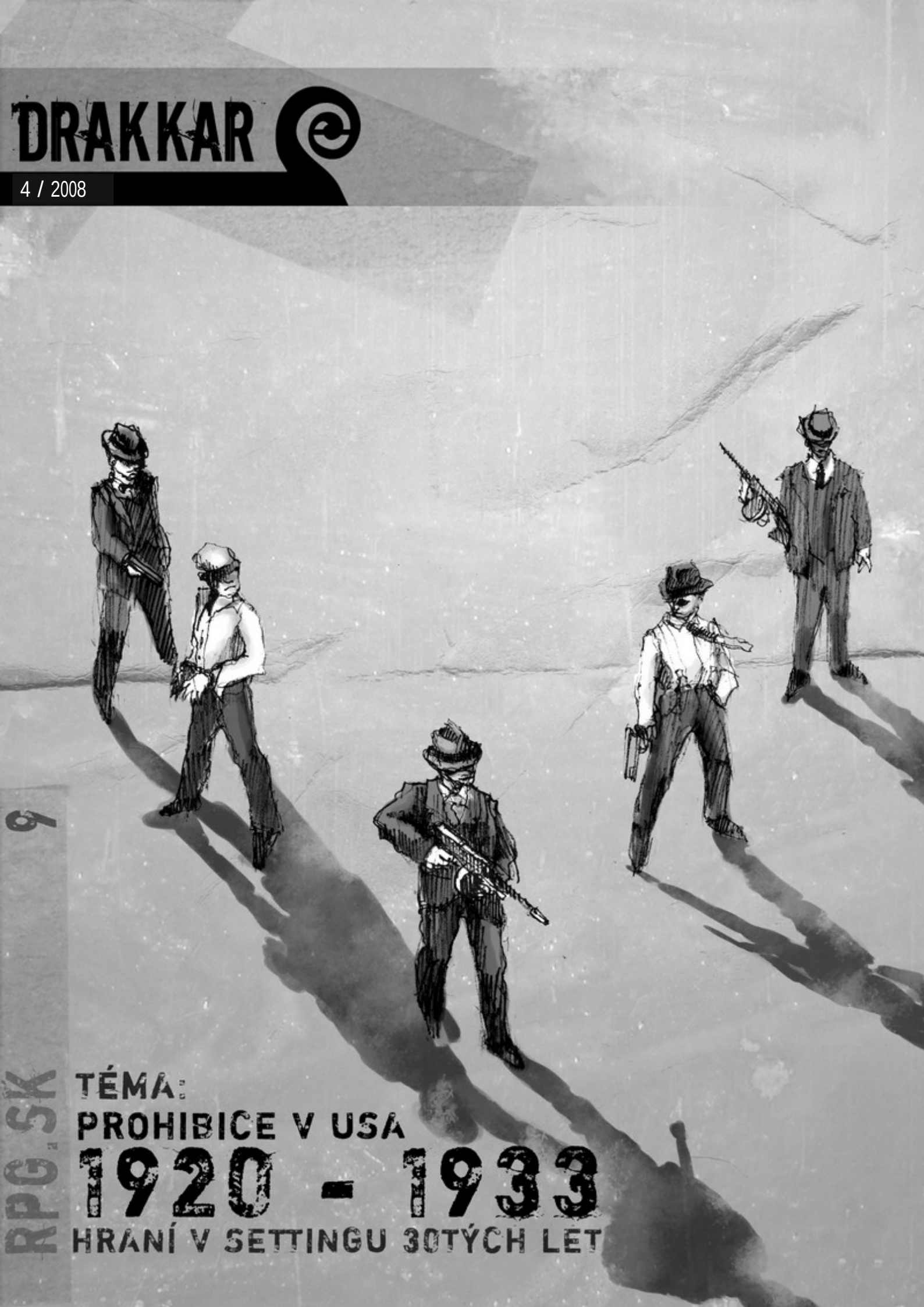
DRAKKAR

4 / 2008



TÉMA:
PROHIBICE V USA
1920 - 1933
HRANÍ V SETTINGU 30TÝCH LET

RPG SK 9

Tato stránka je prázdná a bílá.

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

Vaše redakce.

OBSAH

Úvodní slovo 4

Reportáž

Festival Fantasie očima přednášejícího nováčka 6

RPG obecně

Detektivky v RPG 10

Ghost in the Shell pro RPG 16

Téma čísla

Intro 42

Hraní ve 30. létech 46

Historie a realita

Něco o středověkém myšlení 64

Zápis

Cosa Nostra 76

Na Drakkaru spolupracují:

Šéfredaktor:
Roman "RomiK" Hora
Zástupce šéfredaktora:
Jozef "Joe" Kundlák

Redakce:
Petr "Acidburn" Bouda
Petr "Ilgir" Chval
Filip "Gran" Randák
Lukáš "Zayl" Dubský
Pavel "Goran" Veselský
Jaroslava "Tabytha" Auterská
Michaela "Miška" Merglová

Korektury:
Jaroslava "Tabytha" Auterská
Petr „Ilgir“ Chval
Jakub "boubaque" Maruš

Grafický design & sazba:
Jozef "Joe" Kundlák

Obálka:
Ecthelion

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

creative commons

ÚVODNÍ SLOVO

JAKUB "BOUBAQUE" MARUŠ

Číslo, které se vám právě dostalo do spárů, je označeno pořadovým číslem 9, což znamená naplnění třetího pololetí fungování Drakkaru. Znamená to pro nás ovšem víc, než jen to – devítka s sebou nese celou řadu významů. Když pomineme protonové číslo fluoru, počet planet ve sluneční soustavě před rokem 2006 a Prstenové přízraky, dostaneme se k šťastným významům z kultur po celé zeměkouli – například k devíti andělským chórům na nebesích nebo šťastnému čínskému číslu, které zní stejně jako slovo pro dlouhé trvání. Číslo devět je také trojnásobkem magického čísla 3.

Další význam, který bych rád zmínil, k nám příznačně promlouvá ze severské mytologie – devět dní visel Ódin oběšený na Yggdrasilu, aby získal moudrost magických run. A my doufáme, že jsme získali alespoň část moudrosti srovnatelné s moudrostí ukrytou v germánských runách. Nám to ovšem trvalo ne devět dní, nýbrž dobu, po niž vychází dvouměsíčník Drakkar, tedy dobu devíti čísel. A jakou že to moudrost jsme, jak všichni doufáme, získali? Nu, snad vám to přiblíží následující odstavce…

Deváté číslo s sebou nese opět několik změn. Některé se projeví už v tomto čísle, na jiné si ještě budeme muset nějakou dobu počkat. Nejzřetelnější změnou je tematické zaměření. V tomto čísle naleznete několik článků týkajících se hraní v prostředí 30. let 20. století, má navíc i tematickou obálku. Ovšem ne všechny články se týkají 30. let, najdete zde články i na zcela odlišná témata. Zaměření čísla je spíše taková pomůcka pro inspiraci autorů a především reakce na tzv. „support fóra“ na RPGfóru. Ta budou každý měsíc sbírat rady, zážitky a odkazy na další texty či obrázky, které mohou pomoci vypravěčům i hráčům k vytvoření zajímavých příběhů a navození atmosféry v předem určených prostředích nebo časových obdobích.

Další změnou, na kterou si ovšem nejspíš budeme muset ještě chvíli počkat, je bližší spolupráce Drakkaru s portálem RPG.sk a RPGfórem. Všechny drakkarovské články pak budou k dispozici ve formě HTML (tedy internetových stránek) a ke každému z nich bude možno posílat komentáře či jen hodnocení. Samozřejmě tato změna neznamená, že bychom se chtěli vzdát Drakkaru ve verzi PDF. Každé číslo bude i nadále vycházet v tomto formátu, a to včetně obrázku na obálce.

Asi nejdůležitější změnou je však nový přístup redakce k tvorbě časopisu. Pokud se

tak nestalo už v době vydání tohoto čísla, měla by se v brzké době otevřít veřejnosti redakční sekce Drakkaru na RPGfóru. Může nám tak kdokoliv pomoci, nabídnout spolupráci, nebo prostě jen kibicovat, aniž by musel někoho z redakce žádat o přístup do neveřejné sekce. Funkce redakce se také trochu změní, jejím úkolem bude hlavně oslovovat lidi, kteří mají co říct, ale třeba nedostali dostatečný impulz se projevit nebo jim dosavadní způsob posílání článků do Drakkaru přišel jako doprošování se. Drakkar by se tak mohl zaplnit kvalitnějšími články od mnoha zkušených hráčů.

Avšak nestyďte se sami nabídnout svůj text, ať už je to článek, recenze, nebo povídka. Že jsme vás neoslovili? Možná o vás ještě ani nevíme! Důležité je tedy dát o sobě vědět, a pokud ještě nemáte zkušenosti s psaním článků, nezoufejte, každý jednou začínal…

FESTIVAL FANTASIE OČIMA PŘEDNÁŠEJÍCÍHO NOVÁČKA

PETR "ILGIR" CHVAL

Ač s hromadnými akcemi podobného ražení jisté zkušenosti mám, na žádném skutečném conu jsem, pokud mě paměť neklame, ještě nebyl. A festival Fantazie, to není jen tak ledasjaký con, to je multicon. Desítky linií, stovky přednášek a tisíce (no dobře, tisíc a půl) návštěvníků dělají z FF suverénně největší akci svého druhu v naší malé republice. Proč jsem se nechal přemluvit k účasti na jedné z akcí, kterým jsem nikdy neholdoval? Přiznám to rovnou: Jistý člověk řečený Sirien mě svými lichotkami (a že jich stačilo málo) na mé znalosti přesvědčil o tom, že je dobrý nápad, abych zde přednášel. Stal jsem se tedy přednášejícím nováčkem, a to za linii MaelströM.

Už předběžná organizace festivalu se mi zdála velmi dobrá. Přehledné internetové stránky, kde se člověk dozví opravdu vše, bezproblémový systém registrace i placení. Jediný zádrhel způsobila nejmenovaná česká spořitelna, která ignorovala můj platební příkaz. Ale i to se později vyřešilo.

Pátek 27/06

Cesta vlakem z Prahy do Chotěboře (městečko na Vysočině, které žije v symbióze s FF již pěknou řádku let) proběhla téměř hladce. Už na Hlavním nádraží jsme byli vzati pod ochranu rázné dívčiny Dangerous Lucky, jež naši nesourodou skupinu zdárně dokopala až na místo. (O ujetém vlaku a nutnosti čekání na další spoj se zmíním jen pro úplnost.)

Registrace proběhla rychle (fronty byly opravdu velmi krátké), a my jsme se mohli věnovat zkoumání okolí a obdrženému programu na víkend. Ubytováni na podlaze jedné ze tříd ZŠ Smetanova jsme se kochali pohledem na trávicí, vylučovací a jiné soustavy, jež na nás shlížely z překrásných velkoformátových plakátů. Na vysvětlenou bych měl dodat, že na festival jsem se nevypravil sám, ale s kamarádem Exterem, který pro mě byl mimo jiné i externí paměťovou jednotkou k přednáškám.

První mnou navštívenou přednášku vedl Orogurt, jemuž bych přiřkl přízvisko „svérázný“. Co myslíte, kam vede snaha o aktivní zapojení posluchačů a zároveň nekompromisního prosazení vlastního názoru? Správně, k bouřlivé diskuzi, řečeno jemně. Nicméně i bouřlivá diskuze může být zábavná a tak jsme z přednášky o válce

a násilí odcházeli vcelku spokojeni.

Kačeři a Rychlá rota. Vzpomínáte? Tak právě promítání těchto seriálů jsem navštívil v následujícím bloku. Od každého seriálu jeden díl, v narvaném sále byla atmosféra vsktuku nostalgicky pikantní.

Vojta Čepelák je pojem (aspoň já mám ten dojem). Jeho bitevní lodě nejen druhé světové války byly skutečně profesionálně podané. Bohužel, hodina je směšně krátká doba pro předání tolika zajímavých informací, jakými Vojta disponuje. (Víte, jak se liší křižník, bitevní loď a bitevní křižník? A proč je ponorka účinnou zbraní jen proti neozbrojeným lodím?).

Následující Dragon Lord mě zaujal především svým kultivovaným přednesem, ovšem i téma „Specifika vesmírného boje" bylo záživné. Dozvěděli jsme se například, že „ve vesmíru se neschováme" a že koncept stíhačky nemá smysl.

Sobota 28/06

Celé dopoledne (už od osmi ráno!) jsem se poctivě věnoval sebevzdělávání, tedy obíhání přednášek. A vskutku bylo co obíhat. Dokument o vývoji luku, další „military-exkurz" Vojty Čepeláka, tentokrát věnovaný letectvu a Dragon Lordovo zúročení specifik vesmírného boje v podobě zbraní (po čem byste sáhli – laserové paprsky nebo výbušné projektily?). Únava z letního semestru mě dostihla krátce po poledni, ovšem po krátké pauze jsem byl opět připraven na Jersonovu „Multikampaň", jež mě inspirovala natolik, že jsem začal přemýšlet o jejím použití v rámci své herní skupiny.

Co jsem si ale rozhodně nemohl nechat ujít, to byla „Evoluce" páně Faskala. Přiznám se, že ani ne tak kvůli tématu, jako kvůli osobnosti přednášejícího, kterou jsem již dávno znal prostřednictvím internetu. Faskal nezklamal, následující pokec v čajovně byl fajn. Souběžně jsem se seznámil i s Raven (ono to ani jinak nejde) a Dukolmem, takže sobotní odpoledne opravdu stálo za to.

Přiblížila se moje vlastní přednáška o DrD+ v herní praxi. Podzemní místnost se po skončení předcházejícího bloku zcela vylidnila a zůstala tak i po odbití osmnácté. Už jsme se s Exterem připravovali k odchodu, když tu se začali scházet posluchači. Přednáška začala velice neformálně v pěti lidech včetně mě a Extera, ovšem na konci nám tleskalo asi patnáct spokojených (nebo spokojenost předstírajících) posluchačů. Povzbuzen a potěšen, vrhl jsem se do dalšího víru událostí.

A pak to přišlo. Jersonovy kruhy. Spolu s Faskalem a Dukolmem jsem měl tu čest vyzkoušet Jersonovu pověstnou RPG, v níž v roli myslících kruhů pronikáte do tajů

šachovnicového 2D světa. Střetli jsme se s jakousi sektou kruhů, která přesvědčovala ostatní, menší kruhy, aby se nechaly dobrovolně uvěznit ve větších čtvercích šachovnice, překonali jsme nebezpečnou Anomálii a naučili se hospodařit s informacemi, které tvoří jediné vlastnictví kruhů v Jersonově 2D světě.

Pestrý program soboty byl zakončen „Mýty a legendami středověku“ v režii Eleni (a malého koťátka) a Orogurtovým „Mýtem Cthulhu“ na dobrou noc (víte, proč mají všichni Lovecraftovi démoni chapadla?)...

Neděle 29/06

Podle programu jsem měl v neděli dopoledne přednášet „Inkvizici a magii“, což byl trochu problém, vzhledem k tomu, že tuto přednášku jsem připravil jako navazující na „Středověkou mystiku“, kterou mi organizátoři z neznámých důvodů přehodili na pondělí. (Čímž si mimochodem nemohl být nikdo jistý, protože pondělní program nevyšel ani v neděli odpoledne, ani v neděli večer, ale až v pondělí ráno. To byl asi nejzávažnější organizátorský kiks, který jsem pocítil.) Proto jsem posluchačům s omluvou vysvětlil, že přednášky budou naopak – a mohl jsem začít. Mystika utekla jako voda, než jsem se nadál, byl tu potlesk. Návštěvníků kolem dvacítky.

V neděli již byla má morálka slabší, za což mohla i kamarádka Míša, která přijela na otočku. Společně jsme zhlédli sérii amatérských snímků, jež byly vesměs velmi povedené (například vynikající parodie na seriál Strážce duší, či snímek o přestárlých skautech soutěžících v tom, kdo déle udrží moč). Musím vzpomenout a pochválit i vynikající opékané prase, jež bylo k dispozici za rozumnou cenu.

Následovalo poflakování zakončené u deskovek, jež měly své sídlo v sokolovně. Výběr stolních her zde byl vskutku famózní. Myslím, že by dokázaly bez problémů na týden zabavit každého člověka, který neholduje sledování filmů a poslechu přednášek. Velký sál sokolovny zněl po celé dny šustěním karet, chřestěním kostek a vzrušeným dohadováním se hráčů, zcela ponořených do malých světů před nimi. Takže i když si z programu (přes jeho bohatost) nevyberete, deskovky to jistí. Po Faskalových „Dystopiích“ (víte, jak se liší utopie, antiutopie a dystopie?) opět deskovky, a potom spánek.

Pondělí 30/06

Přišlo pondělí, a s ním zbývající tři bloky, jež jsem měl na starost. Začal jsem v jedenáct „Inkvizicí a magií“. Bylo narváno! Děkuji Exterovi, který mě doplňoval a ak-

tivním posluchačům za jejich podnětné připomínky a dotazy.

Sebevzdělávací morálka na bodu mrazu, na řadu přišly opět deskovky. Během festivalu jsem vyzkoušel obligátní Carcasonne, mou oblíbenou Citadelu (doporučuji), Galaxy Trucker (vynikající objev), Osadníky z Katanu a Vikingy (pro mě nezáživné a příliš komplexní).

S Exterem jsme se rozhodli, že navštívíme „Démonologii" v linii Harry Potter. Nebyl to dobrý nápad. Ne, přednášející Wizardy nebyl vyloženě špatný, nicméně populární pojetí démonů ve stylu mixu anglosaské fantasy a východních filosofií nám jaksi nesedlo. Co naplat, vyslechli jsme si, že nejlepším způsobem vymítání démonů je odříkávání manter tibetských mnichů a další zajímavé poznatky.

V 15 hodin začal další z bloků pod mou patronací, workshop DrD a DrD+. Už mnoho týdnů dopředu jsme s Exterem přemýšleli, o čem asi takový workshop DrD/+ může být. Vyrábění figurek? Generování postav? Něco úplně jiného? Když jsem se ptal Siriena, vyšlo najevo, že mi workshop přidělil právě proto, aby nemusel řešit tento problém.

A na tomto místě bych chtěl poděkovat všem těm příjemným lidem, kteří se tam sešli, a kteří mezi sebou vedli otevřenou a zajímavou debatu. Nemluvili jsme zdaleka jen o DrD a DrD+. Na přetřes přišly herní styly, používání ozvláštňujících prvků ve hře, metody pro tvorbu atmosféry. Vzájemné sdílení herních zkušeností bylo nejen přínosné, ale i povzbuzující. Po hodinové pauze pokračovala diskuze v podobném duchu, tentokrát pod hlavičkou „DrD/+ beseda".

Musím říct, že průběh bloků o DrD/+ byl lepší, než jsem čekal. Vděčím za to Exterovi a všem ostatním účastníkům (skutečně všichni byli aktivní).

Poslední večer svého pobytu jsme příjemně zabili pomocí deskovek, v úterý ráno nás již nečekalo nic, než balení, loučení a odjezd.

Co říci závěrem? Festival Fantazie mě nezklamal. Program sice nepřekypoval pro mě zajímavými přednáškami, ovšem mezery se daly zalepit mnoha příjemnými způsoby. Chtěl bych ještě vyzdvihnout spořádanost účastníků a dobrou práci organizátorů. I po technické stránce (stravování, hygiena) byl festival zajištěn víc než slušně. Tomu, kdo ještě na FF nikdy nebyl, doporučuji vyzkoušet, třeba jen na pár dní. Myslím, že vynaloženého času nebude litovat v žádném případě. A příští rok se těším na shledanou...

DETEKTIVNÍ ZÁPLETKY

PAVEL "GORAN" VESELSKÝ

Nevím, zda už máš zkušenostmi s vedením her s detektivní zápletkou, jestli jsi nezkušený Watson či ostřílený Holmes. Sám jsem několik detektivních her vedl a ohlasy hráčů povzbudily moje vypravěčské sebevědomí natolik, že jsem se rozhodl podělit se o své poznatky. Můj způsob určitě není jediný správný, ale vede ke spokojenosti hráčů, takže snad pomůže i zkušeným mistrům zločinných konspirací.

To je dokonalý zločin, milý Sherlocku!

Jako hráč mám detektivky rád, ale nesnáším na nich jednu věc: ten hluchý čas, kdy hráči netuší, jak se hnout dál, postavy nedělají nic nebo vyslýchají svědky, ale z jejich výpovědí nejsou moudré, zločinec pokračuje ve svém řádění nebo zametá stopy a Vypravěč si rve vlasy hrůzou z tuposti hráčů. Takové záseky bohužel nastávají častěji, než by si většina hráčů a Vypravěčů přála. Naštěstí je možné se jim vyhnout.

V souladu s tématem detektivky se můžeme ptát, kdo za tyto záseky může. Většina Vypravěčů řekne, že na vině jsou hráči, kteří nedokáží vymyslet smysluplný postup. Podle většiny hráčů je chybou Vypravěče, že předpokládá určitý postup a diskriminuje hráče uvažující jiným způsobem. Dobře vím, že nejde soudit bez znalosti konkrétní situace, ale mnohem častěji je zásek způsoben chybou Vypravěče. K té chybě mohlo dojít několika způsoby.

Někteří Vypravěči připravují detektivky tak, že si naplánují, kterých stop (vražedných zbraní, svědeckých výpovědí, nenápadných prořeknutí se viníků apod.) by si hráči měli všimnout, a jak k tomu hráčům poskytnout příležitost. To není špatný způsob psaní románu, ale při hře je zásek poměrně pravděpodobný: stačí, aby si hráč v „tu správnou“ chvíli odskočil nebo se bavil se spoluhráčem a nedával pozor, postavy šly jinam než Vypravěč chtěl, nebo nepřišel nápad nutný k sestavení skládačky, jejíž výsledek je pro Vypravěče logický a očividný. Postrkávání hráčů ze strany Vypravěče není řešením, protože hráči tak mohou dojít k pocitu manipulovanosti a zbytečnosti. O něco lepší je připravení velkého množství stop, takže i při minutí několika z nich stále vznikne obraz, ze kterého většina aspoň průměrně inteligentních hráčů dokáže vydedukovat skutečný stav věcí. Jenže kdo to má všechno vymýšlet? Několikrát jsem

zkoušel při přípravě detektivní hry postupovat tímto způsobem, ale vždycky jsem odpadl v půli přípravy. Jako hráči mi tento styl není moc sympatický (mám rád svět živý a reagující na akce postav, i když je Vypravěč nečekal), proto přejdu k dalšímu rozšířenému přístupu k přípravě detektivní hry.

Asi „nejrealističtější" je promyšlení povah aktérů příběhu a jejich akcí v případě, že by postavy nic nedělaly. Výhodou je, že Vypravěč je připraven na akce postav, a to i na ty nepředvídané. Problém však nastává, pokud jsou zločinci příliš „chytří" nebo postavy na začátku udělají nějakou chybu a umožní zločincům zahladit stopy. Ač je tento přístup pravým opakem jedné vyjeté koleje a strkání hráčů na ni, může být stejně otravný a vést ke stejným problémům. Že je nevyřešení spousty případů realistické? To zajisté je, ale pokud postavy selžou častěji než jednou za čas, není to zábavné.

Jako optimální vidím zjednodušený druhý přístup: Vypravěč si připraví důležité aktéry celé zápletky (zločince, svědky, potenciální podezřelé), prostředí včetně „komparsu", situaci do momentu, kdy postavy mohou začít jednat, možná několik stop na začátku hry a několik tzv. bangů (událostí pro nakopnutí hráčů v situacích, kdy se zaseknou – někdo zkusí postavy zabít či zastrašit, je hlášen další zločin, psychicky labilní svědek spáchá sebevraždu apod.). Pak už se jenom improvizuje – s důkladnou přípravou to není těžké.

Pokud si na improvizaci dost nevěříš, připrav si osnovu toho, co by nehráčské postavy dělaly bez vyšetřovatelů (hráčské postavy), ale jednotlivým událostem stanov jenom pořadí a přibližný čas (třeba v sobotu, ale není řečeno jestli ráno nebo večer) –

takhle budeš moct načasovat např. objevení mrtvol či pokusy o vraždu do momentů, kdy hráčům pomalu dochází dech a neví jak pokračovat.

Čtyři vraždy nestačí

Detektivku je možné vést tak, že se celou dobu řeší jen jeden případ a všechny stopy se týkají jen jeho, případně je několik málo stop úplně falešných. Většinou se takové zápletky odehrávají v nějak ohraničeném prostředí (malé město, vesnice, pevnost, ostrov). To je ideální pro méně zkušené Vypravěče, protože si nemusí přidělávat práci s činností zločinců nezapletených do případu.

Druhým extrémem je prostředí, kde zločin jen bují (např. velké město) a větší množství případů. Buď může ve hře jít o víc vzájemně jen částečně provázaných případů (jako třeba v detektivkách čínského stylu – u nás vyšla série se soudcem Ti od Roberta van Gulika) nebo jeden hlavní případ a několik dalších, které s ním zdánlivě nesouvisí, jejich vyřešení však může vést k rozmotání hlavní záhady. Zkušení improvizátoři mohou takové případy vymyslet i z fleku během hraní. Podstatou tohoto stylu hry je, že stop je přebytek: postavy mají neustále dost (možná moc) práce, vyšetřují, odhalují „malé ryby“ a přibližují se k rozuzlení hlavního případu. Výhodou tohoto stylu je, že nehrozí záseky: i nedůvtipní hráči si v přehršli stop najdou cestu k rozuzlení (alespoň vedlejšího) případu a i když nakonec hlavního padoucha neodhalí, dílčí úspěchy hráče přesvědčí, že hra byla dobrá. Vedle „řešitelů hádanek“ si také přijdou na své i hráči preferující akce (protože si najdou možnost posunout příběh dál použitím síly nebo obratnosti) a i na vykreslování charakterů zbude místo. Rozjezd tak nemusí být akční, ale příběh se postupně zamotává a graduje, a nakonec může skončit honičkou či bojem s pachatelem vzpírajícím se zadržení nebo svoláním všech zúčastněných na jedno místo a efektním jmenováním viníka před očima všech ostatních, podle osobního vkusu.

Jak prosté, milý Watsone!

Že z výše napsaného vůbec nejste moudří? Nevadí, snad vám pomůže následující příklad (pokud vás to zajímá, jedná se o hru, kterou jsem vedl na posledním PragoConu). Kurzívou je připojen komentář.

Hra se odehrává v hlavním městě Aledonie Awě. Právě probíhá občanská válka, ve městě mají svoje agenty královští, rebelové i tradiční nepřátelé Aledonie z mágy ovládané Zeelandie. O vládu nad podsvětím bojuje Šibeniční cech s gangem Předměst-

ských krys. Právě končí zimní příměří mezi králem a vévodou z Broliandu, část vojáků přezimujících ve městě brzy vyrazí do boje.

Prostředí, kde o zločin (resp. intriky tajných služeb) není nouze, je ideální pro detektivku stylu „pořád se něco děje“.

Vzhledem k mezinárodním dohodám musí na výrobu mincí dohlížet i cizí vyslanci – mince ražené mimo „mincovní dohodu“ mají v zahraničí nižší než nominální hodnotu. Takže když se diplomaté na banketu na thracijském velvyslanectví hromadně otrávili, kromě běžného zhoršení vztahů (a možná i zbrojního embarga) hrozí i ztráta hodnoty aledonské zlaté koruny.

Aby se celá záležitost vyřešila, vládci poškozených států vyslali své vyšetřovatele a vymohli pro ně značná privilegia (diplomatická imunita, přístup do všech knihoven a archivů apod). Hráči představují právě tyto vyšetřovatele. Postavy byly připravené předem, hráči si je jen rozebrali a upravili. Tým se skládal ze špiona, hobitího zloděje, elfské čarodějky a kněze-inkvizitora; postavy „dědka v laborce“ a rytíře zůstaly jako nehráčské postavy.

Při přípravě hry (aspoň ve finální fázi přípravy) je dobré znát hráče a hráčské postavy. Na conech předem neznáte hráče, ale předpřipraveným postavám můžete šít příběh na tělo už od začátku. Několik stop jsem připravil tak, že si jich mohla všimnout jenom jedna postava, nebo byly pro jednu z postav snadněji dostupné.

Připravil jsem si několik stop na začátku příběhu (co alchymista a patolog v jedné osobě zjistí prohlídkou mrtvých, co ví a co řeknou lidé na thracijském velvyslanectví), akce nájemného vraha, nějaké klepy včetně zárodků pár vedlejších zápletek a odkazu na strašidelný dům, ve kterém se ve skutečnosti skrývají zeelandijští agenti a několik bangů (např. setkání postavy inkvizitora s kázajícím knězem temného kultu). Zbytek byla improvizace.

Po ohledání dvou mrtvých těl v přístavu a výslechu svědků se vyšetřovatelé vydali do nejbližší knajpy nižší cenové skupiny zjistit víc o Šibeničním cechu, o kterém mluvil umírající diplomat. Elfka si přisedla ke třem pobudům a kombinací výřečnosti a magického podsouvání myšlenek způsobila, že se ten nejhloupější začal chlubit, kolik domů vykradl. Zbylí dva jej chtěli zadržet, ale byli ostatními vyšetřovateli vyvedeni před hospodu. Zloději pod hrozbou zásahu rytíře Ricarda zodpověděli pár otázek a utekli.

Tato situace není příliš pravděpodobná, ale zábavnost je důležitější než realističnost. Nemusí to být tak snadné, ale když postavy jdou vyšetřovat na aspoň trochu rozumné místo (hospoda takovým místem je), musí mít možnost se tam k nějaké stopě dostat.

Mezitím bylo nalezeno tělo bratra mrtvého kuchtíka z velvyslanectví (vrah nejprve zabil kuchtíka, nastoupil do kuchyně na záskok jako kuchtíkův bratr, zabil kuchařku – matku obou bratrů, otrávil jídlo, utekl a nakonec našel a zabil posledního z rodiny, který zkusil pátrat na vlastní pěst). Vražednou zbraní byla foukačka, takže se všichni vydali do oblíbené knajpy šibeničního cechu pátrat po původu této exotické zbraně. Hospodský je poslal za koželuhem přezdívaným Pavouk do ševcovské čtvrti. Pavouka skutečně našli, a hobit si u něj koupil foukačku. Na odchodu jej pronásledovali dva otrapové, kterým zkoušel utéct; v honičce po střechách domů byl raněn a zachránila jej městská stráž.

Některé detaily jsou stopami, i když si to Vypravěč při přípravě neuvědomil – třeba ta foukačka. Celá linie s výrobcem foukaček však byla na vymyšlení jednoduchá, nebyl důvod ji připravovat dopředu. Stačilo vymyslet jednoduchou přezdívku, historku o tom, že býval námořníkem a foukačky si oblíbil na jihu (využití znalosti světa), umístit jeho dům do části města, kam postavy dosud nezavítaly a vymyslet mu krycí povolání (předem připravené město – čtvrt profesí pracujících s kůžemi, tak čím by se mohl živit?). Aby to nebylo tak snadné, akce postav byly vyzrazeny a lidé ze Šibeničního cechu si na postavy počíhali. Na konci jednorázové hry není od věci uvést postavy do smrtelného nebezpečí – potom už své postavy potřebovat nebudou a pokud přežijí, aspoň to bude větší výzva.

Na Pavouka stačili hobit s rytířem, takže ostatní pátrali jinde. Elfka se dozvěděla o strašidelném domě a vzhledem ke své zvědavosti se k němu šla podívat. Zjistila, že za jeho pověstí stojí magické zabezpečení, což jí bylo podezřelé. Proto zavolala ostatní a na další návštěvu domu tam šli všichni kromě hobita a rytíře. Po několika střetnutích s elementály a strážci, překonání několika pastí a otevření tajné chodby, se dostali do narychlo vyklizené skrýše zeelandijských špionů, ve které našli několik dokumentů a čerstvě podřezanou mrtvolu zmizelého důstojníka. Přivolaní vojáci mezitím pochytali část špionů (jejich mágové uprchli kryti neviditelností) a výsledek výslechů jsem hráčům zraněných postav popsal jako epilog. Následoval poherní pokec.

Pokud je na hru jen omezený čas, vyplatí se připravit si nějakou zkratku, a po určité době na ni hráče nasměrovat. Stejně jako v linii s výrobcem foukaček, i zde byla na závěr trocha akce – hráči už vyšetřovali dost, na nějakých šrámech (v případě one-shotů úmrtích) nesejde a jde o logické vyústění postupně gradujícího a zrychlujícího se děje. Konec by měl být zároveň jedním z nejefektnějších momentů hry, pokud po dopadení zločince není všechno jasné a hrozí rozměl-

nění pocitu vítězství, je lepší vše jen zrychleně popsat, a tak nezkazit atmosféru.

Pokud znalost případu neovlivní další hraní (tj. pokud jde o jednorázovou hru nebo tažení složené z jednotlivých epizod), je dobré po hře vysvětlit, jak to bylo ve skutečnosti, včetně motivů zločinců, možných alternativních cest k rozuzlení atd. Samozřejmě, pokud je na to čas a hráči o to stojí.

Vrah je chycen a usvědčen, vše je vyřešeno. Možná na začátku vypadalo téma detektivky složitě, ale nezdá se to teď prosté, milý Watsone?

GHOST IN THE SHELL A JEHO VYUŽITÍ V RPG

PETR "ACIDBURN" BOUDA

„Když se stane úprava něčí mysli stejně snadnou jako naprogramování počítače, co znamená být člověkem?“

Předpokládám, že většině čtenářů není název Ghost in the Shell neznámý. Pokud si vybaví anime z roku 1995, jsou na správné stopě. Pokud dodám tři slova: „Stand Alone Complex“, většině čtenářů se vybaví jeden z nejlepších anime sci-fi (potažmo post-kyberpunk) seriálů poslední doby. A právě světu, ve kterém se děj filmů i seriálů odehrává, se budu věnovat v tomto článku.

Byla by chyba ignorovat Ghost in the Shell (zkráceně GitS), protože to není „obyčejný japonský kresleňák“, ale je to také post-kyberpunk, takže pokud znáte filmy Bladerunner a Matrix, budete se ve světě GitSu cítit jako doma.[1] Děj se odehrává v blízké budoucnosti v letech 2029 až 2034 v Japonsku ve městě New Port City.

Svět do té doby prošel dvěma dalšími světovými válkami – jadernou třetí světovou válkou a druhou vietnamskou válkou (mimochodem, v obou těchto válkách byl zničen a znovu postaven Berlín), kromě Japonska stále existuje Evropská unie, USA se změnily na Americké impérium, Čína má daleko větší vliv v Asii, dokonce stále existuje Česká republika[2] a Izrael. Samozřejmě vznikla celá řada do té doby neexistujících států, jako je např. Gavelská republika nebo republika Siak v Indonésii.

Co se týká atmosféry New Portu, pak je podstatný rozdíl mezi filmy a seriálem – ve filmech je atmosféra Newportu téměř identická s Bladerunnerem (nezapomenutelná je scéna, ve které Motoko Kusanagi pluje lodí večerním městem za hudebního doprovodu klasických japonských chorálů), v seriálu je atmosféra města bližší spíše dnešnímu Tokiu, New Yorku nebo Los Angeles. Je to dáno především odlišným zaměřením filmů a seriálu – film je rozhodně náročnější a méně akční, staví více na atmosféře a filozofických otázkách spojených s umělou inteligencí a technickým pokrokem.[3] Rovněž hlavní postava, Motoko Kusanagi, má odlišný charakter (v seriálu je více lidská).

Zatímco u jiných adaptací mangy do filmové nebo anime podoby se tvůrci obvykle drží předlohy, GitS je výjimkou – v původní manze je celá řada nápadů a epizod, které jsou poté využity odlišným způsobem ve filmu a odlišným způsobem v seriálu. Proto je třeba přistupovat ke světu GitS jako k celku, přičemž filmy a seriál tvoří dvě odlišné časové linie (seriál a film Solid State Society totiž předchází původnímu filmu GitS a je-

ho pokračování s názvem Innocence, přestože GitS je z roku 1995). Rozhodně doporučuji si sehnat vše, co se GitS týká. Není to ani zdaleka tak obtížné. Pomoci vám v tom mohou odkazy a reference na konci tohoto článku.

Co nabízí seriál hráčům? Především je to odlišný, reálně fungující cyberpunkový svět blízké budoucnosti, dále je to koncepce seriálu (zejména první řady), ve které se prolínají nosné epizody (označené jako Complex), sledující hlavní dějovou linii, kterou je řešení případu Vysmátého muže (Laughing man Case) a množství vedlejších epizod (Stand Alone), které se detailněji zabývají jednotlivými problémy spojenými s technologiemi umělých kybernetických těl. Právě tyto vedlejší epizody poskytují mnoho inspirace pro zápletky jednotlivých dobrodružství. Stejně dobře je možné využít i mangu – jak původní GitS, tak rovněž jeho pokračování GitS 1.5 Human Error Processor a GitS 2 Man Machine Interface.

Druhá řada (GitS: 2 GIG) obsahuje méně vedlejších epizod[4], resp. některé vedlejší epizody mají nějakou návaznost na hlavní dějovou linii, kterou je vyšetření tzv. Individual Eleven Case. Proti sekci 9 zde stojí jiná japonská tajná služba, vedená intrikánem Gouda Kazundou a celkově je druhá série provázanější, komplikovanější, náročnější a temnější. Děj druhé řady se odehrává půl roku po vyřešení případu Vysmátého muže.

Po dvou letech od vyřešení případu Individual Eleven se odehrává děj filmu GitS: Solid State Society, který je možné (kromě toho, že dále popisuje svět GitSu), použít jako zdroj pro inspiraci dalších dobrodružství, protože se v něm splétá několik dějových linií. Motoko Kusanagi už dávno opustila sekci 9, na scéně se objevuje Loutkář (The Puppeteer), jehož identita zůstává neznámou a celkově se dá říct, že teprve film Solid State Society propojuje seriál s původním filmem GitS. Tuto provázanost ještě podtrhuje stejné zakončení obou filmů: Motoko Kusanagi stojí nad nočním New Portem a pronese větu: „Síť je přece rozlehlá a nekonečná.“ Pak by měl logicky navazovat první film Ghost in the Shell z roku 1995, ve kterém jde o odhalení Loutkářovy identity a na něj pak logicky navazuje jeho pokračování, byť volné, GitS: Innocence, které vychází z jedné

epizody z mangy, týkající se kopírování lidského ducha (Ghost) do několika kybernetických těl sexroidů[5], namísto složitého vývoje software imitujícího co nejvíce lidské chování. Netřeba dodávat, že takovýto postup je ilegální a navíc nelze Ducha kopírovat donekonečna, protože po několika kopiích člověk umírá. Ve filmu Innocence jsou hlavními hrdiny už jen Batou a Togusa, Motoko Kusanagi je vedlejší postavou.

Děj jednotlivých epizod a filmů je detailněji popsán v referencích na konci tohoto článku a předpokládám, že i méně zkušení GMové z nich dokáží vytěžit dost zápletek pro hru. Jako modelový příklad použiji třeba epizodu 10 – Jungle Cruise.

V ní je sekce 9 zapojena do vyšetřování série brutálních vražd, při kterých je oběti zaživa stažena kůže z hrudníku a poté je oběť ponechána svému osudu. Ukáže se, že hlavním podezřelým je Marco Amereti, bývalý důstojník amerického námořnictva. Do vyšetřování se zároveň zapojí CIA, která má ovšem s Marcem Ameretim jiné plány. Sekce 9 tedy musí zajistit maximum stop na jednotlivých místech činu, najít Marca Ameretiho a objasnit jeho motivaci pro sérii vražd. V průběhu vyšetřování se ukáže, že:

- všem obětem je zaživa stažena kůže z hrudníku ve tvaru trička,
- všechny vraždy byly natočeny na videokameru, přičemž někdy byly použity oči vraha a jindy oči oběti, v jednom případě dokonce vrah propojil své oči s očima oběti,
- nahrávky byly distribuovány ve formě CD běžným a nic netušícím kupujícím (tj. kupující si koupil CD s dokumentárním filmem, ve skutečnosti šlo o vrahovu nahrávku) na tržnici monitorované kamerovým systémem,
- k vraždám došlo na různých místech, zdánlivě bez nějaké souvislosti, některé oběti byly nalezeny ihned, některé až ve velmi pokročilém stádiu rozkladu, jednu oběť se dokonce povedlo zachránit,
- agenti CIA nechtějí Ameretiho zatknout, ale chtějí ho nechat zabít vyšetřovatelem sekce 9 Batouem, jehož minulost hraje v případu klíčovou roli, protože Batou byl za svého působení jako člen Rangers svědkem projektu Soumrak. CIA Ameretiho nepotřebuje živého, je to nepohodlný svědek.
- sekce 9 hackuje stránky CIA a nachází projekt Soumrak (Project Sunset), tajnou operaci prováděnou agenty v džunglích Jižní Ameriky během čtvrté světové války, která měla podlomit morálku nepřítele vyvražděním vesnic (opět stažením kůže z těl obětí) a kterého se účastnil právě Amereti a
- v blízkosti jednotlivých míst činu se nachází kanalizace.

Řešení případu je z těchto indicií už snadné – Marco Amereti je psychopat, který se naučil vraždit v rámci projektu Soumrak (vraha z něj udělala CIA) a který pokračuje i po svém odchodu z armády v zadaném „úkolu“. Důvodem, proč vraždí, je následná distribuce nahrávek a podlomení morálky „nepřítele“. Amereti sám vraždí z povinnosti, nemá z vražd sexuální ani jiné uspokojení. Na jednotlivá místa činu se dostává kanalizací, která svým pachem stojaté vody a vlhka nápadně připomíná džungli, ve

které bojoval. Amereti je nakonec zatčen Batouem právě v kanalizaci. Předpokládaný scénář CIA, že Batou se nechá vyprovokovat k zabití Ameretiho, nevyjde. Jak řekne Batou Ameretimu: „Moje válka už dávno skončila".

GitS je koncipován tak, že na počátku jsou jednotlivé epizody zdánlivě spolu nesouvisejících případů a incidentů, které se ale ve finále dokonale propojí a objasní. Pro rozsáhlá „tažení" je tedy GitS ideální.

„Je jedno, jak daleko může osel odejít, nikdy se nevrátí jako kůň." – Batou, GitS: Innocence

Jak tedy hrát ve světě Ghost in the Shell? GM má několik možností.

Hráči budou hrát za známé hrdiny ze sekce 9 i s jejich schopnostmi a charaktery a budou řešit nové případy, jejichž děj se bude časově odehrávat před dějem seriálu nebo v jeho „hluchých" místech (např. otázka, co dělala sekce 9 celé dva roky od vyřešení případu Individual Eleven). Tato varianta je možná, ale zdráhal bych se ji použít z několika důvodů: jednak hráči nehrají své, ale de facto cizí postavy s jasnou minulostí, chováním atd., dále už nezbývá téměř žádný prostor pro vývoj postavy, co se týká jejích nových schopností a zkušeností (nejvíce prostoru má v tomto směru Togusa, nejméně Motoko Kusanagi). Hráči tak budou své protivníky likvidovat velmi snadno a problémy budou mít jen s hlavními, stejně zkušenými záporáky. O soubojích ale GitS není, takže hráči budou muset většinu zápletek stejně řešit použitím svých mozkových závitů, nikoli použitím zbraní.

Druhou variantou je nechat postavy hrát za jinou, konkurenční sekci (např. sekci 6), což umožní hráčům dostatek prostoru pro vývoj a hraní vlastních postav, GM má zase v rukávu sekci 9, se kterou postavy čas od času přijdou do styku a jejíž členové případně „usměrní" postavy. Zároveň budou mít postavy nadřízené, kteří jim budou přidělovat úkoly (postavy tedy nebudou muset samy dobrodružství vyhledávat couráním po městech), na druhou stranu tak mají postavy zajištěné solidní zázemí, které si ovšem musí být schopny udržet i v síti politických intrik (sekce 9 byla málem zničena na konci první série díky tomu, že odhalila politické spiknutí a spiklenci si to nenechali líbit). Tuto variantu doporučuji, protože umožní zachovat maximum z atmosféry GitSu.

Třetí variantou je nechat postavám volnou ruku, tedy nechat je žít ve světě jako normální dobrodruhy, kteří se teprve postupem času stanou relevantními partnery nejrůznějších sekcí a uskupení.

Zájmové skupiny ve světě GitS jsou reprezentovány především jednotlivými sekcemi[6], dále ostatními tajnými službami (CIA, bývalá KGB, Mossad), kterým slouží speciální jednotky Rangers, SAS, DELTA a japonská Umibozu), úřady a ministerstvy, různými korporacemi typu Meditech, Megatech Body, Serano Genomics a Jakuzou.

Sekce 1 – podřízená ministerstvu vnitra, právě s ní se dostávají do konfliktu členové sekce 9 nejčastěji. V manze chodí Motoko Kusanagi 7 měsíců s agentem ze sekce 1. Ten nakonec dostane kopačky poté, co vyjde najevo, že si Motoko Kusanagi nechal prověřit u sekce 1. Ten samý agent se objevuje i v manze Man Machine Interface.

Sekce 4 – je součástí JGSDF, jde tedy o speciální armádní jednotku, ke které kdysi patřil i Batou[7].

Sekce 6 – podřízená ministerstvu zahraničí, řeší případy spadající do této oblasti. Klíčovou roli sehraje ve filmu z roku 1995, kde právě sekce 6 řídí projekt 2501 a snaží se ho utajit před sekcí 9.

Sekce 9 – podřízená přímo premiérovi. Oficiálně se zabývá zachraňováním rukojmí, ve skutečnosti jde o elitní skupinu, která řeší nejrůznější případy. Její členové jsou pečlivě vybíráni, nejsou přijímáni dobrovolníci. Detailní popis je v referencích na konci článku.

Cabinet Intelligence Agency (v některých překladech Cabinet Intelligence Service). Nově vytvořená vládní zpravodajská služba, jejímž šéfem je Kazundo Gouda a která se specializuje na manipulaci s médii (vytváří upravené verze událostí, rozšiřuje desinformace) a její agenti konkurují sekci 9. Spolupracuje s americkou CIA (a pokud je správný první překlad, pak by shoda ve zkratkách nemusela být náhodná). Vládní tajemník Takakura spolupracuje s Goudou a poskytuje mu informace zevnitř vlády premiérky Yoko Kayabuki.

Central Intelligence Agency – americká CIA, občas spolupracuje se sekcí 9 (např. jí poskytne svoje špionážní satelity), ale jinak sleduje vlastní cíle. Právě v druhém seriálu (GitS: 2GIG) spolupracuje s Kazundou Goudou a jejím cílem je připravit klima pro další studenou válku, k čemuž má dojít likvidací uprchlíků v Dejimě pomocí atomové bomby.

Mossad – jediná zmínka o něm je na konci původní mangy. Legendární izraelská tajná služba. Jeho agenti dostanou od sekce 9 nakládačku.

Další otázkou je, který herní systém použít? Nepředpokládám, že by si GM chtěl vytvořit vlastní, dokonalý herní systém (nebo že by na to měl čas) a přepracovávat pravidla fantasy RPG systémů (DrD, DnD) je nesmysl.

První možností je podívat se po systému D20, který byl použit jak pro fantasy, tak pro sci-fi RPG hry a lehce jej upravit dle jiných zdrojů a vlastní fantazie pro potřeby GitS. Když už existují minimálně dvě varianty Star Wars D20...nevýhodou je, že by herní systém nesměl využívat magii (v GitSu prostě není magie ani nadpřirozené jevy, žádné moderní Call of Ctulhu si v něm nezahrajete).

Druhou možností je využít systém GURPS od Steve Jacksona, který je postaven tak, aby byl univerzálně použitelný pro všechny RPG hry. Protože základní příručka je ke

stažení na RPG Fóru, stačí zainvestovat do nákupu rozšíření pro možnost hraní sci-fi. Abstrahuji teď od konverzí Falloutu pro GURPS, které jsou pro GitS použitelné jen do určité míry. Pokud se bavíme o oficiálních příručkách, tak doporučuji Ultra-Tech pro 4. edici pravidel, která v sobě obsahuje oba Ultra Techy ze 3. edice (při použití bych z této příručky vynechal laserové a plazmové zbraně), GURPS Cyberpunk[8], případně GURPS Cyberworld nebo GURPS Cyberpunk Adventures (je zde popsán svět kyberpunkových USA a tři dobrodružství, nejsou nezbytně nutné, ale usnadní GM práci při tvorbě světa GitS), GURPS Robots, která obsahuje mnoho informací a pravidel týkajících se androidů a kyborgů, pokud se GM nechce vymýšlet další věci, jako jsou moderní tanky a vrtulníky, tak bych přikoupil ještě GURPS High Tech (ale ten je použitelný jen omezeně), případně GURPS Vehicles a GURPS Martial Arts (pokud máte nazbyt deset, resp. dvacet dolarů).

Výhodou je samozřejmě hotový herní systém, do kterého buď všechny reálie sami vymyslíte, nebo dokoupíte výše zmíněné příručky a jde se hrát. Nevýhodou je poměrně vysoká cena jednotlivých příruček, kolísající mezi 8 až 10 americkými dolary za kus, ovšem při současném kurzu dolaru vůči české koruně už to tak hrozně nevypadá. Pokud by GM koupil jen Ultra Tech, Cyberpunk a Robots, zaplatil by necelých 30 dolarů, tedy zhruba 600 Kč tvrdé české valuty a příručky by měl dostupné ihned, ve formátu pdf. Na kolik si GM cení svůj čas? Pokud tedy už nehrajete ve světě Shadowrun a nechce se vám přecházet na jiný systém, osobně doporučuji použít právě GURPS.

Třetí možností je hrát GitS v rámci hry Shadowrun, která je určena pouze pro hraní v cyberpunkových světech, avšak svou celkovou koncepcí by vyžadovala některé úpravy – protože primárně je Shadowrun zaměřený na akční řežbu ve stylu Matrix: Reloaded. Navíc svět GitS by byl pro Shadowrun velmi umírněný i v jiných věcech – nezapomínejte, že GitS je post-kyberpunk, tento žánr klade důraz na realističnost a často přebírá a rozpracovává dnes existující návrhy a vynálezy.

Masamune Shirow ostatně svět GitS rozvíjí od počátku jako post-kyberpunk, což je patrné zejména z jeho komentářů v manze (je to jeden z mála komiksů, který obsahuje poznámky pod čarou ve velkém rozsahu). Dozvíte se tak, jak se vyrábí kyborg, jak funguje kybermozek, kam se dostala virtuální realita a co je to vlastně e-sex. O něco méně odkazů je pak v dalším díle (Man Machine Interface), ale i ty stojí za přečtení. Další informace o tvorbě mangy a jednotlivých scénách obsahuje Intron Depot 1 (Shirow v něm mimo jiné vysvětluje, proč nakreslil lesbický e-sex: jednak se mu nechtělo kreslit nějakou mužskou zadnici, druhak heterosexuální e-sex není technicky možný (těla mužských a ženských kyborgů jsou samozřejmě jiná) a Intron Depot 3 Balistics obsahuje zbraně vytvořené Masamune Shirowem v rámci fiktivní zbrojařské firmy Seburo.

Pro použití tohoto herního systému mluví jednak právě jeho zaměření na akci, kromě toho jde o rozvinutý svět, takže i pouhé rozšiřující příručky mohou sloužit GM, který se rozhodne hrát GitS třeba dle pravidel GURPS. Výjimečné jsou z tohoto hlediska dvě příručky – Cybertechnology (obsahující kybernetické vylepšení, jako jsou třeba ultrasluchové uši) a Shadowtech (týká se tzv. bioware – umělá srdce, adrenalinové pumpy, dodatečná zásoba kyslíku, umělá nervová vlákna atd.) – tedy přesně toho, co existuje ve světě Ghost in the Shell.

Reálie světa Ghost in the Shell a použité technologie

„Abys mohl vstoupit do doupěte Jakuzy, nemusíš k nim patřit, ale v tom případě si s sebou vezmi zbraň." – Batou, GitS: Innocence

Zbraně použité ve světě GitSu jsou umírněné: klasické střelné zbraně, žádné lasery, plazmové pušky ani phasery. Používají se reálně existující moderní raketomety (Stinger, RPG, AT4 CS), útočné pušky (např. AK-74 Kalašnikov, FN FAL, FAMAS), kulomety (M-60, M-240, M-134), samopaly (UZI, Mini UZI, Ingram M-10), brokovnice nebo pistole (Desert Eagle Mark XIX, Beretta M951, Glock 22).

Tento arzenál je doplněn několika novými zbraněmi:

Seburo WR-10 - útočná puška, která je použita Motoko Kusanagi už v původním filmu GitS a kterou následně používají i členové sekce 9 v první epizodě seriálu. Vzhledem připomíná známou FN P-90 s tím rozdílem, že pažba a umístění zásobníku odpovídá známé Steyr AUG. Seburo WR-10 je možné použít s tlumičem. Kalibr 5.56, zásobník na 20 až 30 nábojů.

Mateba Model 207 – šestiranný revolver s originálním designem a atypickým umístěním hlavně, který používá Togusa[9] místo Sebura M-5s. Mateba Autorevolver skutečně existuje, bohužel, italská firma MA.TE.BA na přelomu let 2005 a 2006

zkrachovala. Kalibr .357 Magnum, Togusa používá průrazné náboje (Armor-Piercing Bullets).

Seburo M-5s – pistole používaná jako poboční zbraň členy sekce 9 v seriálu. Ve filmu z roku 1995 používá sekce 9 Zastaber, zbraň velmi podobnou CZ 100, takže je možné využít její charakteristiky. Kalibr 5 mm, zásobník na 20 nábojů.

Seburo C-25A – tuto zbraň lze nalézt v manze GitS, svou velikostí a tvarem jde o velmi malý samopal podobný FN P-90, s daleko menším zásobníkem. Pokud není namontovaný lapač nábojnic, vyhazuje nábojnice dopředu, tedy stejně, jako FN P-90. Stejný systém je použit u většího a lepšího modelu Seburo C-26A.

AS-11 – automatická brokovnice s velmi krátkým dostřelem (efektivní na max. 25 metrů) a malým zásobníkem, ovšem s použitím speciální munice (Slugy) dokáže v interiérech probourávat zdi. Zmíněna opět jen v manze GitS.

Seburo C-26A – útočná puška, kterou používá sekce 9 v naprosté většině případů v seriálu. Velmi originální design, atypické umístění a tvar zásobníku umožňuje zvýšit délku hlavně, zkrátit pažbu a vést tedy přesnější střelbu ve srovnání se stejně dlouhými zbraněmi. Kalibr 4.5, předpokládaná kapacita zásobníku je 30 nábojů (manga udává zásobník na 50 High Velocity nábojů 6x25mm). Zbraň lze opatřit tlumičem. Podle dostupných informací využívá technologii Metal Storm[10]. Zbraň obsahuje podvěšený 40mm granátomet s předpokládanou kapacitou 3 granátů, který rovněž využívá technologii Metal Storm.

RT-20 Antimaterial rifle – reálně existující ostřelovací puška chorvatské výroby, která byla vyvinuta k likvidaci obrněných cílů s efektivním dostřelem 1800 metrů. Kalibr 20x100 mm Hispano[11], jen jednotlivé výstřely, žádný zásobník. Unikátní je vedení plynů dutinou v pažbě za zbraň obdobně, jako je tomu u raketometů, díky čemuž je zpětný ráz výrazně potlačen. Tato konstrukce vyžaduje odlišnou techniku střelby, boční teleskopické hledí, zbraní nelze střílet v blízkosti stěn a překážek za střelcem (jinak by plyny zranily ostřelovače) a navíc jsou tyto plyny (resp. zpětný zášleh) viditelné, takže lze snadno odhalit pozici ostřelovače. Saitou využívá v první epizodě seriálu pravděpodobně upravenou verzi této pušky. V jiných epizodách používá Saitou reálně existující Barret M82 Anti-material Rifle.

C-27A Cebro compact 50m suppresion firearm – typ protitankové pušky, která je lehčí než předchozí model. Zásobník obsahuje šest 25mm HESH nábojů. Tato puška je součástí malého arzenálu, maskovaného jako auto, v manze Human Error Processor.

U dalších těžkých zbraní se mi nepodařilo určit typ – první z nich použije Batou k zastavení tanku ve filmu z roku 1995, vypadá dost neohrabaně, s velkým zpětným rázem, zato má zásobník na 8 nábojů. Kalibr bude blízký protiletadlovým zbraním (tu samou zbraň použije Ichikawa ke znehybnění tanku v epizodě 2-Testation). Druhou z nich použije Motoko Kusanagi v epizodě 21 – Eraser k rozstřílení obrněnce. Jde nejspíš

o protitankovou pušku, kalibr neznámý, zásobník minimálně na 11 nábojů.

Kromě toho nosí bodyguardi zvláštní kufříky se samopalem uvnitř a spouští v držadle. Tyto kufříky v daleko méně futuristické verzi skutečně existovaly, disponovali jimi iráčtí zvláštní agenti za doby Saddáma Husajna a šlo o stejný koncept, v kufříku byl napevno zabudován samopal HK MP-5. Pro účely obrany v uzavřených prostorech ideální, na větší vzdálenost nepoužitelný. Dalšími zbraněmi jsou normální útočné nože a elektrický paralyzér kombinovaný s boxerem[12]. Katany používají v GitSu jen členové Jakuzy. Kromě těchto zbraní se používají také výbušniny: Gertex je novodobý nástupce Semtexu ve světě GitS. Prakticky nezjistitelná plastická trhavina. Jinou výbušninou je Gorgonská mina – jde o válec, který se po spuštění vystřelí do výše dvou metrů, kde exploduje a rozhodí do okolí desítky malých min, reagujících na jakoukoli vibraci v okruhu tří metrů. Jen pro informaci, tento typ miny skutečně existuje.

„Kdo by si pomyslel, že ředitel největší společnosti na výrobu orgánů bude mít kybernetické tělo typu Jameson. Když vezmu v úvahu jeho nadšení, nejspíš prodal všechny svoje orgány.“ – Togusa, GitS: SAC

Protože nedílnou součástí světa GitSu jsou kyborgové, androidi a kybernetika, mají obyvatelé k dispozici mnoho vylepšení svých tělesných schránek. Záleží jen na nich, zda podstoupí jen minimální kyborgizaci, nebo zda se stanou úplnými kyborgy (jako Motoko Kusanagi), přičemž z lidského těla jim zůstane pouze mozek a mícha a vše ostatní bude uměle vyrobené.

Základem je kybermozek, který umožňuje přístup na síť, takže je možné vyhledávat informace na síti v reálném čase bez dalšího, komunikovat s ostatními bez mobilního telefonu, dokonce je možné vést paralelní komunikaci přes síť (komunikace skrze kyber-linku) a zároveň se fyzicky bavit s kolegou. Kybermozek je uložen v umělé lebce, která je vytvořená buď ze speciálních plastů[13], nebo z titanu[14]. Používání kybermozku má řadu výhod (rychlost reakcí, zvýšení paměťové kapacity, používání nejrůznějšího software, okamžité zadávání příkazů), ale rovněž představuje jisté riziko, kterým je možný hack kybermozku. Tomu se lze vyhnout jen přepnutím kybermozku do autistického módu, což ale znamená odříznutí od sítě. Právě hackování kybermozku slouží jak k zápletkám (viz pátrání po Loutkáři), tak k řešení nejrůznějších problémů (tzv. ukradení očí oběti, ta pak nevidí svůj cíl[15]).

Kromě pouhého hacknutí kybermozku (např. k provedení nějaké činnosti, k dočasnému převzetí kontroly nad druhou osobou) lze rovněž hacknout ducha (ghost hack). Je to hlubší druh útoku, který používal právě projekt 2501 (tedy Loutkář) a který poté oběti způsobil doživotní následky v podobě vytvoření falešných vzpomínek. Naproti

tomu Vysmátý muž „pouze“ hackoval kybermozek. Duch je to, co odlišuje člověka – kyborga od androidů a robotů. Pokud by robot získal ducha, pak by se pravděpodobně jednalo o vznik umělé inteligence[16].

Další umělé součásti těla umožňují podstatné zlepšení lidských smyslů:

kybernetické oční čočky automaticky určují vzdálenost jednotlivých objektů, mnohdy obsahují i jejich popis[17]. Tyto čočky již reálně existují, byly vyrobeny na univerzitě ve Washingtonu a předpokládá se jejich použití pro vojáky, policisty, piloty a samozřejmě i pro civilní použití. Odpadá tak poněkud neohrabaná koncepce z projektu Land Warrior, kdy je přímo v helmě zabudovaný displej.

Kromě umělých čoček je ve světě GitS použito i Hawk Eye - umělé oko určené pro ostřelovače, které při zaměřování cíle využívá satelit. Nevýhodou je, že pokud několik ostřelovačů užívá toto oko na jednom místě, signály ze satelitu zachytí hned několik Hawk Eyes najednou, pokud se nestihnou včas odpojit (tato nevýhoda se plně projevila ve filmu Solid State Society), navíc může signály ze satelitu odhalit i někdo jiný a díky nim odhalit pozici ostřelovače a místo, na které střílí (viz epizoda 2 – Testation). konečně, při používání Hawk Eye není možné současně používat GPS navigaci.

Další modifikací je třeba namontování střelných zbraní do umělé ruky, po rozložení, které netrvá více než pár vteřin, je zbraň připravena k palbě. Tuto skrytou zbraň používají jak atentátníci, tak androidi (ti ji kombinují se zvláštním očním zaměřovacím systémem, který se rovněž rozkládá). Praktickou ukázku obsahuje jak manga, tak epizoda 14 – YES.[18]

„I když jsou neviditelní, jejich existence je dobře patrná." – Batou, GitS: SAC

Další „zbraní" je termo-optická kamufláž. Existuje několik druhů, např. Opto-camo 2902, Kyo-Re a další. Termo-optická kamufláž je používána jak úplnými kyborgy (např. Motoko Kusanagi měla takto upravenou kůži), tak „obyčejnými" lidmi (ve formě pláštěnky nebo bojového obleku (Combat suit) používaného vojáky), termo-optickou kamufláž používají i stroje – Obrněnci (Armor suits) a tanky (Tachikomy). Takto získanou neviditelnost vyruší voda nebo poškození pláštěnky[19]. Termo-optická kamufláž ovšem není dokonalá, z malé vzdálenosti jsou vidět obrysy, pod nohama zůstává stín a neviditelná postava nadále stín vrhá, což je patrné ve filmu z roku 1995, kdy Motoko Kusanagi stojí ve vodě a zneškodňuje hackera s nožem.

„I kdyby vybuchly s maximální efektivitou, myslíš si, že dva granáty vyřadí obrněného kyborga? Vysmíváš se mi?!" – Batou, GitS: Innocence

Kyborg je obecně silnější, rychlejší, přesnější a odolnější než člověk. Motoko Kusanagi dokáže se svým tělem neuvěřitelné věci – skoky dlouhé několik desítek metrů, zachycení se na hladké zdi, volný pád z několika metrů (na větší výšky používá téměř neviditelné vlákno).

Další modifikací mohou být vlasy, které fungují jako žábry a dodávají kyborgovi pod vodou kyslík. Tyto umělé vlasy zároveň dokáží libovolně měnit svou barvu. K vidění jsou v manze Man Machine Interface.

Existuje mnoho typů kybernetických těl, včetně armádních modelů[20], jaké má Kuze Hideo, Batou nebo kyborgové použití k ostraze vládních budov (vizuálně odpovídají jiné Shirowově manze – New Dominion Tank Police a svým vzhledem jsou spíše mezistupněm mezi kyborgem a obrněncem – dokáží šplhat po zdech, v pravém předloktí mají zabudovaný kulomet).

Ředitel společnosti Meditech má kybernetické tělo typu Jameson, které vypadá jako kovová krabice na čtyřech nožičkách se dvěma rukama, ve které je uložen kybermozek. Jak to vypadá v praxi, ukazuje epizoda 8 – Missing Hearts. Nutno dodat, že v manze je osud ředitele odlišný od seriálu – při svém útěku před sekcí 9 spadne v přístavu do vody a policie ho musí vylovit. Další zajímavé tělo má jeden ze členů Jakuzy v epizodě 14-YES, jde o Pioneer Model, tedy o kyborga, který se při aktivaci rozloží. Pioneer má ohromnou sílu a dost zvláštní design hlavy, připomínající žárovku. Některá kybernetická těla jsou dutá, slouží tedy jako schránka menšímu kyborgovi a k vidění jsou v manze Man Machine Interface, kde toto velké, přes dva metry vysoké tělo používá Motoko Aramaki.

Kromě víceméně lidsky vyhlížejících kyborgů i ve světě GitS existuje několik kybernetických monster. Není pochyb, že zbytek společnosti na ně nahlíží jako na exoty – první je chlap s obřími umělými svaly z epizody 6 – Meme, druhý je kyborg s dýňovitou hlavou spolupracující s Goudou v závěru druhého seriálu a třetím monstrem je „Krab“, kyborg, který má místo pravé ruky obří ocelové klepeto, můžete ho najít ve filmu GitS: Innocence.

„Blahoslavení, kteří mají hlas. Kdyby taky panenky měly hlas, není pochyb, že by křičely: „Nechci se stát člověkem!““. – Motoko Kusanagi, GitS: Innocence

Kromě kyborgů existují androidi, lidsky vyhlížející stroje, v mnoha modelech a variantách. Androidi jsou využíváni jako sekretářky, stewardky, bodyguardi, geiši, služky a především jako operátorky. Bohatí lidé praktikují „panenkový fetišismus“[21], věnují se sbírání ženských androidů (jak to vypadá v praxi, ukazuje epizoda 3 – Cash Eye). Androidi mají robotické tělo a umělou krev[22] bílé barvy (tuto koncepci autoři evidentně okopírovali z filmu Vetřelec). Androidi nemají ducha, pouze kybermozek, takže ačkoli vypadají lidsky a dokonce lidsky mluví a jednají (včetně mimiky a gest), jsou to stále jen takto naprogramované stroje. Ve světě GitSu tak tvoří protiklad k Tachikomám, robotům, kteří jsou ve skutečnosti lidští a „opravdoví“ (jejich vývoj končí získáním ducha, a tedy umělé inteligence), ačkoli jejich vzhled je „strojový“. Androidi obvykle nemají bojové schopnosti (vyjma bodyguardů), dělají, co se jim řekne a mohou být ovládáni na dálku. Proto jim nevadí ani to, že jejich majitel je už nějakou dobu po smrti[23]. Typy androidů:

GA07_JL Jerry – vyráběný společností Genesis Andros. Okolo tohoto modelu se točí zápletka epizody 3 – Android and I. Jerry je oblíbený model, protože se dá velmi snadno upravovat k nejrůznějším účelům, včetně těch sexuálních.

Hadaly Model no. 2052 - vyráběný společností Locus Solus, určený jako geisha (resp. sexroid), hraje hlavní roli ve filmu GitS: Innocence. Vzhledem ke svému účelu má jen omezenou paměťovou kapacitu. Je žádaný, protože obsahuje kopii ducha živého člověka.

Tomliand – android vyráběný společností Hanka Precision Instruments, k nalezení v manze GitS. Zápletka okolo Hanka Precision Instruments je v upravené verzi využita ve filmu GitS: Innocence, změnil se ovšem název androida i společnosti. Další zmíněné modely androidů jsou např. Trychophytony nebo Clavicepsy.

Section 9 All Purpose Female Androids – androidi používaní sekcí 9. Vypadají jako ženy s hnědými vlasy staženými do koňského ohonu a s hnědýma očima, oblečené do dámského kostýmku vínové barvy, bílé košile a kravaty. Podle všeho jde o nejlepší model Operátorky. Jejich prsty se mohou rozložit a pokrýt tak celou klávesnici najed-

nou.

Jiné operátorky používá JGSDF – operátorky mají krátké hnědé vlasy, hnědé oči a brýle, oblečené ve standardní zelené uniformě, námořnictvo (JMSDF) používá operátorky s dlouhými černými vlasy a hnědýma očima, operátorky jsou široce využívané i jinými úřady a soukromými společnostmi. Obecně se dá říct, že vládní a vojenské modely androidů jsou vyspělejší než androidi určení pro soukromý sektor.

Proto – prototyp bioroida sekce 9, spatřit ho můžete na konci druhého seriálu v epizodě 25 – This side of justice a v epizodě 26 – Endless GIG. Objevuje se i ve filmu Solid State Society.

Obrněnci (Armor suits) jsou těžké stroje určené do první linie, nikoli kyborgové nebo androidi. Rychlé, odolné, silné, vybavené zbraněmi běžně montovanými na vozidla, jsou smrtelně nebezpečným soupeřem. Obrněnec je řízen člověkem sedícím uvnitř a představuje tak typického zástupce Mecha, dalšího oblíbeného japonského subžánru[24].

JMSDA typ 303 – obrněnec použitý na konci prvního seriálu japonským námořnictvem[25]. Ani přímý zásah z protitankové pušky nedokázal prorazit jeho pancíř (pouze ho promáčknul)[26], obrněnec odolá i výbuchu běžného protipěchotního granátu. Obrněnec je přes dva metry vysoký, vyzbrojený těžkým kulometem s podvěšeným granátometem, je i přes vysokou hmotnost poměrně rychlý, nedokáže šplhat po zdech. Slabinami obrněnce je jednak zaměřovací systém (připadá mi pomalý), dále fakt, že ruce pilota trčí ven a rozhodně by nevydržely zásah protitankovou zbraní (čehož využil Saitou) a konečně to, že ani pilot nemusí být odolný proti hacku kybermozku (toho využil pro změnu Batou).

Tento typ využívá termo-optické maskování.[27]

Ve druhé řadě seriálu se objevuje JGSDF typ 24, který nejvíce ze všeho připomíná gorilu zkříženou s pavoukem. Obrněnec je více než dva metry vysoký, má dvě nohy a čtyři další končetiny, umístěné v prostřední části trupu, které svým tvarem připomínají pavoučí nohy a jsou zakončeny stejně, jako nohy Tachikomy. Na spodní části trupu má umístěn rotační kulomet (pravděpodobně M-134), který může střílet na cíl v okruhu 360°. Umí šplhat po zdech, jeho chůze je pomalá, to ovšem vynahrazují extrémně dlouhé skoky, kterých je schopen. Obrněnec JGSDF má slabší pancíř než typ 303 a nemá termo-optické maskování.

Sekce 9 nepoužívá obrněnce, ale malé myslící tanky – Tachikomy, které jsou díky své umělé inteligenci schopné pohybovat se nezávisle na tom, zda jsou řízené nebo ne. Tachikoma svým tvarem nejvíce připomíná pavouka, svého řidiče veze v zadní části těla, má čtyři nohy, ze kterých může vysunout kola a pohybovat se tak daleko rychleji než pouhou chůzí. Je schopná šplhat po zdech a disponuje vystřelovači vláken (která používá jako Spiderman). Kromě toho má ještě dvě ruce, výzbroj tvoří kulomet

7.62x51mm, zabudovaný do pravé ruky a 50mm granátomet v přední části těla (místo granátometu mají některé Tachikomy šestihlavňový rotační kulomet 12.7x99mm). Tachikoma může použít termo-optické maskování.

Po událostech v epizodě 26-Endless GIG jsou původní Tachikomy zničeny a nahrazeny Uchikomami, tanky s lehce pozměněným designem a těžším pancéřováním (který však více odpovídá původním Fuchikomám z mangy). Někteří lidé si Tachikomy kdoví proč oblíbili, proto vězte, že součástí první i druhé řady seriálu jsou i krátké epizody „Tachikomatic days", ve které vystupují pouze Tachikomy, které komentují události každého dílu regulérního seriálu a dělají nejrůznější narážky ohledně své umělé inteligence.

Jen pro úplnost zmíním těžké tanky – jeden najdete ve filmu z roku 1995, okolo druhého, HAW-206, vyrobeného společností Kenbishi Industries, se točí zápletka epizody 2-Testation, (oba zmíněné tanky mají termo-optické maskování), třetí tank je k vidění v epizodě 13-Poker face (jako součást jednotek OSN). Nepředpokládám ovšem, že by našly v dobrodružstvích využití, protože je téměř nemožné je zničit (to platí zejména o tanku HAW-206).

V čem se postavy pohybují? Přestože jsme zhruba v roce 2030, na silnicích se pohybují modely aut z 80. a 90. let – Ferrari F430, Ford GT, Nissan Infinite Kuraza a Nissan Sport Concept[28], stejně jako Porsche a další. Zajímavé je, že ve filmu GitS: Innocence už jsou k vidění modely ze třicátých let 20. století. Nejspíš je ve světě GitSu módní retro styl[29].

Letadla hrají okrajovou roli, existují stále letadla typu Boeing 747, proudové stíhačky a dokonce E2C Hawkeye. Sekce 9 používá vrtulník V-22 Osprey, v seriálu se objeví na několika místech jednomístný bojový vrtulník Jigabachi, srovnatelný se stroji AH-64 Apache, ale s odlišným designem (připomínajícím vosu). Jigabachi je vidět v akci v epizodě 4-Natural Enemy. Kromě něj se v seriálu objeví také známý Bell 204/UH-1 Huey (vystupuje v jakémkoli válečném filmu z Vietnamu) a poté několik těžkých, dvourotorových transportních helikoptér, z nichž jeden typ připomíná Boeing CH-47 Chinook, druhý typ je vidět v akci pouze v epizodě 24-Annihilation (používá ho JMSDF) a třetí typ rozkládacího vrtulníku se objevuje na konci filmu z roku 1995.

Co se týká ostatních reálií světa GitS, tak zmíním jen ty, které mohou hrát klíčovou roli v zápletkách dobrodružství. Charakteristiky jednotlivých postav jsou zmíněny na konci článku v referencích.

Software – software není ve světě GitSu téměř vůbec řešen, přesto existují útočné a obranné bariéry (firewall), včetně tzv. barrier maze (bludiště, sloužící ke zpomalení útočníka), antivirové programy a „vakcíny", nejrůznější viry (latentní, útočné, viry sloužící jako návnada) a mnoho programů pro ovládání androidů a kyborgů –

nejrůznější bojový a zaměřovací software. Jako u každého software může dojít k jeho špatnému fungování, především díky hlouposti uživatele – nainstalovat si do ruky pět odlišných zaměřovacích systémů není dobrý nápad. V tomto směru je nejvíce informací v manze Man Machine Interface.

Při pokusu o hacking je hacker vystaven riziku, že mu útočná bariéra spálí mozek. Tomu jde jen omezeně bránit pomocí přenosných terminálů, které se připojí ke krku a tak je namísto mozku spálen jen terminál (ne vždy to však funguje, jak dokazuje osud Kurilldina v epizodě 20-Fabricate Fog). Když už jsme u připojení do sítě, tak každý člověk s kybermozkem má na krku několik vstupů, do kterých se připojuje jack konektor. Obvykle jsou to čtyři vstupy, ale výjimkou nejsou ani dva, tři nebo dokonce šest vstupů. Na tyto vstupy se může připojit k počítači, k jinému člověku s kybermozkem nebo třeba k autu (jak občas předvádí Motoko Kusanagi).

Na tyto vstupy lze ovšem připojit i řadu jiných zařízení, např. zařízení blokující přístup na síť (použito v epizodě 14-YES), zařízení, které vymaže paměť kybermozku (epizoda 1-Section 9), nebo třeba zařízení, které přehrává oběti jiné vzpomínky a zážitky (použito v epizodě 3-Cash eye). V manze se skrze tyto vstupy hackuje kyborg s mozkem v autistickém módu – nepozorovaně se mu zasune konektor do krku a poté dojde k hacku kybermozku.

E-sex – málokdo si uvědomuje výhodu kybermozku a úplného kybernetického těla. E-sex je typickým „vedlejším produktem“ kyborgizace. Kyborg totiž dokáže své pocity nahrávat a i úplní kyborgové mohou „mít sex“. Tělo Motoko Kusanagi obsahuje asi nejcitlivější umělou kůži (256 hmatových receptorů na centimetr čtvereční), k tomu přidejte ekvalizér do pětinásobku hmatových sfér, který vyrobila Kurutan[30], a pochopíte, proč dokáže Motoko a její dvě kamarádky z e-sexu tak profitovat.

Pokud totiž dokážete své pocity nahrát (ve formě souborů), můžete je potom libovolněkrát pouštět znovu, můžete je rovněž libovolně kopírovat a prodávat. E-sex je navíc virtuální, tedy z hlediska možných pohlavních chorob absolutně bezpečný. Motoko Kusanagi a její dvě kamarádky si užívají ve virtuální realitě na síti, ve skutečném světě pouze leží a „spí“. Omlouvám se za banalitu, ale v síti vzdálenost už nehraje roli, klidně by mohly spát[31] samy v jiných bytech a přesto mít sex.

Samotný e-sex je založen na sdílení pocitů skrze propojení nervové sítě dvou (a více) uživatelů. Jinými slovy, pokud se dvě kamarádky mazlí, vnímá každá z nich jak svoje vlastní, tak cizí pocity. Výsledkem je opravdu intenzivní zážitek.

Nevýhod e-sexu je hned několik. Takové provázání nervových sítí zvyšuje riziko jejich poškození (obzvlášť v situaci, kdy jeden z uživatelů použije drogy, které také stimulují nervový systém), kromě toho je možný pouze homosexuální e-sex, protože e-sex s osobami různého pohlaví znamená stimulaci orgánů, které partner nemá. V tom případě jsou nervy stimulovány slepě a náhodně, což namísto slasti vyvolává inten-

zivní bolest a případně poškození kybernetického těla (což v manze ilustruje případ, kdy Batou kontaktuje Motoko právě v době e-sexu). Z těchto důvodů je tak e-sex nelegální.

Dle některých čtenářů je Motoko Kusanagi lesbička, ale vzhledem k tomu, co o této postavě vím, je spíš bisexuální. Pro mě je to nepodstatné.[32]

Nanotechnologie – je nedílnou součástí GitSu. Nanotechnologie začínají být pomalu dostupné už v dnešní době, na jejich vývoji se usilovně pracuje. Nanoroboty se ve světě GitSu starají o likvidaci emisí v ovzduší, používají se v medicíně k regeneraci kyborgů, pro špionáž a v neposlední řadě slouží také k zabíjení (Kuze Hideo je zabit injekcí obsahující zabijácké nanoroboty). Nanoroboty mohou dokonce ovládat už mrtvé tělo kyborga, jak ukazuje manga Human Error Processor.

Nanotechnologie jsou ve světě GitSu použity k vyléčení kybermozkové sklerózy. Tato choroba se objevuje v roce 2019 u těch, kteří mají upravený mozek (tedy mají implantovaný kybermozek). Okolí takto upravených míst ve skutečném mozku začíná tvrdnout a nakonec vede ke smrti. Nanotechnologie pouze zpomalí její postup, nedokáží však kybermozkovou sklerózu léčit. Lékem je Muraiova vakcína, jejíž existence je utajena, aby výrobci nanotechnologií nepřišli o své zisky. Kybermozková skleróza stojí za celým případem Vysmátého muže.

Jinou chorobou ve světě GitS je syndrom uzavřeného mozku, zmíněný v epizodě 11-Portraitz. Jde o určitý druh psychické závislosti na síti, uživatelé chtějí být trvale připojeni do sítě a surfovat v ní, obvykle za účelem sdílení svého vědomí s jinou osobou, nebo naopak s vlastní izolací uvnitř sítě a odmítnutí vrátit se zpět (přestat surfovat po síti). Obecně jsou obětí tohoto syndromu děti s kybermozkem.

Interceptory – resp. vizuální interceptor je miniaturní sledovací zařízení, které se implantuje do oka oběti a lze tak sledovat vše, co oběť vidí. Ta poté nemá vůbec žádné soukromí. Právě nezákonné použití interceptorů je důvodem pro vstup sekce 9 do vyšetřování případu Vysmátého muže. Interceptory pak použije samotná sekce 9 k ochraně premiérky Kayabuki v epizodě 5-Inductance, protože jejím agentům není umožněn vstup do buddhistického chrámu. Jiným sledovacím zařízením je GPS tracking bullet – jde o náboj, který se po zásahu přilepí na zasažené místo a který obsahuje vysílačku, jejíž polohu lze zjistit pomocí GPS. Jednu takovou použije Togusa v epizodě 8-Missing Hearts.

Umělé orgány – ve světě GitS je již běžnou praxí sériová výroba lidských orgánů, určených pro případnou transplantaci. Orgány se vyrábí ve zvláštních prasečích farmách[33], v geneticky modifikovaném praseti roste požadovaný lidský orgán, pro jehož „základ“ je využito DNA objednavatele (a tedy potenciálního příjemce orgánu). Díky tomu pak tělo neodmítne transplantovaný orgán, protože ho vnímá jako svůj vlastní. Dnes je tato technologie stále předmětem výzkumů.

Kromě těchto biologických umělých orgánů existují i skutečné kybernetické orgány, protože úplné kybernetické tělo by lidské srdce neutáhlo. Kromě toho jsou kybernetické orgány důležité pro přežití kyborga. Samotný lidský mozek totiž potřebuje signály z ostatních orgánů, jinak nepřežije, což je vědecky dokázáno (ale neptejte se mě, jak).

Virtuální realita – ve světě GitS je dotažena k dokonalosti, takže mnoho lidí má své alter ego na síti (např. Motoko Kusanagi je na síti známá jako Chroma, vidět ji můžete v epizodě 9-Chat chat chat a v epizodě 9-Ambivalence). Virtuální realita je skutečnou realitou, včetně úplné vizualizace jednotlivých uživatelů, diskuzní fóra vypadají jako televizní debaty, centrála Central Inteligence Service má rovněž svoji virtuální podobu, kterou lze navštívit. Data na síti mají podobu disků, které mohou lidé odnést s sebou. Krom toho existuje řada virtuálních realit určených k relaxaci – např. virtuální pláž, vnitřek satelitu nebo jachta. Kromě toho má celá síť podobu skutečného prostoru, ve kterém se vznáší jednotlivé servery a ve které cestuje řada informací.

Zázemí sekce 9 – jako všechny tajné služby, i sekce 9 disponuje nejmodernějším vybavením a také řadou pravomocí. Může využívat policii, převzít vyšetřování jakéhokoli pro sekci 9 zajímavého případu, může také provádět zásahy do chodu médií (cenzura, nebo spíše jen pozdržení informací, nebo naopak řízený únik informací novinářům) a také může dočasně vyřadit signál mobilních telefonů v určité oblasti[34] (pouze v naléhavých případech). Pokud chcete vědět víc, doporučuji vyhledat informace třeba o české BIS, včetně zákonů, které se váží k jejímu fungování.

Doplňky pro hru ve světě Ghost in the Shell

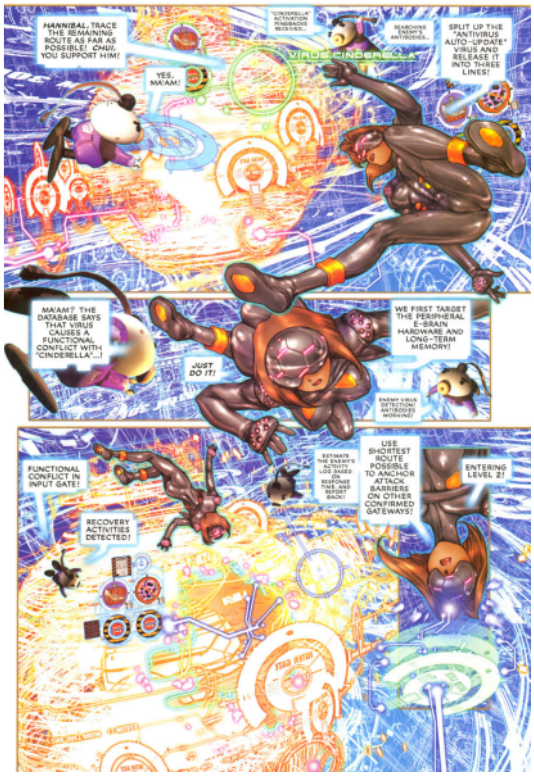
Vzhledem ke kvalitám seriálu lze použít screenshoty přímo z něj, ale stačí použít už mangu k dokreslení atmosféry (ať mají hráči na co koukat). Na síti je dost screenshotů, wallpaperů a další grafiky vztahující se ke světu Ghost in the Shell, stačí si jen vybrat. Původní manga není vizuálně příliš na výši, vyjma barevných stránek, ale filmy a seriály už jsou vizuálně dokonalé, s neuvěřitelným množstvím detailů. I novější manga Man Machine Interface stojí za to, protože je téměř celá barevná, nikoli černobílá.

Nepochybuji o tom, že vám v případě, že se rozhodnete na film nebo seriál podívat, neunikne ani hudební doprovod. Soundtrack k filmu z roku 1995 je poměrně krátký, ale i tak stojí za to, především skvělý japonský chorál ve třech verzích: Making Of Cyborg, Ghost City (skladba během projížďky městem) a závěrečná Reincarnation.

Opravdu vynikající (a dle mého názoru nejlepší soundtrack ke GitSu vůbec) je ale především první soundtrack k seriálu, který obsahuje takové skvosty, jako je téměř sedminutová skladba Fish Silent Cruise (dokonale využitá v epizodě 21-Eraser), Some Other Time, Velveteen, Run Rabbit Junk, Sutamina Rose, úvodní skladba Inner Universe a Train Search. Všechny tyto skladby výborně dotvářejí atmosféru a uniknout by vám neměly ani další soundtracky. Třetí soundtrack k seriálu obsahuje např. Torukia,

Laser Seeker, akční Acces All Areas, Dear John, velmi zajímavá skladba Sacred Terrorist. Protože na hudebním doprovodu se pro GitS opravdu nešetřilo, další hudbu ze seriálu obsahuje i soundtrack k filmu Solid State Society. Skladby jako je úvodní Player, následovaný výbornou Replica, Zero Signal a Solid State Society stojí za to, nemluvě o klasické Tempest a atmosférické Undivided.

Album Be Human obsahuje relativně málo solidních skladeb, za všechny Goodbye My Master, Piece By Ten a nenápadnou Spotter. Zbytek alba tvoří hudební doprovod pro Tachikomy a dle mého názoru jde o nejslabší soundtrack celého GitSu. Naproti tomu soundtrack Megatech Body (ke hře Ghost in the Shell na Playstation z roku 1997) obsahuje více použitelných doprovodných skladeb, jako je Firecracker nebo Ishikawa Surf The System, bohužel, Japonci jsou milovníky „zvláštních a sběratelských edicí“, a tak se mi podařilo sehnat jen běžnou verzi, přičemž „sběratelská“ obsahuje ještě druhé CD s jedenácti dalšími skladbami.



Soundtrack k filmu GitS: Innocence je ještě lepší, než soundtrack k filmu z roku 1995. Kugutsuuta Ura Mite Chiru je zřetelně inspirovaná úvodním japonským chorálem Making Of Cyborg, naproti tomu další skladby už jsou opravdu originální, včetně akční Attack the Wakabayashi. Dvojice skladeb The Doll House evokuje Bladerunner, skvělá, více než devítiminutová doprovodná skladba se šíleným názvem Kugutsuuta Kagirohi Ha Yomi Ni Mata Muto a závěrečná skladba Follow Me stojí za poslech.

Soundtrack k seriálu číslo 2 se mi bohužel nepodařilo sehnat, s výjimkou úvodní skladby Rise ke GitS: 2GIG od Origy. Poslední soundtrack k seriálu číslo 4 obsahuje údajně jedinou skladbu, ale najít ji je nadlidský výkon.

A stejně mám pocit, že spousta skladeb ze seriálu se na soundtracky ani nedostala – One Minute Warning je závěrečná skladba k titulkům filmu z roku 1995, přesto na originálním soundtracku není a musíte si ji sehnat jinak. Součástí alba Be Human není skladba, která se ozve, když se Tachikomy rozhodnou svým satelitem zneškodnit balistickou střelu.

Poslední věcí, na kterou bych v souvislosti s dotvářením atmosféry rád upozornil,

jsou hlášky a citace, které se dají použít k dokreslení nejrůznějších situací, které hráče mohou potkat.

Časová přímka

Protože děj mangy, filmů a seriálu spolu koliduje, resp. odehrává se ve stejných letech, protože manga vznikla na začátku 90. let, film v roce 1995 a teprve v roce 2002 vznikal seriál, přičemž manga byla použita jako zdroj inspirace, je lepší uspořádat svět GitSu podle dějové provázanosti filmů, seriálů a mangy[35]. Takže, od nejstaršího po nejnovější:

GitS: SAC – 1. řada seriálu, sekce 9 řeší případ Vysmátého muže.

GitS: 2GIG – 2. řada seriálu, půl roku od vyřešení případu Vysmátého muže řeší sekce 9 případ Individual Eleven.

GitS: Solid State Society – dva roky od vyřešení případu Individual Eleven řeší sekce 9 případ související s identitou Loutkáře. Motoko Kusanagi se vrací do sekce 9, identita Loutkáře zůstává neobjasněna.

Ghost in the Shell – film z roku 1995, ve kterém sekce 9 řeší případy spojené s Loutkářem. Motoko Kusanagi tímto definitivně opouští sekci 9.

GitS 1.5 – Human Error Processor – manga navazuje na události po vyřešení případu Loutkáře. Sekce 9 má nového člena, Azumu, který pracuje především s Togusou. Jde o čtyři příběhy, které byly (paradoxně) použity jako inspirace pro film Solid State Society.

GitS: Innocence – děj filmu volněji navazuje na předchozí události, Batou a Togusa řeší případ související se Solus Locus, Motoko Kusanagi se ve filmu jen mihne.

GitS 2 – Man Machine Interface – manga, která dějově navazuje na události po vyřešení případu Loutkáře. Hlavní roli má Motoko Aramaki (označená také jako Motoko 11), jedno z internetových „dětí“ Motoko Kusanagi. V manze se objevuje i samotná Motoko Kusanagi. Děj je dost komplikovaný a manga je asi nejvíc filozofující GitS ze všech.

Alternativní časovou přímku pro svět seriálu a filmů, včetně přesných „historických“ dat, najdete zde:

http://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell:_S.A.C._2nd_-GIG#Timeline_of_events. Mimochodem, tu samou časovou přímku používá Masamune Shirow i ve světě pro seriál Appleseed, který mě osobně moc nezaujal (příliš klišé).

Závěr

Svět vytvořený Masamune Shirowem působí velmi uvěřitelně a je zajímavým místem pro život dobrodruhů, GM poskytuje množství zápletek, které mohou být

řešeny opravdu originálním způsobem – od hacknutí kybermozku přes falešné informace na síti až po fyzický útok. Zápletky[36] vychází přímo ze života ve světě GitS, GM se pouze musí zamyslet nad možnostmi řešení a nad stopami, které poskytne hráčům. Hráči si musí dopředu nastudovat některé reálie světa, ve kterém budou hrát, jinak nemají při řešení zápletek šanci. Koncepce seriálu umožňuje zachovat styl hraní jednotlivých epizod, což je běžný způsob u většiny RPG her.

Hrát ve světě Ghost in the Shell není jednoduché, protože spousta věcí je pouze naznačená a GM si musí svět dotvořit sám, nějaký modul, ve kterém by byl svět GitSu popsán v ucelené podobě, bohužel neexistuje. Snad vám trochu pomohl tento ne právě stručný článek.

„Kam se novorozenec vydá teď? Síť je přece rozlehlá a nekonečná“ – Motoko Kusanagi, Ghost in the Shell, 1995

Zajímavé odkazy:

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Ghost_in_the_Shell:_Stand_Alone_Complex_episodes – stručný popis jednotlivých epizod seriálu GitS: Stand Alone Complex.

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Ghost_in_the_Shell:_S.A.C._2nd_GIG_episodes – obsáhlejší popis epizod seriálu GitS: 2GIG.

http://en.wikipedia.org/wiki/Motoko_Kusanagi - detailně vykreslený charakter hlavní hrdinky světa GitS, „Major“ Motoko Kusanagi. Další informace na http://homepage.mac.com/jubei1/gits/kusanagi.html.

http://homepage.mac.com/jubei1/gits/gitsSACopen.html - hlavní stránka Otaku Central, věnovaná světě Ghost in the Shell, obsahuje podrobné informace o všech členech sekce 9. O moc lepší než http://en.wikipedia.org/wiki/Section_9.

http://forum.rpg.net/archive/index.php/t-347294.html - zápletky pro cyberpunková dobrodružství. Některé jsou poměrně dobré, všechny jsou velmi stručné a vyžadují další rozpracování.

http://www.cyberpunk-wiki.de/Rifles#SEBURO_WR-10 – popis některých futuristických zbraní, včetně Seburo WR-10. Seburo C-26A je tam označena jako Seburo C-30.

http://en.wikipedia.org/wiki/Tachikoma - detailní popis Tachikomy.

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_organizations_in_Ghost_in_the_Shell#Umibozu – stručný popis organizací světa GitS.

http://www.sjgames.com/gurps/ - homepage, ze které lze objednat příručky GURPS.

http://www.production-ig.com/contents/works_sp/47_/s08_/000515.html - stránky popisující natáčení filmu Solid State Society.

http://www.cyberpunkreview.com/movie/style/made-for-tv/tv-episodes/gits-sac/gits-sac-episode-1-section-9/ - detailní recenze na první epizodu seriálu GitS: Stand Alone Complex.

Neměl bych to moc propagovat, ale realita je neúprosná: seriál je v koncentrované podobě (bez vedlejších epizod a se zkrácenými hlavními epizodami) dvou filmů The Laughing Man a Individual Eleven k dispozici jako torrent na http://totan.manga.cz/list.php, na těchto stránkách rovněž naleznete film Solid State Society a bonusový film k Solid State Society. Pro stažení kompletního seriálu doporučuji nějakou P2P síť (třeba DC++), seriál je ovšem i na zmíněném ToTan torrent trackeru (úplně dole v seznamu), to samé se týká obou filmů (původní Ghost in the Shell a GitS: Innocence) a také mangy (snadno je k nalezení a stažení původní GitS, rovněž Man Machine Interface lze na P2P síti najít, pro stažení mangy GitS: Human Error Processor lze snadno nalézt torrent). Co se týká soundtracků, tak některé lze sehnat snadno, některé téměř vůbec (viz výše). Na internetu se rovněž povaluje mnoho wallpaperů s tématikou GitS různé kvality.

---------- odkazy v článku ----------

[1] Mimochodem, právě Matrix nepokrytě vykradl původní film Ghost in the Shell, a to do detailů, jako je úvodní skok Trinity, přestřelka v hale nebo pronásledování Nea v tržnici. Najde se i řada dalších shodných detailů, např. způsob připojení se do sítě a dokonce úvodní titulky. I proto měl původní Matrix úspěch, zatímco jeho dvě pokračování už byly o poznání horší a horší. Wachovští inspiraci přiznávají v rozhovoru na Animatrix DVDčku.

[2] Letmá zmínka v 8. dílu GitS: SAC – Missing Hearts. Kurutan sdělí Motoko, že vyšetřovatel odpovědný za řešení případu je v České Republice, takže vyšetřování je momentálně pozastaveno.

[3] New Port z Ghost in the Shell nejspíš inspiroval francouzské filmaře při vytváření

futuristické podoby Paříže ve filmu Renaissance – najdeme zde stejné výškové budovy, nechybí ani cestování lodí po řece, stará auta atd.

[4] za vedlejší epizody lze považovat epizodu 14 – Poker face, a epizodu 18 – Trans parent, které nemají žádnou spojitost s hlavní dějovou linií. Velmi nezávislou je i epizoda 8 – Trial, epizoda 9 – Kusanagi´s labyrinth, epizoda 13 – Make up, epizoda 16 – Another chance a epizoda 17 – Red data (všechny tyto epizody jsou propojeny s hlavní linií jen okrajově).

[5] tedy androidů, kteří slouží primárně k sexuálním účelům, sexroidem byla i replikantka Pris z Bladerunnera.

[6] Pro případ, že by to někoho zajímalo: v dnešním Japonsku skutečně existuje několik sekcí Veřejné bezpečnosti (Public security – nejde o československou policii), které disponují i speciálními podpůrnými jednotkami. Sekce 1 se zabývá studenty a radikály, Sekce 2 řeší pracovněprávní spory a organizovaný zločin, Sekce 3 sleduje pravicová hnutí, Sekce 4 se zabývá shromažďováním informací a tvorbou statistik, kromě nich existuje Vnější sekce 1, vyšetřující cizince – Neasiaty a Vnější sekce 2, která vyšetřuje cizince asijského původu.

[7] Sekce 4 je vidět v akci v epizodě 25-This Side Of Justice, kde je jejím úkolem zajistit plutonium v Dejimě.

[8] mimochodem, právě tato příručka GURPS byla jednou z těch, které 1. května 1990 zabavila při razii ve firmě Steve Jackson Games americká tajná služba. Nelíbil se jí obsah některých příruček, které popisovaly hacking apod. „Vždyť je to všechno pravda!“. Společnost reagovala žalobou a soud s tajnou službou nakonec vyhrála. Více na http://www.sjgames.com/SS/.

[9] v původním filmu z roku 1995 používá Togusa Matever, což je jen jiný název pro stejnou zbraň. V seriálu a dalších filmech už je to Mateba Model 207.

[10] Metal Storm je skutečně existující technologie vyvinutá v Austrálii v roce 1994. Je založena na elektronickém zapalování nábojů, teoretická kadence by činila milion výstřelů za minutu. Výhodou této technologie je, že se zbraň dá zkrátit na pouhou hlaveň, ve které jsou jednotlivé náboje seřazeny za sebou, čehož se využívá zejména u podvěšených granátometů,

které tak není nutné po každém výstřelu znovu složitě nabíjet. Další nespornou výhodou je rychlost střelby, díky které je možné vystřelit dva náboje za sebou, aniž by se stihl projevit zpětný ráz zbraně. Díky tomu je možné zasáhnout dvakrát to stejné místo, což prakticky zdvojnásobuje účinnost zbraně.

[11] puška využívá stejné náboje, jaké používá většina protiletadlových kulometů. Tyto náboje jsou k dispozici jak vysoce explozivní (High Explosive), tak průrazné (Armor Piercing).

[12] v akci lze tento paralyzér vidět v epizodě 6 – Meme, kde jím Motoko Kusanagi složí velitele generálovy ochranky poté, co je jeho mozek napaden virem.

[13] v manze Man Machine Interface má jedno kybernetické tělo používané Motoko Aramaki odlehčenou kostru včetně lebky, přesto má kyborg stále velkou hmotnost, ale může plavat. Motoko Kusanagi plavat nemůže, rozhodně ne bez přídavných zařízení. „Nemáš z oceánu strach? Co když se ti pokazí nadnášeče?“ – Batou, GitS

[14] stejnou lebku měl samozřejmě Terminátor. O tom, jak odolná je lebka Motoko Kusanagi, se můžete přesvědčit v epizodě 21 – Eraser.

[15] ukradení očí je poprvé použito Vysmátým mužem v epizodě 21 – Eraser, následně používá tento hack kromě Vysmátého muže taky Motoko Kusanagi a Batou (naposledy v GitS: Innocence v doupěti Jakuzy).

[16] ducha svým vývojem získaly Tachikomy. Původně byly z rozhodnutí Motoko Kusanagi Tachikomy vyřazeny ze sekce 9, protože se předpokládalo, že už nemohou nadále sloužit jako spolehlivé zbraně. Nakonec se ukázalo, že jejich vývoj je spíše prospěšný – viz poslední díly seriálů.

[17] kyborgové tedy vidí stejným způsobem, jako Terminátor, včetně zaměřovače pohybujícího se cíle. Není pochyb o tom, že lze přepínat jednotlivé módy vidění, např. přepnout na infračervené spektrum. Vše je jen otázkou software. Praktickou ukázku nabízí třeba začátek GitS: Innocence, kdy jde

Batou úzkou uličkou.

[18] stejnou koncepci využívá i Terminatrix ve filmu Terminátor 3 – Vzpoura strojů. Má ovšem méně realistický arzenál.

[19] termo-optická kamufláž zajišťuje neviditelnost, inspirací mohl být film Predátor a Predátor 2. Faktem zůstává, že na pláštěnkách zajišťujících neviditelnost se usilovně pracuje a už existují první reálné výsledky. Nedávno se povedlo zneviditelnit tank, Britové pracují na neviditelné lodi. Neviditelnost je založena na minikamerách promítajících okolí objektu na jeho povrch potažený fólií.

[20] již dnes existují Japonci vyvinuté exoskeletony, které znásobí sílu člověka a americká DARPA pracuje na projektu WEAR (Wereable Energetically Autonomous Robots). Viz článek E-voják v časopise 21. století, červenec 2003.

[21] pokud jste viděli film „Příběhy obyčejného šílenství“, tak Karel Heřmánek v něm obléká figurínu do šatů své manželky, včetně spodního prádla. To je „panenkový fetišismus“.

[22] vývoj skutečné, univerzální umělé krve stále pokračuje, ale poslední testy nedopadly přesvědčivě. Při transfuzi umírá 30% lidí, riziko selhání srdce s touto krví je 2,7 krát vyšší než při použití „běžné“ krve. Umělá krev je tvořena volnými molekulami hemoglobinu. Zdroj: časopis Svět, 6/2008.

[23] v epizodě 20-Fabricate Fog jde Motoko Kusanagi navštívit svého známého hackera Kurilldina a zjistí, že je po smrti. Dvěma vyzývavě oblečeným androidům to ale očividně nevadí. Podobně v epizodě 14-YES androidi stále plní příkazy svého pána, který už je po smrti a dokonce ho stále brání před útočníky.

[24] typickým příkladem anime s touto tématikou je snad nekonečná série Gundam, hráči počítačových her si možná vybaví hru Heavy Gear a Heavy Gear 2.

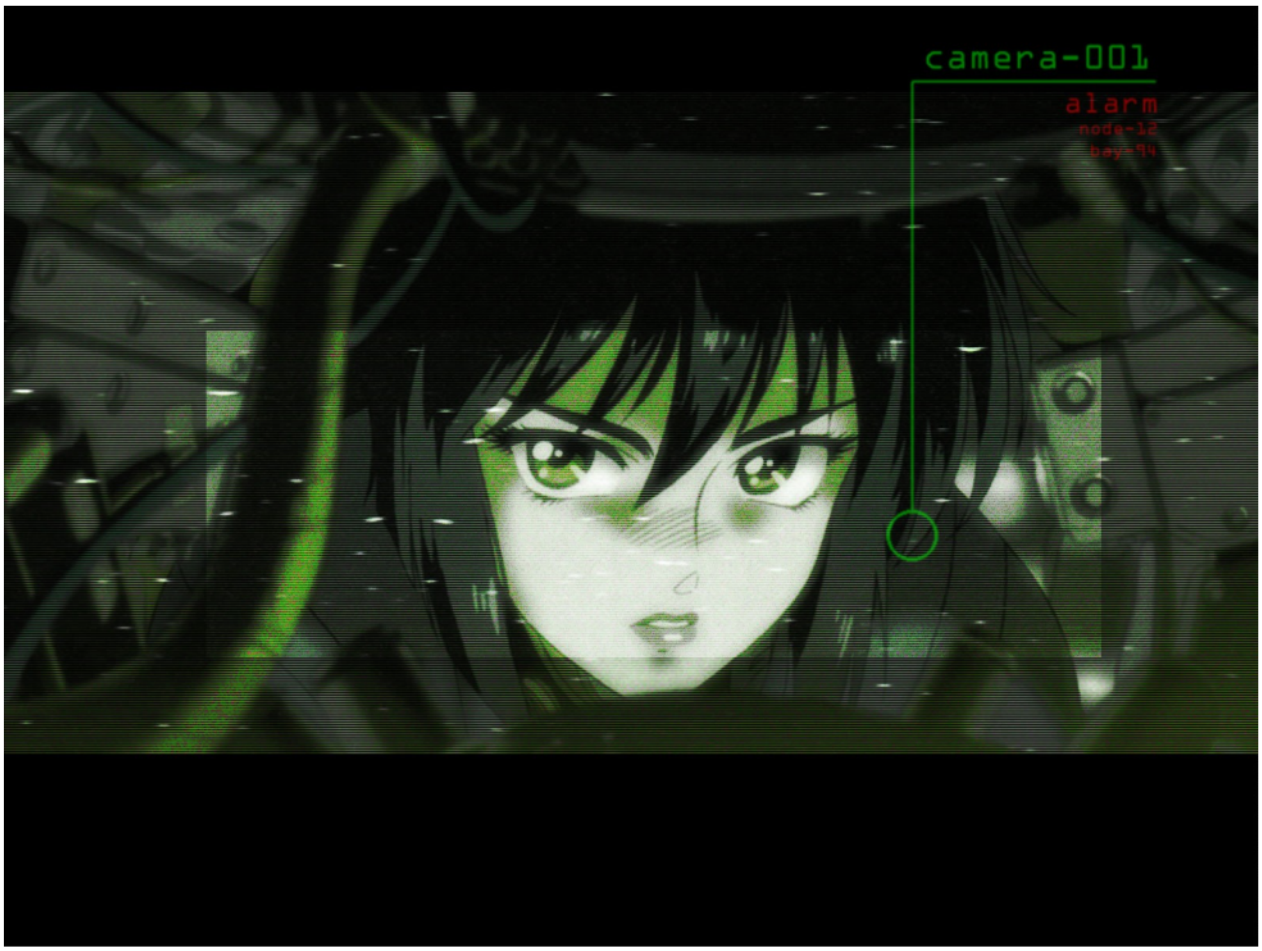
[25] JMSDF je anglická zkratka pro Japan Marine Self-Defence Force. Japonci totiž nemohou mít (kvůli výsledku 2. světové války) vlastní armádu, ale „pouze“ obranné síly. Japonci měli svůj kontingent o síle 600 mužů nasazený v Iráku, odkud se stáhli až 25. 6. 2006, přičemž šlo o jejich první bojové nasazení mimo Japonsko od 2. světové války. Více na http://en.wikipedia.org/wiki/Japan_Self-Defense_Forces .

[26] obrněnec byl k vidění v epizodách 21-Eraser, 24-Annihilation a 25-Barrage. Obzvlášť doporučuji souboj obrněnce a Motoko Kusanagi v závěru epizody 21.

[27] JMSDA typ 303 nápadně připomíná Landmates z Appleseed, dalšího projektu Masamune Shirowa.

[28] aby bylo jasno, Nissanů je v celém GitSu k vidění docela dost. Je to typický product placement, protože Nissan byl jedním ze sponzorů seriálu.

[29] není to ostatně nic neobvyklého, protože podobný koncept má už Bladerunner (odpovídá to žánru noir). Nota bene, Tatra se chystá znovu vyrobit několik svých úspěšných starých modelů, jako je Tatra T-613 nebo T-603.



[30] Kurutan je kamarádka Motoko Kusanagi, vystupuje v manze, stejně jako v seriálu v epizodě 5-Decoy, v epizodě 8-Missing Hearts a v epizodě 22-Scandal. Pracuje jako zdravotní sestra v dětském oddělení Newportské nemocnice.

[31] podle Masamune Shirowa se kyborgové ve spánku nevrtí.

[32] Masamune Shirow se sexualitě a erotickým scénám v GitSu vyhýbá jako čert kříži, což je paradox u autora, který proslul i jako ilustrátor právě velmi erotických scén. Shirow to sám vysvětluje tak, že neměl zájem na tom, aby byl GitS v USA (i jinde ve světě) znepřístupněn mladistvým čtenářům a divákům. Přesto existují dvě verze začátku kapitoly 3 (Junk Jungle) v manze – jedna detailně zobrazuje e-sex Motoko Kusanagi a jejích dvou kamarádek na jachtě, druhá, cenzurovaná verze, tyto scény neobsahuje. Jedinou další ilustraci e-sexu obsahuje až úplný závěr Man Machine Interface. GitS prostě není hentai.

[33] více informací najdete v epizodě 8-Missing Hearts a v manze Man Machine Interface.

[34] tuto možnost blokování mobilních telefonů mohou využívat v naléhavých přípa-

dech (přesně vymezených zákonem) i české bezpečnostní složky. Ve světě nejde o nic neobvyklého, ačkoli v praxi jsem se s tím ještě nesetkal.

[35] Jediná věc, kterou jsem vynechal, je děj Playstation hry GitS: Megatech Body. Použitá videa vydají zhruba na 12 minut a jsou k nalezení na YouTube, což potěší všechny sběratele, kteří chtějí mít svět GitS ucelený. Mimochodem, videa jsou vizuálně odlišná od seriálu, jsou ještě velmi blízká manze z 90. let. Naštěstí seriál vypadá o poznání lépe.

[36] další inspiraci ohledně zápletek obsahuje hra pro Playstation 2: GitS: Stand Alone Complex, koncipovaná jako third person action podobná např. hrám Metal Gear Solid. Více na http://ps2.ign.com/objects/640/640416.html .

INTRO

PETR "ACIDBURN" BOUDA

Je začátek srpna, prázdniny se dostávají do své druhé poloviny a na Vás čeká další, již deváté číslo časopisu Drakkar. Pokud šlo všechno dobře, měla by být alespoň část článků zaměřená na období třicátých let minulého století, kteréžto časové období mezi dvěma světovými válkami se stalo podporovaným „settingem“ RPG fóra. Ostatně, podobně tematicky zaměřené bylo i únorové číslo, kde se náhodou sešlo několik článků pojednávajících o RPG využívajících japonské manga komiksy. Tehdy to byla pouhá náhoda, neb redakci Drakkaru nespojuje týmová práce a pokud to tak vypadá, je to výsledek individuálních akcí jedinců.

Tentokrát je takto zaměřené číslo záměrně, ale najdete v něm i jiné články. A co Vám mohou třicátá léta nabídnout pro Vaše hry na hrdiny?

Třicátá léta minulého století jsou období, kdy v Evropě propukne hospodářská krize, způsobená černým pátkem na Newyorské Wall Street. Tato krize má za následek propad hospodářství, již plně obnoveného po předchozí světové válce. Organizace spojených národů, předchůdce dnešní OSN, není (stejně jako dnes) schopná zabránit žádnému konfliktu a selhává i ve své hlavní úloze – zajistit mír v Evropě. Politika appeasementu se nakonec ukáže jako neúčinná. V Evropě se k moci dostávají autoritářské režimy, těžící z nespokojenosti obyvatel a z následků hospodářské krize – Mussolini je u moci již osm let a v polovině třicátých let napadá fašistická Itálie stát Habeš. V téže době se k moci dostává i Hitler v Německu a o něco později i Franco ve Španělsku, kde v druhé polovině 30. let probíhá krvavá občanská válka.

V Sovětském svazu vrcholí stalinistické čistky, zatýkáni jsou cizinci, náhodně vybraní lidé, nikdo si není jistý, zda už zítra nebude zatčen. V roce 1934 Stalin provádí čistky v komunistické straně, o rok později provede rozsáhlou čistku v armádě, kterou odnesou – jak jinak – ti nejschopnější velitelé a důstojníci. Na konci třicátých let napadne SSSR Finsko, ale díky naprosté neschopnosti zbylých sovětských velitelů se toto tažení změní v krvavá jatka, která naplní finská jezera tisícovkami mrtvých Rusů.

Klid není ani na dálném východě, kde Japonsko napadá ve třicátých letech Mandžusko a postupně expanduje do Číny.

Američané mají dost svých problémů a proto praktikují politiku izolacionismu. V roce 1933 je konečně odvolán zákon o prohibici, který nevymýtil alkoholismus, ale na-

opak znamenal „zlatou éru“ pro organizovaný zločin. Začíná další fáze boje s mafií, kterou se povede výrazněji oslabit až na konci třicátých let.

A. Christie do této doby zasazuje děj svých detektivek – na konci 30. let se pohybuje Hercule Poirot, K. Čapek píše své Povídky z jedné i druhé kapsy, Válku s mloky, do této doby jsou zasazenz i příběhy policejního rady Vašátka (seriál Hříšní lidé města Pražského).

PJ má tedy dostatek možností pro nejrůznější zápletky a dobrodružství, záležet bude především na tom, v jaké zemi se bude družina nacházet. Klidu si moc neužije – v USA budou převažovat mafiánské zápletky, postavy se budou setkávat s mafiány, policisty a s federálními agenty. PJ se může inspirovat celou řadou filmů - The Untouchables, Godfather, Last man standing, nesmíme vynechat ani filmy „pro pamětníky“, tedy klasická díla americké kinematografie 30. let, jako jsou Scarface (režisérem je H. Hughes, ne F. Coppola), Public Enemy (o Al Caponem) a Little Caesar (ovlivnil film GoodFellas M. Scorsese). Inspiraci poskytuje i počítačová hra Mafia a mnoho knih i článků o mafii v té době.

V Evropě budou mít hráči těžší roli – konflikty budou zasahovat do politických zájmů jednotlivých států, neklidné období bude rájem pro špiony, tajné služby, polovojenské organizace – postavy se podle okolností stanou svědky pouličních rvaček mezi příznivci různých politických stran, perzekucí Židů, zatýkání politických odpůrců v Itálii či v SSSR, atentáty na různé nepohodlné generály a politiky. Běžné budou i krádeže vynálezů, agresivní mediální kampaně a ke konci období už i regulérní válečné konflikty. Mimo hlavní vlnu zájmu stojí tajné a okultní organizace, které však mohou (dle konspirologů) tahat za nitky světových dějin – za zmínku stojí Thule Gesellschaft, Bavorští ilumináti, Vatikán, tradičně i Svobodní zednáři, Kominterna a řada dalších, méně známých nebo zcela smyšlených organizací. PJ se může inspirovat celou řadou knih zabývajících se historií (např. Souostroví Gulag A. Solženicyna, Velké špionážní operace K. Pacnera, Největší spiknutí v dějinách lidstva), stejně jako beletrií (Call of Ctulhu H. Lovecrafta, Hergého Tintin nebo manga a anime série Hellsing), časopisy (momentálně Epocha speciál – 33 nejslavnějších špionů světa) a řadou dalších zdrojů (zajímavý je třeba film Sky Captain and the World of Tomorrow, dobrodružství Indiana Jonese nebo počítačová hra Return to Castle Wolfenstein).

Jen historické zázemí však dobrodružství nedělá – PJ i hráči si musí uvědomit, jaké technologie jsou v té době dostupné (pokud tedy nehrají v alternativních dějinách).

Pokud vynecháme hry v okultním prostředí, které využívají magie, pak vypadají 30. léta asi takto: na ulicích potkáte běžně auta, tramvaje, ve Velké Británii funguje metro,

vlaky jsou tažené parními lokomotivami. Letadla zažívají svou zlatou éru, neumělé stroje z konce první světové války jsou nahrazeny moderními letadly, naopak vzducholodě pomalu končí.

Obyvatelé vyspělých zemí mají k dispozici rádio, telegraf, telefon, fotoaparát, psací stroj, rentgen, mikrofon, další elektrické spotřebiče (např. ledničku, mixér), kondomy, využívají plynové sporáky a samozřejmě veřejné osvětlení. Zajít si mohou do divadel, kin (biografů), mohou se scházet v mnoha kavárnách a kabaretech, stejně jako mohou navštěvovat celou řadu společenských akcí (dostihy, boxerské zápasy, fotbalová utkání, výstavy, shromáždění politických stran). Tisk není ani zdaleka nezávislý, naopak, většina politických stran má „své“ noviny propírající skandály, které jsou namnoze smyšlené. Postavení šlechty už je pouhou vzpomínkou na zašlou slávu, do popředí se dostávají zbohatlíci a průmysloví magnáti, v bohatších rodinách jsou stále zaměstnávány služky, tajemníci, dětské vychovatelky, kuchařky a další personál, který slouží postavám jako zdroj informací.

Postavy mohou zachraňovat třeba novináře, který strkal nos příliš hluboko a odhalil protistátní spiknutí, nebo mohou naopak pomáhat místním politikům ututlat korupční skandál.

V umění již neexistuje jednotný umělecký směr (posledním byla secese), rozvíjí se kubismus, expresionismus, v architektuře dominuje funkcionalismus. Rozvíjí se chemie a medicína, ale počet léků zatím není příliš rozsáhlý – penicilin je objeven pouhou náhodou a k jeho většímu využití dojde až za druhé světové války. Rozvoj fyziky, technických oborů a začínající zbrojení vede k utajování vynálezů a k průmyslové špionáži jak mezi obchodníky, tak mezi vládami jednotlivých států.

Postavy mohou být najaty důstojníkem zpravodajské služby k odcizení plánů nejnovějšího prototypu, nebo dokonce přímo k únosu geniálního vynálezce.

Postavy mohou své protivníky likvidovat celou řadou jedů, k dispozici jsou brokovnice, odstřelovací pušky s prvním teleskopickým hledím, pistole a revolvery nejrůznějších ráží, k dispozici jsou už první, velmi primitivní tlumiče, první automatické zbraně, jako je třeba v USA proslulý Tommy gun (kulomety jsou k dispozici samozřejmě také). Se sečnými zbraněmi se setkáte jen výjimečně (čeští policisté měli šavle, japonští vojenští velitelé měli katany, příslušníci polského jezdectva měli palaš), naopak velkého využití najdou nože a bajonety (těmi budou vybaveni příslušníci polovojenských organizací).

V jejich úsilí jim budou překážet kriminalisté a soukromí detektivové, využívající poznatků chemie a medicíny, stejně jako daktyloskopie a mnoha dalších metod (kriminalistika je na vzestupu), již běžné je využití soudní pitvy (a mikroskopu). Samostatnými

kapitolami jsou použité špionážní postupy a zejména okultní vědy a nadpřirozené jevy – přestože řada záhad je objasněna, stále existují (byť stále se zmenšující) bílá místa na mapách a legendy např. o Shangri-la kdesi v Tibetu.

Postavy tak mohou vyrazit v rámci expedice do nějaké záhadné oblasti, nebo se mohou hrabat v egyptském písku ve snaze najít další nevykradené hrobky.

Celkově se dá říct, že ve třicátých letech budou postavy porážet své protivníky především svou inteligencí a získanými konexemi, než hrubou silou, představovanou především rážemi střelných zbraní.

Nastínil jsem vám to, co vám bude vyloženo na následujících stránkách. Začtěte se tedy a nechte se unášet rychlýma autama s bouchačkou v ruce...

30. LÉTA, PROHIBICE A NOIR

ECTHELION BROTHERS

"This is the life we chose, the life we lead. And there is only one guarantee: none of us will see Heaven."
John Rooney - Road to Perdition

Krátký průvodce článkem

Tento článek vznikl jako pomocník pro hráče a Vypravěče, kteří chtějí odehrát nějaké příběhy v prostředí třicátých let, ať již o žánrovou gangsterku, nebo o noirovku. Na jediné přečtení možná bude působit poněkud hutně nebo nezáživně - vznikl však v rámci RPGFóra a má sloužit spíše jako referenční příručka nebo průvodce. Je rozdělen na dvě části - první obsahuje některé možné nápady pro zápletky a dobrodružství, na většině z nich se dá postavit celé herní sezení (nebo minimálně nějaká výrazná epizoda). Druhá polovina článku představuje historický popis několika měst, gangů, historických událostí a přestřelek.

Třicátá léta dvacátého století jsou ve Spojených státech poznamenána hospodářskou krizí a především prohibicí, která způsobila mohutný rozmach organizovaného zločinu (především mezi italskými a irskými přistěhovalci) a načas proměnila města v bitevní pole gangů. Toto téma je úzce spjato s žánrem filmů noir, protože velká část příběhů, které se v této době odehrávají (v knižní nebo filmové podobě) nesou jeho prvky, stejně jako velká část her. Žánr noir se velice obtížně charakterizuje, protože sám o sobě je spíš dojmem nebo pocitem, který ve vás zůstane po shlédnutí filmu. Opakují se tu jisté prvky (zločin; perspektiva zločinců, nikoli policie; obrácený pohled na tradiční zdroje autority (jako zkorumpovaná policie); nestálá spojenectví a věrnost; femme fatale - žena, které způsobí pád anebo smrt kladné postavy; brutální násilí; bizarní zvraty v zápletce a motivacích), které slouží k determinaci příběhu a mohou sloužit jako dobrý zdroj inspirace pro všechny, kteří se

rozhodnou vést nebo hrát hru z tohoto prostředí.

Nejlepší charakteristiku filmu noir, který jsem našel si dovolím citovat: "… cynický soukromý detektiv jako hlavní hrdina, famme fatale, mnoho flashbacků podbarvených vyprávěným doprovodem ("Toho večera jsem šel do přístavu…"), dramaticky černobílé vizuální obrazy a fatalistická nálada zlehčovaná provokativním špičkováním nebo flirtováním."

Ve filmu tento přístup funguje velice dobře (dokladem může být to, že film noir byl velice živým žánrem až do šedesátých let) a dovoluje režisérovi nebo Vypravěči dobře stavět příběh. Samozřejmě, že ne všechny jeho prvky se dají dobře převést do hry, ale rozhodně stojí za to zamyslet se nad tím, proč se užívají a které podstatné prvky vnášejí do příběhu.

Ve třicátých letech je možné hrát velkou šíři příběhů - nejčastějším je příběh soukromého detektiva, kdy se hlavní hrdina snaží upít k smrti, spí se ženou svého parťáka, poslední normální vztah se mu rozbil už dávno, má noční můry, chodí obědvat s irskými pistolníky, se kterými chodil do školy, a večeří s policejním kapitánem (z nichž větší hajzl je právě kapitán) a každý večer sedí před zrcadlem s pistolí v ruce a přemýšlí, jestli to má ukončit. Policisté jsou úplatní a horší zločinci než mafiáni sami, poctiví lidé na ulicích žebrají o práci a jídlo, zatímco darebáci se topí v dolarech … a člověk si nemůže legálně dát ani mizernýho panáka.

Systémy, ve kterých se příběhy 30. let dají hrát:

- Fate
- Primetime Adventures
- Mob Justice
- D20 Modern
- Contenders (jako boje vyhořelých boxerů v zaplivaných klubech třetí kategorie)
- GURPS

Náměty na příběh odehrávající se v Americe třicátých let:

Obecně

- jedna z postav je obviněna z vraždy - policie má svého viníka a pravda ji nezajímá - s několika přáteli se musí pokusit očistit své jméno a zjistit jak to bylo … a budou mu jeho přátelé věřit, když vše ukazuje na něj? Je přátelství a víra v nevinu dostatečným důvodem pro pátrání, když důkazy hovoří jasně?

- skupina zlodějíčků, bývalých mafiánů a podvodníků se dá dohromady, aby provedli velkou loupež nebo podfuk, který jim má zajistit pořádný balík

- příběh jako Bonnie a Clyde - skupina bankovních lupičů po neúspěšném přepadení banky na útěku, v patách jim je šerif a polovina policie z celých Států

- starý don je zavražděn na ulici a policie vrahy kryje, večer se v donově domě schází skupina caporegimů a vysoce postavených pistolníků, aby se poradili jak zareagují na donovu vraždu, zjistili kdo za tím stojí … a kdo bude novým donem…

V případě, že jeden nebo několik postav jsou detektivy společnosti Continental Detective Agency, případně soukromí detektivové na vlastní noze (ostatní mohou být přátelé, rodinní příslušníci, najatí řidiči nebo svalovci):

- bohatý klient chce, aby našli jeho přítelkyni, která uprchla s penězi, které mu ukradla … jenže ne všechno je tak jak se zdá…

- dva lidé byli brutálně zavražděni sekáčkem na led a okolnosti jsou více než podivné … a manželka jedné z obětí chce vědět, co se stalo…

- kdo je tajemná dívka, kterou našli mrtvou v jezeře za městem? Policie si neví rady a kapitán O'Bennyon poprosí detektivy o pomoc s případem. Jediná stopa je drahokam který svírala v dlani - podle oblečení byla mrtvá dívka z chudších poměrů - jak mohla přijít k tak drahé věci a proč ji svírala v ruce?

- za městem našli rozstřílený sedan se čtyřmi mrtvolami. Problém je, že se k nim nikdo nehlásí a mrtví nejsou zřejmě členové žádné z mafiánských frakcí … jenže proč je pak někdo zabíjel a kdo to byl? A proč se ve voze našla zlatá soška milionáře Felberse, který nevěděl, že se mu ztratila? Felbers by rád znal pravdu…

- bohatý klient je vydírán kompromitujícími materiály a rád by věc vyřešil bez zbytečného rozruchu, proto najme detektivy, aby to vyřešili

- klient je vydírán a rozhodne se zaplatit - jenže detektiv na místě předání najde jenom dvě mrtvoly a hned nato na místo vpadne policie; jeho přátelům se podaří zaplatit kauci a dostat ho do soudu z vězení, ale je jasné, že ho někdo podrazil … jenže kdo a proč?

- místní boháč si najme detektivy, aby mu přivedli zpět jeho rozmazlenou dceru - podle jeho informací utekla s nějakým grázlem do Havany

- po pátrání po zmizelém bratrovi místního italského obchodníka se detektiv zaplete

do federálního vyšetřování nelegálního pašování drog z Mexika … federálové jednoznačně nesnášejí, když jim do vyšetřování někdo strká nos a i přes ty jejich debilní slamáky ho můžou připravit o licenci. Jenže smlouva je smlouva…

- detektiv a jeho přátelé se jenom zastaví v bance vybrat si poslední výplatu, když do ní vtrhne několik mužů se samopaly a šátky na obličejích

- na dveře detektivovi večer s pláčem klepe jeho sousedka, milé venkovské děvče, které se přistěhovalo z Jižní Dakoty a když otevře, zjistí, že má pothané šaty a na tváři podlitiny…

Bangy (bleskové zvraty příběhu nebo prvky, které způsobí okamžitou reakci):

- u chodníku zastaví auto, otevřou se dveře a zprava k postavě přistoupí chlap v kabátě: "Nedělejte problémy a nastupte si."

Co teď? Co jsou zač? Policie? Feredálové? Nějaká místní rodina? Nebo je to únos? Co mi chtějí?

- postava se vrací domů a dveře jsou pootevřené…

Sakra! Čekají tam na mě? Jsou i dole pod schody? A kdo po mě jde? Nebo jsem ráno nezamknul?

- postava obědvá v restauraci a dovnitř vejde Ital v klobouku, vytáhne revolver a vystřílí pár ran do vedlejšího boxu…

Co teď? Jde i po mě? Jsem svědek, zkusí mě umlčet? Mám po něm skočit? Nebo se schovat pod stůl a dělat že nic nevidím?

- zaklepání na dveře - za nimi stojí bratr postavy s velice zkroušeným výrazem mezi dvěma hromotluky a uhlazený Ital s úsměvem povídá: "Váš bratr prohrál značnou sumu v kartách, ale řekl nám, že vy to zaplatíte … dělá to dvě stě dolarů…"

Zatraceně! Černá ovce rodiny… doma tolik peněz ani nemám. Ale ti chlapi ho zabijou jestli nezaplatím… krev není voda… Co teď?

- postava jde po chodníku a najednou do ní vrazí uplakané děvče: "Prosím, pomozte mi!" Ohlédne se a vidí, že za dívkou běží dvojice svalovců

Pomoct nebo uhnout stranou? O co tu jde? Kdo ji pronásleduje? A co je zač?

- během jízdy automobilem najednou píchne kolo, a není tam rezerva, ale asi dvě stě mětrů před sebou ve tmě vidí svítit na odpočivadle malou restauraci. Před ní stojí dva černé sedany, ale restaurace je prázdná … není tam ani servírka…

- během jízdy po dálnici se před něj najednou zařadí dálniční hlídka a přinutí postavu zajet ke krajnici. Postava znuděně vytahuje řidičák a podává jej policistovi … když tu náhle její pohled padne na sklenici whiskey, kterou má v otevřené přihrádce…

Sakra! Sakra! Sakra! Ten polda si toho ještě nevšiml, ale to dlouho nepotrvá … co teď?

- postava se prodírá davem a najednou do něj vrazí menší Ital v čepici a utíká rychle pryč. Automaticky sáhne po peněžence, ale v kapse není…

- postava jde s někým blízkým po ulici, ale najednou se jí zatmí před očima a probere se na chodníku, zatímco ve vzduchu létají hořící papíry a všude jsou kusy dřeva a kusy těl … restauraci, kolem které jste procházeli, někdo vyhodil do vzduchu…

Historické události a texty

Následující texty jsou založeny na historických událostech a osobách a mají spíše než cokoli jiného sloužit jako vysvětlení některých pojmů a inspiraci pro vaše hry.

New York

Strukturu celého newyorského i amerického podsvětí natrvalo změnila kravavá Castellammarká válka, která vypukla mezi dvěmi frakcemi americko-italské mafie mezi lety 1929-1931.

Jméno války odkazuje na imigranty z města Castellammare del Golfo na západní Sicílii, kteří tvořili jednu stranu konfliktu. Ve Spojených státech byl vůdcem Italů z Castellammare Salvatore Maranzano, gangster z New Yorku. Mezi další mafiány patřili Joseph "Joe Bananas" Bonanno, Stefano "Pohřebák" Magaddino, Joseph Profaci a Joe Aiello.

Druhou frakci tvořili imigranti z jiných částí Sicílie, Kalábrie a jižních oblastí Itálie. Mnoho členů této frakce také pocházelo z Neapole. Vůdcem byl další z newyorských gangsterů - Joe "Boss" Masseria. Členy Masseriovy strany byli Alphons "Zjizvená tvář" Capone, Charles "Lucky" Luciano, Albert "Šílený kloboučník" Anastasia, Vito Genovese, Alfred Mineo (aka Alfredo Manfredi), Willie Moretti, Joe Adonis a Frank Costello.

Navenek válka probíhala mezi silami Masseria a Maranzana, ve skutečnosti šlo ale o konflikt mezi straší generací sicilských šéfů, kteří se zarytě drželi starých tradic, a novou nastupující dravou skupinou Italů, kteří chtěli více spolupracovat i s Neitaly. Rozpory mezi oběma frakcemi začaly už v roce 1928, kdy si obě skupiny navzájem přepadaly zásilky nelegálního alkoholu.

Ani jedna ze stran neměla pevné členství - mnoho gangsterů v průběhu války často měnilo strany.

Po vraždě Aiella se štěstí začalo přiklánět na stranu Castellammarských. 5. listopadu 1930 byl zavražděn Mineo a další klíčový člen Masseriova gangu - Steve Ferrigno. Poté začali členové Masseriova gangu zbíhat od praporu a přecházet k Maranzanovi a

smazaly se tím původní strany konfliktu (Castellammarští proti ne-Castellammarským). 3. února 1931 byl postřelen Joseph Catania, důležitý Masseriův poručík, a zemřel o dva dny později.

V této bezvýchodné situaci zahájili Masseriovi spojenci Luciano a Genovese jednání s Maranzanem. Slíbili, že zradí Masseriu, když Maranzano ukončí válku. 15. dubna 1931 byl Masseria zastřelen, když večeřel v restauraci Nuova Villa Tammaro na Coney Islandu v Brooklynu. Střelci byli Albert Anastasia, Joe Adonis, Vito Genovese a Benjamin "Bugsy" Siegel. Ciro "Artyčokový král" Terranova měl řídit vůz, ale byl vraždou tak otřesen, že ho Siegel musel odstrčit a řídit sám.

Maranzano zvítězil a reorganizoval mafiánskou strukturu - kromě New Yorku byli v oblastech Severovýchodu a Středozápadu organizováni mafiáni do jediné rodiny na město. Kvůli velkému rozsahu organizovaného zločinu v New Yorku bylo město rozděleno mezi Pět newyorských rodin - bossy se stali Luciano, Profaci, Gagliano, Bonanno a Vincent Mangano. Všichni samozřejmě měli platit tribut a být podřízeni Maranzanovi, který se prohlásil capem di tutti capi - tedy "bossem všech bossů". Ostatní rodiny a frakce organizovaného zločinu přestaly existovat a byly začleněny do nové struktury rodin.

Maranzanova vláda jako capo di tutti capi měla ale krátké trvání. 10. září 1931 byl Maranzano postřelen a ubodán k smrti na Manhattanu skupinou židovských pistolníků, které najal Meyer Lansky (členy skupiny byli Samuel "Red" Levine a Bo Weinberg).

Skutečným výsledkem války byla prohra obou frakcí - opravdovými vítězi byli mladí a více nemilosrdní gangsteři v čele s "Lucky" Lucianem. S jejich nástupem k moci se organizovaný zločin stal skutečně národní (celoamerický) a multietnický.

Narozdíl od Maranzana, Luciano se netoužil stát "bossem všech bossů". Chtěl se potavit chaosu a sebezničujícím válkám gangů, které zachvátily New York a Chicago ve dvacátých letech. Luciano a Lansky usoudili, že nejlepší bude nechat rodiny, aby samy ovládaly své území, ale vytvořit centrální organizaci, která bude urovnávat jejich spory bez krveprolití. To by ponechalo rodinám kontrolu, podpořilo jejich obchodní zájmy a navíc udrželo mafiány z dohledu veřejnosti a zákona.

Luciano ustanovil takzvanou Komisi, aby dohlížela na všechny aktivity Mafie ve Spojených státech a sloužila jako prostředník při sporech jednotlivých famiglií. Luciano

se stal předsedou Komise a Lansky jeho zástupcem.

Zformování Komise nezastavilo války gangů ani krveprolévání, ale snížilo jejich rozsah a četnost. Když jedna famiglie vyhlásila válku druhé, většinou byla brzy ve válce také s Komisí a všemi ostatními rodinami.

Chicago

Chicagské podsvětí bylo poznamenáno soupeřením mezi North Side gangem a South Side gangem (později Chigago Outfitem), kde irský North Side gang ovládal sever města a italský Chicago Outfit ovládal jih.

Jako mnoho chicagských gangů, North Side Gang vzniknul původně z jednoho z mnoha pouličních gangů, které ovládaly ulice města začátkem století - z Market street gangu. Ten tvořili zlodějíčci, bytaři a nádeníci pracující mezi 42. a 43. ulicí. Gang se zvlášť proslavil během tzv. Cirkulačních válek okolo roku 1910 mezi novinami Chicago Examiner a Chicago Tribune, členové Market street gangu, najatí novinami, napadali majitele stánků, kteří je neodebírali, a zastrašováním omezili prodeje druhé straně. Během těchto válek si Dean O'Banion, pozdější vůdce North Side gangu, vybudoval cenné kontakty na politiky a novináře. Pod mentorským vedením kasaře Charlieho "Dobytka" Reisera se krátce po zavedení Prohibice v roce 1919 O'Banion stal bossem North Side gangu.

Jeho gangsteři rychle přebrali kontrolu nad existujícími pivovary a výrobnami alkoholu na severní straně města. To jim

dalo prakticky monopol na dodávky skutečného piva a whiskey, protože jejich rivalové mohli nabídnout pouze nekvalitní alkohol a doma vyráběnou pálenku. North Side Gang s ústředím v restauraci "McGovern's Saloon and Cafe" během několika měsíců ovládl prakticky celou severní stranu. Kromě výroby a distribuce nelegálního alkoholu pokračoval gang ve vloupávání do místních obchodů a v provozování nelegálního hazardu. Na rozdíl od jižních gangů ale nikdy neprovozoval prostituci. O'Banion si pojistil svou pozici tím, že pomohl ve volbách svým policikým přátelům a oni mu oplátkou poskytovali zákonnou ochranu před policí. Během Krize se také proslavil velkými dary sirotčincům a charitě, stejně jako poskytováním jídla nezaměstnaným a chudým.

North Side gang se brzy ocitl ve sporech s mocnými sicilskými a itlaskými gangy na Jižní straně Chicaga. Mezi nejmocnější patřila rodina Genna, John "Johnny Liška" Torrio a jeho zástupce Al Capone. Staré nepřátelství mezi Iry a Italy dále rozvířovalo O'Banionovo odmítnutí prodávat alkohol jižním gangům a jeho vznětlivá povaha, kdy při jednání Italy několikrát urazil. Potají také vedl několik operací, kdy jižním gangům unesl několik dodávek alkoholu, který jim pak prodal zpět. North Side gang měl ale problémy i s irskými gangy - v roce 1921 O'Banion zastřelil Davyho "Yiddelse" Millera, člena Ragen's Colts, poté co urazil člena North Side.

North Side gang požíval mocné policejní a politické ochrany, která šla až tak daleko, že v roce 1924 policisté v uniformách pomohli gangu vyloupit Sibliho destilárnu, která byla od začátku Prohibicie uzavřena. Poručík Michael Grady a čtyři detektivové umožnili členům North Side, aby získali 1 750 lahví kvalitní whiskey v ceně zhruba 100 000 dolarů.

Začátkem roku 1924 uzavřel O'Banion s jižními gangy dohodu o spolupráci, ta ale nadále vázla a definitivně po několika incidentech skončila desátého listopadu, když tři neznámí muži vešli do obchodu Schofield Flower Shop, který vlastnil O'Banion, a zastřelili ho.

Tento čin se všeobecně považuje za začátek velké války mezi North Side a Chicago Outfit, která se táhla pět let a byla ukončena teprve Masakrem na den svatého Valentýna v roce 1929.

Válka

Po smrti O'Baniona na jeho místo nastoupil jeho zástupce Hymie Weiss a ihned zahájil útok proti svým protivníkům. V lednu se Weiss, Bugs Moran a Vincent Drucci pokusili zabít Torriova poručíka - Ala Capona v Chicago South Side reataurantu. Palbou na jeho vůz zranili Caponova řidiče, gangster ale kulkám unikl. Pod dojmem tohoto útoku si Capone pořídil svůj pověstný opancéřovaný vůz.

Krátce po útoku na Capona Weiss, Moran a Drucci přepadli Torria, když se vracel se svou ženou z nákupů. Torrio i jeho řidič byli několikrát zraněni, ale gangsteři byli nuceni z místa uprchnout předtím, než mohli práci dokončit protože na místo dorazila policie. Po tomto útoku se Torrio rozhodl, že má všeho dost - vrátil se do Itálie a velení Chicago Outfitu předal Caponovi.

Weiss a pistolníci North Side se potom zaměřili na rodinu Genna, spojence Gicago Outfitu. Jako prvního zastřelil Moran po automobilové honičce "Bloody" Angela Gennu. Následoval Mike "Ďábel" Genna, kterého zastřelila policie, poté co na ně po přestřelce s gangstery North Side obrátil zbraň. Drucci poté zastřelil Samuzza "Samootse"Amatunu, podporovatele rodiny Genna, který se ji snažil udržet pohromadě. Tony Genna byl zavražděn poslední (přestože se dodnes spekuluje, že zavraždit ho nechal Al Capone a ne

Weiss). Poté zbývající členové rodiny Genna uprchli z Chicaga a jejich území si rozebrali North Side a Capone.

V této chvíli byl Torrio ze hry, Gennové opustili Chicago a Al Capone se musel skrývat před útoky pistolníků North Side. Gang dosáhl vrcholu moci a dál posiloval svou pozici.

Druhý útok na Capona šokoval polici i veřejnost - skupina automobilů North Side, vedená Moranem v prvním voze, zamířila ke Caponovou hotelu Cicero. Zatímco Capone a jeho bodyguard si v restauraci dávali drink, pistolníci North Side projeli výkladem do haly a samopaly Thompson zahájili palbu, která obrátila hotel v ruiny. Capone i jeho tělesný strážce útok přežili, ale mafián, vyděšený k smrti, byl donucen s North Side uzavřít nevýhodný mír, který ale neměl dlouhého trvání.

Capone vrátil úder vraždou Hymie Weisse a několika dalších členů North Side. Velení gangu převzali Drucci a Moran. Oba gangy pokračovaly v přepadech a bombových útocích ještě několik měsíců, než byla svolána mírová konference, která skončila uzavřením dohody. V době míru byl během přestřelky s policií zastřelen Vincent Drucci a velení North Side tedy přešlo na Morana.

Mír sám brzy přešel do studené války a přerostl opět ve válku poté, co Moran začal přepadávat náklady Caponova piva. Capone odpověděl vypálením Moranova psího závodiště a o několik dní později Caponovo vlastní psí závodiště lehlo popelem, přičemž Moran byl přirozeně hlavním podezřelým. Opět vypukla otevřená válka a Moran nařídil popravu dvou předáků odborů, kteří byli Caponovými spojenci a osobními přáteli. Na tento akt reagoval Capone naplánováním smrtícího útoku, který vešel do historie jako Masakr na den svatého Valentýna.

Masakr na den svatého Valentýna

14. února 1929 čtyři neznámi muži, z nichž dva byli oblečeni jako policisté, vtrhli do North Side Street Garage a rozkázali šesti členům North Side gangu a jednomu příteli jednoho z gangsterů, aby se postavili ke zdi. Pistolníci poté vytáhli samopaly a všechny je postříleli. Jediný přeživší, Frank "Tight Lips" Gusenberg zemřel o několik hodin později v nemocnici poté, co odmítl říct, kdo ho střelil.

Hlavní cíl útoku - Bugs Moran, vůdce North Side, v garáži nebyl a smrti unikl. Když zahlédl policisty vstupovat do garáže, domníval se, že jde o policejní zátah, a řekl svému řidiči, aby jel dál a nezastavoval.

Tento masakrt vedl k ukončení války, přesto přilákal pozornost federálních orgánů, což vedlo ke zkáze jak Morana, tak Ala Capona.

Síla North Side postupně upadala a s koncem prohibice dostala velkou ránu. V roce 1936 byl zastřelen Jack "Kulomet" McGrun, který byl považován za člověka, který provedl masakr na sv. Valentýna. Podezřelým byl jak Moran, tak Frank Nitti, který po Alu Caponovi převzal Chicago Outfit, protože McGrun přestával být zvladatelný.

Koncem třicátých let Moran opustil Chicago a North Side gang přestal existovat - Chicago Outfit převzalo vládu i nad severními oblastmi.

La Mano Nera - Černá ruka

Černá ruka je způsob vydírání, nikoli kriminální organizace jako taková (přestože mafie nebo Camorra jej využívaly). Od začátku století byly operace Černé ruky silně rozšířeny v italoamerických komunitách větších měst (New York, New Orleans, Chicago nebo San Francisco). Odhaduje se, že jen v samotném New Yorku bylo tímto způsobem vydíráno na 90 % všech italských imigrantů (včetně například Enrica Carusa).

Typické způsoby Černé ruky spočívaly v zaslání dopisu oběti, ve kterém jí bylo vyhrožováno (ublížením na zdraví, smrtí, znásilnění nebo únosem). V dopisu pak byla uvedena požadovaná částka, kterou oběť musela dopravit na určené místo. Často byl dopis doprovázen výhružnými symboly jako kouřící pistolí nebo šibenicí. Podepsán byl vždy nakreslenou rukou vyvedenou černým inkoustem - La Mano Nera. Pokud oběť nezaplatila, gangsteři splnili své hrozby - Ignazio Saietta, sicilský pistolník působící v Malé Itálii v New Yorku, škrtil své oběti a jejich těla spaloval ve Východním Harlemu. V Chicagu zase obávaný Shotgun Man zavraždil za denního světla na tom stejném rohu několik tuctů lidí.

Pokud se některá z obětí obrátila o pomoc na policii, porušila staletý zákon omerty a gangsteři odpověděli svým obvyklým stylem - vraždou.

White Hand Gang

White Hand gang byla skupina několika irských gangů, působících v Brooklynu a Red Hooku mezi lety 1900 a 1928, které se spojily proti sílící dominanci italské Černé ruky a sicilských gangů. Mezi hlavní příjmy gangu patřily poplatky z příchozích

a odchozích přístavních dodávek, výpalné od majitelů doků a vynucené dávky z platu přístavních dělníků. Gang byl znám tím, že jeho členové byli násilničtí a často se mezi sebou vraždili kvůli pozicím v organizaci. Nejznámější z "přístavních bossů" byl "Divoký" Bill Lovett, který nahradil dřívějšího bosse Dinny Meehana. Meehan byl zavražděn ve spánku u sebe doma, zatímco jeho manželka spala vedle něj. Lovett agresivně vystupoval proti sílícímu vlivu Černé ruky a italských gangů až do své smrti v roce 1923, když se poté, co jej zasáhlo několik kulek (možná vypálené Vincentem Manganem a Johnnym Giustrou), svezl na bar a sicilský zabiják Willie "Dva nože" Altierri ho dorazil sekáčkem na maso.

Lovettův švagr Richard "Protéza" Lonergan po něm nastoupil jako úřadující boss a ještě zesílil útoky proti Vinci Manganovi, Albertu Anastaziovi a Joe Adonisovi, kteří se začali tlačit na území Bílé ruky. Dvacátého šestého prosince 1925 Lonergan a členové White Hand Aaron Harms, James "Směšnej" Howard, Paddy Maloney, Cornelius "Jehla" Ferry a James Hart vešli do mafií vlastněné tančírny Adonis Social Club v Brooklynu, kde se pohádali se dvěma Italy, kteří tancovali s irskými děvčaty, když náhle světla zhasla a byla slyšet střelba. Když se opět rozsvítilo, Lonergan a jeho poručíci Aaron Harms a Jehla Perry leželi na parketu mrtví. Podezřelým z odpovědnosti za útok byl Al Capone, který byl nucen opustit New York v roce 1921, po rozepři s jedním z členů White Hand. Žádné důkazy se ale nenašly a policie případ odložila.

Bez silného vedení přestal White Hand gang pomalu existovat a v roce 1928 italská mafie kompletně převzala zbývající oblasti, které byly pod kontrolou gangu.

Purple Gang

Fialový gang byla skupina židovských pašeráků lihovin a únosců operující pod vedením Aba Bernsteina v Detroitu. Hrál velkou roli při prodeji a pašování alkoholu z Kanady. Patřil k nejkrutějším gangům své éry - připisuje se mu na 500 vražd členů rivalských mafiánů.

Gang byl z velké většiny (přestože ne úplně) tvořen židovskými gangstery. Původně vznikl ze skupiny mladistvých delikventů z řad židovských imigrantů. Skupina 16 nebo 17 dětí ze stejného sousedství začala přepadávat a obírat opilce, později se zapojili do krádeží a ozbrojených přepadení. Jejich jméno vzniklo z označení jedné z obětí gangu, majitele obchodu: "Jsou shnilí až na kost, fialoví jako zkažené maso."

V podsvětí si vytvořili skutečně odstrašující pověst a možná právě kvůli jejich vražedné reputaci si Al Capone vypůjčil členy Purple Gangu, George Lewise a bratry Phila a Harryho Keywellovy, aby provedli Masakr na den sv. Valentýna.

Pašování alkoholu vyneslo Fialovým miliony dolarů, přesto byli jeho členové zapojeni ve vydírání, únosech a krádežích šperků. Pokoušeli se také vést hazardní herny, především mezi černošskou populací v Detroitu. Hazard provozoval Julius Horowitz a jednonohý černošský gangster, kterého na Jihu hledali pro vraždu. Dařilo se jim až do doby, než hazardní hráči zjistili, že používali vyvážené kostky a další triky, aby jim herny co nejvíc vydělaly. Při nepokojích, které následovaly, se Horowitzovi podařilo uniknout, ale černošský gangster byl nejspíše zavražděn.

Purple gang byl výjimečně násilnický a byl v neustálé válce s ostatními gangy a mezi sebou navzájem. Noviny často přinášely zprávy o vraždách gangsterů na obou stranách konfliktů. Příliš mnoho násilných činů způsobilo veřejný odpor, ale také podezření z některých činů mezi členy navzájem - boje v samotné organizaci poškodily gang jako takový a v podstatě znemožnily jeho řízení. Asi po pěti letech se gang rozpadl a jeho místo zaujaly jiné gangy.

Členové Fialového gangu byli podezřelí v případě únosu dítětě manželů Lindberghových a jsou také považováni za pachatele Masakru v hotelu Milaflores.

Masakr v hotelu Milaflores

Masakr v hotelu Milaflores je jméno, které noviny daly zastřelení tří gangsterů jako odvetu za dvě vraždy a únos v zimě 1927 v Detroitu, stát Michigan. Za zločin byli zdpovědný Purple gang. V průběhu dvacátých let Fialoví uzavřeli

spojenectví s bývalými členy gangu Egan's Rats (především s Fredem "Zabijákem" Burkem a Gusem Winklerem). Tato dvojice a skupina gangsterů byla zodpovědná za distribuci alkoholu Purple Gangu a v případě potíží dodali Fialovým i pistolníky.

Problémy začaly na Štědrý večer roku 1926, když byl majitel hostince, Johnny Reid, zastřelen brokovnicí na dvoře svého nájemního domu na 3025 East Grand Boulevard. Reid byl bývalým členem Rats a pro Fialové prodával alkohol. Předpokládalo se, že vražda je odvetou sicilského gangstera Mikeho Dipisa, kterého ten rok Reid a jeho přátelé ze St. Louis porazili.

Vrahem Johnnyho Reida měl být Frank Wright, zloděj klenotů se základnou v Chicagu, který se nedávno do Detroitu přestěhoval. Wright a dva zloději z New Yorku, Joseph Bloom a George Cohen, začali unášet místní hazardní hráče pro výkupné. Mnoho lidí, které si vyhlédli, bylo nějak spojeno s Fialovým gangem. Trio překročilo hranice, když zastřelili drogového dealera Fialových, Jakea Weinberga, v North Endu v roce 1927. Bratři Bernsteinové si najali Freda Burka a Guse Winklera, aby jejich zaměstnance pomstili.

Ti unesli Meyera "Rybu" Bloomfielda, Wrightova přítele a Winkler zavolal Wrightovi, že výkupné za něj mají donést do hotelového pokoje číslo 308 v hotelu Milaflores Apartment, který se nacházel na 106 East Alexandrine Avenue. Ve 4:30 ráno Wright, Joseph Bloom a George Cohen dorazili do hotelu Milaflores a zaťukali na dveře číslo 308. Jakmile to udělali, na konci chodby se otevřely dveře k požárnímu schodišti a tři muži, kteří tam byli schovaní, zahájili palbu ze samopalů a pistolí. Všichni tři gangsteři u dveří 308 byli smeteni smrští kulek, zatímco tři zabijáci unikli po požárním

schodišti, jakmile vyprázdnili svoje zásobníky.

Bloom a Cohen byli natolik prostřílení, že policie nemohla určit, kolik kulek je vlastně zasáhlo. Frank Wright byl stále naživu, přestože byl čtrnáctkrát zasažen. Když se ho ptali na pachatele, odpověděl: "Kulomet fungoval dobře. To je vše, na co se pamatuju." O dvacet hodin později zemřel v místní nemocnici. Masakr byl první příležitostí při které detroitské gangy použily samopaly Thompson. Podle věcí zanechaných v pokoji číslo 308 policie předpokládala, že tam byli Eddie Fletcher, Abe a Simon Axlerovi, Joe "Slaďouš" Miller a John Tolzdorf.

Den po masakru policie na chvíli zadržela Abea Axlera a Freda Burka, ale obvinění nebylo nikdy vzneseno a oby byli propuštěni. Případ byl odložen a celý incident jen posílil reputaci Fialových ve městě.

Masakr v Kansas City (přeloženo a upraveno z Wikipedie.org)

Frank Nash byl v roce 1913 odsouzen na doživotí za vraždu, ale byl omilostněn. V roce 1920 byl odsouzen k 25 letům odnětí svobody za vloupání s použitím výbušnin, ale byl znovu omilostněn. V roce 1924 pak byl odsouzen na dalších 25 let do Nápravného zařízení v Leavenworthu v Kansasu za útok na poštovního doručovatele. Odsud uprchnul roku 1930.

FBI zahájila rozsáhlé pátrání po uprchlíkovi po celých Spojených státech a většině Kanady. Vypátrala, že Nash pomáhal při útěku sedmi vězňů z Leavenworthu v prosinci 1931. Vyšetřování ukázalo, že Nash blízce spolupracoval s Francisem L. Keatingem, Thomasem Holdenen a dalšími pistolníky, kteří se na Středozápadě zúčastnili několika přepadení bank. Keating a Holden byli agenty FBI zatčeni v červnu 1932 v Kansas City v Missouri. Informace, které oba FBI poskytli, je přivedly na Nashův úkryt v Hot Spring v Arkansasu.

Agenti FBI Frank Smith a F. Joseph Lackey, společně s oklahomským policejním náčelníkem Otto Reedem, Nashe zatkli a nastoupili do vlaku, který 20:30 večer odjížděl do Kansas City (kde měl být v 7:15 ráno). Před odjezdem zatelefonovali R. E. Vetterlimu, Velícímu zvláštnímu agentovi (SAC) z Kansaské městské kanceláře FBI, aby je čekal na nádraží.

O Nashově zatčení se dozvěděli jeho přátelé a rozhodli se ho vysvobodit - zjistili, kdy vlak přijíždí do Kansas City, a připravili se. Po příjezdu vlaku se k Lackeymu,

Smithovi a Reedovi, kteří eskortovali Nashe, připojil Vetterli s agentem Raymondem J. Caffreym a důstojníky W. J. Groomsem and Frankem Hermansonem z kansaské policie. Agenti Lackey a náčelník Reed byli ozbrojeni brokovnicemi, ostatních pět mělo automatické pistole.

Když naložili Nashe do automobilu před nádražím, zpoza zeleného Plymouthu, který parkoval asi šest stop napravo od nich, vyrazila dvojice ozbrojených mužů a nejméně jeden z nich měl samopal. Další muž, schovaný za motorem dalšího vozu, zahájil palbu. Důstojníci Grooms a Hermanson byli okamžitě smeteni palbou a oba padli mrtví k zemi. Agent Vetterli, který stál vedle nich, byl zasažen do levé paže a sražen na zem. Když se pokoušel proplazit se na levou stranu auta a připojit se k agentu Caffreymu, který také ještě nenastoupil do automobilu, Vetterli uviděl Caffreyho padnout k zemi se střelnou ránou na hlavě.

Ve voze byli palbou zabiti Frank Nash a náčelník Reed. Agenti Lackey a Smith se stihli schovat za palubní desku Chevroletu. Lackey byl zasažen a vážně zraněn třemi kulkami, Smith vyvázl bez zranění.

Trojice pistolníků přiběhla k automobilu a nahlédla dovnitř. Jeden z nich řekl: "Jsou všichni mrtví. Vypadněme odsud." Pak vyrazili k temně zelenému Chevroletu. V tu chvíli z nádraží vyběhli kansasští policisté a zahájili po prchajících palbu. Jeden ze zabijáků (později identifikovaný jako Floyd) byl zřejmě zasažen, zakolísal, ale pokračoval v útěku. Trojice nasedla do auta a zmizela v provozu.

Tři přeživší - agenti Smith, Lackey a Vetterli - nahlásili, že útok trval asi třicet vteřin. Nebyli si jistí, jestli se útoku zúčastnili tři nebo čtyři střelci. Dva kansasští policisté byli zabiti ihned a o několik sekund později byli zastřeleni i Frank Nash a náčelník Reed a také agent Caffrey, který byl po přestřelce ještě naživu, ale zemřel při převozu do nemocnice.

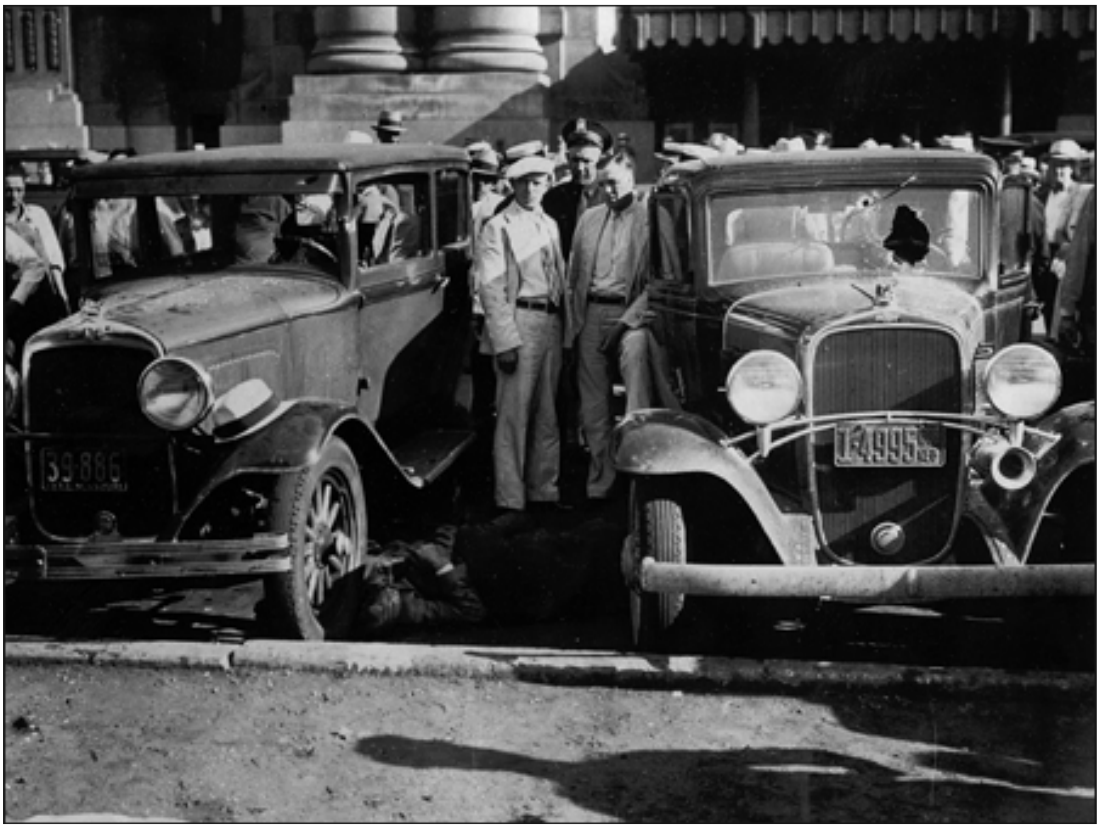
FBI zahájila rozsáhlé vyšetřování ve snaze zjsitit totožnost střelců. Bylo zjištěno, že samotný útok provedli Vernon C. Miller, Adam C. Richetti a Hezoun Floyd. Podle později nalezených otisků prstů na pivních lahvích u Millera doma byl dalším podezřelým Adam Richetti.

29. listopadu 1933 bylo v zapadákově na okraji Detroitu nalezeno zohavené Millerovo tělo. Zřejmě byl zabit ve spojení s kriminálními gangy z New Jersey.

Richetti a Floyd 20.října 1934 havarovali ve Wellsville v Ohiu, když automobil, který řídil Floyd narazil do telefonního sloupu. Policejní náčelník J. H. Fultz vyrazil havárii vyšetřovat a scéna vyústila v přestřelku, kdy byl Richetti zatčen poté, co vystřílel svůj zásobník. Floydovi se podařilo uniknout, přestože byl pravděpodobně raněn.

Adam Richetti byl vrácen do Kansas City v Missouri, odsouzen a popraven.

Po intenzivním pátrání FBI a tým místních policistů našli 22. října 1934 Hezouna Floyda, který se skrýval na farmě v Clarksonu v Ohiu. Floyd začal na policisty pálit a v přestřelce byl zabit. Byly u něj nalezeny hodinky na řetízku, na kterých bylo vyryto deset zářezů. Podle svědků je tam vyryl sám Floyd jako ukazatel, kolik lidí zabil.



NĚCO O STŘEDOVĚKÉM MYŠLENÍ

PETR "ILGIR" CHVAL

Slovo úvodem

Pochopit a pojmout myšlení lidí ve středověku, to je sen mnoha badatelů, který však jen těžko může dojít úplného naplnění. Zkoumáním písemných i jiných pramenů získáme vždy jen střípky mozaiky, na které se navíc chtě nechtě díváme naším zažitým pohledem. Můj článek si v žádném případě neklade za cíl nějak systematicky pojmout a popsat mentalitu středověku. Je spíše letmým průřezem tématy, která mi z různých důvodů připadají zajímavá a užitečná.

Poděkování

Na tomto místě se sluší poděkovat Exterovi, který můj článek zkorigoval a dal mu formu.

Tehdy a dnes

Středověké myšlení je tomu našemu vzdálenější, než si mnohdy představujeme. Myšlenkový svět lidí počátku tisíciletí byl v mnoha ohledech chudší, ale zároveň daleko bohatší. Kritické myšlení novověku přísně vymezilo realitu a to ostatní uvrhlo do světa „fantazie“. Vydejme se do dob, kdy fantastično bylo součástí reality a svět byl založen božím řádem.

V následujícím textu budu skloňovat výrazy jako představivost, tajemno, zázračno, magično a podobné. Viděno dnešním pohledem, byl jimi prodchnut celý svět středověkého člověka. On sám by je ale takto nechápal. Pro něj to nebyly pojmy vyhrazené jen pro náboženskou či uměleckou sféru, která má s rozumovým přístupem jen málo společného, nýbrž běžnými prostředky k uchopení světa kolem.

Vzdělání moderního člověka, se středověkým nepoměřitelné, nám dává vědomosti, kritickým rozumem ověřitelná fakta. Tam, kde chybí tyto vědomosti, nastupuje představivost, vytvářející mýty. Toto platí i pro ty, jimž se dostalo na středověké poměry špičkového vzdělání, neboť celá vědomostní koncepce byla založena od základů jinak, než ta naše.

Zázraky nebo magie?

Tajemno mělo ve středověké mentalitě svůj účel i zdroje. Tajemno bylo z určitého hlediska ve stálém konfliktu s oficiální křesťanskou ideologií. Víra v nadpřirozené síly, jež vycházela z pohanských (keltská, germánská a slovanská mytologie) a antických (spisovatelé jako Ovidius) zdrojů, byla nutně v napětí s křesťanstvím, které jako jediné původce nadpřirozených jevů uznávalo Boha (a jeho služebníky, anděly a světce) a ďábla (obecně démony). Tak se rodí kategorizace tajemna na zázračno a magično.

Zázračno je přisuzováno světcům a jiným služebníkům božím. Nesčetné legendy nám vyprávějí o zázracích vykonaných poustevníky, mučedníky, svatými mnichy a biskupy. Nadpřirozené síly této kategorie se přiznávaly i králům, kteří měli (zejména v raném středověku) ve společnosti zcela výsadní postavení, jakožto Bohem vyvolení a pomazaní (a v podstatě spojovali funkci válečnickou a kněžskou). Například francouzským králům tradice přisuzovala schopnost léčit určité choroby pouhým dotykem.

Naproti tomu magické síly byly už záhy považovány za něco špatného, či alespoň krajně podezřelého. (To ovšem zjevně nebránilo tomu, aby se jejich studiem aktivně zabývali klerikové včetně kněží a biskupů.) Zdaleka nejrozšířenější praxí magických sil bylo čarodějnictví, které si můžeme (trochu nepřesně) definovat jako využívání služeb démonů k vlastnímu prospěchu (většinou na úkor jiných lidí), či přímo ke škození lidem. Zatímco ještě v antice zastávali démoni postavení ambivalentní, dualistický charakter křesťanství je jasně odsunul na temnou stranu barikády.

Kontakt se záhrobím

Velkým zdrojem tajemna byl záhrobní svět. Už ve Starém Zákoně se objevuje zmínka o věštění budoucnosti pomocí duchů zemřelých (První Samuelova, 28. kapitola). Nehodný král Saul přiměje věštkyni, aby mu vyvolala ducha zemřelého proroka Samuela, kterého se chce dotázat na radu před bitvou. Saul je zjevně v úzkých, protože se uchyluje k praktice, kterou dříve sám zakázal a přísně trestal. Duch Samuela se skutečně zjeví a oznámí Saulovi porážku a smrt. Stojí za zmínku, že středověký názor operoval s možností, že zjevením nebyl skutečný Samuelův duch, ale zlý démon, který se za něj vydával.

Homérovy eposy také nabízejí podobnou formu magie. Matka hrdiny Achillea se ptá ducha zemřelého věštce na osud svého syna. Ani ona nedostává příliš uklidňující odpověď. Achilleovi je sice přisouzena věčná sláva, ale také časná smrt. Kouzelnice

Kirké přivolává kvůli Odysseovi dokonce celý zástup mrtvých. Zde je zajímavý použitý prostředek, jímž je vylákala na náš svět. Přivolané přízraky lačně pijí krev býka, za tím účelem obětovaného. Je to jasná ukázka principu „něco za něco“, který se nadále opakuje u všech forem démonické magie.

Křesťanský středověk rozhodně nepřál přivolávání mrtvých duší zpět na svět. Rušení jejich zaslouženého klidu bylo přinejmenším silně neetické. Antická mytologie byla sice známa, ale oficiální morálka se z ní rozhodně neodvozovala. Středověkému člověku nedělalo problém upřít spásu i velikánům Vergiliova formátu jen pro to, že nepoznali Krista (Dantova Božská komedie). Na druhou stranu zjevování se zemřelých jejich blízkým nedělalo oficiální ideologii velké problémy. Pokud zemřelý přišel sám od sebe, většinou se žádostí o modlitby za jeho vykoupení, bylo vše v pořádku. Tato mystika se rozvíjí spolu s koncepcí očistce na začátku 12. století. Ještě v novověku se (i v českých pověstech) objevují motivy duchů, kteří žádají po živých modlitbu či jinou službu, a míru svého vykoupení dávají najevo změnou podoby (například duch bílý od pasu dolů je v půli cesty ke své spáse).

Význam lidskosti

Čarodějnictví obsahovalo víc než jen vyvolávání mrtvých a spolupráci s démony. Pomocí kouzel dokázali čarodějové proměňovat sebe či jiné lidi ve zvířata. Právě nedobrovolné proměny ve vlky souvisí se vznikem fenoménu vlkodlaka. Pohledů na tyto bytosti bylo mnoho. Pro někoho byly ubohými oběťmi čarodějnických kleteb, pro někoho zloduchy škodícími ve vlčí podobě lidem, či dokonce stvůrami, nemajícími s člověkem nic společného.

Mutace a znetvoření člověka byly dalším významným projevem tajemna. Lidé se zmnoženými či chybějícími orgány, lidé se zvířecími částmi těla, či neobvyklých proporcí (titáni a skřítci). Tyto představy neměly být ani tak snahou o ztvárnění ďábelskosti, jako spíš revoltou proti ideologii humanismu (a vymykají se tak schématu zázračno × magično), který pokládal člověka za boží obraz, a vše tedy vztahoval k antropomorfismu. Různé pokřivená a odlidštěná stvoření popírají výlučnost člověka, kterou hlásali představitelé církve.

Už ve středověku byly známé mechanické napodobeniny člověka. Proplétá se tu alchymistická idea homunkula s židovským (kabalistickým) fenoménem golema. Velkou roli pro projevy tajemna v takové podobě hrál Orient. Právě východní země se staly během křížových výprav opravdovými studnicemi tajemna. Lidská představivost je za-

plňovala lidskými mutanty, robotickými napodobeninami lidí a zvířat, nevídanými kouzly a divy. Tyto představy sice budily úžas, ale zároveň pohoršení a odpor, neboť v pohanských zemích Orientu zcela evidentně takových divů nemohli dosáhnout jinak než pomocí démonické magie. O tom, jaké představy měl západní svět o Orientu, svědčí všeobecné odmítnutí svědectví Marca Pola, který podal ve svém Milionu (což byl mimochodem posměšný název vymyšlený jeho kritiky) vcelku střízlivý popis svých cest na východ. Mnohem lepšího přijetí se dočkal fantastický Mandeville, který byl vymyšlený od začátku do konce.

Přitažlivost magie

Ve svém pojednání zahrnuji přibližně dobu středověku od desátého do čtrnáctého století. V tak ohromném časovém rozmezí pochopitelně lidské myšlení doznalo značných změn. Není proto vhodné operovat s jednoznačnými generalizujícími výroky, neboť středověká společnost se vyvíjela dynamičtěji, než si představujeme. Tak například už ve vrcholném středověku je znát značná únava lidí ze zázračna, s nímž se setkávali v příbězích o světcích. Jejich zázračné činy se brzy staly lehce předvídatelnými, takže tajemno ztratilo na své nahodilosti. V pozdějších dobách lze pozorovat i estetizaci tajemna pro účely uměleckých děl a textů, tajemno v mnoha případech také podlehlo profanaci. To, co bylo dříve tajemné a obávané, se stávalo prostředkem k pobavení a nebylo bráno vážně.

Do některých podob tajemna se promítaly také sny a touhy středověkého člověka. Prostí lidé, moření těžkou fyzickou prací, si vysnili bájnou zemi, kde není třeba pracovat a jídlo lze získat bez námahy. Tyto fantastické kraje zahálky, hodování a sexuální nevázanosti se vyskytují souběžně ve slovesnosti mnoha národů. Stejně jako u odlidštěných mutantů, i tady se jednalo o druh protestu proti uspořádání světa.

Jak vznikl očistec?

Již zde padlo slovo o očistci, a jistě stojí za to, rozvést toto téma trochu do hloubky. Nový Zákon se nikde výslovně nezmiňuje o očistci, jako o místě dočasného utrpení, kde duše zemřelých čekají, až budou zbaveny svých vin a vpuštěny do ráje. Přesto se už na konci starověku rozvíjely představy o dodatečném odpuštění hříchů po smrti, což dokládají přímluvné modlitby za zemřelé. Idea očistce tak, jak ji známe dnes, se ovšem objevila a zakotvila až ve 12. století.

Nepřímé narážky na sejmutí hříchů po smrti najdeme ve 2. knize makabejské (12, 41

– 46)1, Matoušově evangeliu (12, 31 – 32)2 a 1. listu Korintským (3, 11 – 15)3. Je ovšem zjevné, že tyto pasáže byly vyhledány teology až poté, co se objevily požadavky na očistec. Za „zrození očistce“ tedy vděčíme něčemu jinému, než pouhému nápadu iniciativních teologů. Dotýkáme se zde jednoho ze základních rysů středověkého myšlení, a to strachu a nejistoty. Středověký člověk žil v neustálých obavách. Dělal si starosti o úrodu, zda nebude hladovět, bál se nemocí, které neuměl léčit, svých pánů, kteří s ním zacházeli nevybíravě... Ale ze všeho nejvíce se bál o svou duši. Jeho hříšnost mu byla předkládána dennodenně, bylo mu vyhrožováno věčným zatracením a pekelnými mukami. Poměr zatracených a spasených byl vždy velmi nepříznivý. Někteří učenci jej vyčíslili až na desetitisíce. Rozdíl mezi nekonečnou blažeností a zatracením byl příliš příkrý. Bylo jen otázkou času, kdy se tento stav stane nesnesitelným.

Znovunalezení materiálna

Vznik očistce je jedním z projevů intelektuálních proměn společnosti 12. století. Vzestup měšťanstva, arabský vliv skrze křížové výpravy, pokrok zemědělských technologií a zlepšení životní úrovně, to vše způsobilo, že se lidé začali zajímat více o pozemský život a jeho požitky. Milénium minulo a konec světa se nekonal, chiliastické blouznění bylo utopeno v krvi kacířů. Revolucionářské nadšení pro život v čistotě a svatosti polevilo, lidé přijímali svět tam, kde jím dříve pohrdali. Rozvoj aritmetiky přinesl nový pohled na čas, který lidem vyměřil Bůh.

Čas očistce byl stanoven podle míry provinění jedince a množství přímluv, které za něho vznášeli pozůstalí. Netrvalo dlouho, a počítání času očistce se stalo posedlostí. Existovaly příručky, které ke každému hříchu přiřazovaly určitý počet dní či měsíců v očistci, lidé se sdružovali do bratrstev, která měla za úkol modlit se za své zesnulé soukmenovce a tak jim zkrátit pobyt v očistci. Za příslušnost v takovém pohřebním bratrstvu se samozřejmě platilo. Peníze byly rovněž užitečné při předplácení zádušních bohoslužeb. Mnozí měšťané před smrtí odkázali veškerý svůj majetek farnosti a zajistili si tak sérii desítek až stovek mší.

Obchod s časem očistce vyústil v proslulé prodávání odpustků, které vyneslo církvi velký majetek, ale ještě větší kritiku. Klientelou v obchodě se spásou bylo především měšťanstvo. Tato vrstva obyvatelstva vznikla už v jedenáctém století, ale plně se ustanovila o sto až dvě stě let později. Rozvoj řemeslné výroby, a především obchodu, který stál za vzestupem měst, přinášel měšťanům značné bohatství. Není divu, že mnozí z nich se nechali ovládnout touhou po majetku a stali se z nich chorobní chamtivci. V této době se do popředí sedmera hlavních neřestí dostává lakota a útočí na dosud

neochvějnou první pozici pýchy. Příkladem za všechny budiž případ italského kupce, který v závěti proklel vlastního syna, jenž si vzal něco stříbra z otcovy pokladny, těmito slovy: „Kéž mého syna stihne prokletí, mé i Boží! Kéž tomu tak je! Zůstane-li živ i po mé smrti a já ho již nebudu moci po zásluze potrestat, ať se na něho snese Boží trest jako na člověka proradného a zrádného!“

Posmrtné modlitby a přímluvy byly vskutku potřeba, to si uvědomovali i ti největší hříšníci. Jsou známy případy, kdy kupci, široko proslulí svou lakotou, odkázali před smrtí veškerý svůj majetek farnostem a pohřebním bratrstvům.

Měšťanská morálka a biblická města

Co způsobovalo u měšťanů takovou hrabivost? Již bylo uvedeno, že středověký člověk žil ve stálé nejistotě. I ve městech žila většina obyvatel velice blízko hranic chudoby. Jen málokdo dosáhnul takových úspěchů, že si mohl dovolit několikery šaty, maso každý den, lékařskou péči a mohl zcela zapomenout na strach z hladu. Každý obyvatel města ovšem více či méně zjevně toužil vyšplhat se mezi tuto elitu. Narozdíl od šlechty, která se posuzovala podle urozeného původu, stačilo měšťanům k všeobecnému uznání pouze bohatství. Mezi přední muže města se tedy mohl dostat teoreticky každý, a v tom byla lákavost této vidiny. Skutečnost byla ovšem méně ideální. Rodiny se silným postavením brzy začaly vytvářet rodokmeny podobné těm šlechtickým a vznikaly tak patricijské rody, které už s urozeností operovaly.

Městská společnost se diferencovala horizontálně (patricijové, bohatí kupci, střední třída, chudší řemeslníci a nádeníci, spodina a žebráci) i vertikálně (rody, rodiny, cechy, bratrstva). Mezi chudšími a bohatšími vznikla jen těžko překonatelná propast, mezi konkurenčními skupinami rivalita, uvnitř nich solidarita. Ani velké bohatství ovšem nemohlo dát svému majiteli neochvějnou jistotu. Štěstí bylo v tomto ohledu vrtošivé natolik, že si toho lidé záhy všimli a zahrnuli tuto skutečnost do naučení, přísloví a výkladů. „Kolo Štěstěny“ se stalo alegorickou figurou zobrazovanou třeba i na fasádách katedrál. V důsledku rozvoje nesmírně výnosných a zároveň riskantních dálkových obchodů bylo velmi snadné rychle zbohatnout i rázem zbankrotovat.

Pohyb „Kola Štěstěny“, kvapný, bouřlivý a nevyzpytatelný, byl jen jedním z prvků, tvořících chaos města „Babylonu“. Právě toto biblické město, proslulé svou pýchou a zpupností, město, jež Bůh ztrestal zmatením jazyků, sloužilo jako přirovnání kritikům měšťanské kultury. Učenci a mravokárci, zděšeni vzestupem bohatství a úpadkem morálky ve městech, lamentovali nad „Babylonem kypícím neřestmi, smilstvem, chamt-

ivostí, obžerstvím a pýchou; chaotickým, popírajícím boží řád“. Ovšem ne všichni sdíleli podobné názory. V dílech trubadúrů i jinde najdeme skutečné chvalozpěvy na konkrétní města. Tak například Vilém Fitzstephen říká o Londýně na konci 12. století:

Je požehnán nebesy, jeho zdravé podnebí, jeho zbožnost, délka jeho opevnění, příznivá poloha, věhlas jeho obyvatel, počestnost jeho dam, to vše je mu nakloněno. (...) Obyvatelé Londýna jsou všeobecně proslulí elegancí svých mravů i svého odění a stolování.“

V Bibli totiž najdeme kromě Babylonu i další významné město, jehož hodnoty jsou zcela opačné, a to Jeruzalém. Město Chrámu, nevěsta Hospodinova, obraz Nebeského království na zemi, to vše byl Jeruzalém už ve Starém zákoně. Pro křesťany nyní navíc místo působení, smrti a vzkříšení Ježíše Krista. Křížové výpravy a vlny poutníků neuškodily mýtičnosti tohoto vzdáleného města, stále zůstávalo prvním z měst, středem světa. Přirovnání k Jeruzalému bylo tou největší poctou, jaké se mohlo středověkému městu dostat.

Rozdělení středověké společnosti

Měšťanstvo bylo konkurencí a do jisté míry i protiváhou šlechtě. Rytířstvo si zakládalo na urozeném původu, mravní a společenské nadřazenosti a měšťanstvem (které přece vzešlo ze stavu pracujících, laboratores) vesměs opovrhovalo. Pohrdání se ovšem brzy změnilo ve strach. Peněžní revoluce odsunula jednu z hlavních výsad šlechty, příjmy v naturáliích, do pozice nezajímavého přežitku. Nový společenský řád si žádal peníze, které se ovšem hromadily především v pokladnicích kupců a řemeslnických cechů. Rytíř, kníže a vlastně ani král neměli kde brát peníze, které tolik potřebovali. Zlaté a stříbrné mince měly hodnotu samy o sobě. Kdo získal naleziště a povolení k ražbě, nesmírně zbohatl (vzpomeňme český příklad Kutné Hory). Tento bouřlivý přerod ekonomiky společnosti si vyžádal daň v podobě zchudlých šlechticů, jež nouze donutila pustošit kraj, vykořisťovat usedlé a okrádat projíždějící. Rytířský ideál utrpěl ránu, ze které se už nikdy pořádně nevzpamatoval.

Protiváhou města byl a dodnes je venkov. Malé vesničky (v řádu desítek obyvatel), tvořící už v raném středověku značně hustou síť, byly domovem drtivé většiny obyvatelstva. Pole a pastviny, které je obklopovaly, představovaly hlavní zdroj živobytí pro celou společnost. Venkov byl obýván třídou rolníků, většinovou skupinu obyvatel, o jejíž nadvládu soupeřily dva zbývající řády trojčlenné společnosti, duchovní a válečníci.

V dobových pramenech bývají rolníci nazýváni servi (ti, kteří slouží, či dokonce otročí), agricolae (zemědělci, rolníci) či laboratores (ti, kteří pracují rukama). Už zde vidíme, že pohled na rolníky nebyl jednoznačný. Velmoži raného středověku v nich viděli vrstvu ne nepodobnou otrokům v římské říši. Pro ně byli rolníci jen zdrojem obživy, kterou si brali násilím, bezohledně a zcela svévolně. Nepřiznávali jim žádná práva, neboť servi práva nemají a zákon na ně nemyslí. Již záhy se však začala na intelektuální úrovni rozvíjet koncepce trojčlenné společnosti, a pro venkovany hledají učenci z řad kléru postavení zajímavější, než pouhých obětí bezuzdného vykořisťování.

Laonský biskup Adalberon (11. století) nazývá nevolníky servi, čímž vyjadřuje jejich podřízenost. Prosazuje ideu tří funkcí (orare, pugnare, laborare), které se navzájem doplňují a společenské nerovnosti (nevolníci jsou podřízeni šlechtě a duchovním). Servi mají za povinnost sloužit svým pánům, neboť je k tomu předurčuje jejich postavení, a ti je zase musí milovat a chránit, navzdory jejich omezenosti. Jedním z argumentů pro podřízení rolníků je ideologie zásluh, provázaná s pohlavním životem. Nejušlechtilejší jsou duchovní (a později mniši), kteří žijí v čistotě a zdrženlivosti. Válčící šlechta sice plodí potomky, ale činí tak z povinnosti, není zmítána chtíčem, dokáže se ovládnout.

Naproti tomu prostí venkované se „páří po způsobu dobytka“ a jsou zcela bezuzdní ve svém pohlavním životě. Tak se přenáší dědičný hřích a uvrhuje je do podřadného postavení. Krutá dřina (používá se spojení labor - dolor)4, s níž na polích dobývají obživu, je zároveň trestem, pokáním i vykoupením z hříchu, v němž se utápějí.

O tom, jaký pohled na věc měli samotní poddaní, se mnoho nedozvíme. Písemné záznamy z pozdního středověku pocházejí zpravidla od duchovních, soudců, kupců – prostě z druhé ruky. Tyto záznamy bývají zkreslené, neboť vyšší vrstvy pochopitelně na rolníky nahlížely pohrdlivě. Nejsou výjimečné názory, že „venkovští prosťáci se chovají po způsobu zvířat, s nimiž také žijí, svou hloupostí a zvyky se neliší od dobytčat“. Výzkumy však neukazují na to, že by nevolníci byli primitivní tvorové, něco mezi lidmi a dobytčaty. Jistě, byli omezení a nevzdělaní, ovšem i oni pociťovali vznešené touhy a city. V některých oblastech (například Toskánsko) se už ve středověku vyskytovali rolníci, kteří se naučili číst a psát (ve spolupráci s faráři).

Nejužší společenství kolem nevolníka tvořila jeho rodina. Nebyla tak velká, jak se obecně soudí, tvořil ji manželský pár a tři až pět dětí, rodiče manželů už byli většinou po smrti. Vesnice tvořila další uzavřené společenství, jež se vyznačovalo velice silnou solidaritou, nepsanými zákony cti, nedůvěřivostí vůči cizincům. V tom se lišila od městského společenství, které bylo příchozím otevřená a v němž fungovala skutečná rivalita. Základní stavební jednotkou venkova byla ovšem farnost, jež obvykle sdružovala více vesnic. Kostel byl fyzickým středem farnosti, tak jako náboženství bylo středem rolníkova života (vznik hospod, takzvaných „antikostelů“, kam se muži uchylovali po mši, nesli církevní preláti velmi nelibě). Vztah mezi církví (reprezentovanou farářem) a obyvateli ovšem nefungoval jednostranně. Farář dával lidem ponaučení, rozhodoval spory a vedl je jako stádo, avšak zároveň byl nucen přejímat zvyklosti lidové, jež vycházely z mimokřesťanských kořenů. Často prováděl rituály a praktiky, které bychom dnes nazvali magií. S trochou nadsázky se dá říct, že plnil funkci kmenového šamana. Venkované se scházeli v kostele nejen na bohoslužby, ale i na světská shromáždění a slavnostní příležitosti. Farář jim zde oznamoval důležité novinky, kostel sloužil i jako útočiště v případě nebezpečí.

Čas byl na vesnici vyměřován bitím zvonů několikrát denně, což bylo pro účely zemědělců víc než dostačující (narozdíl od řemeslníků a kupců ve městech, kteří zaváděli hodiny). Zvony byly svým způsobem posvátné a měly více funkcí, jako třeba rozhánění bouřek a svolávání či varování lidu. Náboženské obřady se přizpůsobily přírodnímu cyklu a splynuly s ním v jednotě. Středověkého rolníka by nenapadlo dumat nad tím, proč jsou Velikonoce na jaře a Vánoce v době zimního slunovratu. Pro něj

to vytvářelo logický řád daný Bohem.

Pokud jde o náhled poddaných na vyšší vrstvy společnosti, jen těžko bychom z pochopitelných důvodů hledali nějakou vřelou náklonnost. Rolníci nebyli hloupí a uvědomovali si, že jsou ponižováni a vykořisťováni. Dokladem jsou četná povstání, často spojená s katarskou herezí. jednalo se tedy o revoltu na sociální i náboženské úrovni. Rolníci znali Bibli a neunikl jim rozpor mezi novozákonním apoštolským ideálem a realitou církve. Nejsou výjimečná prohlášení, která označují knížata a biskupy za satany. Na druhou stranu se venkované nikdy nedopouštěli takových výstřelků, jako městská chudina, protože narozdíl od ní měli majetek (domy, pozemky a dobytek), o který bylo třeba pečovat, a jenž je vázal na jedno místo.

Tajemno lesa

Posledním, a navýsost ideovým protikladem města je les (či hvozd, chceme-li). Les není v představách středověku jen hranicí civilizace, místem plným divokých zvířat a podezřelých lidských existencí. Les je také analogií pouště, jež má v Bibli tak významné místo. Když Hospodin vysvobodil svůj lid z egyptského zajetí, vodil jej čtyřicet let po poušti, aby jej důkladně prozkoušel a očistil. Proroci, pronásledovaní nehodným izraelským lidem, se často ukrývají na poušti. Jan Křtitel hlásá příchod Mesiáše a křtí opět na poušti. Na počátku svého působení je Kristus „vyveden Duchem na poušť, aby byl pokoušen od ďábla“. Funkce pouště jsou tedy rozličné, avšak ty pozitivní (ztišení, očištění, setkání s Bohem) se vyrovnají těm negativním (místo ďábelských rejdů). Les (a někdy též moře s pustými ostrovy) nahrazuje v západní Evropě poušť. Les byl nezbytným hospodářským zdrojem, který doplňoval to, co obdělané pole nemohlo lidem dát, ale zároveň místem, jež vzbuzovalo strach. Les však nebyl ani zdaleka liduprázdný, využívaly jej různé skupiny obyvatel.

Psanci a zločinci se utíkali do lesa, neboť již neměli co ztratit. I oni měli podíl na tom, že byl les vnímán jako nebezpečné území.

Uhlíři, dřevaři, hledači medu a vosku, sběrači kůry, výrobci popele, lovci – ti všichni si v lese vydělávali na živobytí. S výjimkou lovců se však nikdo z nich nepouštěl příliš daleko od civilizace, a i tak vzbuzovali u usedlého obyvatelstva podezření až odpor.

Poustevníci a mniši hledali v lese samotu a blízkost Boha. Zbožní lidé odcházeli do ústraní lesa po celý středověk, ale v některých obdobích byly tyto tendence silnější. Například v 11. století říká kazatel Petr Damiani: „Opustili jsme vše, to jsou slova, která

naplnila lesy poustevníky." Svatý Bernard na něj o sto let později navazuje: „Les ti dá více než knihy. Učitelé věd tě nikdy nenaučí tomu, čemu tě naučí stromy a skály." Do lesů se neutíkali pouze jednotlivci, ale i celé skupiny mnichů, které zde zakládaly kláštery.

Les je rovněž místem rytířských dobrodružství. Dvorské romány Chrétiena de Troyes i jiných autorů vnímají les jako místo, kde má hrdina možnost prokázat své kvality. Tristan a Isolda se na útěku před králem Markem ukryjí do lesa Morois, Tristan si zhotoví neomylný luk a živí sebe i Isoldu divokou zvěří. Chrétienův Yvain utíká do lesa, protože byl zavržen svou paní a ztrácí zdravý rozum. Zde se z něj stává divý muž – chodí nahý, zarostlý, živí se syrovým masem zvěře, kterou loví lukem. Opětovnému návratu Yvaina napomáhá setkání s poustevníkem, který sice také žije v lese, ale udržuje kontakt s vesničany, jí chléb (kulturní plodina) a normálně se obléká. Do třetice Perceval z díla Perceval ou le Conte du Graal nachází na své cestě lesem sérii zkoušek, učí se rozjímat, trpět samotu a překonávat nástrahy. Účelem této cesty není nic menšího, než dokonalé pokání a hluboké poznání smyslu křesťanského života.

Poznámky:

1: Juda Makabejský nechá konat smírčí obřady za padlé v boji, aby jim byly odpuštěny hříchy a oni mohli po vzkříšení dosáhnout věčné blaženosti.

2: Ježíš mluví o možnosti odpuštění každého hříchu, kromě rouhání proti Duchu svatému.

3: „(...) dílo každého vyjde najevo. (...) a oheň vyzkouší, jaké je dílo každého člověka. (...) Když mu dílo shoří, utrpí škodu; sám bude sice zachráněn, ale projde ohněm."

4: Labor – dolor = práce – bolest

Závěrem o RPG

Při hraní RPG v prostředí evropského středověku je dobré neopomíjet myšlení lidí. Pro nás, kteří žijeme v moderní době, to samozřejmě není lehký úkol, avšak měli bychom se snažit vystříhat alespoň zásadních chyb, jako je automatické zpochybňování všeho, co nejde dokázat, čistě materialistický přístup ke světu, nerespektování předsudků a stavovského dělení společnosti, dávání přednosti veřejnému právu před individuální spravedlností a podobně.

Pánové Hry, na nichž leží největší zodpovědnost ohledně herního prostředí, by si měli uvědomit, že ač byl ve středověku vývoj pomalejší než dnes, dějiny rozhodně

nebyly statické. Karolinská renesance a sjednocení západního křesťanstva, vzestup papežství a centralizace církve, mnišské hnutí, vzplanutí katarské hereze a vznik inkvizice, milenistická hnutí, rozmach měst, přerod morálky a příklon ke světskému, krize papežství a avignonské schizma, reformace... Všechny tyto historické kapitoly se vyznačují nanejvýš dynamickým dějinným spádem. Každá doba přinášela palčivé problémy, a vždy se našel někdo, kdo je chtěl řešit. Jedině dynamické herní prostředí plné napětí a obav bude uvěřitelné. Jedině takové prostředí vtáhne hráče do děje a přinese jim autentický zážitek.

COSA NOSTRA

ECTHELION BROTHERS

Zápis ze hry, one-shot

Jde spíše o stručné shrnutí, kterému bohužel chybí některé význačné momenty, protože už od odehrání uběhl nějaký čas. Přesto snad splní svůj účel, kterým je podat alespoň základní informace o tom, jak může hra v mafiánském prostředí vypadat, a posloužit snad i jako inspirace k podobným příběhům.

Hra se odehrávala ve třicátých letech ve Spojených státech – přesněji ve městě Cleveland v Ohiu, na břehu Erijského jezera. Vládla atmosféra doznívající hospodářské krize, stále trvajícího prohibičního zákona a s ním spojeným nelegálním obchdodováním s lihovinami, většinou pálenými nelegálně v zemi nebo pašovanými z Kanady. Gangsteři, mafie a Černá ruka ve městě řádí a policie je zkorumpovaná a neschopná. V Evropě Německo, nedávno ještě sražené do prachu po Velké válce, nyní zachvácené nacistickým morem zbrojí a připravuje se na válku.

Hru jsme vedli ve dvou Vypravěčích, přičemž jeden vyprávěl děj a druhý hrál postavy, které hráči potkávali. V několika případech, když se hráči rozdělili na dvě skupinky, hrál vždy s jednou jeden Vypravěč. Přestože systém dvou Vypravěčů fungoval dobře, zpětně musíme hodnotit spíše negativně ty části hry, kde došlo k rozdělní příběhu – v obou částech totiž vznikaly zajímavé situace, bohužel si je ale užili právě jen hráči, kteří se dané linie účastnili, zatímco ostatní o ně byli ochuzeni. Dnes bychom to již řešili postupným odehráváním částí po sobě vždy s oběma Vypravěči a nechávali ve scéně nepřítomné hráče „kafrat“ do toho, jak hrají ostatní (samozřejmě jen v rámci určitých mezí). Nutno podotknout, že hra skončila ve vyloženě naturalistké poloze vyprávění. Všechny rozhovory se odehrávaly doslova a pokud možno se i hluboce gestikovalo. Výslechy byly velice hlasité, pro vyslýchaného pak velmi nepříjemné a na většině míst v příběhu byla atmosféra tak hustá, že by se dala krájet.

Všechny postavy byly rozpracovány dopředu Vypravěči (včetně jejich pravidlové interpretace – o pravidlech viz níže) a hráči si je jen rozebrali (jedna zůstala nevyužita). Při tvorbě jsme kladli důraz zejména na variabilitu charakterů a jejich určitou žánrovou archetypovost. Zároveň zde (snad) zůstal dostatečný prostor k tomu, aby si do nich

hráči promítli své vlastní charakteristiky. To se myslíme podařilo a většina hráčů se do svých charakterů ponořila, včetně osobitých gest a průpovídek. Podrobnější popis postav, stejně jako popis města Celeveland, ve kterém jsme hráli, můžete nalézt na serveru RPGForum.cz.

Jako systém jsme užili D20 Modern (odvozenina z DnD 3e, přímo od Wizards of the Coast), v praxi se ale v podstatě nevyužil. Házelo se jen několikrát, protože většina situací byla natolik jasná, že nebylo třeba sahat na kostky (pokud někdo moderní palnou zbraní namíří na nepřítele a z dvou metrů zmáčkne spoušť, je hod v podstatě zbytečný). Dnes bychom zpětně užili systému jiného – takového, u kterého se dá aktivně využívat technika conflict resolution.

Stručné shrnutí postav:

Luigi Marcini

Je mu asi 28 let a na Itala je docela vysoký. Má modré oči a světlejší vlasy, stejně jako jistý jihoitalský šarm. Anglicky mluví dobře a skoro bez přízvuku, jen občas má sklon do normální řeči vkládat italská slova, k velké nelibosti svého obchodního partnera. Italsky mluví normálně, zvládá s jistými obtížemi i sicilský dialekt. S Charlesem Walshem vlastní detektivní kancelář Walsh&Marcini.

Charles Walsh

Vysoký, pohledný mladík s příjemným úsměvem a šarmem. Většinou nosí klobouk a dlouhý kabát. Potrpí si na kvalitní a upravené oblečení. Děvčata se řadí do fronty. S Luigim Marcinim vlastní detektivní kancelář Walsh&Marcini. Dobře ovládá střelbu z revolveru i jednání s lidmi.

Michael Whittey

Američan, je mu 28 let, je celkem rozložité postavy a má světlé vlasy. Jako kluk z venkova se umí ohánět a práce se nelekne. Většinou nosí obnošené šaty, jaké nosí lidé z nižších vrstev, a čepici. Teď pracuje jako řidič a mechanik.

Peter Auerbach

Američan německého původu. Je to vazoun a má svalnatou postavu. Podle mnohokrát zpřelámaného nosu pravděpodobně boxoval. Vypadá neustále nedůtklivě a má surové vzezření. Když se rozčílí, přechází do lámané němčiny, kterou často okoření nějakou tou ranou, pro kterou nikdy nechodí daleko.

A teď již k průběhu samotné hry (s několika krátkými vypravěčskými poznámkami):

Walsh a Marcini trávili další nudný den v kanceláři, zatímco jejich sekretářka Mandy, která už nedostala tři měsíce plat, a přesto zůstávala, něco ťukala na staré Underwoodce. Za pronájem kanceláře už dlužili dva měsíce a termín splátky se blížil. Dlužili kam se podívali, když je navštívil pan Stanley a vystrašeně po nich chtěl, aby našli jeho ztracenou dceru Annie. Dostali i nejakou zálohu v hotovosti, protože pan Stanley byl poměrně zámožný člověk a vlastnil ve městě restauraci. Jak později zjistili, měl také dobré kontakty na policejním ředitelství a kapitán byl jeho přítel. Charles Walsh dal část peněz Mandy, která se na něj usmála.

Odhadli, že pátrání sami nezvládnou, a proto si na pomoc přibrali Michaela Whitteyho s jeho vozem a Petera Auerbacha jako vazouna a nátlakovou sílu. Další den začali tak, že navštívili restauraci pana Stanleyho. Ukázalo se, že Annie byla slušné šestnáctileté děvče, chodila domů vždycky včas a nikdy se nezpozdila. Když ale ráno pan Stanley vešel do jejího pokoje, okno bylo otevřené, záclony vlály a Annie nikde. Charles se společníky vyrazil navštívit nějakého Johnnyho, který rozvážel mléko a měl se kolem ní údajně ochomýtat, ale ukázalo se to jako slepá ulička, protože Johnny nebyl ve městě a měl na to svědky. Luigi měl zatím více štěstí protože v činžáku naproti restauraci, který obývali italští nádeníci a dělníci, našel mezi Italkami klábosícími na pavlači jednu starou ženu, která mu potvrdila, že slyšela na ulici automobil a viděla nějaké muže něco vynášet po požárním schodišti z bytu nad restaurací.

Luigiho hráč se ukázal být pravým Italem, a ačkoli neuměl italsky, do mluvy zaplétal četné (obecně známé) fráze v italštině a jeho klení bylo obzvlášť výborné – celkově působilo i těch několik slov velice atmosféricky.

Po návratu do kanceláře jim Mandy sdělila, že volal vystrašený pan Stanley s tím, že se mu ozvali únosci s žádostí o výkupné. Schůzka je dohodnutá na večer v restauraci pana Stanleyho a on by byl rád, kdyby u toho byli. Charles a Luigi jdou do restaurace, aby se zúčastnili schůzky, Peter a Michael čekají v automobilu. Přijíždí černý Ford, dvojice mužů vystupuje, jde do restaurace a řidič si zapálí a počká ve voze. Peter se rozhodne pro průzkum, vystoupí, projde kolem vozu a nahlédne dovnitř. Řidiče pozná a on pozná jeho – je to Darren Birkins, známý jako Dlouhoprsťák, zlodějíček a hazardní hráč. Peter předstírá, že sem zabloudil a jako známého se ho ptá, jestli mu nemůže sehnat práci. Darren mu slíbí, že se zeptá. Mezitím v restauraci dvojice Italů vyhrožuje majiteli restaurace smrtí jeho dcery pokud jim ihned nezaplatí. Detektivové jim oznámili, že bez děvčete žádné peníze nebudou a vymění je pouze za Annie. Jeden

z Italů evidentně zná Charlese (a on si dodatečně uvědomí, že ho kdysi zatýkal) a zná je oba jménem – vyhrožuje jim, aby se do toho nepletli. Jednání skončí dohodnutím schůzky – místem, kde má dojít k výměně, jsou doky v přístavu. Po schůzce sledovali vůz a zjistli, že odjel do západního Cleveladnu a zaparkoval v jednom ze skladů.

Detektivové se rozhodli nečekat na schůzku, našli si Dlouhoprsťáka, který po drobném nátlaku vyklopil vše, co věděl. Pracuje nyní pro Tonyho Giovanettiho, bývalého boxera, který teď vede vyděračský gang. Dělal jim řidiče při únosech a taktika byla vždycky stejná – unést blízkého příbuzného, dostat prachy, uneseného zlikvidovat, aby nemohl svědčit, a vrhnout se na další fušku. Detektivové se tak dozvěděli, že i kdyby Stanley zaplatil, Annie už by nikdy neviděl, zjsitili také, že sklad, kam jel vůz Italů, je Giovanettiho skladem pašovaných lihovin. Rozhodli se tedy jednat sami. Dlouhoprsťák jim vyklopil, že Annie drží v Euclidu (malé hnízdo za Clevelandem), proto ho ihned naložili do vozu a vyrazili tam. Darren, sedící vzadu mezi Charlesem a Peterem se najednou pohnul, vykouzlil z rukávu vystřelovák, zarazil ho Charlesovi do nohy a za jízdy vyskočil ven. Automobil zastavil, ale Dlouhoprsťák už zmizel v uličkách. Detektivové se rozhodli ho nepronásledovat, protože se báli, že varuje ostatní únosce a bleskově se rozhodli pro osvobození děvčete.

Jak již bylo řečeno, většina výslechů probíhala téměř jako v reálu na jednom z Vypravěčů. Nutno podotknout, že hráči velmi dobře ovládali své řemeslo (za vše pak mluví Auerbachva slova pronesená o Dlouhoprsťákovi: „Hele, je to hodnej kluk, zmlátíme ho a on nám to vyklopí…“). Několikrát byl vzpouzející se a vytáčející se Vypravěč přitlačen zpět do křesla. Při převozu Dlouhoprsťáka si na sedačku vedle Vypravěče sedli také hráči Auerbacha a Walshe podle toho, jak skutečně seděli v autě. Stejně tak útok vystřelovákem a výskok z jednoucího auta v herním světě representoval bodnutí propiskou do nohy a krkolomný skok přes celou sedačku.

Zatímco Michael a Charles s poraněnou nohou nasimulovali autonehodu před domem (prorazili plaňkový plot) a přilákali tak pozornost dvojice mužů, která čekala v obývacím pokoji v přízemí, Luigi s Peterem vnikli do domu zadním vchodem a v patře našli k topení přivázanou Annie v noční košili. Odvázali ji, a zatímco ji Peter nesl, Luigi s revolverem šel první. V přízemí už se jim skoro podařilo uniknout, ale v tu chvíli ze záchoda vyšel muž se samopalem. Nervózní Luigi se bleskově otočil, několikrát vystřelil a rozstřelil mu mozek po stěně záchoda. Popadnul samopal a vyrazil dopředu, kde se strhla rvačka, kterou rozhodla Charlesova pumpovací brokovnice. Rychle vzali zbraně, kterými byli strážci ozbrojeni, ale právě ve chvíli, kdy mířili přes trávník k autu, dorazil další vůz s několika vazouny, kteří měli očividně střídat strážce. Pod krycí palbou se detektivům podařilo ujet, ale viděli, jak jeden

z pistolníků běží do domu k telefonu.

Když z Euclidu dorazili zpět do Clevelandu a chtěli Annie vrátit jejímu otci, přivítaly je u restaurace plameny šlehající z oken. Oheň strávil celý dům a pan Stanley byl mrtev. Detektivové ani nevystupovali z automobilu. Nebylo proč. Nebylo co dodat. (Walshova sarkastická poznámka – „Holka, jsi sirotek…“) Charles rychle schoval Annie u zdravotní sestry, se kterou právě chodil, a pak uháněli do kanceláře, kde však našli mrtvolu Mandy, které někdo podřezal hrdlo a zakrvácený nůž jako vzkaz zarazil do jejich psacího stolu.

Pravděpodobně nejemotivnější část hry. Všemi hráči (kteří dokonale pochopili vážnost situace) zahrána na výbornou. Ticho v místnosti by se dalo krájet. Walsh dokonce zakryl Mandin obličej svým vlastním kloboukem, čímž si vlastně později zadělali na velké problémy.

Od té chvíle se celá věc stala osobní. Couvnout nemohli, protože věděli, že Giovanetti neskončí, dokud je všechny nezabije. Nikdo z nich ale utíkat nechtěl.

Konečně také došlo na název hry, protože od této chvíle se případ stal jejich osobní věcí – „Sono Cosa Nostra.“

Uklidili Annie, Luigiho manželku a Michaelovu rodinu na opuštěnou farmu za městem a rozhodli se toho taliána vyřídit. Našli si Dlouhoprsťáka a s pistolemi a úmyslem vraždit vtrhli k němu do bytu. Zjistili ale, že je Giovanetti předběhl, protože Dlouhoprsťákova mrtvola visela na židli a mozek měla vystřelený na zdi.

Další světlý bod hry. Marciniho herecký výkon představující naprosté zhroucení a zděšení, když si poté, co se vrátili od Dlouhoprsťákovy mrtvoly objednával „skotskou kávu“. Nutno podotknout, že hráči hráli velmi realisticky své osobní motivace – Walsh se panicky bál jakékoliv spolupráce s mafií a Marcini se zoufale snažil ochránit svou rodinu.

Kontaktovali jednoho Ira, o kterém věděli, že patří ke konkurenčnímu gangu, a dohodli s ním pomoc – pomůžou jim skoncovat s Giovanettim, zůstane jim pašovaný alkohol. V čele asi patnácti irských pistolníků přepadli sklad a v zuřivé přestřelce zastřelili většinu Giovanettiho mužů. Sám Giovanetti se pokusil ujet branou ve voze naplněném bednami s alkoholem, ale skončil prostřílený jako řešeto a automobil se vyboural. Policie případ pořádně nevyšetřovala, protože ho přičítala válkám gangů a začínající válce mezi famiglií Tramonti a Molinari. Většina mrtvých byli známí zločinci, proto se ani nesnažili a případ po týdnu odložili…

…Mandy měla pohřeb ve čtvrtek. Pršelo a ledový déšť je bodal do tváří, ale málokdo z nich ho vůbec vnímal. Černé deštníky rozevřené kolem rakve vytvářely jakýsi podivný baldachýn. Zatímco kněz v černém hávu pronášel svá slova útěchy, chtělo se jim brečet. Až dodatečně si uvědomili, že nikdo z nich vlastně nevěděl, kde Mandy bydlí a jestli má nějaké příbuzné. Našli jen její matku, kterou zpráva o dceřině smrti zdrtila. Během pohřbu se musela opírat o Michaela, který ji na přání obou detektivů přivezl, a zničeně plakala. Když přišel čas uložit rakev do země, vrhla se na ni, jako by snad naposledy chtěla obejmout svou malou holčičku, než ji soucítící ruce ostatních truchlících mírně zvedly a několik z nich ji odvedlo kousek stranou. Kněz skončil svou řeč a zaklapnul bibli. Rozpršelo se ještě víc, jako by sama nebesa truchlila nad její ztrátou. Zachmuřeně se odvrátili, dali Mandy v duchu poslední sbohem, nasadili klobouky a vyrazili deštěm zpět do města…