



číslo 28. – září 2011

DRAKKAR



Obsah čísla

4 Pulp!

Ecthelion²

Zlotřilí a proradní zloduší uzurpující si bohatství a vědomosti, které jim nepatří, tajuplná bratrstva, společenství a řády, po tisíce let ochraňující svá tajemství. Dámy v ohrožení, nebojácni reportéři, rozkodrcané aeroplány, intriky nepřátel, tajní agenti, majestátní vzducholodě, letečtí piráti, famme fatale a mnoho dalšího... to je pulp!

11 Bitva o Inkermann

Ecthelion²

Tento článek se věnuje zajímavé bitvě, která se udála v průběhu krymské války (odehrávající se v polovině devatenáctého století). V ní britská (a spojenecká francouzská) armáda bojovala proti hrozivé přesile uprostřed tísnivé mlhy, která pokrývala bojiště... a navzdory všem předpokladům se jí podařilo zvítězit

14 Lone Wolf

Petr Hrdlička

Jsi Lone Wolf. Klášter, ve kterém ses učil dovednostem rytířů řádu Kai, byl zničen drtivým útokem Temných pánů. Ty jediný jsi přežil. Přísahal jsi pomstu, ze všeho nejdříve však

musíš vyrazit do Holmgardu a varovat krále před hrozbou války. Služebníci Temných pánů tě však neúnavně pronásledují a každé otočení stránky znamená nové nebezpečí. Pečlivě si vyber své schopnosti a zbraně - budou ti pomáhat na nejděsivější a zároveň nejfantastičtější výpravě tvého života...

17 Dračí doupě 2: Manuskript z hradišta na Berstukovej skale

Ján „Crowen“ Rosa

Rozšírenie povolania Vedmák v podobe nových znamení. Niektoré znamenia fúžujú do remesla iným povolaniam, ale treba si uvedomiť, že vedmácka mágia znamená v podstate nie je pravá mágia, len jednoduché naučené gestá, ktoré síce vedmáci ovládajú, ale nerozumejú im. Dôsledok tohto zosielania sú veľmi úzko špecializované znamenia, za ktorých aktiváciu musí postava platiť zdrojmi, na rozdiel od iných povolání, ktorých zástupcovia môžu mať rovnaké alebo podobné schopnosti zadarmo.

20 DRAČÍ DOUPĚ 2: Niekoľko artefaktov

„Aljen“

Šesť artefaktov, ktorými sa môžete inšpirovať, alebo ich priamo použiť pri svojom

hraní Dračího doupě 2.

22 Dobrodružství: Bludičky

Petr Hrdlička

Bludičky je dobrodružství určeno družině hráčů na 1. úrovni (v systému Dračí doupě II na 3. úrovni). Situováno je do jakéhokoliv světa, doporučuji dějství zasadit do malé příhraniční vesničky, či poblíž většího lesa, v odlehlejší oblasti a podobně.

Úvodné slovo

Vážení čtenáři,

rádi bychom vás přivítali nad stránkami dalšího Drakkaru, který se vrací z dalekých zemí s lupem nejnovějších článků o RPG a hraní obecně. Přípravu tohoto čísla poněkud poznamenal začátek školního roku a určité problémy, ale jsme rádi, že si již toto číslo můžete přečíst.

Sekce věnovaná DRAČÍMU DOUPĚTI II se pěkně rozrůstá. Tentokrát zde můžete najít od Aljena další magické předměty (a tento seriál bude zakončen v příštím čísle posledním dílem), které můžete využít pro vaše hraní. Stejně tak zde můžete najít crowenovy slovanská znamění pro vědmáka, které prošly cizelováním mezi testery a autory hry, takže mají potenciál být plně hratelné a atraktivní pro všechny světy inspirované slovanskými prvky. Stejně tak i dobrodružství Bludičky od PetraH je určeno pro systém DrD 2. Pro příští díl chystáme další článek na pokračování, který se bude věnovat... ale raději se nechte do příště překvapit! ;)

Mezi další články patří článek o žánru pulpu, který se snaží celý problém

uchopit na základě debaty, která probíhala na RPG Fóru a představit možnosti hraní a stavby příběhů v jeho rámci. Mezi další články patří představení nově vydaných gamebooků Lone Wolfa (pokud vám unikla gamebooková legenda, můžete nahlédnout, jak vypadá její nové zpracování) či popis bitvy u Inkermanu z poloviny devatenáctého století jako inspiraci pro podobu bitev viktoriánského válečnictví pro hraní RPG (nezapřete se, že autoři článku stojí za Příběhy Impéria).

Přejeme vám příjemné čtení!“

Ecthelion

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

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

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



NAPSAL Ecthelion²

Žánry a styly

SPOLUAUTORSTVÍ: Pieta, Boubaque a další přispěvatelé do diskuze o pulpu na RPG Fóru

Pulp!

Neznámá a neprobádaná místa, kam nevskočila noha civilizovaného člověka - zasněžené skály a vrcholy Střechy světa, džungle Belgického Konga, vyprahlé pouště Gobi, povodí Amazonky, ledové pustiny Antarktidy - lákají dobrodruhy, kteří se vydávají pátrat po záhadách a tajemstvích, jež doposud nebyla objevena. Levitující lámové, potopená Atlantida, království bílých goril, diamanty velké jako pěst ve svatyních pralesních bohů, poklady templářů ukryté v arktických pustinách. Tajemství dávných mayských pyramid ztracených v džungli, měst vystavěných jen proto, aby byla opuštěna, a dávno zmizelých pod příkrovy písku. Ostrovy, kde prehistoričtí ještěři přežili zkázu svého světa nebo tajemné chrámy dávno zaniklých civilizací ukryté pod hlubokými ledovými příkrovy či na dně moří. Letky stíhaček vyrážející do bitvy proti zepelinům nad káhirskými pyramidami.

Zlotřilí a proradní zloduši uzurpující si bohatství a vědomosti, které jim nepatří, tajuplná bratrstva, společenství a řády, po tisíce let ochraňující svá tajemství. Dámy v ohrožení, nebojácní reportéři, rozkodrcané aeroplány, intriky nepřátel, tajní agenti, majestátní vzducholodě, letečtí piráti, famme fatale a mnoho dalšího... to je pulp!

Tento článek se věnuje pulpu a pulpovým prvkům využitelným ve hrách. Je založen na diskusi, která probíhá na RPG Fóru a kterou jsem založil, protože mě pulp jako takový prostě baví a líbí se mi, jakým způsobem přistupuje k vyprávění příběhů.

Pro „pulp fiction“ (pulpový žánr) se u nás za první republiky vžilo označení „šestákový román“, který krásně ilustruje podobu, v jaké pulp vzniknul a vycházel. Je to dobrodružná literatura, kterou se žádný poctivý literární vědec nezabývá. Pulp je totiž zábava do vlaku za rozumnou cenu,

spotřební materiál, který se tisknul na nejhorší možný papír, aby výrobní náklady byly co nejmenší. Autoři těchto sešitků si toho byli plně vědomi, a proto úmyslně sahalo po atraktivních prvcích a dobrodružných příbězích o padouších a hrdinech, kteří zachraňují dámy z nesnází a porážejí zlo.

Pulp některými svými prvky představuje určitou moderní obměnu mýtu: černobílost, plochost postav, hrdinství a ovlivňování běhu dějin, i kdyby jen „malých“, zásluhou vůle jednotlivce či malé skupiny. V člověku jsou takové příběhy a touhy hluboko zakořeněny. Ale zvláště moderní (a postmoderní) člověk není schopný naplňovat je sám ve svém životě. Přesto jsou pro nás atraktivní, podvědomě po nich toužíme a líbí se nám. Zároveň ale člověk ve věku rozumu nemůže číst pohádky či kouzelné mytologické příběhy – buď by byl za dítě, nebo za blázna (což je taky hluboko zakořeněná představa). A proto si raději čte o archeolozích s bičem a válečných pilotech ve službách MI6, kteří bojují proti archetypálním protivníkům (i když ne nutně vždy zločincům), jejichž „protivníkovitost“ je vyjádřena symbolem na pásce obepínající pravici a o tom, že jsou zlí, není třeba ani na

vteřinu pochybovat a lze po nich pálit bez výčitek svědomí.

Druhy pulpu

Pokud se pokusíme pulp nějak zařadit, pak na nás vyskočí několik různých druhů pulpu:

- Prvním je **autentický pulp**, tj. příběhy z šestákových časopisů z dvacátých až padesátých let minulého století. Nebylo to prostředí a nebyl to žánr, je to spíš, *formát* – šlo o seriály, masově psané a masově vydávané, za nízkou cenu, plné dobrodružství a zábavy za nízkou cenu (proto šestákový v názvu). Dost přesným překladem slova pulp v tomhle významu do češtiny by byl „rodokaps“. Do tohoto pulpu patří kdeso – detektivní a zločinecké romány, western, válečné příběhy, Burroughsův John Carter nebo Tarzan, Zorro a Biggles, ale taky Howardův Conan a Lovecraftovy povídky! Tento pulp také hodně sousedí s prvním výrazným rozšířením (superhrdinských) comicsů, mají podobný formát i záběr.
- Druhý pulp je **moderní pulp**, nebo chcete-li, pulp vznikající

po zániku pulpu. Sem patří třeba INDIANA JONES a SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW. Tento pulp, trochu paradoxně, vypadá jako návrat k původnímu pulpu, ale přitom už nejde o formát (sešity jsou opuštěny), ale stává se z pulpu žánr. Taky teprve zde se rozšiřuje mnoho „typicky pulpových“ prvků, jako všemi oblíbená tajná nacistická spiknutí. Hodně se tu hraje na nostalgii nad těmi krásnými dávnými dobami, která v klasickém pulpu není zase tak obvyklá.

- Třetí druh je pak **příběh s pulpovými prvky**. Podobně jako steampunk nebo cyberpunk, i pulppunk... totiž pulp (i moderní pulp) proniknul do všeobecného povědomí natolik, že citace a výpůjčky potkáte hodně často. Třeba BIOSHOCK – art deco, úžasná pokroky vědy, tajemné podmořské město, to všechno by se v pulpu cítilo jako doma, ale zároveň tím taky pulpovost hry víceméně končí. Prostě není všechno pulp, co se vzducholodí třpytí.

„Většina pulpových příběhů se odehrává v první polovině dvacátého století.“

Prostředí

Jak již bylo řečeno, pulp byl zpočátku formátem vyprávění příběhů a postupně se z něj stal žánr. Jaké je tedy prostředí, ve kterém se pulp odehrává?

Většinou platí zásada „jiné teď, jiné tady“. To, co je tady a teď, není moc atraktivní – takové příběhy si dokážeme představit, jsou pro nás příliš blízké a postrádají romantiku. Navíc dodržet uvěřitelnost je velmi náročné, protože všichni víme, co si můžeme dovolit. Prvky, které jsou příliš blízké, pulp často posunuje – pulp o motorčářském gangu se nebude odehrávat v současnosti, ale třeba v sedmdesátých letech před ropnou krizí, kdy stačilo nasednout a nedívat se na ukazatel nádrže (BEZSTAROSTNÁ JÍZDA) nebo ji naopak posunou třeba do budoucnosti (FULL THROTTLE). Je nám to blízké, ale zároveň dostatečně vzdálené, aby to pro nás bylo romantické a atraktivní. V podstatě většina příběhů se odehrává v první polovině dvacátého století. Velkým a nosným tématem je první světová válka (tedy ta Velká),



kde se buď některé příběhy odehrávají, nebo která hrdiny nějakým způsobem formovala – zde získali své válečné zkušenosti, jizvy a šrámy. Příběhy samy pak často spadají do dvacátých nebo třicátých let minulého století, které mají vlastní, velice atraktivní atmosféru plnou mafiánů, čtyřdveřových sedanů, typické módy, cigaret na špičce, art deco (designový styl dvacátých let, který se uchyluje k bohatému a často až opulentnímu stylu nábytku, vybavení interiérů nebo zdobení budov; převládá exotika a zlato) a tommygunů (ikonický samopal Thompson, známý také jako „Chicagský psací stroj“ nebo „Čistič

zákopů“). Je to doba, kdy vznikaly příběhy „autentického pulpu“, a ke které se její nástupci s oblibou vrací (jak bylo zmíněno nahoře – často z nostalgie po „starých dobrých časech“). Později ve třicátých letech ale již nastupuje krize – pulp se částečně transformoval do žánru noir nebo hard-boiled (zde jsou známí především autoři Raymond Chandler a Dashiell Hammet a jejich hlavní postavy – soukromí detektivové Philip Marlowe a Sam Spade) a změnila se jeho atmosféra do mnohem pochmurnějších tónů. Pulpové příběhy slavily určitou obrodu ještě v prostředí padesátých let, kde hrdinové tepali lé

komunisty, ale dál do budoucnosti se většina autorů příliš nepouštěla. Výjimkou snad může být jen SIN CITY, které by se za pulp dalo označit, ale i to tu „dnešní realitu“ ohýbá takovým způsobem, aby nebyla všední. Původní pulp naproti tomu využíval současnosti, která byla kolem (a tím pádem tam toto pravidlo tak úplně neplatilo, přestože realitu také ohýbal). Podobný přístup dnes využívá například RPG DIRTY SECRETS, zasazující hru do současné doby.

Prvky pulpu

Pulp jako takový je poměrně blízký žánru RPG – původní příběhy měly omezený rozpočet (a tím i čas, který na nich autor mohl strávit), omezený rozsah a musely zaujmout čtenáře natolik, aby si koupil i další pokračování. Proto se autoři snažili stavět na univerzálně atraktivních tématech, která čtenáře zaujmou a vtáhnou do děje... a pokud možno jich do knihy dát více. To je blízké RPG, kde se také hráči sejdou na omezený a poměrně krátký čas. I Vypravěči RPG příběhů podvědomě sahají po tématech, která hráče zajímají, a během hry jich využívají tak, aby se hráči bavili a chtěli hrát i další pokračování příběhu.

Díky debatě na RPG Fóru jsme došli k určitým základním prvkům, které pulp využívá (a které je možné využít i v RPG).

Stavba na atraktivitě

Ne, že by autoři ostatních žánrů nestavěli na atraktivních tématech, ale pulp se přímo a účelově snaží sázet na univerzálně atraktivní témata, která zaujmou na první pohled... a pokud možno se dají shrnout do nějaké krátké upoutávky na obálku. Stejným způsobem se tyto atraktivní prvky (především v podobě spoře oděných slečen) dávají do titulního obrázku knihy.

Tento přístup by se s klidem dal shrnout jako „za málo peněz hodně muziky“ – ale platí to jak pro autora (Vypravěče), tak pro hráče, kteří využitím těchto atraktivních témat získávají větší zážitek ze hry. Příběh je často postavený na jednom takovém prvku, který autorovi přišel atraktivní a který dále rozvíjí... v případě Bigglese je to **lectví a báječné létající stroje** (to je tak silný prvek, že kolem něj vzniklo celé jedno odvětví pulpu, viz dále), Conan je **zabiják,**

barbar a šermíř, kterého s mečem nikdo neporazí, John Sinclair je **lovec nadpřirozených bytostí** a Solomon Kane **lovec čarodějnic**. Autoři pak příběh rozvíjejí v rámci tohoto atraktivního prvku.

Vrstvení na sebe

Pulp (minimálně jeho velká část) je také specifický způsobem, jakým tyto atraktivní věci vrství na sebe.

Vybírá ty nějakým způsobem atraktivní věci – letecká bunda a brýle, samopal Thompson, úžasná letadla a vzducholodi, dáma v nebezpečí, osamělý mstitel, nacisti, ves-

mírné základny, atd. – a vrší je (často bez ladu a skladu) na sebe. Snaží se do jednoho příběhu použít co nejvíce takových prvků (dle pravidla o vršení atraktivity totiž platí, že **jedna a jedna jsou minimálně tři**), které lidi zajímají a lákají.

Tím pádem se v jednom příběhu mohou najednou objevit agenti, krásné dámy, nacističtí pohůnci, hlavní padouch v koženém kabátu a maskou smrtihlava na obličej, obří opice

naslouchající jeho rozkazům, letecké bitvy a automobilové honičky.

Uvěřitelnost

Velice úzce souvisí s předchozím bodem. Všechny ty atraktivní prvky se nedají naházet jako jablka s hruškami do jednoho pytle. Vzniklý příběh musí být nějakým způsobem uvěřitelný (třeba nepravděpodobný, ale možný), protože uvěřitelnost (v rámci rozumných mantinelů) je také důležitým prvkem.

Svým způsobem je pulp hodně dobrodružná literatura, do které se promítají naše skryté touhy (proklatě, kdo by si nechtěl nasadit klobouk, obléknout koženou bundu, k pasu připnout revolver a vyrazit zachránit krásnou dámu v nesnázích ze spárů odporného kultu?). Tím pádem svým způsobem by mělo jít o příběh, který bychom mohli nebo chtěli prožít my sami. Není problém, že se do něj dostávají fantastické a nereálné prvky, pokud budou nějakým způsobem vysvětlitelné a uvěřitelné.

Pokud tedy hrdina narazí na cestě za dávným chrámem Inků na nacisty, kteří v džunglích Jižní Ameriky vybudovali Čtvrtou říši, v daném chrámu těží jakousi tajemnou látku, s jejíž pomocí vyrábějí v rámci zvrácených

„V pulpu jde o příběh, kde se díky jeho prožitku (čtení nebo hraní) můžeme stát hrdiny bez bázně a hany, jak jsme si sami sebe vždy představovali.“

pokusů übersoldáty (které musí hrdina porazit) a pro přepravu nad džunglí používají vzducholodě... není to problém. Přestože všechno je atraktivní, určitým způsobem to ještě drží pohromadě. Pokud by to byly náhodně nakupené prvky, které spolu nesedí, pak se ztrácí „uvěřitelnost“ a kouzlo identifikace se s hrdinou je pryč.

V pulpu jde o příběh, kde se díky jeho prožitku (čtení nebo hraní) můžeme stát hrdiny bez bázně a hany, jak jsme si sami sebe vždy představovali.

Nebát se používat použité

Pulp nemá problém s používáním věci, které již někde byly. Pokud budou v příběhu zajímavé, tak koho to zajímá? Nacistická základna na měsíci je poměrně prosáklé téma, ale měli bychom se jí vzdát jen proto, že už to někde bylo a „nejsme originální“? Na to v pulpu prostě není místo. Pokud je to dobré a hodí se to tam, tak proč to nepoužít! Tímto principem (uplatňovaným nejen pro pulp) třeba Lucas mohl připravit HVĚZDNÉ VÁLKY, které nejsou zase tak originální... ale všechny prvky originálně používá a společně tvoří úžasnou věc.

RPG

S prvky pulpu pracuje celá řada her, nejslavnější a nejúspěšnější je téměř jistě SPIRIT OF CENTURY. Tato hra je přímo postavena na dobrodružstvích hrdinů ovládajících superschopnosti nebo oplývajících železnou vůlí a pádnou pěstí, bojujících proti padouchům tak zlým, že porazit je jediná možnost. To vše v atraktivním světě po Velké válce (ve dvacátých letech).

Flying pulp (Létající pulp)

*Bošové se na ně vrhli, když byli na průzkumném letu nad záko-
py. Sesypali se na ně se sluncem
v zádech a nedali jim žádnou
šanci. Chudák Fergusson se do-
stal do křížové palby dvou troj-
plošníků a jeho mašina zmizela
v plamenech, aniž si mohl i jen
vystřelit. A do poručíka Parka,
který letěl jako jeho wingman,
nasypali Hunové tolik olova, že
mu upadla křídla. Jeho zničený
letoun se rozbil dole v zemi ni-
koho. Kapitán Winward byl po-
slední ze své hlídky naživu, ale
stále ještě bojoval. Velitelské
trásně na křídlech zběsile vlály,
zatímco jeho Sopwith Pup pro-
váděl ostré obraty a manévry. V*

Angličtí piloti a mechanici si ve strašidelném příšeří hangárů, kde čekali na rozkazy, krátili čas vyprávěním hrůzostrašných příběhů. Šeptali si o letadlech, jež se vrátila na letiště s mrtvou posádkou, o letounech, které byly již týdny nezvěstné a přece byly znovu a znovu spatřovány ve vzduchu a zvěstovaly tak ztráty v řadách jednotky, nebo o pilotech, kteří, ač už dávno mrtvi, přicházeli beze slova do kantýny a zase z ní odcházeli a každý, s kým se setkali, dříve nebo později také odešel do říše zapomnění. Žádná z těchto bajek však nebyla příšernější než pověst o „Rudém baronovi“.

Vyprávělo se, že tenhle prokletý Hun (Hun je anglicky hanlivé označení Němců. Něco jako francouzsky Boš nebo česky skopčák) létá na červeně zbarveném letadle a ten, kdo se s ním setkal, se už nikdy nevrátil domů. Zabil prý už desítky Angličanů a nebyl nikdo, kdo by ho dokázal porazit. Objevil se po Boelckově smrti, jako jeho mstitel, jako jeho přízrak. Z Boelckeho šel strach, ale jeho nástupce byl ztělesněním děsu. Francouzi mu říkali „Le Diable Rouge“ – „Rudý ďábel“ a měli k tomu jistě dobrý důvod.

VALKA.CZ

*zaměřovači před jeho strojem se
mihnul bílý trojplošník a britský
pilot bleskově strhnul stroj a vy-
pálil dlouhou dávku. Motor Fok-
keru explodoval v jasné bílé kouli
ohněa jeho pilot zmizel v pekel-
né výhni. Ihned smýknul strojem
napravo, ale ne dost rychle, aby
mu jiný Hun neprostřílel pravé
křídlo jako cedník. Do palubní
desky mu udeřilo několik kulek
a konec se zdál být blízko. V tu
chvíli ale německé stroje přestaly
střílet a před Pupem proletěl pl-
nou rychlostí červený trojplošník,*

*evidentně velitel nepřátelské let-
ky, který pak začal klidně kroužit
opodál. Winward věděl, co to
znamená – byla to výzva k čest-
nému souboji jeden na jednoho.
Ostatní německé stroje budou
jen přihlížet a v případě, že zví-
tější, má právo volného odletu.
Zakýval křídly na souhlas, přebil
obě strojní pušky a zamířil svému
osudu vstříc...*

Příběhy o letectví si ve dvacátých a třicátých letech získaly velké čtenářské publikum a vycházelo několik časopisů zaměřených exkluzivně na

ně (příkladem je třeba časopis *Flying Aces*). Vycházely tu dobrodružné příběhy, často zasazené do válečného pozadí (samozřejmě je myšlena válka první, tedy ta Velká). Jejich hrdiny jsou bojoví piloti, kteří se dostávají do obtížných a nebezpečných situací, z nichž pak unikají díky úžasným leteckým dovednostem a zkušenostem. Později se tyto časopisy začaly rozšiřovat o články o letectví a modelářství a žily kromě dobrodružných příběhů především z fandů modelaření.

Určitá fascinace těmito rachotícími a rámusícími stroji z plátna, drátů a dřeva, které byly vyvinuty třeba za rok, aby pak sváděly letecké bitvy nad frontou, není nijak překvapivá. Přispívala k ní dále jistá rytířskost a výlučnost leteckých soubojů (tak odlišná od armageddonu v plynem zamořených zákopech první světové války pod nimi... kde nebylo vítězů ani poražených – pouze anonymní smrt v blátě), stejně jako jistá fascinace stroji, na kterých létali – Sopwith Camel, Bristol Bulldog, Hawker Fury, Bolton Defiant, Hurricane... To jsou prostě úžasné mašiny a možnost sednout do jedné z nich a vznést se k nebi v příběhu úžasné odvahy a dobrodružství, je něco, co stojí za to si zahrát (nebo alespoň si přečíst).

Pokud byste chtěli hrát *flying pulp*, pak se konkrétně ve hře může projevit například tím, že jeden nebo více postav z vaší skupiny bude vlastnit letoun (s oblibou jsou užívány Sopwith Camel nebo pro pozdější příběhy P-40 Warhawk). Tento stroj je kromě postavy vlastně jeho druhou „entitou“ (reprezentací ve hře) o kterou se stará – může mu montovat lepší motory, přídavné vstřikování, dodatečné podvěsy s kulomety a raketami (a vyvažovat, co ještě kostra unese a zda vyměnit více zbraní za zhoršení obratnosti), výměna slabých kulometů kalibru .20 za kanony a kulometry .50, přidávání pancéřovaných desek do kokpitu, tvorba vlastní kamufláže, kreslení sestřelů pod kokpit nebo přímo nakupování nebo krádeže nových a lepších strojů. Zatímco postava hráče se průběžně zlepšuje, jak pilot řeší problémy na zemi s mauserem v ruce nebo svou ocelovou pěstí, stroj si hráč piplá a vylepšuje sám (jeho vlastnosti se také mění).

Letoun umožňuje rozšířit hru o další rozměr, kdy kromě bitek a problémů na zemi se přidávají vzdušné souboje, sestřelování zepelínů a podobně, což přidá osvěžující změnu v hraní, protože zde musíte volit úplně jiné taktiky než na zemi. Postavy mohou dokonce kromě letounu vlastnit například zepelín



(nebo jinou vzdušnou lodí), ze kterého startují a který převáží celou skupinu. Podobný princip byl například použit v počítačové hře CRIMSON SKIES.

Neznámo jihoamerického pralesa

Hustou jihoamerickou džunglí se podél řeky mačetami prosekává skupinka dobrodruhů s domorodými nosiči, kteří nesou zásoby. Všichni mají na sobě lehké a pohodlné oblečení, vysoké boty a tropické helmy. U pasů mají revolvery a na zádech těžké kulovnice, nejlepší zbraň do amazonských pralesů. Kde kulka z karabiny jenom škrábne nebo zraní, naládovaná patrona z kulovnice zasáhne jako rána z děla a hroznější utrhne hlavu. Kolem nich prolétávají krásně zbarvení papoušci, míhají se pestrá křídla motýlů a zářivé květy nejrůznějších barev. Občas zahlédnou na břehu odpočívající aligátory nebo obrovské hady a v průzračné vodě se míhají hejna žravých piraní, které v minutě ohlodají maso z kostí. Ubožák, který by spadl do vody, je ztracen. Výpravu sužuje vedro a hmyz, hlavně všudypřítomní carapañas,

moskyti, mouchy a mravenci. Muži přesto pokračují dál. Až za chvíli se ozve rozkaz:

„Manasariba! Stát!“

Výprava až pak udělá přestávku a začne připravovat večeři. Nad ohněm se vaří čaj s listy maté a pravá brazilská káva...

Velice časté prostředí pro pulp bývala Latinská Amerika, během dvacátých a třicátých let stále z větší části neprozkoumaná a tajemná. Zákonem tam stále byla puška a v džunglích se skrývalo bohatství ložisek kaučuku, pemzy, zlata, stříbra, incké památky a další), které z vás mohlo za noc udělat milionáře... pokud jste se dokázali vrátit živí. Po válce sem zamířili uprchlí němečtí váleční zločinci a vyprávěly se příběhy o Čtvrté říši, kterou se snaží vybudovat v hlubinách džungle, tajemných objeveních německých ponorek dlouho po válce, chrámu posledního Inky, přistání mimozemšťanů a podobně.

Jeden dobrodružný příběh, který by mohl být podkladem k pěkné hře, se skoro ve shodné podobě obejvuje v jednom z prvních dílů Bigglese (Let Kondora) i knize Otakara Batličky (Rájem i peklem) a souvisí svým prostředím i s předchozím flying pulpem:

Výprava sestávající z několika dobrodruhů vyrazí do Jižní Ameriky proti proudu Amazonky (nebo jiné velké řeky) až hluboko mimo probádaná území, aby našla ztracené město Inků (v Letu Kondora; v Rájem i peklem pak obrovské naleziště draho-kamů). Mají k dispozici obojživelné letadlo, se kterým vyrážejí dál proti proudu. Za nimi pak vyráží druhá výprava, hnaná nízkými pudry a plná lotrů a ničemů – i ti mají k dispozici letoun, ale modernější a ozbrojený kulomety. Výprava se mění v závod o to, kdo cíle dosáhne první, soubor je s divokou jihoamerickou džunglí, Indiány a druhou výpravou, která se neštítí ničeho... proti kulometům, přesile a lepším zdrojům musí dobrodruhové nasadit vlastní odvahu, zkušenosti a letecké umění.

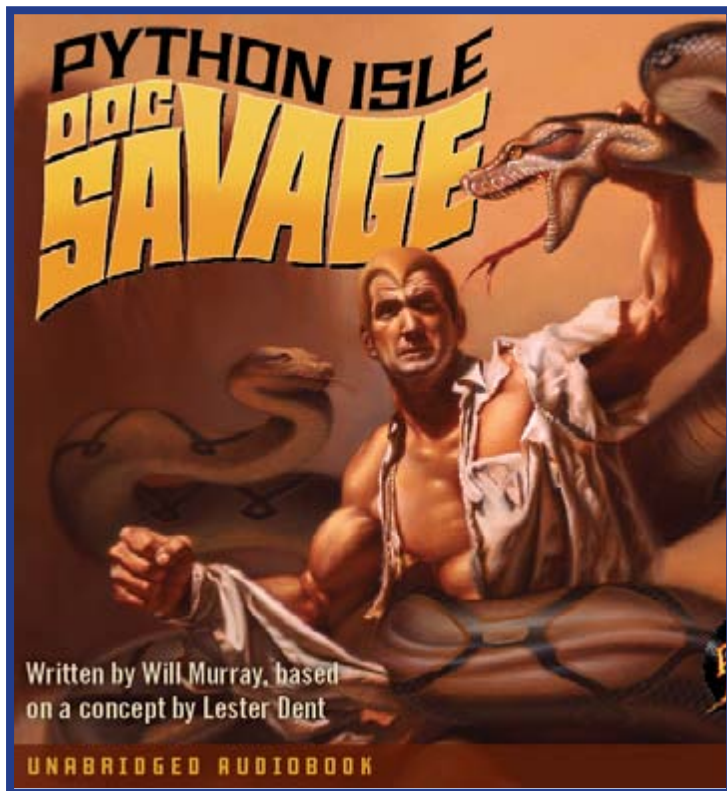
Pokud se ale vrátíme k úvodnímu příběhu... co pohledávají tito odvážlivci v divokých džunglích Jižní Ameriky a proč se vydali do neprozkoumaných oblastí proti proudu řeky – do krajů divokých Indios, kteří vítají cizince otrávenými střelami z foukaček a utínají jim hlavy?

Několik nápadu, které si můžete zahrát sami při vašich hrách:

- vyrazili získat vzorky rud a půdy z dosud neprozkoumaných oblastí,

o kterých se předpokládá, že by mohly být výnosné na cín a měď

- pokoušejí se najít naleziště pemzy, která má šanci na trhu jako nehořlavá látka nahradit drahý azbest, a každé takové naleziště se tak nyní vyvažuje zlatem
- pro kartografickou společnost vyrazili zmapovat neznámé plochy řeky a dosáhnout pramene Amazonky
- hledají vzácné kaučukové stromy, které jsou zdrojem velkého bohatství zdejších kaučukových králů
- podle vyprávění místních jsou vysoko po proudu, po překonání dvou vodopádů, rozsáhlá naleziště braco-carbone – diamantů; prý je objevili čtyři gringos, kteří kdysi vyrazili proti proudu, a jen jeden se vrátil, aby zemřel v horách a s blouzněním o třpytu drahých kamenů
- podle některých teorií sahaly říše Inků mnohem dále na západ, než se doposud soudilo a indiáni vypráví o tajemném městě ztraceném hluboko v džungli, kde by se dosud měl ukrývat zlatý poklad třináctého Inky
- před půl rokem vyrazila proti proudu výprava prof. Williamse



a od té doby o něm nikdo neslyšel – jeho přátelé vyrazili, aby objasnili osud výpravy a pokud to bude možné, dovedli profesora bezpečně zpět do civilizace

- výprava vyrazila, aby objasnila tajemství Mluvícího boha, který stojí v zapomenutém chrámu starých Inků; vypráví se, že jde o nějaký pradávkný vynález, kterému se klaní dodnes divoké kmeny indiánů, ale nikdo neví více
- vyrazili objasnit osud výpravy

španělského kapitána Orellana, jednoho z Pizarrových společníků, který se vydal po stopách El Rey Dorada se stovkou Španělů a tisícovkou indiánů a nikdo už o nich nikdy neslyšel – pohltila je džungle

- výpravu financuje tajná služba USA, která se snaží zjistit, zda jsou zprávy o nacistické

základně v hlubinách džungle pravdivé – pokud by se ukázalo, že si uprchlí Němci skutečně staví další baštu, pak ji mají zničit, nebo, pokud by to nebylo v jejich, silách, alespoň ohlásit její pozici spojeneckému letectvu

Ztracený svět

Ztracený svět je klasické pulpové téma, které je použito ve více zdrojích (třeba THE LAND THAT TIME

FORGOT od E. R. Burroughse (byly podle natočeny dva filmy) a je uváděno i ve SPIRIT OF THE CENTURY). Souvisí s objevováním neznáma, ale tentokrát objevují postavy něco, co nikdo před nimi dosud nespatřil – ZTRACENÝ SVĚT, skrytý našim zrakům po tisíciletí (na podobnou fascinaci hraje například i Zemanova CESTA DO PRAVĚKU nebo CESTA DO STŘEDU ZEMĚ).

Většinou jde o odlehlou oblast (nepřístupnou náhorní plošinu nebo ostrov), kde dinosauři a další podivná stvoření přežila zkázu svého světa a dožila se dnešních dní. V příběhu jde o objevování neprozkoumaného světa, fascinujících pravěkých tvorů a prožívání úžasných dobrodružství. Často je vše pro vrstvení atmosférických věcí na sebe doplněno ještě třeba divokým kmenem, který dinosauři uctívá (obětuje jim procházející děvčata a vytváří tak prvek dámy v nebezpečí) a dobrodruhy přepadá ze zálohy nebo dalšími prvky, jako je například konkurenční skupina z naší doby se zákeřnými úmysly nebo zapomenutá posádka německého válečného námořnictva.

Arábie? Čína?

S jejich exotickým zbožím, intrikami, přeplněnými tržišti, různými

tajemnými kultury vyznávajícími práve zapomenuté demony, slovy šeptanými uctíváči pavoučího boha, speciálně vycvičenými zabijáky na utajené misi, neviditelné kulie, opiem a dalšími omamnými jedy, soškou Budhy z ryzího zlata... jsou tato místa rozhodně hodna pozornosti dobrodruhů.

Závěr

Pulp byl dříve považován za nenáročný, ale nepřilíš hodnotný žánr. Přesto dokázal nabídnout svým čtenářům (a později uživatelům všeobecně, abychom to rozšířili i na RPG) hromadu zábavy, nenáročného odregování a hrdinských příběhů, které jsme vždycky chtěli zažít. To ale není vůbec málo. Je to podle mě hodnota, které stojí za to si vážít a zkusit ji využít, pokud to půjde.

Pokud jste se dočetli až sem, děkuji vám za pozornost a doufám, že se vám krátký úvod do pulpu líbil!

Bitva o Inkermann

Tento článek se věnuje zajímavé bitvě, která se udála v průběhu krymské války (odehrávající se v polovině devatenáctého století). V ní britská (a spojenecká francouzská) armáda bojovala proti hrozivé přesile uprostřed tísnivé mlhy, která pokrývala bojiště... a navzdory všem předpokladům se jí podařilo zvítězit. Bitva je výjimečná tím, že mlha a nepřehlednost v podstatě vyřadily ze hry vrchní velení a tím pádem byli vojáci ponecháni vlastní iniciativě a museli činit vlastní rozhodnutí, které měly velký význam na probíhající bitvu. Tím pádem je vynikající volbou pro všechny, kteří by na ní chtěli založit svou hru – postavy nejsou postaveny do role, ve které by musely stát a bez možnosti cokoli změnit pálit ránu za ranou. Naopak – závisí na jejich iniciativě a důsledky jejich akcí ovlivňují přímo výsledky bojů (což je jeden ze způsobů, jak bitvu ztvárnit a učinit zajímavou i pro postavy, které nejsou v nejvyšších velitelských funkcích).

V článku naleznete popis průběhu bitvy a návazností, v jakých jednotlivé útoky a protiútoky probíhaly. Článek sám může být pro vás inspirací pro kampaň nebo hru v prostředí krymské války (může jít o vzpomínkovou hru, kdy jedna postava znovu prožije bitvu, které se kdy účastnila a ostatní hráči se chopí postav jejích přátel), stejně jako příklad, jak vypadala bitva v polovině devatenáctého století.

Situace, která vedla k bitvě

Krymská válka vypukla oficiálně kvůli sporům o rozdělení kompetencí církvi ve Svaté zemi. Ve skutečnosti se ale Rusko pokusilo uzmout pro

sebe území na úkor slábnoucí Osmanské říše. Růstu vlivu carského Ruska se ale obávala Británie a Francie a proto podpořili Turecko, když ruské oddíly vyrazily do dunajských knížectví (pod tureckou správou).

Okrajová bojiště války byly v Pacifiku, Baltu, Bílém moři, v Rumunsku a Kavkaze (tedy oblastech, kde měly obě strany své zájmy) kde probíhaly menší srážky. Ruská vojska vpadla do dunajských knížectví (Rumunsko, Moldávie a Transylvánie), ale poměrně brzy se zastavila o turecké obranné pozice. Spojená britsko-francouzská vojska se vylodila ve Varně, aby turecké oddíly podpořila, ale v podstatě se jen utábořily a nepohnula se odsud až do konce války. Když Rusové zjistili, že slovanské národy pod osmanskou vládou se nevzbouří (v což doufali), zase se z dunajských knížectví postupně stáhly. Na ostatních bojištích probíhaly okrajové a nevýznamné střety, ale žádná důležitá ofenziva tam nebyla vedena.

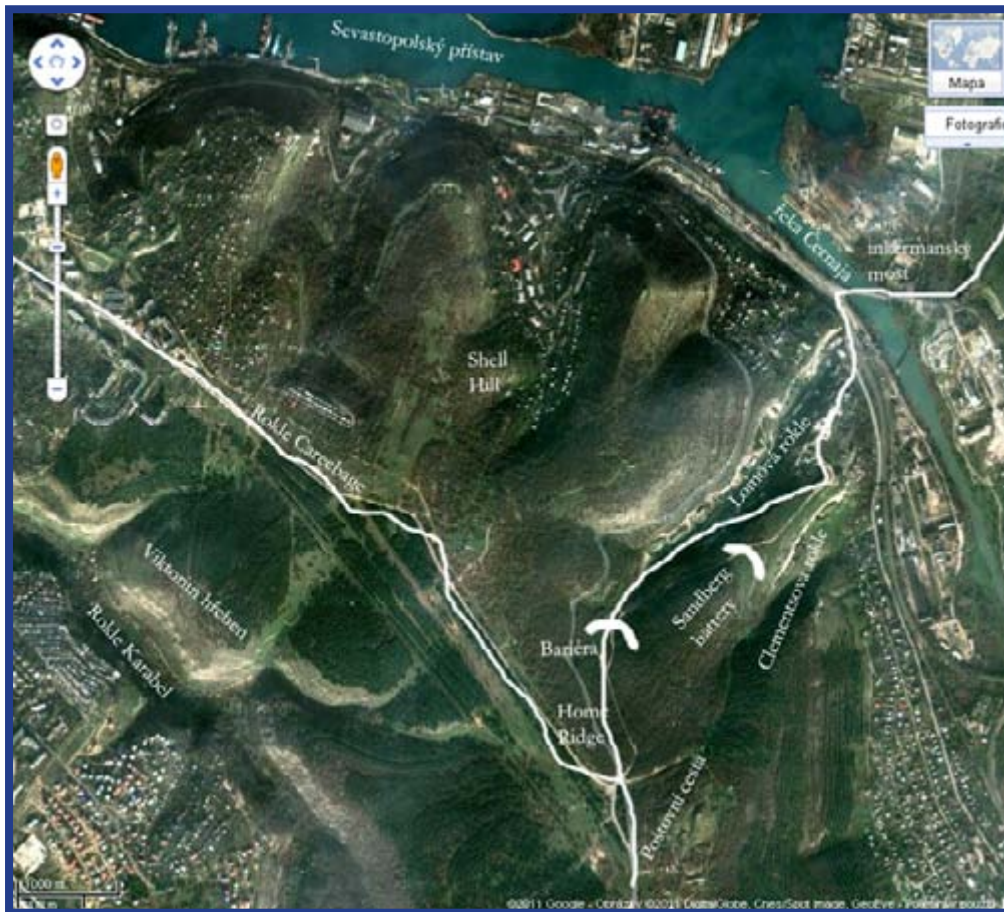
Hlavním bojištěm se stal právě Krym, kde se vylodily britsko-francouzsko-italské oddíly a oblehly Sevastopol (sídlo černomořské ruské flotily), aby jejím dobytím donutili cara k přijetí míru a svých podmínek. Právě zde se rozhodovalo o osudu války a proběhlo zde několik nejzuřivějších bitev v historii války.

25. října 1854 se ruské armády pod velením prince Menšikova pokusily

prolomit obklíčení zvenčí (Krym sám zůstal pod ruskou kontrolou) u Balaklavy. V bitvě samotné jim Britové zabránili rozvinout se a dosáhnout vítězství, ale bitva ukázala, že britské linie obležení jsou příliš roztažené a ukázala na slabost jejich obrany. U Balaklavy navíc zůstaly ruské armády v nebezpečném postavení, které Brity dále ohrožovalo a vázalo jejich jednotky na tuto část fronty, takže chyběly jinde. Povzbuzeni tímto částečným úspěchem, připravili Rusové další pokus o prolomení obklíčení... u místa zvaného Inkermann.

Bitva u Inkermannu

5. listopadu 1854 princ Menšikov nařizuje úder přes řeku Černaju směrem k sevastopolskému přístavu. Rusové se dali na pochod ve dvě hodiny ráno proti spojeneckému pravému křídlu umístěnému východně od Sevastopolu, a na místo dorazili kolem páté hodiny ranní v počtu 42 000 mužů (24 batalionů). Kolem šesté hodiny ranní pokrývala bojiště hustá mlha – s úsvitem zahájil ruský generál Sojmonov útok proti pozicím na Home Ridge (jeho síly byly 6300 mužů prvního sledu a 9000 v rezervě). Před pozicemi



britských sil byly silné předsunuté hlídky (často o síle kompanie (100 mužů) nebo půlkompanie), které ihned zahájily palbu. Kvůli mlze mnoho pušek nestřílelo, ale úvodní výstřely zburcovaly zbylé části druhé divize, která byla rozmístěna na Home Ridge. Předsunuté hlídky musely před ruským nápořem couvnout, ale od velitele obrany,

generála Pennefathera, přišel rozkaz, aby držely pozice, protože zbylé části druhé divize (umístěné dále) jim jde na pomoc.

Pennefather bezodkladně, jak se dozvěděl o nastupujících ruských oddílech, rozkázal své divizi (2700 mužů), aby napadla nějakých 15 000 Rusů, kteří se k nim šplhali po

svahu. Ruské dělostřelectvo zahájilo palbu na Home Ridge, ale tou dobou již byl anglický tábor prázdný, protože Britové útočili (Pennefatherův rozkaz tak zachránil mnoho životů a byl pro počáteční fázi bitvy velice klíčový).

Rusové se tlačili dopředu a kvůli tvaru údolí vyšli na levém křídle druhé divize, která se připojila k pozicím hlídek. Útokem na bodák byli zatlačeni zpět až k pozicím vlastních děl, ale zahájili druhý, mohutnější útok vedený osobně Sojmonovem. Kupředu pak postoupila britská Lehká divize (vojáci nebojující v linii, ale jako harcovníci), která společně s hlídkami zahájila útok na čelo a levé křídlo ruských oddílů a opět je zahнала zpět. Sojmonov při útoku padl. Zbytek ruské kolony pokračoval dál do údolí, ale napadlo je britské dělostřelectvo a předsunuté hlídky, které je dokázaly zastavit.

Ruské boční jištění od Sevastopolu pokračovalo skrze rokli Careenage, aby zdejší oddíly obešly Home Ridge zezadu, ale narazily zde na částí Lehké divize. Henry Clifford v čele 12 mužů zaútočil proti ruské koloně, která se vynořila z Wellwey – 6 z nich padlo, 3 byli zraněni, ale podařilo se je zdržet, než mohli být

Rusové zastaveni. Clifford srazil mečem nepřátelského vojáka, dalšího vyřadil a zachránil život jednomu ze svých mužů (byl oceněn VC).

Ruský generál Pavlov v čele kolony asi 15 000 mužů (kterou zdržel přechod řeky) v této chvíli nyní napadl pravé britské křídlo (obránná pozice na prudkém svahu se tu označovala jako Sandberg battery) – 300 zdejších obránců napadlo na bodák postupující oddíly a zahňalo čelní ruské bataliony zpět. 41. britský regiment poté zaútočil na ruské bataliony z boku a donutil je ustoupit zpět k řece.

Kolem 7:30 byly všechny hlavní ruské útoky odraženy, ale Britové stále čelili nepřátelské síle čítající 28 čerstvých batalionů a 87 děl. Ruský generál Donnenberg proto převzal velení nad 9 000 muži, kteří nebyli nasazeni do Sojmonova prvního útoku, postoupil kupředu a napadl postavení kolem Home Ridge, kterou druhá divize odhodlaně bránila proti vytrvalým ruským ztečím. Britové tváří v tvář ohromné přesile museli ustoupit a obranná linie zvaná Bariéra (která uzavírala poštovní cestu), padla. O chvíli později byla zpět dobyta muži 21. a 63. regimentu, společně s vojáky regimentu

Rifle's. Do konce bitvy již zůstala přes zuřivé ruské snahy ji získat v britských rukách. Před Bariérou se v průběhu bitvy hromadili mrtví obou stran.

7000 Rusů pak zahájilo útok na Sandberg Battery, která byla nyní bráněna posílenou zdejší posádkou o síle 2000 Britů. V zuřivém boji na krátkou vzdálenost změnila Baterie majitele čtyřikrát za necelou hodinu a půl. Kolem 8:00 dorazila na bojiště čtvrtá divize pod vedením Cathcarta, který ihned zaútočil dolů z kopce s 68. a 46. regimentem (odhodili šedé kabáty a útočili v rudých uniformách britského vojska), ale do boku se mu dostal ruský neočekávaný protiútok. Cathcart byl sestřelen z koně a zabit, útok se zastavil a vojáci se dezorganizovaně začali stahovat.

Na pomoc přispěchaly početné francouzské síly, ale bylo jim řečeno, že nejsou potřeba (Britové nedůvěřovali francouzským spojencům, protože mnoho velitelů proti nim bojovalo v napoleonských válkách). Zůstaly přesto stát na místě a neođešly (což se ukázalo klíčové).

Cathcartův příklad strhl i ostatní britské jednotky k tomu, aby zaútočily, ale v britských řadách tím

vznikly díry, které umožnily Rusům, aby pokročili na vrchol hřebene. Kolem 9:00 měli Rusové stále v rezervě 16 batalionů a 100 děl a byli si jisti svým vítězstvím. Částeť ruského útoku se podařilo obejít a ohrozit Home Ridge ze dvou stran. Čtyři ruské bataliony a harcovníci zaútočili po poštovní cestě od řeky, Pennefather proti nim nasadil vlastní harcovníky, aby je odrazil.

9:15 se francouzské oddíly rozhodly zasáhnout i nepozvány. Postoupily kupředu a vrhly Rusy zpět, čímž zajistily Bariéru a Home Ridge, které již téměř padly pod náporom ohromné přesily. Ruský postup byl zastaven, francouzští a britští vojáci pak společně zaútočili dolů po poštovní cestě a donutili Rusy ustoupit zpět k akvaduktu v údolí.

Rusové v této chvíli nasadili do útoku všechny síly, přičemž si neponechali žádné rezervy.

V 9:15-10:00 dorazily dvě osmnáctiliberní britská děla, která spolu s polním dělostřelectvem začaly snižovat počet ruských děl na Shell Hillu (kde se na začátku bitvy rozmístilo 100 ruských kanonů a odkud pálilo proti britským postavením).

Ruská děla se kolem 12:30-13:00

hodin začala stahovat, aby nebyla zničena britskou palbou. Bez podpory vlastních děl a čerstvých záloh, odrazeni na všech frontách, začali se Rusové pomalu stahovat. Kolem 13:00 přijal generál Dannenberg porážku a nechal zatroubit k ústupu.

Závěr

Britské síly, přestože byly přecísleňny 5:1, měly na své straně terén, který byl výhodný k obraně. Mlha Rusům pomohla zpočátku ukrýt vlastní postup, ale později jim zabránila naplno využít přesilu v dělostřelectvu a chránilo obránce. Díky mlze bylo také mnoho vojáků a oddílů z obou stran odříznuto, často o elementech v síle batalionů a menších. Proto se Inkermanu říká také „bitva vojáků“, protože vojáci museli bojovat sami za sebe, bez velení a podpory děl. Ruský útok, přestože byl neúspěšný, zabránil Britům v rychlém dobytí Sevastopole a donutil Brity k dlouhému obléhání. Kvůli němu byli nuceni strávit v studených zákopech pod městem dvě strašlivé zimy. Po této bitvě již Rusové nepodnikli žádný větší pokus o prolomení obležení a porážku spojenců v bitvě.

Ztráty všech stran

Ruské

Celkový počet nasazených mužů: 40 210-42 000

- 10,729 mužů zabito
- 256 důstojníků
- 6 generálů
- 6 velitelů regimentů

Britské

Celkový počet nasazených mužů: 7 464

- 597 zabito
- 1860 zraněno
- 39 důstojníků zabito
- 130 důstojníků zraněno
- 10 z 10 generálů zabito nebo zraněno
- 5 z mužů, kteří je nahradili, zabito nebo zraněno
- 17 z 18 velících důstojníků regiment zabito nebo zraněno

Francouzské

Celkový počet nasazených mužů: 8 200

- 130 zabito
- 750 zraněno

NAPSAL Petr Hrdlička

NOVĚ NA TRHU

Lone Wolf

Jsi Lone Wolf. Klášter, ve kterém ses učil dovednostem rytířů řádu Kai, byl zničen drtivým útokem Temných pánů. Ty jediný jsi přežil. Přisahal jsi pomstu, ze všeho nejdříve však musíš vyrazit do Holmgardu a varovat krále před hrozbou války. Služebníci Temných pánů tě však neúnavně pronásledují a každé otočení stránky znamená nové nebezpečí. Pečlivě si vyber své schopnosti a zbraně - budou ti pomáhat na nejděsivější a zároveň nejfantastičtější výpravě tvého života... (zdroj: lonewolf.mytago.cz).

Začněme v tomto článku netradičně a zeptejme se te nejdůležitější osoby, která nám fanouškům letos rozbušila srdce. Do českých a slovenských luhů a hájů, tedy vlastně poliček a rukou se vrátila jedna z legend gamebook literatury. Největší a nejslavnější rytíř řádu Kai - LONE WOLF.

PH: „Jirko, co tě vedlo k tomu, že jsi nám dal možnost číst znovu příběhy, navíc v rozšířeném vydání, novém překladu a to ještě včetně barevné mapy zemí Lastlandu, tedy zemí konce světa?“

Jiří Reiter, Mytago.cz: „Gamebooky Lone Wolfa mě v mládí oslovily podobně jako třeba Pán prstenů, mám k těm příběhům velmi silný vztah, protože v době, kdy jsem je četl,

jsem vše vnímal jaksi intenzivněji... Gamebooky se z českých knihkupectví pomalu a jistě začaly vytrácet, tak mě napadlo, že bych zkusil tuhle legendu oživit. Měl jsem k dispozici anglická vydání rozšířených verzí a moc se mi líbila, takže už prakticky nebylo proč otálet...“

PH: „A proč vlastně Lone Wolf? Určitě ve světě je mnoho lákavých knih, her, které by český trh dokázal výborně přijmout?“

JR: „Myslím, že na poli gamebooků je Lone Wolf no. 1... a samozřejmě má Joe Dever u nás už vybudované jméno.“

PH: „Když byly vydávány první knihy, hrával jsi příběh Lone Wolfa?“

JR: „Většinou jsme si knížky hodně

půjčovali, bylo to nedostatkové zboží... ale ano, hrál jsem všechny vyšlé díly.“

PH: „A který díl v tobě zanechal nejsilnější dojem? Dokázal bys ukázat na knihu a říci: tuto z celé série mám nejraději?“

JR: „Druhý díl. Nepamatuju si z něj

prakticky nic, ale docela zřetelně si vybavím, jak jsem jej na základní škole hltal pod lavicí, když mi jej spolužák na pár hodin půjčil... Byl to první gamebook, se kterým jsem se kdy setkal.“

PH: „Říká se, že setting Lone Wolfa, díky prolínání nejen fantasy prvků,



Gamebook

Jak napovídá samo slovo, název tomuto žánru dalo v angličtině spojení hra (game) a kniha (book). Různé zdroje přesný význam udávají každý jinak. Já toto spojení chápu jako výraznou pomoc, když člověk touží prožívat mnohá dobrodružství a je sám. Otevřete knihu s příběhem, vytvoříte si hrdinu a začnete se do příběhu, který si sami volbou následujícího děje ovlivňujete... Jednou z neznámějších řad gamebooků je bezesporu Lone Wolf – příběh posledního rytíře Sommerlundu.

V našich končinách se tento druh literatury dobře uchytil, o čemž dodnes svědčí mnoho vydaných řad nejen děl Joe Devera, ale i dvojice Jackson-Livingstone, či českých autorů publikových Negart Group.

Joe Dever

narozen: 1956, Chingford – Velká Británie

Původně muzikant, nyní autor rozsáhlé série gamebooků Lone Wolf a materiálů ze světa Magnamund.

V roce 1982 vyhrál mistrovství Spojených států v Advanced Dungeons & Dragons, což byl impuls k sepsání settingu pro tuto hru ze světa Magnamund.

Rok 1984 je pro svět gamebooku stejně symbolický jako pro Orwellovo dílo. Vyšel první díl série Lone Wolf – Útok ze tmy. Od té doby roste popularita série natolik, že se dodnes prodalo přes 10,2 milionu kusů knih a hlavně díky opětovnému vzestupu zájmu v posledních letech nejen u nás došlo k znovuvydání revidovaných a rozšířených děl a to nejen tiskem, ale i elektronicky díky Projectaon.org.

ale i střelného prachu, vzhudolodí, vynálezů, primitivních amazonek až po císařské země podobné Číně, dokáže zaujmout každého. Co se tobě na tomto světě líbí nejvíce?”

JR: „Mám rád Magnamund jako celek, právě to, jak ladí dohromady, jak je barevný a přitom konzistentní.“

PH: „To je pravda. I já díky tomu mám Lone Wolfa rád. Jirko, myslíš, že ale dneska dokáže obstát v konkurenci facebooků a dokonalých online her tato – dalo by se říci – již prastará zábava v podobě prostých textů v knize; žádná virtuální realita a houfy přátel? Jak člověk začne hrát, je jen on sám hrdinou.“

JR: „Tahle otázka je trochu záludná,

protože by se dala vztáhnout nejen na gamebooky, ale i na knihy či rpg obecně. Nicméně se domnívám, že kniha má pořád své osobité kouzlo a síla vyprávění se nedá jen tak zamáznout krásnými obrázky a animacemi. Navíc u gamebooku ti pracuje představitel na plné obrátky, představa jednotlivých scén může být mnohem detailnější a hezčí než předpřipravená a rozhýbaná v počítačové hře. Myslím, že i mladí lidé to cítí a ke knížkám pořád svým způsobem tíhnou.“

A o čem se tu pořád tak bavíme?

Řekněme, že máme stroj času a pojďme spolu nakouknout lehce nejprve do historie. Mladičkový Joe Dever

objevil ve Spojených státech hru zvanou DUNGEONS AND DRAGONS a ta mu hned silně učarovala. Zúčastňuje se mistrovství a dokonce jej vyhrává. Od té doby již tento mladý Brit nebyl nikdy tím člověkem jako předtím. V jeho hlavě se začal tvořit ohromný zázrak. Zrod světa Magnamund a herních gamebooků s Lone Wolfem jako hrdinou v hlavní roli.

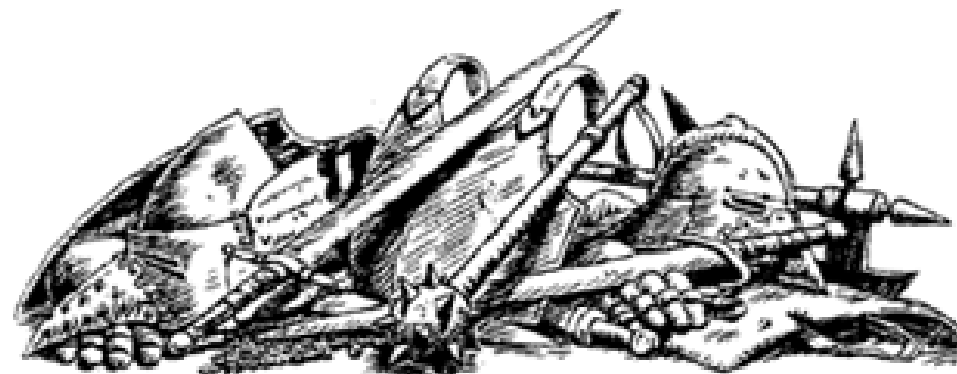
Tyto malé a nenápadné knížky, vydávané už od 80tých let ve světě - u nás od roku 1992 v tehdy ještě téměř pionýrské republice, jsou plné fantastických dobrodružství mladičkého učně prastarého rytířského řádu sloužícímu bohům Kai a Ishir v zemích zvaných Lastland - Konec světa. Zeměpisce by spíše řekli v severovýchodním cípu kontinentu Magnamund vytvořeném ve fantasii spisovatele.

Pojďme se podívat na znovu vydanou

první knihu série, co nabízí a zda najdeme odpověď na vaši otázku: A stojí to zato?

Podle mě stojí. V knize je kompletně přepracovaný děj, úvod je krásně rozepsán v heroickou bitvu o mateřský klášter s bestii temnoty, o tvé statečnosti a odvaze, kdy se ti jako jedinému podařilo přežít a snažíš se co nejrychleji projít okupovanými pláněmi a lesy domovské země do hlavního města Holmgrad. Město tvého krále, poslední bašty a útočiště prostých i bohatých lidí. Linie průchodu zemí jsou de facto stejné jako v předchozím vydání - opět se větví v jemnou pavučinu událostí, která se různorodě proplétá a oddaluje na míle daleko, abys nakonec stanul přímo v trůním sále a svedl svoji zatím největší bitvu a ochránil svého nejvyššího velitele - krále.

A pokud vám již toto dobrodružství po





pro minimálně dva hráče, přičemž jeden je vypravěčem děje a další mají možnost hrát postavy. Navíc díky druhé rozšiřující knize charakterů se vám otevírá svět plný kouzel cechu magů z Toranu, druidů z jihu či vůně střílného prachu ze světa trpaslíků z Boru. A vlastně to není ani první adaptace úspěšného gamebooku. Existují pravidla dle systému d20, pro milovníky složitějších přístupů. Ja osobně preferuji spíše tu jednodušší verzi a už teď nedočkavě vyhlížím anotaci na předprodej českého vydání.

Věřím, že jsem probudil ve vašich žilách krev pravého dobrodruha, který nenechá napospas království Sommerlund v hodině nejvyšší potřeby. Před vydáním jsem zachytil mnoho nadšených ohlasů na tento počín, po vydání se z těch pár nadšenců staly zástupy, takže pojďme společně pozvednout tužky, gummy a hrdě provolat:

Za Sommerlund, za Kai. Ishir nás ochraňuj.

Knihu najdete již dnes ve vašem knihkupectví a na [HTTP://WWW.FANTASYOBCHOD.CZ](http://www.fantasyobchod.cz)

jeho dokončení nestačí, nezoufejte, dílů je celkem 28 a všechny mají u nás vyjít. Pokud by ani toto vám nestačilo a v hlavě se víří myšlenka na

jinou hru, než jen o samotě při svitu lampičky či v autobuse – i pro vás nalezneme řešení v podobě tzv. multiplayer gamebooku.

Tento dle mě neobratný název není vlastně nic jiného než vyjmutí základních pravidel a mechanismů z knihy a publikování v podobě RPG hry. Hry

DRAČÍ DOUPĚ 2: Manuskript z hradišta na Berstukovej skale

V tomto článku nájdete rozšírenie povolania Vedmák v podobe nových znamení. Pre tieto nové znamenia platia rovnaké pravidlá učenia aj používania, ako pre základné znamenia uvedené v pravidlách. Niektoré znamenia fušujú do remesla iným povolaniam, ale treba si uvedomiť, že vedmácka mágia znamení v podstate nie je pravá mágia, len jednoduché naučené gestá, ktoré síce vedmáci ovládajú, ale nerozumejú im. Dôsledok tohto zosielania sú veľmi úzko špecializované znamenia, za ktorých aktiváciu musí postava platiť zdrojmi, na rozdiel od iných povolání, ktorých zástupcovia môžu mať rovnaké alebo podobné schopnosti zadarmo.

Znamenie Az



Nenápadné gesto, ktoré umocní auru moci alebo strachu vyžarujúcu z vedmáka.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou dokáže zadarmo používať manéver mocne do konca konfliktu s nemŕtvymi a besmi, v ktorom ide o Vplyv – vyjednávanie, zastráňovanie atď. (aktivácia: 2 Vplyvy)

Znamenie Buky



Povráva sa, že vedmáci vedia prečítať akékoľvek staré texty a runy aj po dávno zabudnutých učencoch.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou dokáže porozumieť písanému textu, aj keď je to v jazyku, alebo písme, ktoré vedmák nepozná. Táto schopnosť trvá, kým vedmák skúma nápis alebo listinu. Pri posilnenej verzii schopnosť čítať texty trvá do najbližšieho úsvitu či súmraku. (aktivácia: 1 Duša, posilnená verzia 2 Duše)

Znamenie Vědě



Vedník si kláknem, položí jednu dlaň na zem, so zatvorenými očami druhou rukou načrtne vo vzduchu znamenie Vědě a skloní hlavu. Po chvíľke zdvihne oči a prehovorí.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou dokáže načerpať atmosféru miesta alebo predmetu. Zhruba sa dozvie, čo sa na danom mieste (alebo s daným predmetom) odohralo od posledného úsvitu alebo súmraku, ak sa to týka nemŕtvych alebo besov. Posilnená verzia umožní zistiť, čo výrazné sa stalo od posledného slnovratu alebo rovnodennosti. Hráč môže za 1 extra Dušu vnieť do hry vlastné nápady, čo sa s predmetom alebo na danom mieste odohralo. (aktivácia: 1 Duša, posilnená verzia 2 Duše)

Znamenie Glagol



Škret čosi zakričal, vedník potriasol hlavou, urobil zvláštny pohyb rukou a zakričal čosi naspäť. Škret vyzeral veľmi prekvapený, že vedník ovláda jeho jazyk.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou dokáže nadviazať krátku a jednoduchú konverzáciu v jazyku, ktorý nevláda, ako keby sa ho niekde naučila. Básne v novom jazyku nenapíše, ale dokáže konverzovať o bežných témach. Táto schopnosť pretrváva, pokiaľ má postava kontakt s druhou osobou. Keď kontakt ukončia (každý ide svojou cestou)

schopnosť dohovoriť sa pre postavu neznámym jazykom skončí. Pri posilnenej verzii schopnosť porozumenia cudzej reči trvá do najbližšieho úsvitu či súmraku. (aktivácia: 1 Duša, posilnená verzia 2 Duše)

Znamenie Dobro



Vedník sa pohyboval neľudsky rýchlo, kam umrlec zaútočil, tam už vedník dávno nebol.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou získava až do konca konfliktu s nemŕtvymi a besmi Neľudskú rýchlosť - môže zadarmo používať manéver rýchlo na získanie iniciatívy. Navyše môže v každom kole konfliktu zadarmo použiť jeden manéver obrana. (aktivácia: 3 Telá)

Znamenie Živěte



Vedník vždy nájde nemŕtveho alebo besa, ktorého hľadá.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou po zoslaní vytuší, ktorým smerom sa nachádza nemŕtvy alebo bes v okruhu jednej hodiny chôdze. Nevie presné miesto, len smer a približnú vzdialenosť. Neumožňuje to boj s týmito protivníkmi v prípade, že je postava nejako oslepená. (aktivácia: 1 Duša)

Znamenie Dzelo



Nikto nevie, ako to ten vedmák robí, ale vždy besov zastraší, jeho šíp vždy zasiahne cieľ a jeho meč prechádza súperovou obranou ako žeravý nôž maslom.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou môže po zoslaní do konca konfliktu pri akciách proti nemŕtvym a besom používať posilnené verzie manévrov presne, Istivo, mocne, ich cena je však zvýšená o 1. (aktivácia: 1 Duša)

Znamenie Zemlja



Tesne pred východom slnka sa zo zeme vynorila ruka, spod zeme vyliezol dobytý a posekaný vedmák, ktorého sem zakopali sediaci v domnení, že je mŕtvy.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou môže do úsvitu alebo súmraku dýchať, aj keď bude zasypaná pod zemou či skalami. (aktivácia: 1 Telo)

Znamenie Ďerv



Vedmák ukázal na starostu zvláštne prehnutými prstami, a ten náhle stratil hlas.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou dokáže tvorovi, ktorý je

cieľom tohto znamenia, „premeniť na drevo“ určitú časť tela do konca konfliktu – jazyk, aby nemohol rozprávať či čarovať, nohy, aby nemohol utekať, či ruka, aby nemohol bojovať. (aktivácia: 1 Duša)

Znamenie Mislete



Vedmák sklonil hlavu nad mapu, začal bezmyšlienkovite prstom črtať akýsi obrazec, a mumlal si popri tom zvláštne slová.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou sa po zoslaní dokáže veľmi dobre sústrediť na nejaký problém. Počas konfliktu zahrňujúceho vyjednávania, lúštenie kódu či starého písma, hádaniek, šachu atď môže zadarmo používať manéver presne. (aktivácia: 1 Duša)

Znamenie Pokoi



Vedmák priložil ruku na krk nepokojnej kobyly a jemnými, krúživými pohybmi prstov ju upokojil.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou dokáže zoslaním tohto znamenia upokojiť jedného človeka alebo zviera, napríklad vystrašenú ženu alebo splašeného koňa. (aktivácia: 1 Vplyv)

Znamenie Rci



Škretí šaman natiahol ruku do plameňa horiacej chatrče a vrhol ohnivú guľu smerom k skupinke dobrodruhov.

Vedmák na čele skupiny nastavil guľu svoj strieborný meč a chrľavým hlasom zarecitoval krátke a drsné zaklínadlo. Oheň sa odrazil od strieborného meča späť na škretieho šamana.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou môže v rámci Obrany odraziť naspäť jedno kúzlo smerované na ňu, musí pritom použiť svoj strieborný meč. V posilnenej verzii dokáže odraziť kúzlo smerované na skupinu postáv stojacich

blízko vedmáka (keď protivník používa pri kúzlení manéver rozsiahlo). Postava týmto znamením nedokáže odraziť prekliatie. (aktivácia: 1 Duša, posilnená verzia 2 Duše)



Znamenie Slovo



Vedmák skrútil prsty na ruke a vykrikol. Vlkodlaka hodilo dozadu, ako keby do neho narazila neviditeľná päť.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou môže na viditeľnú vzdialenosť zapôsobiť na jednu bytosť alebo miesto telekinetickým úderom. Rozvíri prach, zrazí letiaci oštep nabok, zhodí postavu na zem. Znamenie pôsobí okamžite a má efekt, ako keby rovnakú akciu vykonala postava nachádzajúca sa na mieste pôsobenia znamenia. (aktivácia: 1 Duša)

Znamenie Tverdo



On ho normálne roztrhal holými rukami, prisahám!

Postava s touto vyhradenou schopnosťou získava do konca konfliktu, v ktorom sa nachádza, schopnosť Prirodzené zbrane. Ruky, nohy aj hlava sa počítajú ako krátka drtivá zbraň. Pri útokoch týmito prirodzenými zbraňami môže zadarmo používať manéver mocne a okrem toho sa môžu uplatniť nepovinné pravidlá pre dĺžky zbraní. (aktivácia: 1 Telo)

Znamenie Cherv



Od vedmáka sa v boji zbrane odrážali ako od dračej kože,

žiadna potvora ho nevedela vážne zraniť.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou má po aktivovaní zľavu rovnako, ako keby mala na sebe ľahké brnenie, avšak bez jeho obmedzení. (aktivácia: 1 Telo)

Znamenie Yžica



Hladina polievky v miske sa rozčerila, ako keby do stola niekto kopol, aj keď vedmák sedel pri stole sám a takmer bez pohybu. Keď prišiel hostinský ku stolu, vedmák ho zdrapil za golier a spýtal sa, čo mu dal do polievky.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou dokáže zoslať toto znamenie na akýkoľvek príbor alebo riadu (nôž, lyžicu, tanier, pohár), ten ho jemným vibrovaním varuje pred otráveným jedlom. (aktivácia: 1 Duša)

Znamenie Yu



Vedmák viditeľne diktoval tempo súboja, bol pekelné rýchly a nedával protivníkovi šancu na vlastné akcie, úbohý škret ledva stíhal reagovať na vedmákov útoky.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou môže po zaplattení 1 Duše

použiť manéver veľmi rýchlo. (bez aktivácie)

Ako dostať nové znamenia do hry?

Nechajte postavy nájsť manuskript za dramatických okolností, napríklad:

- Idete po úzkej lesnej ceste, keď zrazu spoza zákruty začujete čudné zvuky, niekto tam chrčí ako keby umieral. A naozaj, keď poídete bližšie, vidíte na zemi ležať brutálne dobitého a posekaného chlapa, okolo neho hotové jatky. Všade samá krv a naokolo narátate päť chladnúcich mŕtvol, na prvý pohľad zbojníci – chabo oblečení do zmesi šiat a kožušín, pri ich telách sa povalujú ošepy, sekery a niekoľko tesákov, ale žiadny meč. Chlap chrčí z posledných síl, k hrudi si tlačí koženú kapsu a pri ruke mu leží zlomený meč pokrytý runami. Vedmák.
- Vedmák Srdjan poprosí postavu, aby manuskript, ktorý pred lapkami ochránil za cenu svojho života, doniesli na hradište na Berstukovej skale, tri dni cesty lesom na polnočnú stranu.
- Zabil Srdjan všetkých zbojníkov, alebo sa musia postavy obávať ďalšieho prepadnutia? Kto na vedmáka poštal zbojníkov, bol

to náhodný prepad, alebo chce niekto získať manuskript? A čo presne sa píše v manuskripte, že je taký vzácny a dôležitý, že bol Srdjan ochotný umrieť?

- Môžete postavám dať k dispozícii len niektoré znamenia, pretože manuskript bol čiastočne zničený, posekaný, ohořený alebo postriekaný krvou či rozmočený. Jednou z výziev pre postavy môže byť napríklad hľadanie knihovníka, ktorý by vedel manuskript zrestaurovať, aby sa dostali k znameniam.

Záver

Na záver by som sa chcel poďakovať všetkým, ktorí sa svojimi komentármi a postrehmi v rámci peer review podieľali na finálnej podobe článku: Insolitus, Pieta, Rauksul, Quentin, Aljen, Merlkir, Boubaque, Fafrin a Peekay.

DRAČÍ DOUPĚ 2: Niekoľko artefaktov

Šesť artefaktov, ktorými sa môžete inšpirovať, alebo ich priamo použiť pri svojom hraní DRAČÍHO DOUPĚTE 2.

Stračí pazúr

Kľúč, ktorý otvorí každé dvere. Šepká sa o ňom s obdivom v zlodejských cechoch a s desom v hlase v komnatách bohatých šľachticov. Údajne ho na zakázku pre neznámeho vraha vyrobil zakázaný cech Sochárov tiel, alchymistov ktorí spájajú vedu s najčernejšou mágiou - nekromanciou. Tento predmet, ktorý otvorí ľubovonný mechanický zámok má podobu mumifikovanej stračej nohy zasadenej v kovovom uchu pokrytom runami. Hovorí sa že za jeho použitie sa platí vlastnou dušou, a tí, ktorí sa plne spoľahnú na jeho moc budú zatratení bohmi.

Efekt

Otvorí každé dvere vybavené mechanickým zámkom. Ak je zámok očarovaný, tak neutralizuje túto magiu. Pre tieto účely maskuje držiteľa

pazúra tak, ako by použil skutočný k zámku patriaci kľúč.

Použitie

Na otvorenie jedných dverí je nutné kľúč najprv aktivovať tým, že držiteľ pazúra musí ukradnúť a spotrebovať či zničiť niečo, čo pôvodnému majiteľovi bude veľmi chýbať. V momente keď si obeť krádež uvedomí a začne si zúfať sa stračia noha začne samovoľne mrviť a chviť a kľúč je pripravený na použitie do súmraku či svitania podľa toho čo je bližšie.

Príklady

- Zlatá minca ukradnutá žobrákovi, ktorý ho získal aby zachránil rodinu pred smrťou hladom.
- Jediný obrázok mŕtvej milovanej ženy chránený ako posledná spomienka
- Protijed nesený poslom ako jediná záchrana otraveného pána

Ultarova smaragdová sieť

Ultar bol jedným z najslávnejších hraničiarov Ligy a na dôkaz svojho prvenstva sa v pýche rozhodol chytiť draka a obohatiť ním zverinec kráľa Reginalda. Všimol si totiž už dávno zvláštnej vlastnosti vlasov vodníckych kniežat. Boli veľmi pevné a mimoriadne odolné proti rozseknutiu či roztrhnutiu po určitej magickej úprave. Spolu so svojim priateľom alchymistom Zubom vypracoval spôsob ako z nich splieť sieť a očarovať ju potrebnými kúzla- mi. Všetky menšie siete fungovali bezchybne a pochytaní kyklopovia či dokonca hydry sa stali atrakciami mnohých bohatých hradov a zámkov. Po vyrobení obrovskej siete, ktorej za obeť padlo mnoho vodníckych pánov a slávnom odchode na lov draka sa však po Ultarovi zľahla zem. Údajne mala jeho dokonalá sieť jednu slabinu, ktorú sa Drak za ohromnú kopu zlata dozvedel priamo od Zuba.

Použitie

Vyslobodenie sa zo siete pomocou jej rozseknutia, rozrezania či pretrhnutia je nemožná akcia.

Slabina

Sieť je mimoriadne horľavá, na jej zapálenie stačí aj teplo pochodne.

Denník Cirkvi Zlatého spasiteľa

Každý misionár tejto cirkvi či kultu ma na opasku v koženom puzdre nenápadnú ako dlaň veľkú knižičku. Pri svojom pátraní po Jedinom, ktorý nás zachráni — teda aspoň podľa ich učenia — do nej často píšu, čo si všimol prakticky každý, kto dlhšie zotrval v ich prítomnosti plnej počovania a náboženských citátov. Zvláštne podľa pozorovateľov je, že vždy píšu iba na ľavú stranu, ale popísané sú obe strany. Len naozajstní zasvätení vedia, prečo je to tak. Každý misionársky denník má svoje dvojča v hlavnom chráme Jediného. Na zlatých policiach sú tu starostlivo zoradené, udržiavané a katalogizované tisíce kníh. Pisári tu píšu len na pravé strany a ich vety sa ihneď zobrazia na pravej strane kníh-dvojčiat



d'aleko vo svete. Lavé strany kníh z knižnice vyplňajú zase svetskí misionári. Tento úžasný komunikačný spôsob na veľké vzdialenosti sa nepodarilo rozlúštiť ani najlepším kúzelníkom a jeho zmysel rovnako zostáva tajomstvom, ktoré misionári neprezradili ani na mučidlách.

List večného stromu

Za úsvitu vekov vraj bohovia stvorili prvý strom a traduje sa, že všetky rastliny pochádzajú z neho a z jeho detí. Vraj ten, kto by vlastnil čo i len najmenší lístok či vetvičku z neho, by mohol vysloviť slová moci a každé dieťa Večného Stromu by mu načúvalo. Tajomstvo tejto moci ale poznajú iba arcidruidi a tí vo svojich nedostupných hájoch mlčia.



Popis

Malý zošúverený listok či vetvička. Na dotyk je teplý a zdá sa, akoby jemne pulzoval skrytým životom.

Efekt

Umožňuje symbolický dotyk s ľubovoľnou rastlinou, ktorú druid už aspoň raz videl natoľko, že si ju dokáže opätovne v mysli vybaviť. Jednorazové použitie.

Sekáč Šepkajúceho v tme

Keď sa Kráľovská garda prvýkrát stretla so s útočníkmi v neforemných kutniach so spálenými tvármi, prežil z dvanástich len jeden. Predtým, ako na hrozné sečné zranenia zomrel, stále dookola opakoval dve slová „Čierna krv“. Až pri ďalších stretoch s týmito útočníkmi sa zistilo, čo tým myslel. Sektári si zvláštne zahnutými sekáčmi rezali odhalené predlaktia a ramená. Krv stekajúca po čepeliach sa pred očami strážcov menila na čiernu hustú tekutinu. V následnom boji rany spôsobené týmito zbraňami spôsobovali paralýzu, neznesiteľné pálenie, ba dokonca až bezvedomie. Je zvláštne, že keď sa jednej zo skupín kultistov podarilo prebojovať až do kráľovských komnát, a mali otvorenú

cestu k samotnému kráľovi, jediný, o koho sa zaujímali, bol jeho osobný sluha a niekoľko kráľových osobných vecí. Sluhu uniesli a sami sa stratili v záhradách paláca.

Efekt

Krv toho, kto drží sekáč, sa na čepeľ mení na silný dotykový jed (viac druhov). Tento jed však nepôsobí na držiteľa nepôsobí. Paralýza/bezvedomie sila 6.

Cena: 1 Telo

Senosovo lôžko

Keď sa stotiročný cisár Senos rozhodol že chce po sedemástich dcérach syna, dvorania sa len uškŕňali. Keď však štvrtinu kráľovského pokladu utratil za manželskú posteľ stolárom z ďalekej Tamarie, začali si už ťukať na čelo a šepkať si o revolte. Po roku však do prístavu priplávala loď s divnými plachtami. Na jej palube stála posteľ, akú dosiaľ nikto nevidel. Zdobená rezbami prasiat, jeleňov, levov a mýtických netvorov, nevkusne zdobená zlatom, hodvábom a perlamami. V tej chvíli vzniklo hneď niekoľko tajných sprisahaneckých spolkov plánujúcich zvrhnúť očividne šialeného cisára. O deväť mesiacov však všetky tri cisárovi manželky porodili zdravých synov, ktorí sa na Senosa

nápadne podobali. Spokojný cisár zomrel ešte tej noci a cisárstvo zaniklo v ohni občianskej vojny, keď synovia dospeli v mužov.

Efekt

Dieťa splodené v tejto posteli bude zaručene mužského rodu a bude sa nápadne podobať na otca. Bez ohľadu na vek má muž vždy dostatok sily na plodenie detí a vecí s touto činnosťou súvisiace, teda aspoň pokiaľ neopustí čarovnú posteľ.

BLUDIČKY

Bludičky je dobrodružství určeno družině hráčů na 1. úrovni (v systému DRAČÍ DOUPĚ II na 3. úrovni). Situováno je do jakéhokoliv světa, doporučuji dějství zasadit do malé příhraniční vesničky, či poblíž většího lesa, v odlehlejší oblasti a podobně.

Dneska byla cesta více než dlouhá a tak jste s radostí uvítali, že se před vámi objevila vesnice. Sotva jste prošli neumělou bránou ze dřeva a minuli tři čtyři domy, octnuli jste se na malém plácku, zřejmě návsi. Dominuje jí patrová stavba, podle znaku a nápisu hospoda. Hlukem z ní a podle vozů stojících poblíž se dá usuzovat, že dneska tu bude živo a určitě hojnost masa a piva rovněž.

Pokud postavy vejdou dovnitř a rozhodnou se zde pobýt, přivítá je dobřáký hostinský a jeho žena pečící skopové na česneku. Ceny jsou na daný kout docela slušné a ubytování sice na palandách nad sebou, ale čisté a včetně teplého laboru vody.

Jak bude večer utíkat, bude po lokále lehce nervozně posedávat u různých

stolů s kupci chlapík vzezření vojáka s pečlivě pěstěným knírem. Před desátou hodinou se jeden z kupců zvedá a chce pokračovat v cestě domů – ostatní ho varují, že dneska je nov a že těch deset mil může být prokletě nebezpečných. Chudák se tolik těší na rodinu, že nedbá rad ostatních kupců a taky za zády potichu popichován oním kníračem nasedne na vůz s bramborami, řepou a jinou zeleninou, pokyne koni a odjíždí.

Samozřejmě, pokud hrajete ve svém systému poprvé a chcete si zkusit některá pravidla, má vedoucí hry možnost zkusit zaranžovat závod v páce, případně hody nožem přes lokál na uhlem nakreslený terč a vyhrát nějaký peníz. Postavy mohou mít možnost vsadit drobné nebo korbelík piva a podobně. Náklonnost (a nějaký žejdlík zdarma) si rovněž hrdinové

mohou získat zpěvy hrdinských písní či vyprávění zážitků.

Pokud si jako pán hry (jeskyně, světa...) nebudeš vědět rady, kterak situace pojmout, zkuste následující vodítka:

Dračí doupě 1.x:

- páka: past na sílu + obratnost ~7~ výhra / prohra (pokud padne hráči přesně 7 je možné vyhlásit remízu a celou akci zopakovat)
- hod nožem: past na obratnost ~6~ výhra / prohra (v případě shody s vícero soupeři lze považovat za nerozhodné a může následovat další kolo, kdy se nebezpečnost bude zvyšovat díky menšímu terči)
- zpěvy a vyprávění: past na charisma ~6~ výhra / prohra (PJ může nebezpečnost pasti zvednout či snížit, například pokud postava využívá hudební nástroj, nebo opilost osazenstva pokročila)

Dračí doupě II

- vše se dá řešit jako zkouška se standardním ohrožením (2). Při páce postavy využijí povolání bojovník a dovednosti jako Silák, při vrhání i zpěvech a vyprávění se zase uplatní dobrodruzi s povoláním kejklíře.
- Páku a vrh na terč je možné řešit i jako střet, popřípadě konflikt. PH

může jako soupeře použít například postavu vesnického rváče z ukázkového dobrodružství v pravidlech. U vrhání na terč pozor – pokud se to rozhodnete řešit jako vícekolový konflikt s mnoha účastníky, může se snadno protáhnout nad únosnou mez.

Kouzlem a mečem

- páka: hod na sílu proti 8
- hod nožem: hod na hbitost 6
- zpěvy a vyprávění: hod na inteligenci 6

Lone Wolf

- páka: ověření štěstí 7 – 9 úspěch, 0 – 6 neúspěch
- hod nožem: ověření štěstí (pokud postava ovládá dovednost lov, může si k hodu přičíst +2) 7 – 9 úspěch, 0 – 6 neúspěch
- zpěvy a vyprávění: 6 – 9 úspěch, 0 – 5 neúspěch

Okolo půlnoci jdou všichni spát, postavy by měly jít rovněž. Pokud se jim moc nebude chtít, hostinský jim slušně ukáže cestu na pokoj.

Sotva ponocný odtroubí druhou hodinu, začne někdo zuřivě bušit na dveře krčmy. Dole v lokále se sejdou nocležníci a hostinský zděšeně

otevře dveře. Do místnosti vpadne zpocený kupec s několika šrámy a lamentuje, že mu bludičky v lese vzaly vůz a sotva si kůži zachránil. Rozhazuje silně rukama, škube si vlasy a nabízí odměnu 5 zlatých tomu, kdo mu vůz najde.

Pokud se postavy přihlásí, bude je kupec prosit, aby ihned vyrazily dál po cestě, kde po hodině cesty narazí na začínající les. Po další půlhodině docházejí k zužující se cestě a zde začíná dobrodružství.

Popis lokace je vcelku strohý a zde je tvá možnost dalšího dodělání, pane hry. Nic nevyleká mladé hrdiny jako, když jednomu z nich sklouzne noha do smrduté vody bažiny a zasekne se o kořen ve tvaru kostlivé ruky. Rovněž mráz po zádech proběhne, pokud se vylekaná sova vznese přímo nad hlavami a s houkáním na postavy spadne šiška či zlomená suchá větev. Určitě se neboj improvizovat podle nálady v družince, cokoliv si můžeš změnit.

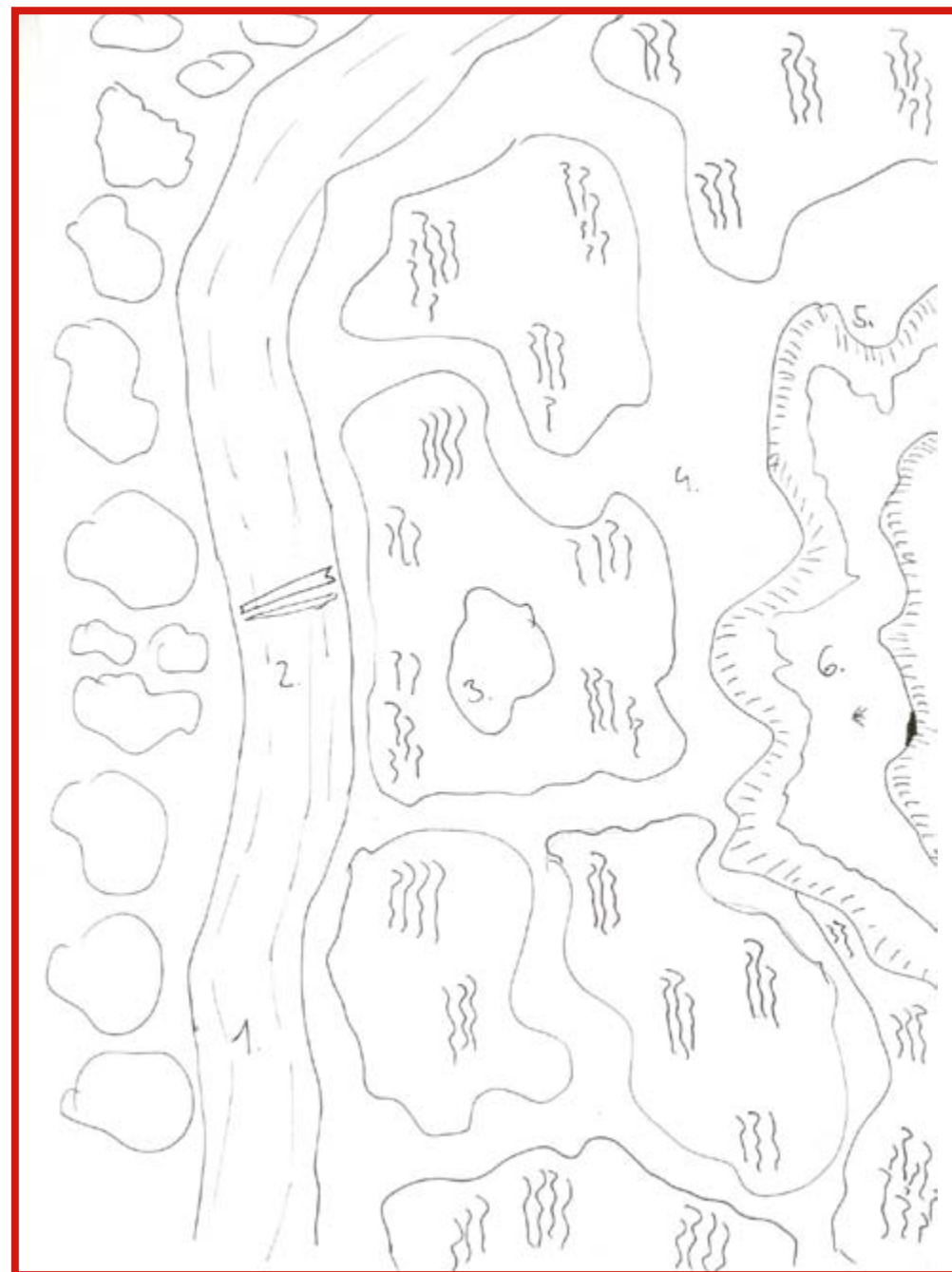
A drobné vysvětlení následující pasáže závěrem je rovněž nasnadě: znak „Z“ značí možné slyšitelné zvuky a pravděpodobnost tohoto uslyšení; text kurzivou je přímo možno přečíst hráčům a pasáže normálním fontem jsou pro tebe.

Vyhodnocování % hodů a pravděpodobností:

- DRAČÍ DOUPĚ 1.X standardně používá procentuální hody s hranicemi uvedenými v textu dále.
- systém DRAČÍHO DOUPĚTE II tuto pasáž může být pojmut jako výzva se základním ohrožením 1 či 2, podle vaší úvahy. Pokud je pravěpodobnost blízká nule či pod ní, jedná se o ohrožení 4 – 6, opět dle vaší úvahy.
- jste-li pán hry v systému KOUZLEM A MEČEM, může být pasáž vyhodnocováno jako past na inteligenci se základem 8 – 12.
- LONE WOLF: procentuální hodnotu můžeš nahradit testem 0 – 7 neúspěch / 8 či 9 úspěch, postavy ovládající lov mají k hodu bonus +2

Měnový systém:

- DRAČÍ DOUPĚ 1.X: jak je uvedeno v textu
- DRAČÍ DOUPĚ 2: měděné = haléře, stříbrné = groše, zlaté = dukáty
- KOUZLEM A MEČEM: veškerými mincemi jsou myšleny zlaté bez rozdílu, jak je v textu uvedeno
- LONE WOLF: veškerými mincemi jsou myšleny sommerlundské



zlaté bez rozdílů, jak je v textu uvedeno

1. cesta nedaleko bažiny

Z: 25% kvákání žab a šplouchání vody v bažině

Chvíli po vstupu do lesa se ráz cesty úplně změnil. Při levé se rozkládá mnoho hustých stromů a při pravé se začíná země měnit v močály s páchnoucí vodou a kvákajícími žabami v rákosí.

2. stromy přes cestu

Z: 25% kvákání žab a šplouchání vody v bažině

Vypadá to, že asi tady došlo k přepadení kupce. Povalené stromy přes cestu vypadají spíše na práci někoho schopnějšího než na bludičky z báchovek.

Postavy by z krátkého přemýšlení měl vytrhnout dívčí zoufalý výkřik směrem z plácku před skálou, a pokud by



byly natolik nerozhodné, tak i možná slabý záblesk rychle zhasnuté pochodně z ostrůvku.

3. ostrůvek v močále

Uprostřed slizkého močáloviště je malý ostrůvek a na něm roste statný strom s kořeny zapuštěnými hluboko do bažiny. Ze stromu visí silný provaz a na něm se houpe ohořelá pochodeň.

4. plácek před skálou

Konečně kousek trávy a pevné země. U skály leží svázané nahé děvče a u něho postávají dva chlapíci s meči v ruce. Rozhodně se netváří přátelsky. Pet a Get zanechají Ader zatím svému osudu a budou se nejprve snažit postavy zastrašit a obrátit na ústup. Pravděpodobně postavy se jen tak neobrátní. Oba lotři nejsou ochotni moc vyjednávat, jednak ze strachu z ruky zákona a také ze strachu z jejich velitele.

Pokud postavy soupeře nezabijí, ale pouze zajmou, jsou schopni po nátlaku a výslechu (kdy je Pet a Get budou žádat o příslib, že je postavy ochrání před jejich velitelem) prozradit Avarovu silnou slabinu v podobě jeho pýchy a sebeklamu, že je dokonalý bojovník a velitel.

5. skrytý vůz

Skoro se nedaly ty stopy po kolech v bahnitěm terénu přehlédnout. Na jejich konci jste našli za výčnělkem schovaný prázdný vůz a koně.

Nápadnost stop: 30%

6. před vchodem do jeskyně

Na zemi je poznat spálený plácek s kupou oharků. Některé ještě lehce doutnají, takže se dá říci, že oheň zhasil teprve nedávno. Další zajímavou věcí je určitě tak sáh a půl široké ústí do skály.

Zde tábořili loupežníci občas během dne, když okolo nejezdilo moc lidí. K nalezení zde může teoreticky být i nějaké dřevěné zástěny, případně při hodně štěstí 1k6 měďáků z posledních karet, kdy je vzteky Get hodil po Avarovi.

7. ústí do jeskyně

Z: 0% tiché přešlapování za rohem skrytého vůdce Avara, který, bude-li to vhodné, pokusí se překvapit postavy a zaútočit na ně.

Jeskyně působí omšelým dojmem. Ústí se po vstupu mírně rozšiřuje do šířky asi o sáh na každou stranu a asi 4 sáhy do délky. Po pravé straně jsou vidět dva slaměné kavalce a příkrývky, zřejmě mrtvých (zajatých,

zneškodněných) loupežníků. Při levé stěně je lavice a několik pootevřených sudů.

Zde přebývali Pet a Get. Sudy pochází z posledního lupu, uvnitř jednoho je olej a v dalších uhlí.

8. nocležiště Avara

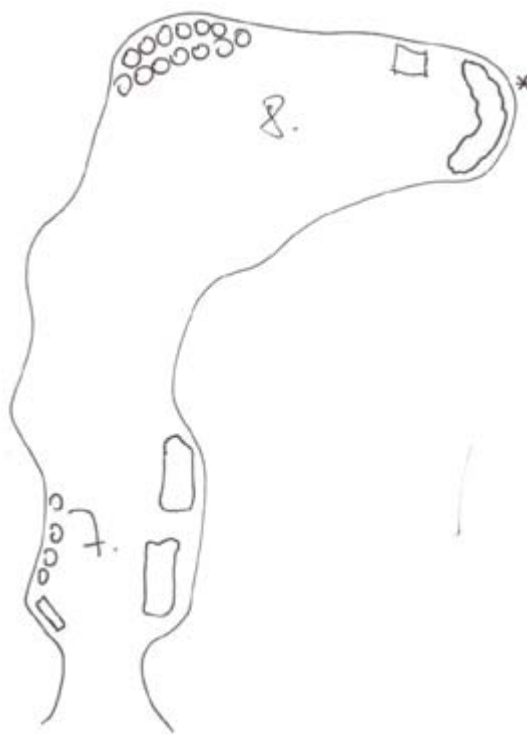
Vstoupili jste do zhruba trojúhelníkové místnosti navazující na ústí. V jednom rohu je spousta beden a sudů a v dalším kavalec a u něj skříňka. Na další pohledy nezbývá čas, jelikož v prostoru stojí kníratý vyšší muž. Ano, ten z hospody. A jeho tasený meč jasně říká, bude boj.

Na konci jeskyně, pod vypáčeným kamenem, má Avar skryš na měšec – nápadnost skryše -10% (pokud postavy o skryši neví), pokud se o ní dozví od Ader, po chvíli hledání ji najdou.

Rady pro jiné systémy než Dračí doupeř 1.x:

- DRAČÍ DOUPĚ II: použijte zkoušku s ohrožením 3
- KOUZELEM A MEČEM: past na inteligenci 10
- LONE WOLF: 0 – 2 úspěch / 3 – 9 neúspěch

V sudech se nachází lup z posledního vozu. Po otevření by postavy našly osivo, něco různých potřeb pro



malé dutiny, kde se nachází váček.

Nyní mají postavy několik možností. Nejlepší by bylo, kdyby zachráněnou Ader společně s mrtvými loupežníky a nalezeným zbožím naložili na vůz a odvezli vše do vesnice. Pokud tak učiní, dostanou od starosty za každého loupežníka ráno 1 zlatý odměny a od obchodníka nabídku cestovat s ním dále na severozápad k jeho vísce (Ize navázat dobrodružstvím Zatoulaný troll – chystáno do následujícího čísla časopisu).

Bestiář

Bludička Ader

Křehká dívka, sestřenice Avara. Za nocí je nucena pobíhat mezi stromy v rouše evině a lákat na svůj zpěv a nahé tělo kupce. Přes den jí bohužel byla přidělena role služky ostatním loupežníkům. Pokud ji postavy prohledají, najdou v kapsáři jejich prostých šatů obrázek, pár mincí a malinkatý prstýnek (cena 1 zl) po její matce pečlivě zabalený do šátku. Dá se říci, že zde je nedobrovolně a rozhodně bude vděčna za případné zbavení se tohoto utrpení. Pokud jí postavy pomohou, prozradí jim po smrti loupežníků, kde si Avar schoval měšec s 10 zlatými.

denní život, několik železných zemědělských nástrojů a uhlí.

S Avarem nejde moc vyjednávat. Jeho sebedůvěra a sebedůvěra mu nedovolí podrobit se někomu a vzdát se bez boje. Pokud jej postavy zajmou, bude se snažit v první nestřežené chvíli utéci a pokud možno se pomstít svým bývalým věznilům například poštváním vojáků jako na údajné loupežníky a podobně.

9. skrýš ve skále

Po vypáčení kamene jste pohlédli do

DRAČÍ DOUPĚ 1.X

Žvt.	1
ÚČ	-1
OČ	(-1 + 1) = 0
Odol.	8
Zbraň	nic
Zbroj	nic (noc) / oděv (den)
Velikost	B

DRAČÍ DOUPĚ II

Charakteristika: 2 (hlavně tanec, zpěv, luzný zjev, ovlivňování pocitů, vaření a posluhování)

Sudba: 3 (4)

Hranice: Tělo 2, Duše 3(4), Vliv 4(3)

Zvláštní schopnosti: idol mužů

Poznámka: hodnoty v závorkách jsou uváděny jako vhodná alternativa k záměně v potřebě úprav na míru družině.

KOUZLEM A MEČEM

Nebezpečnost:	nízká
Síla:	k4
Intelligence:	k8
Hbitost:	k6
Zbraň:	0
Zbroj:	0

LONE WOLF

Umění boje:	8
Výdrž:	13

Loupežníci Pet a Get

Tito dva bratři (Get je o dva roky starší) jsou sehraná dvojka a tvoří nohsledy Avara docela dlouho. I když nikdy se v jejich hlavě nezrodí podobný plán jako tento Avarův, jejich ruce jsou dostatečná posila pro přepadání kupců. Nejsou moc šetřiví, věčně hrají karty a kostky mezi sebou a s Avarem – samozřejmě s přehledem vyhrávajícím díky cinknutým kartám – a i díky tomu, že většinu času žijí v jeskyni, mají při sobě každý tak zlatku a nějaký stříbrňák.

DRAČÍ DOUPĚ 1.X

Žvt.:	2
ÚČ:	(0 + 4 / -1) = 4 / -1
OČ:	(0 + 1 - 1) = 0
Odol.:	12
Zbraň:	krátký meč (tesák)
Zbroj:	oděv
Velikost:	B

DRAČÍ DOUPĚ II

Charakteristika: 2 (pohyb a přežití v divočině, boj zblízka proti lidem, zstrašování lidí, karban, přepadání)

Sudba: 4

Hranice: Tělo 4, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: boj ve skupině, člen skupiny, silák (volitelně)

Vybavení: každý má krátký meč

(krátká sečná zbraň) či tesák+nůž (krátká Istivá zbraň) a (volitelně) prošívanici (lehká zbroj)

KOUZLEM A MEČEM

Nebezpečnost: střední
Síla: k8
Intelligence: k6
Hbitost: k8
Zbraň: krátký meč k6 (tesák k4)
Zbroj: prošívanice k4

LONE WOLF

Umění boje: 15 - 18
Výdrž: 20 – 24
Zbraň: krátký meč (dýka)
Zbroj: prošívanice +2 k výdrži

Avar

Avar je lehce vychytralý vůdce loupežníků. Jeho oblíbená činnost je posedávání v hospodě a čekání na reakce a pravý okamžik. Při sobě nosí 5 zlatek (dalších 10 má schovaný pod vydlobnutým kamenem na konci jeskyně) a k zahzení není ani jeho vycpávaná zbroj ve výborném stavu určená k navození dojmu seriózního žoldněře. Je dost citlivý na svůj pěstěný knírek. Ve vnitřní kapse tuniky

nosí balíček cinknutých karet, kterými obírá o podíly bratry Peta a Geta či opilé kupce v krčmě.

DRAČÍ DOUPĚ 1.X

Žvt.: 3
Úč: (1 + 4 / -1) = 5 / -1
Oč: (0 + 2 - 1) = 1
Odol.: 13
Zbraň: krátký meč, dýka v nohavici u holeně
Zbroj: vycpávaná zbroj

Velikost: B

DRAČÍ DOUPĚ II (dle Fafrina)

Charakteristika: 3 (zejména dovednosti kejklíře a bojovníka, hlavně boj zblízka proti lidem, karban, přepadání)
Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: boj ve skupině, vůdce skupiny, triumfální příchod, talent mistra loupežníka (postava je mistrem v akcích směřujících k přepadu či oloupení nějaké osoby), útěk z provazových pout (díky schované dýce)

Vybavení: krátký meč (krátká sečná zbraň), dýka (krátká Istivá zbraň), kvalitní prošívanice (lehká zbroj),

cinknuté karty (zdarma Istivě)

DRAČÍ DOUPĚ II (dle Rauksula)

Charakteristika: 3 – 4 (zejména dovednosti kejklíře a bojovníka, hlavně boj zblízka proti lidem, karban, přepadání)

Sudba: 6

Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: boj ve skupině, vůdce skupiny, Lesní přízrak, Něco z ničeho, Přepadení! (zběhlost při překvapování lidí v lese a přepadávání)

Vybavení: krátký meč (krátká sečná zbraň), kvalitní prošívanice (lehká zbroj), cinknuté karty (zdarma Istivě), dvě dýky (krátká bodná/vrhací) Pokud se boj začne jevit jako prohraný, bude se snažit utéct (lesní přízrak).

KOUZLEM A MEČEM

Nebezpečnost: vysoká
Síla: k10
Intelligence: k10
Hbitost: k8
Zbraň: krátký meč k6, dýka k4 v nohavici u holeně
Zbroj: vycpávaná k6

LONE WOLF

Umění boje: 17 - 20
Výdrž: 21 – 26
Zbraň: krátký meč, dýka v nohavici u holeně
Zbroj: prošívanice +4 k výdrži

Za pomoc u systému DRAČÍHO DOUPĚTE II děkuji uživatelům Fafrin a Rauksul z rpgforum.cz.

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách
Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

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

Korektury: Petr „Ilgir“ Chvál, Jan „Crowen“ Rosa

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, „Alef0“ || Obálka: „Ecthelion2“

