i bardy spadat někde na rozhraní obou skupin.

Můj dům, můj hrad a zákon pohostinství

Usedlí zemědělci mívali k cizincům dost ambivalentní vztah. Na jednu stranu v nich viděli ohrožení, a to právem. V rámci jedné komunity prakticky neexistovala zlodějina a většina dalších kriminálních deliktů, cizincům však ohled na sousedy a vidina téměř jistého trestu v ničem takovém nebránily. V některých kulturách (třeba u Vikingů a ve středověké Skandinávii) hrozil za zabití hosta spíše symbolický trest, zato když host zabil pána domu (byť v sebeobraně), trest byl mnohonásobně tvrdší. Přes noc se psi běžně pouštěli ze řetězu, a tak přijít v noci do vesnice obvykle znamenalo střet s hladovou psí smečkou a jejími majiteli.

S tím ostře kontrastovala pohostinnost. Většina kultur měla nějaký „zákon pohostinství“, který velel pánovi domu přijmout poutníka a chovat se k němu jako řádný hostitel, alespoň pokud host neporušil patřičné zvyklosti jako první. Pohostinnost a podezřívavost vůči přichozím se nemusely vylučovat, naopak často šly ruku v ruce. Když pocestný zaklepal na dveře, měl hospodář volbu cizince vyhnat nebo přijmout jako hosta a řádně se o něj postarat, rozhodnout se mezi „host do domu, čakan do ruky“ a „host do domu, Bůh do domu“. Volba závisela na tom, zda vyhodnotil chování (a také vzezření) pocestného jako nepřátelské či přátelské. Každá kultura měla svá znamení, která měla potenciálního hostitele přesvědčit, že se hostitel bude chovat, jak se patří, a ke slovu přišla i hospodářova intuice. Výše zmíněné právo hostitele na obranu sebe i svého majetku (a omezení práva hosta na agresi, pokud si chce udržet čest) se s pohostinstvím doplňuje, neboť jen kombinace obou zvyků chrání jak hosta, tak hostitele.

Výhody pohostinství pro cestovatele jsou zřejmé – pokud vypadají a chovají

se slušně (v rámci možností), pravděpodobně všude dostanou zdarma jídlo a přístřeší. Pro místní je přínosem jednak to, že mohou doufat v podobnou pomoc, když se sami vydají na cesty (častěji tak spláceli pomoc poskytnutou jim v minulosti, na začátku své kariéry), a hlavně přímý prospěch z pocestných – zprávy ze světa a zábava. Televize tehdy neexistovala.

Lidé z divočiny

To, co bylo řečeno o pohostinnosti, platí v ještě větší míře pro ty, kteří s pocestnými do jisté míry sdílejí status i místo pobytu, pro různé obyvatele „země nikoho“ mimo civilizované kraje. Mezi ně patří zejména příslušníci lesních profesí, lidé poskytující servis projíždějícím karavanám (často zároveň příslušníci lesních profesí, případně rybáři, pokud jde o vodní dopravu) a různí poustevníci. Na hranici mezi lidmi žijícími v divočině a v civilizaci stojí kolonizátoři, kteří divočinu přetvářejí v obdělávanou zemi nebo haviřskou osadu se svým zázemím.

Některé profese delší pobyt v lese přímo vyžadovaly. V pravěku to byli zejména lovci, ve středověku spíše dřevorubci, uhlíři, smolaři a brtníci (včelaři). Jiní, zejména pastýři, se pohybovali na okraji pravidelně využívaného území, ale v některých krajích (zejména v bezlesých horách) se vydávali i dost daleko mimo civilizaci. Všichni tito lidé byli spojeni s nebezpečným prostředím divočiny (se kterým si museli nějak sžít), a proto byli lidmi trvale žijícími v civilizaci vnímáni jako určité nebezpečí, skoro stejné jako pocestní. Na druhou stranu o to vstřícnější bývali k poutníkům. Pokud žili poblíž nějaké stezky, mohli si přivydělávat jako průvodci karavan, protože nikdo neznal les lépe než lovci a uhlíři, případně horské louky lépe než pastýři.

Lovci často splývali s válečníky. Mohlo jít o strážce hranic, lapky nebo ochránce karavan před nimi. Vojáci se zpravidla drželi v civilizaci, na hraničním území jich bývalo jen pár v strážních hradech, pokud se nemohli spolehnout na populaci místních obyvatel, jako byli třeba Chodové. Ke

kontrolování obchodních stezek bohatě stačilo ovládat centra, kde obchodníci museli doplnit zásoby před vyčerpávající cestou a po ní. Nejvýhodnější pochopitelně bylo ovládat hrady na obou stranách průsmyku, proto také Přemyslovci věnovali tolik úsilí zajištění alespoň příhraniční části Slezska. Mezi takovými příhraničními centry stačilo z vojenského hlediska jen hlídat proti lapkům a zajistit systém varování proti případné agresi z druhé strany hranice, přičemž obojí mohli zajistit obyvatelé země nikoho.

Žít v zemi nikoho bylo výhodné zejména kvůli svobodě – pokud se neztrácelo příliš mnoho karavan, nikdo zde nepřepadával posly a diplomaty mocipánů a neskrývali se tu příliš důležití psanci, tak bylo pro vládců zbytečné udržovat nad takovými místy kontrolu (pár špehů a vyslanců není kontrola) a vybírání daní v takové divočině většinou nestálo za riziko diplomatických roztržek s druhou stranou hranice a hlavně zrady užitečného nárazníku. O něco méně svobody pochopitelně měli obyvatelé vnitrostátních cest

divočinou. Tvrdé přírodní podmínky a nebezpečí však zajistily, že tyto oblasti přes veškeré výhody nebyly nikdy příliš hustě osídlené. V závislosti na frekvenci a výnosnosti takové cesty při ní mohli žít příslušníci výše zmíněných profesí s takovými „vedlejšíky“ jako je udržování cest nebo provázení karavan a poutníků zrádnými místy, nebo přímo profesionální průvodci, strážci, hostinští, překupníci a další profese napojené na dopravu po cestě.



TÉMA ČÍSLA napsal Ján „Crowen“ Rosa

Nástrahy Severu

Nástrahy Severu je článok o nástrahách a situáciách, ktoré môžu postavy zažiť počas putovania alebo pobytu v severskej divočine. Ako inšpiráciu som pre niektoré bytosti použil severskú (vikingskú) mytológiu, ale s menšími úpravami sa to dá využiť aj vo fantasy hre. Dúfam, že vám poslúži ako dobrá inšpirácia pre vaše príbehy.

V Štruktúra jednotlivých scén (situácií) je nasledovná:

- **Názov** – výstižný názov situácie
- **Situácia** – opis situácie
- **Aktéri** – viac detailov o jednotlivých aktéroch v scéne
- **Možnosti** – čo postavy urobia? Aké sú možnosti, alternatívy a podobne.



Hladný medveď

- **Situácia:** Na kryhe priplával na pobrežie vyhladovaný ľadový medveď a ohrozuje dedinu, zabil už dve otrockyne, ktoré boli zbierať drevo v neďalekom lese a zranil jedného lovca, ktorý sa ledva dovliekol naspäť. Jarl poverí postavy vystopovaním a ulovením medveďa, kým nenapácha viac škody.
- **Aktéri:** postavy, jarl, ľadový medveď
- **Možnosti/alternatívy:** namiesto medveďa môže z hôr zísť troll alebo iný veľký mäsožravý tvor, prípadne svorka vyhladovaných vlkov



Lupiči

- **Situácia:** Jarl alebo staršina osady poprosil postavy, aby mu pomohli v horách vystopovať lupičov, ktorí prepádajú jeho ľudí, unášajú a predávajú ako otrokov, kradnú dobytok a kone.
- **Aktéri:** postavy, jarl alebo staršina, lupiči a ich vodca
- **Možnosti/alternatívy:** alternatíva je prenasledovanie pirátov, ktorí pri útoku na dedinu uniesli niekoľko obyvateľov



Stratení lovci

- **Situácia:** Z osady odišla skupina lovcov ale už sa mali dávno vrátiť. Postavy sú požiadané o pomoc pri pátraní po stratených lovcoch.
- **Aktéri:** postavy, lovci, jarl
- **Možnosti/alternatívy:** lovci zabúdili počas snehovej búrky, lovcov odrezala od cesty domov lavína, lovci sa stali obeťou Jotun – obra alebo Dökkálfar – temných elfov

Kraken

- **Situácia:** Postavy sa plavia na mori v drakkare / knarre, keď sa náhle z hĺbočiny vynorí obrovský kraken, ktorý svojím zobákom a chápdlami zaútočí na loď. Postavy sa musia zapojiť do boja s krakenom, ináč sa nedobrovoľne okúpu v ľadovej vode severského mora.
- **Aktéri:** postavy, posádka lode, kapitán, kraken
- **Možnosti/alternatívy:** namiesto obrovského krakena môže na loď zaútočiť morský had alebo drak alebo skupina menších krakenov

Draugr

- **Situácia:** Z neďalekého hrobu vikingského jarla začal vyliezať Draugr – nemŕtvy viking, ktorý napáda všetko živé v blízkosti hrobu.
- **Aktéri:** postavy, nemŕtvy viking – Draugr
- **Možnosti/alternatívy:** postavy tábora neďaleko hrobu a Draugr ich napadne v noci



Kam nás vietor zavial

- **Situácia:** Po silnej búrke sa postavy ocitnú pri neznámom pobreží, musia pristáť, lebo im dochádzajú zásoby čerstvej vody a drakkar je značne poškodený.
- **Aktéri:** postavy, posádka, kapitán, prípadne obyvatelia fjordu
- **Možnosti/alternatívy:** alternatívou je stroskotanie na území znepriateľeného klanu a cesta domov, blúdenie v snehovej búrke alebo hustej hmle



Fafnir

- **Situácia:** Po dlhých stáročiach vyliezol Fafnir na povrch a plieni celé okolie. Keď sa dobre nažerie, vždy sa ukryje vo svojej jaskyni v horách. Kráľ Olaf vyhlásil odmenu pre statočného alebo statočných hrdinov, ktorí ho zbavia otravného plaza, a sľúbil, že najslávnejší bardi budú o nich spievať piesne a recitovať ságy ešte dlho po ich smrti.
- **Aktéri:** postavy, kráľ Olaf, Fafnir
- **Možnosti/alternatívy:** postavy sa môžu spojiť s inými hrdinami, vyhľadať pomoc u elfov alebo trpaslíkov alebo u norn – veštíc. V prípade smrti postáv si pre ich duše prídu Valkýry.



TÉMA ČÍSLA

napsal „Jarilo“

Dobrodružství v horách

Rozeklané vrcholky horských hřebců, strmé ledové stěny ztrácející se v bílých oblacích. Zrádné stezky vedoucí suťovisky, uvolněné kamenné bloky řítící se úzkými žlaby, drtící vše, co jim stojí v cestě. Rozkvetlé horské louky, zurčící potoky a bělostný sníh pokrývající tichou krajinu.

Každý, kdo se někdy ve svém životě ocitl v horách, jistě bude souhlasit s tím, že jde o místa s nezaměnitelnou atmosférou, která velmi podněcuje lidskou fantazii. V minulosti se tradovalo, že laviny mají na svědomí zlé oběti, žijící vysoko v horách, strážící prastaré poklady či vzácné rostliny. Hory odjakživa „sloužily“ jako přirozené hranice mezi mocenskými útvary, předělová pásma oddělující civilizované kraje od divokých pustin či nepřátelsky naladěných „sousedů“.

Každý DM, který někdy tvořil vlastní svět či alespoň jeho část, jistě na mapu nějaké to menší pohoří přikreslil. Aby také ne. Vždyť hory jsou tak vděčným místem pro spoustu zápletek, které hráčům poskytnou nespočet krásných dobrodružství. V následujících odstavcích vás čeká výčet různých možností, kterak hory a jejich obyvatelé využít ve svých hrách. Cílem tohoto článku je tedy inspirovat všechny dějmistry, kteří se právě s tvorbou horské oblasti potýkají, či ji mají v úmyslu někdy do své kampaně zařadit.

Hory jako hranice

V úvodu již bylo řečeno, že hory mají velký význam coby přirozená ochrana před nepřátelskými útoky. Když bude chtít armáda přejít hory, bude pro to muset použít některý z průsmeků. Toho si jsou obránci vědomi, a proto na beztak náročné cestě (pro příklad si vezměme slavnou Hanibalovu pouť přes Pyreneje k Apeninskému poloostrovu) mohou chystat léčky v podobě rychlých akcí typu „udeř a uteč“, budovat umělé závaly či strhávat kamenné, případně sněhové laviny na procházející vojsko. V průsmekách se budují strážní pevnosti, velmi obtížně přístupné, schopné odolat i dlouhodobému obléhání, působit útočníkům či procházející armádě nepříjemné ztráty a varovat s předstihem spřátelené jednotky v podhůří. Postupující armáda se však nemusí setkat pouze s nepřátelskými vojáky. Hory jsou také obývány řadou bytostí, které si pečlivě stráží svá teritoria a dokážou odpočívající vojáky nemile překvapit.

Družina může být součástí postupujícího vojska, které je v noci napadeno, a postavy hráčů se v nastalém zmatku

oddělí od masakrovaných hlavních sil. Jsou sami v neznámém prostředí, musejí se zorientovat, vyhýbat se nepřátelským oddílům a divokým obyvatelům hor a rozhodnout se, co dál. Zkusit najít přeživší spojence? Vrátit se zpět, či se pokusit najít cestu z hor na nepřátelské území?

Postavy mohou být pověřeny úkolem proniknout náhodou objeveným tunelem do nepřátelské pevnosti, pozabíjet hlídky a zajmout jejího velitele, aby umožnili průchod vojska. Na straně obránců mohou naopak pořádat útoky na postupujícího nepřítele nebo se pokoušet vyprovokovat či přemluvit starého a silného zlobra, aby napadl tábořící oddíl vojáků a usnadnil jim tak práci.

Hory a horníci

Kromě svého strategického významu v podobě přírodní ochrany před útoky z cizích území jsou pohoří často bohatými nalezišti nerostů. V horách se může těžit kámen, drahé kovy, diamanty či různé magické krystaly, zalesněné hřebeny slouží jako vítaný zdroj dřeva. Horníci či dřevorubci se mohou potýkat

s trolly, divokými skřetími kmeny či tlupami lapků a zbojníků. Družina může být najata šlechticem, kterému dané území patří, aby tuto nepříjemnou situaci vyřešila. Může se stát, že během svého pátání po útočnicích objeví nějaké posvátné místo, které dané bytosti chrání před objevením, nebo že na první pohled běžný důl na těžbu stříbra je ve skutečnosti tajně budovaným tunelem a má sloužit k náhlému výpadu proti malému mírumilovnému knížectví na opačné straně hor.

Horníci mohli během těžebních prací objevit dosud neznámé jeskyní komplexy či prostory, prastaré chrámy dávno zaniklé civilizace či neznámé zlo, jež bylo probuzeno ze svého staletého spánku. Hrdinové mohou být požádáni trpaslíky, aby je zbavili neznámého nebezpečí, jež obchází jejich tunely a postupně likviduje obyvatelstvo trpasličího města, může jít také o nanejvýš riskantní výpravu, jejímž cílem bude uzavření staré magické brány do hlubin chaosu či přinesení ostatků dávného trpasličího vládce.

Cestu do hor nemusíte nutně podmiňovat pomocí nebohým trpaslíkům či

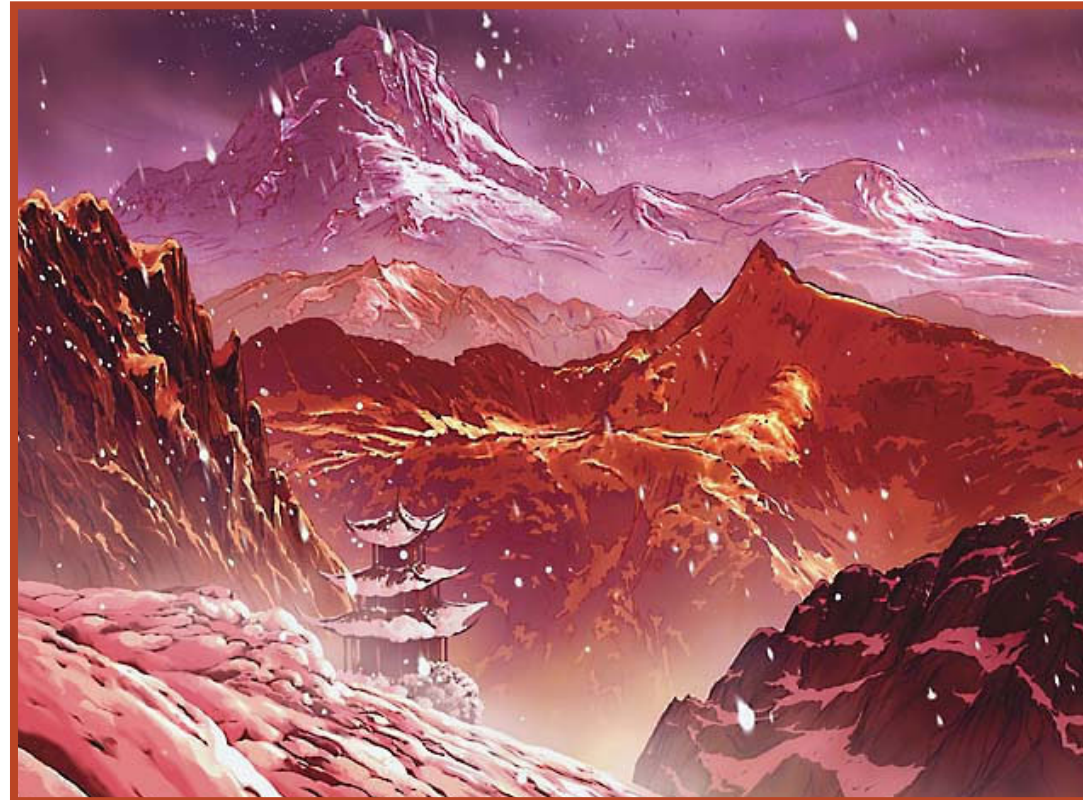
horníkům, sami dobrodruzi mohou být horským masivem lákáni k jeho prozkoumání. Ať už proto, že jedna z postav vyrůstala v jedné z horských osad, kterou možná právě teď plundruje banda orků, nebo kvůli touze družiny najít prastarou kapli zasvěcenou bájnemu válečníkovi,

jež byl údajně přijat mezi bohy. V horách také mohou růst různé vzácné byliny, jejichž květy mají magickou moc pouze tehdy, jsou-li utrženy o půlnoci za svitu luny. Opuštěné chrámy či kláštery osídlené posluhovači temného kultu či zdi-vočelými bandami nájezdníků jsou také

vděčným tématem. Může však jít o prostou nutnost horský hřeben překonat, neb okolo to trvá moc dlouho a dávno zapomenutá podzemní cesta je pro postavy stále příliš velkou výzvou. Z obvyklého přechodu se tak může vyklubat menší vedlejší dobrodružství, které hru příjemně osvěží.

Obyvatelé hor

Při tvorbě obyvatel hor je nutné uvědomit si několik zásadních faktů – nadmořskou výšku, četnost fauny a flóry, celkové klima a vzdálenost od civilizace. Proto, aby mohl skřetí kmen v horách spokojeně fungovat, potřebuje místo, kde bude sídlit (nějakou náhorní plošinu, jeskyni, údolí či starou pevnost v průsmyku), zdroj vody v přijatelné blízkosti (jezero či potok), a pokud se po horských úbočích neprohánějí kamzíci či jiná zvěř, tak úrodné nížiny v podhůří. To je často spjaté i se zápletkou a dalšími charakteristikami nejbližších oblastí – hornické vesničky na úpatí hor sužované útoky skřetů jsou klasickým receptem, jak vytvořit snadno a rychle dobrodružství, které se může protáhnout



Zdroj: archiv www.wizards.com

i na několik sezení, a z původně lokální záležitosti může vzniknout heroické zabránění mohutné invazi orčích a skřetích kmenů zpoza hor. Skřetí či orčí tlupy lze pochopitelně velmi snadno fluffově přebarvit na lidské kmeny horalů či barbarské nájezdníky.

V horách mohou mít svá doupatá i velká monstra, jako například draci, kteří si mohou najít bezpečné útočiště v nepřístupných místech, odkud pravidelně vyrazí plundrovat podhůří. Chytrý drak se usídí tak, že jeho doupě je pěší chůzí prakticky nepřístupné, odvážný drakobijec bude muset překonávat nebezpečné skalní stěny a převisy, o trollím doupěti, kolem kterého vede čirou náhodou jediná možná cesta, ani nemluvě.

Obři jsou také častými obyvateli hor, ačkoliv za potravou musejí zpravidla sestupovat do nížin, neb stáda horských koz jejich apetit pravděpodobně dlouhodobě neuspokojí.

„Napínavý
jistě bude i boj
o provazový most
nad hlubokou strží,
ve které mocně
hučí dravý proud
horské řeky.“

Souboje v horách mohou být velmi pestré a zajímavé. Vezměme si například situaci, kdy padne hustá mlha, a družinu konfrontují nepřátelé. Náročný terén, ze dvou stran ohraničený strmým srázem, a nízká viditelnost zasejí mezi hráče dostatek napětí a adrenalinu. Pokusy zjistit své pozice voláním na sebe (a zároveň šance, jak se prozradit nepříteli), nutnost dávat si pozor, kam člověk šlape, nemožnost uběhnout či skočit velkou vzdálenost bez rizika, že se postava zřítí ze srázu, to vše jsou ideální ingredience na ten správný bojový koktejl.

Napínavý jistě bude i boj o provazový most nad hlubokou strží, ve které mocně hučí dravý proud horské řeky. Postavy se v tomto případě velmi špatně slyší a z původního záměru přes most přejít se může stát zoufalý pokus o jeho udržení zakončený úprkem a snahou most zničit, než po něm stihnou pronásledovatelé přejít.

Souboje však mohou mít vícero podob – dramatická honička mezi skalními věžemi na hřbetu gryfa či nečekané přepadení karavany vrrčími jezdci se hráčům jistě vryjí do paměti.

Zatím jsme si uváděli příklady notoricky známých fantasy bytostí a monster. Ale co takový „obyčejný“ medvěd? Setkání s rozmrzelým chlupáčem, právě probuzeným ze zimního spánku, si družina jistě nezařadí mezi nejveselejší zážitky putování.

Přírodní nástrahy

A je nasnadě, že celý průchod horami může dramatickým učinit i mnoho jiných skutečností než jen nepřátelsky naladěné bytosti. Závaly, stržené kamenné mosty, ledovce, divoké horské řeky či strmé skalní stěny mohou být výzvou pro jakoukoliv skupinku dobrodruhů. Stejně tak situace, kdy se družina po úmorném výstupu dostane na hřeben, aby se do ní takřka okamžitě opřel víchř (ať už přirozeného či magického původu), jež s nimi bude v mohutných poryvech lomcovat jako s hadrovými panenkami, vnáší do hry dramatický

náboj. Svou roli může sehrát i nadmořská výška, neboť při souboji ve vyšších polohách se můžete velmi snadno zadýchat, a tak realističtěji smýšlející hráči určitě nemůžou překousnout představu, která jejich rekové oděny ve zbroji s obouručními meči ladně tančí kolem trolla v zasněženém průsmyku pět kilometrů vysoko.

Na hory je zkrátka nutné být připraven, a proto by družina měla mít nezbytné vybavení (lano, skoby, malé krumpáče jako cepíny, teplé oblečení, dostatek jídla...), stejně jako dovednosti. Vše se samozřejmě odvíjí od systému a celkového pojetí hry, některé družiny budou překonání strže či skalní stěny řešit pomocí lan a skob, jiné zase epicky přeskáčou z jedné skalní věže na druhou bez mrknutí oka.

Z výše uvedeného výčtu je jistě patrné, že hory lze napěchovat velkým množstvím nápadů a učinit z nich atraktivní prostředí pro nejedno dobrodružství. Článek zcela určitě nevyčerpá všechny možnosti a nápady, ale doufám, že zejména začínajícím vypravěčům bude při jejich přípravě inspirací.

napsal „Jarilo“

Tento článek je pojatý trošku netradičně a měl by především sloužit jako inspirace při tvorbě těchto bytostí ve vašich dobrodružstvích a světech. Informace v něm obsažené pochází z různých her, settingů, knížek i autorovy hlavy a záleží jen na vás, jak je využijete.

Zapisující: ser Malom Uंबर, cechmistr
Věc: Nově přepsané a doplněné poznatky o trollech

Vzhledem k tomu, že žijí často samotářským životem, obývají opuštěné jeskyně, ve kterých si budují svá doupata. Jeskyni lze snadno na dálku rozeznat podle silného zápachu a také podle v okolí navršených balvanů či hromad kostí.

Sdružování do menších či větších skupinek většinou po čase skončí tím, že nejsilnější samec zabije ty ostatní, aby měl samice jen pro sebe.

Dorůstají obvykle výšky kolem tří metrů, mají tmavě zelenou, tvrdou kůži, která dobře odolá méně kvalitní oceli. Jejich postavy jsou vytáhlé, mají dlouhý, zašpičatělý nos, svalnaté paže, vystouplé břicho a silné nohy. Z velkých úst plných ostrých špičáků jim vychází odporný zápach,

jenž dokáže přivést k mdlobám
slabší povahy během okamžiku.

Troll je zlý, krutý a poměrně hloupý protivník. K boji nejčastěji používá své paže, případně pohozený kmen stromu či těžkou větev. Jeho největší nebezpečí spočívá ve schopnosti regenerace. Je-li zraněn běžnou zbraní, rána se mu po chvíli zacelí. Pokud mu trollobijec odsekne končetinu, nesmí na ni zapomenout! Končetina se dokáže sama hýbat a může trollobijce napadnout či se dostat k tělu a přirůst zpět na své místo. Troll kromě jiného dokáže také vyzvracet obsah svého žaludku na protivníka. Trollí žaludeční šťávy jsou silně korozivní a mohou zle poleptat nejen zbroj či meč, ale i kůži zasaženého válečníka. To, co na trolly zaručeně platí, jest oheň. Plameny stravují trollí tělo velmi rychle a bolestivě. Doporučuje se nést s sebou několik pochodní, flakónků s ohnivou vodou, váčků s ďáblovým prachem či čepel očarovanou některou z ohnivých aur.



Pokud se vám podaří trolla porazit, je nezbytně nutné setnout mu hlavu a jeho tělo nechat strávit plameny.

V trollí sluji lze někdy nalézt předměty po předchozích obětech této bestie. Někteří jedinci však s nahromaděnými věcmi „obchodují“ s barbarskými či orčími kmeny. Výměnou za zbraně a zbroj dostávají zpravidla ulovenou zvěř či nepotřebné zajatce.

Trollové obývají zejména severní končiny, ale mnohokrát již byli spatřeni v mírném pásu a dokonce i na jihu, ve vyprahlých pouštních horách a hlubokých pralesích při pobřeží. Lze je často vidět v armádách orčích a gobliních kmenů, kde působí jako tažná síla válečných strojů, a také jsou formováni do úderných oddílů nebo jako vrhači kamenů, kmenů stromů či čehokoliv dostatečně velkého. Bojový potenciál trollů je však často kvůli jejich nízké inteligenci a strachu z ohně pravem podceňován. Již ne jeden gobliní výpad proti pohraniční pevnosti

skončil dříve, než mohl pořádně začít právě kvůli dezorientovaným trollům zasaženým zápalnými šípy, jež zadupali své spolubojovníky do země a zmateně pobíhali po bojišti sem a tam.

Existují však i výjimky. Jednou za čas se objeví jedinec, vykazující znatelně vyšší inteligenci, než jeho primitivnější bratři. Takovýto troll je schopen se dorozumět kromě trollích skřeků i gobliní či obecnou řečí, v boji taktizuje a používá zbroj a zbraně. Je zaznamenáno několik případů, kdy se těmito trollům podařilo zorganizovat a řídit vlastní kmen, případně se stali veliteli oddílů orčích a gobliních armád. Nejznámějším je asi Ghor lidožrout, který velel celé armádě orků a trollů při nájezdech během Měsíčních válek. Tento i na trolla obrovský vojevůdce byl pověstný tím, že přímo v boji pojídal své protivníky (s oblibou slabším protivníkům zažíval vyrvával srdce). Nakonec byl zabít během bitvy o Rudý důl, a to členem našeho cechu . trpasličím



trollobijcem Orim Kladivem.

V poslední době jsme se však také setkali s trollími žoldnéři. Tito zkušení válečníci se nechávají najímat hraničními knížaty do jejich služeb, neboť mají značné znalosti okrajových oblastí našeho království. Jedná se o poměrně závažný problém, neboť jejich loajalita je podmíněna pouze naditými měšci a náš cech nepochybuje o jejich proradnosti. Bohužel současné zákony nám brání vztáhnout na ně, jakožto knížaty placené vojáky, ruku.

Zelená kniha druidů Snového hvozdu, kapitola třetí, Ochránci matky Přírody.

Jest nad slunce zřejmé, že Ochránci matky, obecnou řečí zvaní trollové, jsou jedni z nejdůležitějších strážců celého přírodního bohatství. Tato tajemná stvoření, obývajících hluboké hvozdy a vysoké hory, byla v dávných dobách stvořena matkou Přírodou, aby se stali jejími strážci.

Stvoření za hluboké noci z kamene, na přímém slunečním světle mohou být v kámen opět přeměněni. Vyrůst se liší jeden od druhého, jako se liší květina od květiny. Jsou malí, výškou připomínající lidské dítě, ale také vysocí jako ty nejvyšší ze stromů. Jejich kůže nabírá odstíny šedé a zelené. Jsou hubení, mohutní i zavalití. Všichni do jednoho mají ocas, jenž jim zůstává i po přeměně do lidské podoby, což je nutí nosit dobře kryjící oděv. Přeměnit

se dokážou v krásnou pannu i starého seschlého poutníka. V lidské podobě mohou kráčet pod sluncem, ač značně vyčerpaní.

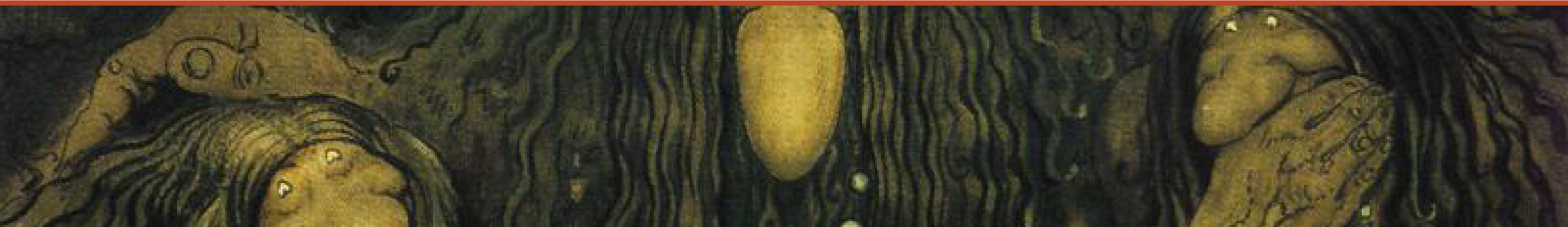
Mají nesmírnou moc nad koloběhem přírody. Díky velkému souznění s Matkou svedou odvolat déšť či sucho, nebo naopak přivolat bouři a lijavec tak divoký, že řeky vystupují z koryt a hromy rozechvívají zem.

V lesích a horách schraňují léčivé prameny a posvátná místa zasvěcená jejich matce. Každého, kdo by chtěl narušit klid meditačních palouků či viklanů, vyženou pryč, ale všem dobrým bytostem, které chovají přírodu v úctě, rádi pomohou, pokud to je v jejich silách. Nejedním druid, chodec či bylinář se za trolly vydává pro radu a málokdy odchází nevyslyšen.

Přetěžko je pustit se do křížku s trollem a zvítězit. Lépe před méně přátelským jedincem vždy ustoupit, než riskovat střet. Síla přírody se v trollím těle i duši snoubí s odhodlaností

věrného ochránce, který se nikdy nevzdá. Ten proklatec, jenž přesto trolla zabije, nebude mít již nikdy klidného spánku ni bdění. Příroda si vše pamatuje a její služebníci taktéž. Hrůza a šílenství, jež stihlo vrahy trollů, je nepopsatelné.

Trollové jsou smrtelní. Neumírají na sešlost věkem či nemoci, ale jejich těla jsou s přírodou natolik svázaná, že jakékoliv přikoření učiněné přírodě, se projeví i na trollovi. Vybitá zvěř či vypálený les tak mohou trollům velmi přitížit, oslabit je či dokonce zahubit. Naším poselstvím je proto přírodu taktéž chránit a těmto bytostem vytrvale pomáhat.



22

třída útočící na privilegia patriciů. V pozdějších fázích středověku navíc ve městech roste podíl chudiny, což souvisí s bohatnutím měst a krizí feudálního systému, kdy leníci nebyli s to zabránit svým poddaným, aby hledali lepší život ve městech. Boháče, kteří svůj vliv zakládali pouze na aristokratickém původu, brzy nahradili zbohatlíci z řad kupců, jež se později transformovali v první podnikatele, a tím položili základ kapitalismu. I chudí měšťané však byli patřičně hrdí na svou svobodu a náležitě dávali najevo pohrdání venkovany, kteří se stále krčili ve strachu ze svých pánů. Venkovan, který uprchl do města hledat svobodu, se musel potýkat s výsměchem, ústřky a pohrdáním. Pokud se mu ale po letech podařilo uchytit, častoval tím samým venkovany, kteří přicházeli po něm.

Pouze vesnice a malá městečka se mohla považovat za homogenní komunity. Jakmile se sešlo více obyvatel, docházelo k vertikálnímu dělení na

jednotlivé skupiny, ať už podle rodinné spřízněnosti, profesního zařazení (cechy) či místa bydliště (komunity vázané ke křižovatkám ulic či kašnám byly běžné). Později tyto živelně utvářené komunity doplnila organizovaná modlitební bratrstva, jejichž formálním účelem byla

péče o duše svých předchůdců v očistci. V rámci komunity fungovala jak soutěživost, tak solidarity, ale především sociální kontrola. Každý měšťan byl neustále pod

drobnohledem svých přátel a příbuzných. Mezi komunitami panovala rivalita, která často mohla přerůst v otevřené bitky i vraždy. Násilí ve městech (hlavně mezi chudinou) dosahuje vrcholu ve 13. a 14. století. Je používáno i organizovanou mocí (veřejné tresty a popravy) a je běžnou výchovnou metodou v rodinách i spolcích.

Tento neudržitelný stav se částečně láme v pozdním středověku, kdy se daří bouřící emoce obyvatelstva směřovat do množství rituálů a oslav, jichž se

zúčastňuje celá městská komunita (mezi nejznámější patří tzv. Pochody bláznů, při nichž si obyvatelé vyměňovali sociální postavení). Vznikají rovněž složitá pravidla chování, která mají zabránit tomu, aby při jednáních mezi měšťany docházelo k nedorozuměním a nesvárům, tím je položen základ pozdější etikety.

Násilí v ulicích, zvůle soudní moci a nepřátelská uzavřenost komunit – to vše jsou prvky, které dodají historické hře na autentičnosti.

Pokud bychom chtěli najít hlavní sílu, která motivovala jednání měšťanů, pak postačí jediné slovo: peníze. Poté, co se ve městech mince rozšířily jako univerzální platidlo a doplnily či téměř nahradily směnný obchod, stalo se všeobecnou touhou měšťanstva vlastnit jich co nejvíce. O téměř chorobné chamtivosti některých osob nám podávají doklad dobové prameny. Bohatí kupci neváhali proklít a vyobcovat své syny, pokud jim bez svolení sáhli na majetek. Jistý raný podnikatel z 15. století radí ve vlastním spise o hospodaření, že při správě majetku nesmí člověk důvěřovat ani vlastní ženě či dětem a ke každému

obchodnímu partnerovi musí přistupovat s takovou podezřívavostí, jako by to byl jeho největší nepřítel.

Přísluvěčná hamižnost měšťanů se stává terčem kritiky nejen církve, ale i šlechty, která naopak ráda utrácí své tenčící se prostředky za nákladné zábavy – lovy, turnaje a bankety. Snaha získat peníze co nejsnáze vedla k rozkvětu lichvy, která sice byla církví tvrdě odsuzována (s čímž souvisí rozšíření lichvy mezi Židy, na které se církevní zákazy nevztahovaly), ale bylo by naivní se domnívat, že mezi křesťany se lichvářům nedařilo. Ani strach z věčného zatracení a masivní propaganda žebravých řádů nedokázala překrýt lákavý lesk zlatých mincí...

Všemi nenáviděný, ale přitom nesmírně bohatý, a tedy i mocný lichvář může být sám o sobě velice zajímavou NPC, ať už se s hráčskými postavami setká v roli nájemce, oběti či mocného nepřítele.

Učenec

Postava moudrého starce, který ve světě olejových lamp studuje silné svazky

„Mezi komunitami panovala rivalita, která často mohla přerůst v otevřené bitky i vraždy.“

ve své knihovně a s větší či menší ochotou poskytuje své znalosti přivandrovalým dobrodruhům, se stala ve fantasy RPG téměř archetypem. Pojďme se podívat, jací byli ve skutečnosti učenci a intelektuálové, kteří tvořili nepočetnou, ale o to hlasitější část středověké společnosti.

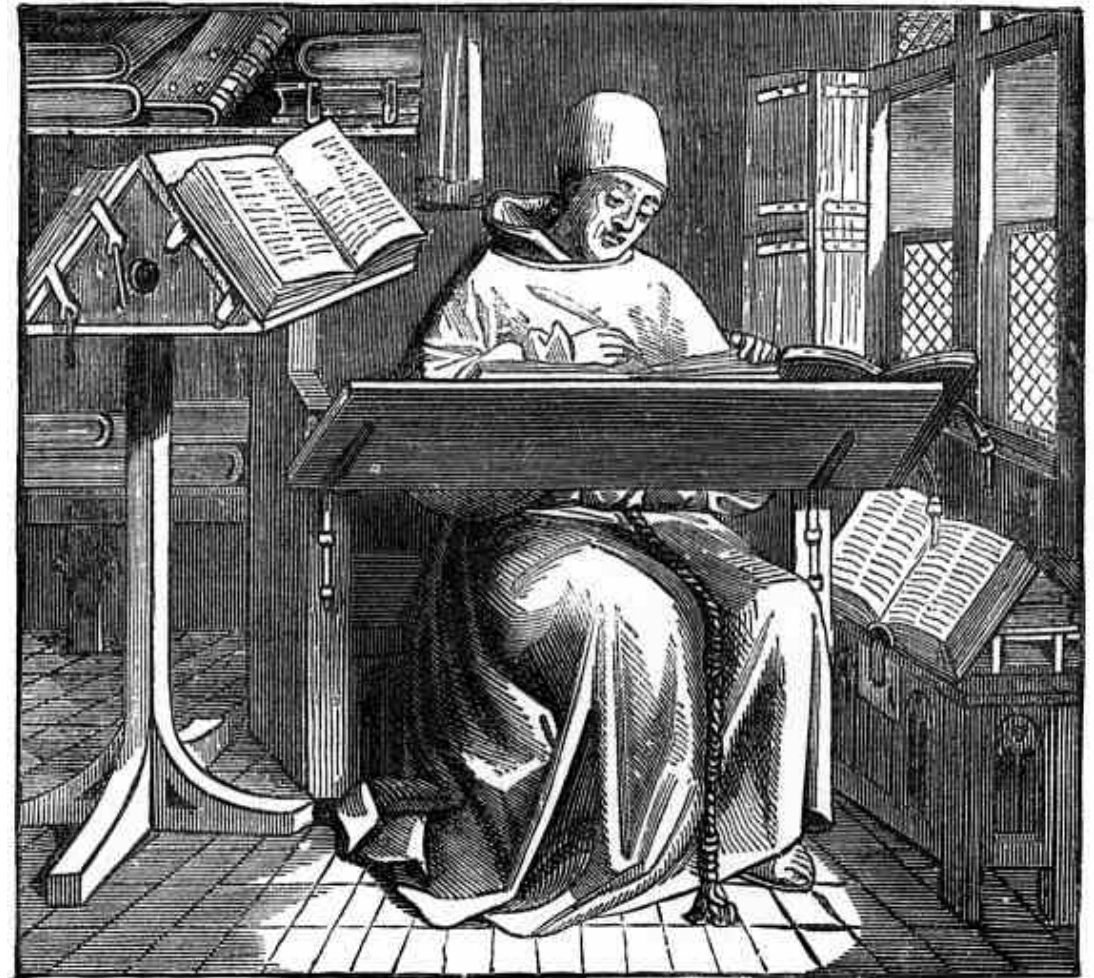
Zprvu je nutné upozornit na to, že intelektuálové středověku rozhodně netvořili nějakou homogenní společenskou vrstvu. Zprvu sice bylo vzdělání vyhrazeno pouze klerikům (což zdaleka nemuseli být jen duchovní, neboť církevní byrokracie zaměstnávala celé armády pomocných úředníků), ale s rozvojem univerzit a dále městských škol se poznání a věda stala dostupnou širšímu okruhu zájemců. Výsadní místo mezi vzdělanci zaujímal učitelé na univerzitách (Magister), kteří byli často zároveň filosofové a teologové, ale kromě nich tu existovala řada dalších intelektuálně pracujících, jako například diplomaté, dvořané, poradci, soudci, preceptoři, heroldi atd.

Když se ze středověké společnosti začali vydělovat intelektuálně pracující, museli nejdříve sami před sebou

obhájit, proč se neživí prací rukou (což zahrnuje modlitbu i boj) jako ostatní členové feudálního systému. Posléze nabývají sebevědomí a jejich zprvu obranný postoj přechází do útoku proti plebsu (rolnictvo a nižší měšťané) i šlechtě, tj. všem nevzdělaným. Vilém z Auvergne (13. století) píše: „Plebs pro svou početnost a nepatrnost důvtipu žije jako zohavilá zvěř. (...) Je veden k páchaní loupeží a vražd na způsob vlků. (...) Osoby vzdělané naopak ovládají své vášně a dokáží používat svobodné vůle.“

Jean de Meung, jeho současník, je toho názoru, že „Lidé vzdělaní jsou ušlechtlejší než ti, kteří tráví život hony na zajíce a péčí o statky a hnojiště, která podědili.“

Učenci jsou si tedy vědomi své vlastní nadřazenosti, kterou jim dává vzdělání, jež bylo spolu se spásou duše pro většinu z nich největší hodnotou. Idyllický nebyl ani vztah vzdělanců k církvi, a to ani v případě, že byli přímo její součástí (připomeňme Viklefa či Husa). Církev vyčítala vzdělaným, kteří studovali nad rámec svých povinností, přílišný zájem o nekřesťanské (antické a islámské)



SCRIPTORIUM MONK AT WORK. (From *Lacroix*.)

spisy a vůbec pozemské záležitosti. Intelektuálové se zase třefovali do morálního úpadku církevních představitelů. Ideální spojení chudoby, vzdělání a bezúhonnosti by mohli představovat například dominikáni, kteří si ovšem později pošpinili pověst spojením s inkvizicí.

Ve 14. století, kdy krize papežství vrcholí, se staví mnoho intelektuálů do otevřené opozice proti církvi a vytváří se jakýsi „disent“. Na počátku renesance pak v intelektuálních kruzích převládá jakási sebereflexe, melancholie a snaha stáhnout se do ústranní (Dante), což je způsobeno zklamáním z vývoje společnosti (vznik absolutistických systémů, rozdělení církve) a podpořeno vlivem podobně laděných děl římské antiky. To ovšem neplatí pro ty intelektuály, kteří dali přednost politické angažovanosti (Machiavelli).

Učenci raného středověku, pokud nebyli placeni přímo církví, byli nuceni žít se ve službách aristokracie a sebevzdělávání se věnovali ve svém volném čase. Dochovaly se dobové stížnosti na to, že jsou vzdělanci nuceni zabývat se pro ně nedůstojnými činnostmi, aby byli

schopni se uživit. Záhy po vzniku univerzit a dalších škol se však situace zlepšuje, v Paříži se dokonce z univerzitních magistrů stávají skuteční boháči, neboť studentů ochotných platit je nadbytek.

Obecně se dá říct, že středověcí intelektuálové byli velmi společensky aktivní, kritizovali dobové nešvary, prosazovali své vlastní teorie a zpochybňovali názory ostatních. Spory byly často plné vášně a osobních antipatií. Někdy až nezdravé přesvědčení o vlastní neomylnosti mohlo některé z nich stát život, jako tomu bylo u Giordana Bruna či Jana Husa. Ani v RPG tedy nemusí jít jen o spojené staříky čtoucí v knihách, ale i o odhodlané muže tvrdě hájící své postoje, prosazující své vlastní zájmy. Hráčské postavy mohou být zatáženy do vzájemných půtek intelektuálů či do eskalujícího konfliktu mezi vzdělanci-disidenty a organizovanou mocí.

„Někdy až nezdravé přesvědčení o vlastní neomylnosti mohlo některé z nich stát život, jako tomu bylo u Giordana Bruna či Jana Husa.“

Vagabund

Slovo vagabund jsem vybral jako souhrnné označení pro všechny osoby, které se ve středověku pohybovaly na okraji společnosti. Zahrnuje tedy i kočovné pastevce, prostitutky, nakažlivě nemocné a vykonavatele opovrženíhodných zaměstnání. Předpokládám však, že hráče RPG budou zajímat především různí zloději, lapkové, tuláci a psanci, kteří se často nemusí příliš lišit od dobrodruhů, jak jsme na ně zvyklí.

„Člověk na okraji“ je skutečně případné označení, neboť středověký člověk vnímal fyzický okraj civilizovaného území jako hranici slušné společnosti. Svět se dělil na „uvnitř“, kde byli lidé, právo a pořádek, a „vně“, kde vládla divočina, dravá zvěř a démonické síly. Proto lidé, kteří trávili svůj čas v divočině, byli krajně podezřelí. Nejen lovci, lesní pracovníci, pastevci, potulní rytíři a jiné osoby, jež se pohybovaly v hlubokých lesích, však byli podezřelí. K vzbuzení nedůvěry stačilo už

to, když se člověk nemohl prokázat žádným nemovitým majetkem (půda, dům) a příbuzenskými svazky. Nemajetnost značila nutnost žít se nestandardními způsoby, mezi něž často patřily krádeže, absence rodinného zázemí zase ukazovala na přivandrovalce, který z nějakého důvodu musel opustit svou domovinu (trest vyhnanství se v různých formách udržoval po celý středověk, církev jej také přejala ve formě exkomunikace).

Ve vztahu usedlíků k tulákům se svářely dvě odlišné tendence. Starobylé zákony pohostinnosti, které přikazovaly poskytnout pomoc a přístřeší člověku na cestách, měly svou oporu i v Písmu. Vždyť sám Ježíš na svém pozemském putování často využíval pohostinnosti místních obyvatel. Na druhou stranu z dlouhodobé špatné zkušenosti s tuláky, kteří kvůli svému stálému pohybu těžko mohli být pohnáni k zodpovědnosti, a proto bez zábran páchali přestupky, pramení vžitý strach z cizinců, který měl na konečné jednání středověkého člověka rozhodující vliv. Tato nechuť k pohybujícím se, „nestabilním“ členům společnosti postihovala i poutníky, a nijak jim

tedy neulehčovala jejich snažení očistit se svatou poutí ze spáchaného zločinu. Dokonce i potulní mniši si u svých kolegů v kláštirech vysluhují výtky a pohrdání.

Ačkoli vyřazení ze společnosti souviselo s kriminalitou, neznamená to, že by lidé na okraji měli na svědomí většinu spáchaných zločinů. Z dochovaných soudních spisů vyplývá, že drtivou většinu přestupků, mezi něž patřily násilné činy spíše než krádeže, spáchali lidé usedlí a vybavení s rodinným zázemím, a to všech společenských vrstev. Někde dokonce přestupky smetánky převažují. Neusazení lidé však byli za své zločiny tvrději postihováni, neboť samotný fakt, že obžalovaný nemá žádný majetek, jímž by se mohl vykoupit, či rodinu, jež by se za něj postavila, stačil k tomu, aby byl udělen trest smrti i za nepříliš vážné přečiny. Soudci uvažovali způsobem, že člověk bez pevného místa ve společnosti je pro ni vlastně nepotřebný, a tudíž zasluhuje smrt spíše než člověk spořádaně žijící a pracující. Tento systém dvojího metru, který jasně ilustruje snahu společnosti bránit se rozkladným prvkům, lze dobře využít v RPG, ať už budou hráčské

postavy v roli zločinců či s nimi nějakým způsobem spojeny.

O tom, jak žili a jednali tito lidé bez zázemí, se bohužel dozvídáme jen útržkovitě ze soudních spisů, jež jsou často jedinými dochovanými doklady z této oblasti. Klasický scénář takového dokumentu popisuje, jak je podezřelý přistižen při nějaké krádeži či pokusu o podvod, následně se pod nátlakem přiznává k dalším trestným činům, které v minulosti vykonal, popřípadě může být usvědčen dalšími svědky, pokud působil na tak omezeném prostoru, že se již stačil „proslavit“. Ve většině případů jsou rozsudky kapitální, a to především z výše zmíněné příčiny dvojího metru. Tuláci se pohybovali o samotě, s komplicem, případně v celých tlupách. Živili se náhodným lovem, příležitostnou prací a krádežemi. V určitých obdobích docházelo k velkým migracím námezdních dělníků, což způsobovalo skokové zvýšení kriminality a nepokoje.

Kromě běžných námezdních pracovníků, potulných muzikantů a komedianů, kteří se kriminality dopouštěli pouze příležitostně, existovali i lidé, jež by

se dali označit za profesionální zločince. Mohla je charakterizovat například příslušnost k organizované bandě, která prováděla koordinované krádeže po trzích a poutích, případně se soustředila na padělání peněz. Jsou dochovány i případy sofistikovaného zneužívání dokumentů (odlepování pečeti pomocí koňské moči). Další skupiny se zabývaly násilným loupením, přepadáním na silnicích a únosy za výkupné. Takové skupiny byly buď potulné, nebo naopak pevně napojené na místní podsvětí, jehož základnu většinou tvořila masa žebráků, prostitutek a pasáků. V pozdním středověku se rozvíjí i zlodějská specializace na otevírání zámků dveří a pokladnic, vznikají vyspělé pakliče, vrtáky, háčky a nože. Existovali dokonce i specialisté na vykrádání kostelů, jimž hrozily jakožto svatokrádežníkům obzvláště tvrdé tresty – například upálení. Pozor by si tedy měli dát

„Soudci uvažovali způsobem, že člověk bez pevného místa ve společnosti je pro ni vlastně nepotřebný, a tudíž zasluhuje smrt spíše než člověk spořádaně žijící a pracující.“

hráči postav se zlodějskými sklony, rozhodnou-li se pro loupení na posvátných místech.

Největší rozvoj kriminality pocho-pitelně doprovází válku. V raném středověku byla sice rovněž rytířům vyčítána násilnickost a loupení – to se ovšem

právní systém teprve rodil. Analogická situace nastala ve válečných stře-tech pozdního středověku, kdy byla společnost tak rozvrácena, že se otevíralo volné pole každému, kdo si chtěl k žoldu přilepšit lupem. Docházelo i k tomu, že se rekruti dali na lupičství, ještě než se dostali do prvního vojenského střetu. V Německu se loupení stalo zdrojem obživy

pro velkou část zchudlých rytířů, v reakci na to se vydělila další skupina rytířů, kteří, placeni bohatými kupci, pronásledovali a lovili své zločinné druhy. Byli považováni za zrádce rytířského stavu a říkalo se jim „obchodníci s krví“. Toto rozdělení rytířstva v krizi na zločince a jejich

lovce může klidně poskytnout motiv pro celou sérii dobrodružství. Hráčské postavy se mohou ocitnout na jedné straně, či se připlést do této „války“ a ocitnout se mezi mlýnskými kameny.

V hodnocení středověkého člověka hrála významnou roli dobrá a špatná pověst. Špatná pověst, která se často zmiňuje v soudních spisech, je jakýmsi zevšeobecněním poznatků o přestupcích dotyčného a dokladem, že jejich poslední zločin nebyl jen nějakým výjimečným výstřelkem, ale součástí jejich běžné praxe. Kvůli všeobecně dobré paměti středověkých lidí a rychlostí, jakou se předávala ústní svědectví, znamenala špatná pověst problém, kterého se jen těžko zbavovalo. Proto „úspěšní“ zločinci operovali na velmi rozsáhlých územích či se přesouvali na velké vzdálenosti. To by mělo být poučením i pro hráčské postavy, které by si mohly myslet, že na jejich přečiny se po čase zapomene, nebo že stačí zmizet do vedlejší vesnice a nikdo už je nebude hnát k zodpovědnosti.

Druhá a závěrečná část minisérie o NPC v historické fantasy je u konce. Doufám, že mé postřehy poskytnou alespoň trochu inspirace pro hráče a vypravěče středověkých her.



MIMO TÉMA

napsal „Hike“

Krvavé pohraničí: Využití knižního prostředí pro hraní RPG her

Už se vám stalo, že ve vás přečtená kniha zanechala silnou touhu zahrát si v jejím prostředí hru na hrdiny? Vězte, že ne vždy je to snadné a ne vždy to vede k dobrému pocitu ze hry. Pokud váháte, vyzkoušejte sérii knih Vladimíra Šlechty o Krvavém pohraničí.

I. Minirecenze

KRVAVÉ POHRANIČÍ je prostředí, ve kterém se odehrávají příběhy obyčejných hrdinů v jejich obyčejných životech.

Kromě románů o Krvavém pohraničí a trilogie Gordonova Země je tento svět obsažen i v povídkách, které Vladimír Šlechta psal pro Drakobijce, do Ikarie a podobně, tyto povídky jsou pak porůznu součástí textů románů. Jak sám autor přiznává, Krvavé pohraničí je svého druhu jediná „zálesácká fantasy“, postavy vystupující v knihách přicházejí do divočiny, do pohraničí, kde spolu sousedí lidská království a vévodství, bažiny plné skřetů a výsostná území elfů. Elfové ostatně už na druhý pohled připomínají indiány, jak je najdete ve starých mayovkách.

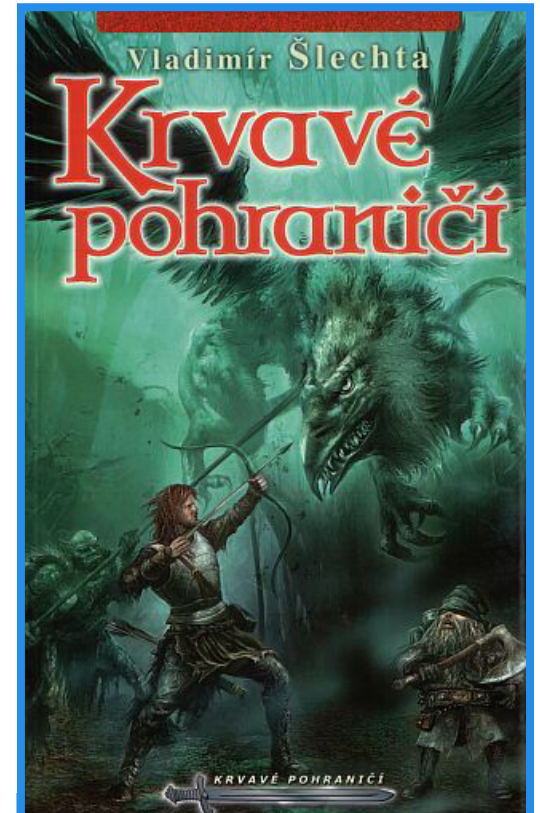
Ještě další znak činí v mých očích Krvavé pohraničí výjimečným a to je absence na první pohled rozpoznatelných hlavních hrdinů. Místo protagonistů nabízí příběhy V. Šlechty hromadu vedlejších postav, jejichž osudy se znovu a znovu proplétají, dokud životy některých z nich neskončí, ať už slavně nebo neslavně. Většinou neslavně. Díky tomuto

proplétání osudů mají všechny tyto vedlejší postavy uvěřitelný charakter a jejich jednání je podrobena zkoumání z pohledů několika stran. A to mnohdy dává jasné poselství – nic není černobílé. Využití všech odstínů šedi pro vykreslení charakterů vystupujících postav je dle mého názoru další věcí, díky které se člověk s postavami snáze ztotožní a celé to prostředí si zamiluje.

Mým verdiktem je, že Krvavé pohraničí stojí za přečtení nebo alespoň za ochutnávku. Nemusí to být váš šálek čaje, ale pokud ano a vy byste ho minuli, byla by to věčná škoda.

Pohraničí a jeho ne-hrdinové

Krvavé pohraničí má svou osobitou poetiku. Je to prostředí drsné, ale ne bezúčelně kruté. Setkáte se zde s vypočítavostí, nenávistí za staré křivdy, ale také s přátelstvím na život a na smrt, nebo dokonce s gentlemanským dodržením daného slova. Je lehce ironické, že ty dobré vlastnosti většinou nacházíte pod slupkou nepřátel nebo netvorů a ty zlé se obvykle vyloupnou na straně vykonavatelů práva a pořádku.



KRVAVÉ POHRANIČÍ je série fantasy příběhů, které vycházejí od roku 1995 dodnes – některé jako povídky v časopisech (např. Dech draka či Ikarie), jiné jako samostatné romány.

Více na krvavepohranici.cz.

Jak již bylo napsáno, postavy nejsou černobílé, a proto i ti veskrze hodní a čestní lidé mají své slabé chvíle a temná tajemství z minulosti. A ti, které byste rovnou odepsali jako do morku kosti zkažené zlojainíky, se dokážou zachovat ušlechtilé nebo prostě jenom volí menší zlo a jinak nemohou.

Jako příklad za všechny uvedu postavu Rogera Schniregy. Roger je kapitánem v pevnosti Rudenrog, jímž se stal díky odvážnému a obětavému jednání tváří v tvář nepřátelské přesile a umožnil tak ostatním obráncům pevnosti uprchnout do bezpečí. Kapitán Schnirega je čestný a poctivý člověk a ve své funkci je svědomitý. Co je to ale platné, když rozkazy, které dostává shora, jdou od lidí, kteří jsou prospěcháři, nenávistní a zkažení.

II. Přenesení knižního prostředí do RPG hry

Možná jste už někdy zkusili přenést knižní prostředí do své hry. A velice pravděpodobně jste narazili na nějaké potíže. Ať už je to J.R.R.Tolkien a jeho Pán prstenů, R.E.Howard a příběhy barbara

Conana, Shannarův meč od T. Brookse, nebo Sapkowskiho svět zaklánače Geralta. Netvrdím, že hra v těchto prostředích nemůže fungovat, ale její rozběhnutí stojí mnoho sil a musí překonat některé překážky.

Jako příklad, který je nejvíc nasnadě si vyberu Tolkienova Pána prstenů.

- Máte k dispozici obrovský svět, ale postavy z knihy, které byly zmíněny jako vedlejší a jsou tedy dobře použitelné do RPG hry zasazené do daného prostředí, jsou po něm rozestřeny na míle daleko.
- Popsaný příběh navíc popisuje cestu z jednoho konce světa, kde je všechno hezké jako rajska zahrada na druhý konec, kde leží jenom popel a prach. Tím se stane, že všechna dobře popsaná prostředí jsou od sebe vzdálená stovky kilometrů a v jedné hře je sotva použijete, pokud nebudete kopírovat cestu Společenstva.
- Ve hře musí všechny postavy táhnout za jeden provaz a být buďto všechny z toho dobrého konce, odkud také ve většině případů budou, nebo všechny prohnité skrz naskrz.

- Postavy z knihy jsou nesmírně mocné, jako třeba Gandalf, Elrond, Saruman nebo Galadriel, anebo jsou k tomu ještě nesmírně zlé s jediným cílem: Sauron, Glum anebo Nazgulové. Budete řešit, jak je možné, že Gandalf dokázal to či ono a váš kouzelník toho nebude podle pravidel nikdy schopen atd.

Krvavé pohraničí

V předcházejícím odstavci jsem uvedl některé potíže, se kterými se můžete setkat u jiných literárních děl, samozřejmě nemusí to být právě váš případ, ale my jsme tyto potíže měli. S Krvavým pohraničím, pokud se vám knihy zalíbily a prostředí vás láká, vás možná také nějaké obtíže čekají, ale povaha prostředí do značné míry eliminuje značnou část z nich.

Příběhy v Pohraničí se odehrávají na poměrně malém území. Království Arkastie je tvořeno zejména královským městem Thonnierikou a na severu stojící pevností Rudenrog, předanou zwerger (trpaslíky) do rukou lidí. Na severozápadě les Izironk, kde žijí elfové, na

severovýchodě leží Chawyna, osada hraničářů, dál už jenom místa obývaná neliidmi, gobliní město Likario, bažiny Orcigardu obývané orky a Hengerone, město půl-orků.

Nadto se příběhy z knih točí kolem stejných postav, které se objevují, mizí, aby se objevily později, nebo umírají. Žádná z nich není neúměrně mocnější než jiné a dobrodruzi jsou zde běžnou součástí života. Legendární bojovník proti Temnému mágovi Alarichu Tourainovi Gordon Fee je mrtev teprve pár měsíců a nově přichází lidé o něm vždy slyší jen fantastická vyprávění, polopравdy a čiré výmysly. Další důležitou součástí příběhů jsou plynulé změny různých spojení. Ti, co na jaře bojovali bok po boku, dnes stojí proti sobě, aniž by některý z nich zradil svoje přesvědčení.

Postavy z naší hry

Knihy z Krvavého pohraničí ukazují hráčům cestu ke tvorbě zajímavých a plastických charakterů. Ani postava se zápornými rysy nemusí znamenat problém ve skupině takzvaných hodných hochů, protože pořád mají spoustu společných

antagonistů vyplývajících z prostředí.

Bez ohledu na herní systém, který nebyl podstatný, se mi osvědčil způsob tvorby postav pomocí příběhových zachytných bodů. Zadal jsem hráčům, ať si každý z nich vytvoří tři nebo čtyři zásadní životní situace, ze kterých vyplývá nějaký háček nebo nějaká osoba, se kterou by mohli být spojováni, ať už přítel nebo nepřítel.

Takto se v našem komandu, jak se jmenují družiny dobrodruhů potloukajících se po pohraničí a v Orcigardu, ocitla zdánlivě nesourodá skupina. Šlechtický synek, který prohrál dědictví včetně podílu svého bratra a který je na výpravě za pokladem a na útěku před věřiteli. Městský čaroděj, jehož spolek je bez prostředků na nákup artefaktů pro svůj

výzkum, a proto se rozhodl vyslat svého zástupce do divočiny, aby je přímo získal sám. A nakonec dva průvodci s temnou minulostí. Jeden trpaslík uprchlý z posádky pevnosti a sirotek z divočiny, kteří se nějaký čas zabývali voděním dobrodruhů do bažin a jejich pobíjením a okrádáním.

Pokud byste měli zájem, detailní zápisy do doby, než se hra rozpadla pro časovou neskloubitelnost pro další hraní, jsou k dispozici pro vaše přečtení [v této diskuzi na RPG Fóru](#).

Život v pohraničí se otáčí kolem dobrodruhů a jeho mazivem je čilý obchod s artefakty po prastaré rase Pterrů, která obývala Orcigard před orky. Pterrové zmizeli a jejich složitý systém zavlažování se zhroutil a vytvořil tak rozsáhlé

bažiny, které náramně orkům vyhovují. V troskách staveb lze ale dodnes nalézt zlaté poklady a čarovné věcičky, které mají velkou cenu.

Dobrodruzi z měst tedy přicházejí přiváběni historkami o snadno dostupném bohatství a opojeni tím, že vstupují na místa, kde se pohyboval Gordon Fee. Místní obyvatelé jim rádi prodají předražené zásoby, zaručeně pravé mapy k pokladu a případně se nechají najmout jako průvodci. Od úspěšných dobrodruhů vykupuje pevnost Rudenrog skalpy orků, obchodníci artefakty a zlato, které posléze mnohonásobně výhodněji prodají daleko na jihu. Od těch neúspěšných získají alespoň jejich vybavení, i na tomto si někteří postavili svoji živnost.

Rozvoj království Arkastie je částečně omezován lesem Izironk, který jeho elfí obyvatelé nechtějí nechat vykácat pro potřeby království. Pan Grassenberg, pověřený těžbou, je ale dobrým přítelem elfího krále Eagerpe a král Eagerpe si už moc zvykl na ohnivou vodu z Grassenberkových zásob ... takové a další příběhy můžete zažívat i vy, stačí jen udělat ten potřebný krůček.

Nejsem si jistý, zdá vám tato recenze a krátké shrnutí zajímavých událostí jak z knih, tak z našeho hraní přineslo něco nového, ale pokud jsem alespoň probudil vaši chuť si knihy Vladimíra Šlechty přečíst, nebo si dokonce v tomto prostředí i zahrát, nepsal jsem zbytečně. Jakoukoliv diskuzi vítám a případné dotazy rád zodpovím.



PŘEKLAD

přeložil „Alef0“

John Wick – Play Dirty

Epizóda 1: Zašpiňte si ruky

John Wick patří k nejznámějším zahraničním autorům věnujícím se RPG hrám, jenž se proslavil hlavně svým čtivým a často neortodoxním stylem. „Play Dirty“ byl jeho sloupek s radami Vypravěčům, který vycházel pravidelně v časopise Pyramid a později byl vydán i jako samostatná kniha. Jelikož jde o články často velice inspirativní, rozhodli jsme se přinést vám na pokračování jejich překlad.

Zdravím,

som John Wick a mám pocit, že sme sa už niekde videli. Vraj nie? Zvláštne, vaša tvár je mi známa. Možno sa mi to naozaj len zdá... bude teda lepšie, ak sa vám predstavím. Nejaký čas som pracoval v spoločnosti Alderac Entertainment Groups, a pomedzi to som bol redaktorom časopisu Shadis Magazine, odborným poradcom pre dejové línie troch zberateľských kartových hier, autorom troch rolových hier vrátane dvoch tuctov dodatkov, pomáhal som navrhnuť zberateľskú kockovú hru a množstvo iných hier.

V súčasnosti sa pokúšam rozbehnúť malú hernú spoločnosť, píšem o orkoch¹ a fluxoch, častočne spolupracujem na projektoch, v ktorých ma ešte tolerujú a pravidelne prispievam do stĺpčeka na portáli Gaming Outpost. Samozrejme, popri tom chodím každý deň do roboty, ale mojej žene o tom nehovorte! Bude sa potom pýtať na peniaze. Aha a skoro by som zabudol: som ženatý s Jennifer.

¹ Výsledkom bola hra ORKWORLD (pozn. prekladateľa)

Na Silvestra to budú dva roky. Mám psa, dve mačky a potkana.

To som ja. A teraz, keď sme sa spoznali, mal by som sa pustiť do toho, kvôli čomu som sem prišiel. Určite to poznáte. Budem rozprávať o vedení hier.

Ved' kvôli tomu ste ešte neprestali čítať, nie? Určite sa chcete dozvedieť o špinavých, zákerných, podpásových, temných či dokonca drakonických (páči sa vám toto slovo? stálo ma štyri doláre!) trikov, ktoré môžete použiť na ničetušiach nevinných naivných hráčov, ktorí však niekedy správajú ako riadne svine.

Ešte skôr než začnem by som chcel spomenúť niekoľko základných pravidiel. Bez nich by nadpis tohto dielu nebol tým, čím by mal byť. Nezabúdajte, že sme to kvôli rozprávačským trikom. Špinavým rozprávačským trikom, ktoré ohúria i tých najväčších podrazákov z kníh. Ale pozor, nie sme tu kvôli tomu, aby sme zabíjali postavy. Nik totiž nebude hrať s rozprávačom, ktorý má povest' zabijaka.

Na druhej strane, každý hráč chce hrať so špinavým rozprávačom.



Na to, aby som sa uistil, že je jasné, o čom chcem rozprávať, venujme trochu času jednému či dvom pojmom či dokonca definíciám. V niektorých kruhoch – napr. v tých, kde som sa vzdelával – je to dosť dôležitý krok.

Rozprávač-zabijak je niekto, kto sa vyžíva v ničení postáv. Zabíja ich neľútostne, bezohľadne a bez kúska súcitu. Robí to preto, lebo môže. Zrejme ho to zvráteným spôsobom uspokojuje.

Toto je však zlé.

Na druhej strane, Špinavý rozprávač je ten, kto neváha využiť každý špinavý trik v tejto knihe na to, aby predložil hráčom výzvy. Jeho partizánska taktika prináša neustále prekvapenia, a oveľa viac zábavy. Nečakané zvraty a nezvyčajné postupy nútia hráčov uvažovať za pochodu, využívať improvizračné schopnosti a udržiavať vysokú hladinu adrenalínu.

Toto je to, čo je dobré.

A teraz, keď sme sa zhodli na pojmoch, prejdime k veci.

Prvý krok, ktorý musíte vykonať na to, aby ste sa stali Špinavým rozprávačom, v sebe nesie syndróm, ktorý nazývame „Syndróm smrtonosnej pasce.“ O čo ide? Každý hráč chce, aby jeho postava

bola Johnom McCleanom. Áno, tou postavou Bruca Willisa zo série filmov. Chcu byť bití, mlátení, otrieskavaní o steny a podlahy, škrabaní guľkami, chcu upadať do bezvedomia.

Ale (a toto „ale“ je naozaj dôležité), vždy keď spadnú na zem, chcu mať schopnosť zodvihnúť sa a ísť ďalej.

Presne ako v tej pesničke *I get knocked down* od Chumbawamby. A keďže som Ír, je mi to dôverne známe.

Hráči chcú, aby na konci dobrodružstva ostali z ich postáv len krvavé masy, ale napriek tomu túžia po výhre. Chcu mať pocit, že vyhrali naozaj len o vlások. Že ten posledný hod kockou bol ten najšťastnejší, aký kedy mali. Že ich životy viseli na tenkom vlákne, ktoré sa mohli kedykoľvek pretrhnúť.

Toto chcú.

A presne toto im musí dať Špinavý rozprávač.

„Špinavý rozprávač je ten, kto neváha využiť každý špinavý trik v tejto knihe na to, aby predložil hráčom výzvy. Jeho partizánska taktika prináša neustále prekvapenia, a oveľa viac zábavy.“

Bude im klásť pod nohy prekážky, s ktorými nepočítali. Používa techniky, ktoré sú natoľko nečakané, že sú ako zásah ľavačkou do zubov. Neváha použiť celý svoj arzenál na to, aby zrazil hráčov na zem – ale tak, aby sa na poslednú chvíľu mohli vyhnúť ešte silnejšiemu rane. Toto všetko sa samozrejme deje za predpokladu, že Rozprávač je v hre preto, aby prinášal hráčom zábavu a teda im dá to, po čom túžia. To je jeho úloha. Zároveň Rozprávač tkvie v tom, že napomáha tomu, aby sa jeho priatelia bavili. Aspoň takto som to vždy videl ja.

Zloduch Corwin

A teraz ku konkrétnym radám.

V tomto dieli porozprávam o jednej konkrétnej metóde. Najprv popíšem samotnú techniku a potom ukážem jej praktické použitie. Inými slovami, najprv vám o nej porozprávam, a potom vám ju ukážem. Prvou technikou bude niečo, čo môj kamarát nazval „Technika zloducha Corwina“. Nazval ju preto, lebo ju prvýkrát videl použitú pri mojom hraní bezkockovej rolovej hry **AMBER**. Vidieť ju však možno v akejkoľvek inej

hre. Dokonca ju môžete použiť v takmer ľubovoľnom hernom prostredí, ktoré hráči poznajú. Funguje nasledovne.

KRONIKY AMBERU od Rogera Zelazneho sú písané cez optiku jedinej postavy: princa Corwina. (Pre tých, ktorí netušia o čom je AMBER: existuje jediný skutočný svet a všetko ostatné je len jeho hmľistým odrazom. Dokonca ani Zem nie je skutočná – je to len „tieň“ miesta zvaného Amber. To znamená, že všetko, čo žije v tomto tieni tiež nie je skutočné. Jediní skutoční ľudia sú tí z Amberu. „Amberania“ vedia prechádzať tieňmi a sú desaťnásobne rýchlejší, silnejší a bystrejší než my, tieňoví ľudia. A keďže len oni sú skutoční, jediní ľudia, ktorých považujú za dostatočne významných, aby s nimi bolo možné zápasíť, sú ostatní Amberania. Svet AMBERU je teda kotol politických a vojnových intríg. Toľko v skratke. Ak chcete vedieť viac, prečítajte si knihy.)

Počas čítania KRONÍK možno pozorovať prerod egocentrického bastarda k martýrovi, s ktorým nemožno nemať súcit. A táto zmena je obrovská.

Na môj vkus až prehnane obrovská. Ale vráťme sa k téme.

Sám Corwin priznáva, že nie je práve naj dôveryhodnejším rozprávačom, a práve toto tvrdenie som pri príprave kampane AMBERU využil naplno. Istým spôsobom som ho dokonca dotiahol do extrém. Využil som totiž nápad z knižočky Phillipa Josého Farmera s názvom INÝ DENNÍK PHILEASA FOGGA (*The Other Log of Phileas Fogg*). Autor v nej odhaľuje všetky chyby (áno, chyby, priznajme si to), ktoré Jules Verne a jeho redaktori zanechali v CESTE OKOLO SVETA ZA 80 DNÍ, a následne na nich buduje konšpiráciu, akú by nevytvoril ani sám Umberto Eco. Ak má postava v jednej z kapitol lupu v ľavej ruke a v ďalšej kapitole zasa v pravej, nie je to chyba, ale stopa! INÝ DENNÍK je naozaj úžasné dielko, ktorého postupy ma v mnohých situáciách inšpirovali.

Rovnakú techniku som použil na Zelazneho KRONIKY. Hráčom som oznámil, že si majú vytvoriť postavy, ktoré sú synmi a dcérami Starších Amberanov (postáv z knihy). Samotná hra sa mala odohrávať v rovnakom čase ako dej KRONÍK. Hráčske postavy teda mohli sledovať všetky úžasné veci o ktorých sa mohli dočítať v knihách, lenže zároveň mohli vyplňať biele

miesta, ktoré Corwin vo svojom rozprávaní vynechal. Vytvorili si postavy, s ktorými mohli vhuľnúť do deja, ktorý sa pred nimi začal rozvíjať.

Veci sa však neodohrávali tak, ako si všetci naplánovali. Ani zďaleka. Skutočnosť bola o niečo prekvapivejšia. Sotva uplynula prvá hodina hrania, boli nervózni ako závislák, ktorý sa nevie dočkať svojej dávky. Poviem to rovno – nič nebolo na svojom mieste. Všetko sa dialo zhruba tak, ako to bolo opísané v knihách, ale Corwinova rola bola úplne iná než tá, ktorú zastával v knihe.

Inými slovami, klamal. Len sa tak prášilo.

Keď sa hráčom zdalo, že prišli na to, ako sa veci v skutočnosti majú, opäť som ich zmiatol, vyvolal v nich mylné očakávania, a následny ich využil na to, aby som ich voviedol do zákerných pascí. Napríklad:

V AMBERI je možné vyjsť do tieňa a vyhľadať dokonalú (hoci menejcennú) kópiu seba samého. Nakoniec, čokoľvek, čo si vie Amberan predstaviť, možno nájsť v tieni, stačí mať dostatok vôle to ísť hľadať. Na konci prvej knihy Corwina

uväznia na štyri roky v útrobach hradu Amber. A čo je horšie, vypália mu oči. Hráč, ktorého postava bola Corwinovým synovcom, bol ten, kto proti tomu protestoval najviac.

Ale je v tom háčik.

V temniciach hradu nebol uväznený Corwin... bol to jeho tieň.

A tak počas zvyšku kroník ten Corwin, ktorý rozpráva čitateľovi svoj príbeh, je len ten, kto si myslí, že je Corwinom. Skutočný Corwin, ten pravý Corwin, je v zákulisí odkiaľ poťahuje nitkami a manipuluje sled udalostí, zatiaľ čo jeho napodobenina slúži ako návnada pre ostatných.

Ak nebudaj nemáte chuť čítať či hrať Amber, mám pre vás ešte jeden príklad, ktorý vám ukáže, o čom tu hovorím.

Dobrák Vader

Čo poviete na toto?

V IMPÉRIU, ČO VRACIA ÚDER sme mohli vidieť Yodu, ktorý varuje Luka Skywalkerera pred temnou stranou Sily: „Len čo na temnú silu stranu obrátiš sa, ovládne osud navždy tvoj.“

Hej, to určite. A ten, kto sa chce vyspať so svojou sestrou a zabiť svojho otca, je ten na strane Svetla.

Skúsme sa na to pozrieť znovu. Čo ak Vader nie je až taký zlý? Čo ak chce Vader len nájsť cestu k synovi, zvrhnúť Cisára a vládnuť spravodlivou rukou bok po boku so svojim potomkom? Čo ak naozaj neklamal? Čo ak Kenobi s Yodom celý čas hrajú komplikovanú hru pomsty?

Pozrite si ešte raz Novú nádej. Sledujte scénu s Kenobim a Lukom v starcovom úkryte, kde R2-D2 premieta hologram princeznej prosiacej o pomoc. Kenobi sa obráti na Luka a povie: „Musíš ísť so mnou na Alderaan a naučiť sa spôsoby Sily.“ Ale čo to? O čo sa to ten dobrácky Ben Kenobi s tvárou deduška pokúša? Nie je to náhodou jedijský trik mysle? Pustite si to ešte raz! Sledujte ako sa naň Luke zadíva neprítomným pohľadom! Všimnite si, ako sa odťahne (pretože Sila je v ňom mocná). A pozrite sa, ako Kenobi zneužije Lukove túžby na to, aby dosiahol čo chce. „Potrebujem tvoju pomoc, Luke. Ona potrebuje tvoju pomoc.“

Iste, Luke. Len ty vieš, po čom ona túži.

Vôbec nemajú zábrany mu klamať. Povedia mu, že otca zabil Vader. Vraj iný uhol pohľadu? Ale kdeže, prachspostá lož. Doma im asi nepovedali, že klamať sa nepatrí. Kenobi a Yoda manipulujú Luka počas celého filmu, snažia sa ho presvedčiť, že Temná strana nie je vôbec silnejšia – je len rýchlejšia, ľahšia a lákavejšia.

Moment, moment.

Máme tu Silu, ktorú možno zvládnuť rýchlejšie, ľahšie a pritom získať rovnaké schopnosti? Kam mám poslať prihlášku?

A pre tých, čo stále vykrikujú „Temná Sila navždy ovládne tvoj osud“ mám jednu otázku. Máte pocit, že starý cisár Palpatine vyzeral byť pod nadvládou Sily, keď smažil Luka modrými bleskami?

A videli ste niekedy Yodu či Kenobiho používať modrý blesk? Ja teda nie. Cisár bol absolútny vládca Vesmíru! Ak bol teda ovládnutý Temnou silou, kde sú tí, ktorí sú „slobodní“?

Počkajte, viem čo chcete povedať. Sloboda je právo žiť vo vyprahnutej púšti, kde strašíte pre zábavu Piesočných ľudí. Alebo právo hniť v diere, kde sa ukrývate pred veľkým chlapíkom v čiernej zbroji, ktorý vás dokáže zabiť ľavou rukou. Všetci vieme o koho ide. O toho, ktorého vraj ovláda Temná sila. Toho, čo si postavil vlastný krížnik Star Destroyer.

Techniku zloducha Corwina môžete

² Artak bárak (pozn. sazeče)

použiť v ľubovoľnej hre, ktorá je založená na svete a postavách, ktoré sú známe z filmu a literatúry.

Porozmýšľajte o zloduchovi Gandalfovi či Aragornovi-záporákovi.

A tiež o dobrákovi Voldemortovi či Lexovi Luthorovi.

Alebo o zlom Picardovi či Kirkovi.

Ten kto hľadá, nájde vzory.

Technika záporáka vyhodí všetky očakávania hráčov von oknom a donúti ich rozmýšľať za pochodu. Veci, ktoré považovali za isté, už neplatia. A vôbec nezáleží na tom, či vlastnia milión doplnkových príručiek, ktoré popisujú každý detail sveta, pretože po tejto technike si nemôžu byť ničím istí.

Potom, čo otrasiete ich sebadôverou, zistia, že nevedia, kde je sever a že na ich niekdajšie istoty sa už nemôžu spoliehať. Jediná istota vo svete sú oni sami.

A práve to je výborný štartovací bod pre tú vec, ktorú nazývame Cestou hrdinu. Porušili ste pritom nejaké pravidlá? Nie. Musíte pri tom podvádzať? Ani to nie. A napriek tomu hráte špinavo.

Presvedčil som vás? Zneistil? Začínate uvažovať, kde ste odložili DVDčka Hviezdnych vojen? Blahoželám. Práve ste absolvovali prvý kurz Špinavého rozprávača. A mimochodom – vitajte na Temnej strane. Dúfam, že sa tu budete cítiť dobre.





Deskové hry

DESKOVÉ HRY

napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami: Cosmic Encounter – Divočina chladného vesmíru

Vesmír – posledná divočina. Toto sú výpravy vesmírnej lode Enterprise, jej pokračujúca misia vyhľadávať nové životné formy a nové civilizácie. Odvážne kráčať tam, kde nikto predtým nevšiel...

Zahrajte sa s nami a podobne ako posádka Enterprise nájdete životné formy a civilizácie, o ktorých sa vám ani nesnívalo...

Cosmic Encounter

Autori: Bill Eberle, Bill Norton, Jack Kitredge, Peter Olotka, James Wilson (FFG)

Vydavateľ: Fantasy Flight Games, 2008

Počet hráčov: 2-5

Doba hrania: 60-90 minút

Viac informácií:

- [Cosmic Encounter](#) (BGG)
- [Cosmic Incursion](#) (BGG)
- [Cosmic Encounter video](#) – Boardgames with Scott

Divočina – hlboké temné lesy, drsná krajina, divoké zvery a barbari. Tak o tejto divočine dnešné okienko stoloviek nebude. Predstavím vám hru, ktorú „divočina“ pomerne vystihuje; pôjde však o divočinu mimozemšťanov, ich schopností a efektov, ktoré do hry prinášajú.

Ale trochu predbieham, začnime teda od začiatku.

COSMIC ENCOUNTER je jednou z najlepšie hodnotených hier vôbec a jej popularita je viac než zrejmá z faktu, že od roku 1977 (Eon), kedy vyšla po prvýkrát, sa dočkala už troch nových

vydaní – Mayfair Games v 1992, Avalon Hill v 2000 a nakoniec Fantasy Flight Games v 2008. K poslednému vydaniu vyšla tento rok aj expanzia, o ktorej sa tiež niečo dozvieme v tomto predstavení.

O čom to je?

Kedysi dávno v predalekej galaxii žili mnohé podivné rasy, každá na svojich piatich planétkach. Ako to však chce vývoj, rasy sa chceli expandovať, alebo aspoň presunúť, na planétky iných rás (zrejme aby mohli plodiť ešte podivnejších miešancov). A tak začali bojovať a o ich stretoch sa rozprávali legendy.

V hre každý hráč preberie vládu nad jednou z rás a snaží sa pomocou svojej flotily 20 lodí získať nové kolónie. Hráč alebo hráči, ktorí prví získajú piatu kolóniu mimo svoj domovský systém, vyhrajú.

Ako to funguje?

Hlavný hráč, teda ten, ktorý je práve na ťahu, si potiahne náhodne, proti ktorému oponentovi bude v tomto kole bojovať (predsalen, generátory červích dier ešte nie sú bohvieaké spoľahlivé), zhodnotí svoje možnosti a môže sa rozhodnúť pozvať iných hráčov, aby sa stali



Kto by napríklad odolal rozrušujúcemu úpenlivému pohľadu tejto rozkošnej vesmírnej mačičky a nevzdal sa?

pre tento stret jeho spojencami. Takisto obranca môže pozvať na pomoc iné rasy.

Potom hráči zahrajú útočné karty (s číslami od 0 do 40, vysoké karty sú veľmi zriedkavé), ku ktorým sa pripočíta počet lodí na danej strane konfliktu. Vyšší súčet vyhráva.

Ak vyhrali útočníci, zlikvidujú (pošlú do warpu) všetky lode obrancov a vytvoria si na planéte kolónie. Ak vyhrali obrancovia, zlikvidujú všetky lode útočníkov a môžu si doťahovať karty alebo zachraňovať lodičky z warpu.

Je možné sa aj dohodnúť (zahraním karty Vyjednávania), v tom prípade majú dvaja hlavní hráči v konflikte minútu na

dojednanie podmienok (zväčša výmena kolónií alebo kariet).

A takto kolo od kola, až kým niekto nemá 5 kolónií.

Jednoduché a – nudné. To ale, samozrejme, nie je všetko! Každá rasa má zvláštnu schopnosť, ktorá z tejto jednoduchej a nudnej hry robí doslova inú hru pre každého hráča, radikálne mení stratégiu v závislosti od toho, kto s kým sa stretáva v potýčke.

Vezmime si napríklad už spomínaného Skrachovanca – Losera. Jeho schopnosť otočí výsledok stretnutia – kto vyhrá prehrá a kto prehrá, ten vyhrá.

Z iného súdka sú Masochisti (vľavo dole), ktorí vyhrajú hru, ak sa im podarí prísť o všetky lode, pretože majú schopnosť ubližovať si.

Ďalšie príklady v obrázkoch:



Pacifista si uvyjednáva výhru a parazit sa do konfliktu zvezie s jedným z účastníkov, nečaká na pozvanie.



Vírus pri stretnutí namiesto spočítania útočnej karty a lodí, ktoré sú na jeho strane tieto čísla vynásobí a Warpish-nekromancer pripočítava aj lode, ktoré mu boli zlikvidované.

Ako vidíte, schopnosti rás často porušujú základné pravidlá hry, zakaždým novým a bizarným spôsobom. Vo väčšine hier by sa každá jedna z rás považovala za príliš silnú a upravovala by sa, aby bola rovná ostatným. A to je práve to, čo COSMIC ENCOUNTER nerobí – hrajte s fantastickými rasami a úžasnými schopnosťami; cíťte ich moc a využite až zneužite ju tak, aby ste vyhrali.

Čo nájdete v krabici?

- 5 planét a 20 lodičiek pre každého hráča
- Karty – útoky, vyjednávanie, posily a špeciálne akcie (viazané na rasy)
- 50 kariet s rasami
- Karty Osudu, z ktorých sa ťahá farba oponenta na toto kolo
- Warp – cintorín pre lodičky s počítadlom bodov
- Červiu dieru, ktorá v každom kole ukazuje, na ktorú planétu sa útočí a kto stojí na akej strane konfliktu



Obsah krabice sa síce nedá porovnať s inými, omnoho plastovo bohatšími hrami (ako DESCENT alebo TWILIGHT IMPERIUM), komponentov ale rozhodne nie je málo.

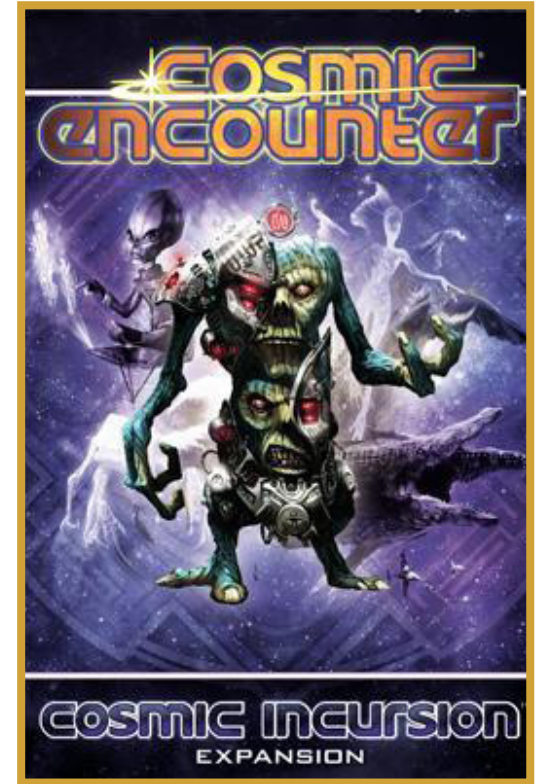
Rozšírenie – Cosmic Incursion

Rozšírenie pridáva šiesteho hráča a 20 nových rás, teda ďalej rozširuje možnosti hry. Okrem nových komponentov FFG vyrobilo aj dodatkové pravidlo – karty odmien pre spojencov obrany, čo opäť sťažuje rozhodovanie, na ktorú stranu v konflikte sa pridať.

Hoci sme rozšírenie ešte nevyskúšali, rozhodne vyzerá ako výborný doplnok k už tak výbornej, zábavnej a rozmanitej hre.

Záverom

Cosmic Encounter patrí právom medzi najobľúbenejšie doskovky vôbec. Široké spektrum stratégií a prístupov, množstvo rás, za ktoré je možné hrať a náhodné určenie protivníka z tejto



pravidlovo neobvykle jednoduchej hry robia pomerne náročnú hru, z ktorej žiadne dve partie nebudú rovnaké.

Takže neváhajte a zahrajte si s nami COSMIC ENCOUNTER – odporúča 11 mimozemšťanov z 10!

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

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

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš, „Thera“ II Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Jakub „boubaque“ Maruš, „alef0“

Obálka: „Ecthelion²“

