





Tato stránka je bohužel liduprázdná a smrtelně bílá.

Poněvadž by nebylo moc pěkné ponechat ji jen tak nevyužitou, můžete si krátit čas hledáním zombíků a duchů a pak zapisováním jejich počtu právě sem. Pokud tedy nemáte chuť listovat dál a číst něco mnohem odpornějšího a strašidelnějšího. Například... za dveřma... tam! TAM! AAAAAAAAAARRRRRHHHHH-GGGHHHHHHHHhhhhhhchhchchch...chchchc.....chhhhhhhhhhhh.....

Vaše strašidelná redakce.

Na Drakkaru spolupracují:**Šéfredaktor:**

Roman "RomiK" Hora

Zástupce šéfredaktora:

Jozef "Joe" Kundlák

Redakce:

Jakub "boubaque" Maruš

Ecthelion

Korektury:

Jaroslava "Tabytha" Auterská

Petr „Ilgir“ Chval

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.*



Úvodní slovo..... 4

Krátké zprávy.....5

Téma čísla

Živí mrtvi a mrtvi živí.....7

Recenze

The Living Dead.....11

Shadows..... 15

Lovecraftova strašidla..... 18

Recenze hororů.....27

Literární koutek

Vino, ženy... a zpěv?.....32

O hraní obecně

Příběhy hrůzy a děsu aneb hororové
nápady.....47

RPG systémy

FATE - Na (roz)hraní (3.).....52

Dobrodružství

Troglodyte terror.....60

Přílohy

Děsy ve vsi (deskovka).....73

Království prokletých

PÍŠU TOHLE. VE SPECHU A DOUFAM, ŽE
TO NĚKDO NAJDE. VE SVĚM PRŮKUMU
HOKORU JSEM ZASEL PŮLIŠ DÁLKO
A TEĎ JDU PO MNĚ. JEN DOVNÍ
SVETLO JE MOTIV, ABY SI UPRĚCU
ODSTUP. BYLI TA BY VĚDYCKY, SCHOVAVALI
SE ZA TEMNOU HRANICI, KTEROU MYSL
NEMÁ PŘEKROČIT, ALE JÁ JSEM SE TAM VE SVĚ
BLAHOVOSTI ODVAŽIL. SLYŠÍM JE ŠRAMOTIT NA
SCHODECH. TO SEVEŘENÍ JAKOBY OD VĚTRU JE
JEDINÝ ZVUK, KTERÝ SE V DOMĚ OŽÍVÁ.
ZKOUSEL JSEM VOLAT, ALE TELEFON JE
HLUCHÝ. POKUSIL SE TOHLE PSANÍ SCHOVAT,
ABY MO NENAŠLI. UŽ NEVĚŘÍM, ŽE BYCH
VIVAŽL. A JEN DOUFAM, ŽE SE NEVRÁTÍ.
NĚKDO. DOMU DŘÍVE, ABY NESDÍLEL MŮ
OSUD HORŠÍ NEŽ SMRT. SLYŠÍM JE V
ODPADOVÉ ŠACHTĚ, JAK LETOU NAD MŮU
PODÉL TRU BEK. UŽ SOM BLÍZKY
VŘSTNOUT. A TO. BUDE KONEC...

UŽ JDU TADY.

KRÁTKÉ ZPRÁVY

ECTHELION

Střepy snů

Střepy snů jsou nadějným českým RPG projektem, který má velké šance stát se uznávaným komerčním RPG. Stojí za ním Matouš „Erric“ Ježek, známá postava české RPG scény, autor Bestiáře pro Dračí doupe Plus a jeden z hlavních organizátorů Game-Conu. Střepy snů vnášejí do českého hraní nový přístup, který hru oprošťuje od zbytečných detailů a soustředí se jen na příběh a jeho prožívání. Více než na detaily okolo se soustředí na sny, přání, noční můry a děj jako takový a snaží se zprostředkovat filmový přístup ke hře.

V lednu byla na stránkách hry zveřejněna první kapitola, která je komplexnější ukázkou, z níž si člověk může udělat obrázek, jak bude výsledná hra vypadat. Profesionální layout a skvělé obrázky Michala Ivana dávají tušit, že tohle je rozhodně projekt, se kterým je třeba na naší scéně počítat.

V blízké době má být také zveřejněna volně stažitelná a šiřitelná LITE verze, která představí i herní mechaniky a s jejíž pomocí bude dokonce možné si hru vyzkoušet. Nenabídne sice všechna pravidla a možnosti, které bude obsahovat plná hra, ale je to rozhodně krok hodný ocenění, protože dovolí udělat si o hře představu ještě před samotným zakoupením pravidel.

Stránky hry, kde najdete další informace: www.strepysnu.cz

Diskuse o Střepech snů také probíhá na RPG Fóru:

<http://rpgforum.cz/forum/viewforum.php?f=213>

RPG Kuchyně 2009

Na RPG Fóru proběhl druhý ročník soutěže RPG Kuchyně. Soutěžící, zvaní kuchtíci, měli za úkol vytvořit funkční hru ze zadaných ingrediencí v průběhu 14 dnů. Celkem se sešlo úžasných 12 her od 11 autorů. Některé z nich jsou velice inspirativní a rozhodně si zaslouží vaši pozornost.

Výsledky soutěže by měly být oznámeny několik dní před vydáním tohoto čísla Drakkaru.

Všechny hry si můžete stáhnout a prohlédnout zde:

<http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=237&t=6569>

Oficiální diskuse Altaru na RPG Fóru

V průběhu ledna také došlo k přesunu oficiálních diskusí k produktům firmy Altar na RPG Fórum. Zde se o ně stará Bouchi, který je k dispozici pro oficiální stanovisko Altaru.

ŽIVÍ MŔTVI A MŔTVI ŽIVÍ

BORIS „ALJEN“ NAGAJ

The monsters that rose from the dead, they are nothing compared to the ones we carry in our hearts.

Admirál Xu Zhical, zbierka vypovedí "World War Z" autor Max Brooks

Živé mŕtvoly, nepokojní mŕtvi. Tieto pojmy pozná asi každý z nás. Zahŕňajúce telo ktoré sa s animálnym mrmlaním pomaly a kolísavo pohybuje k živým aby sa nasýtilo ich mäsom. Je menej inteligentné ako zviera, ale vďaka svojej odolnosti je vo väčšom počte zombie nákaza nezastaviteľná. V RPG či PC hrách väčšinou slúži ako nie veľmi zaujímavý materiál, na ktorom si môžu začínajúci hrdinovia brúsiť svoje zručnosti. V tomto článku skúsím ukázať ako môže byť zombie téma nosným momentom hry. Úzko sa totiž dotýka oboch rovín života človeka, spoločenskej a osobnej.

Rovina spoločenská - survival horror. Predstavme si nasledovnú situáciu: Spoločnosť skončila bez varovania a v krátkom čase. Výroba, doprava, zákony prestali existovať. Získať potraviny je náročné, pretože aj keď konzervy v skladoch a obchodoch vydržia dlho, môžu byť nedostupné kvôli zástupom zombií čo stoja v ceste a možno aj kvôli iným ľuďom ktorí prežili a rovnako potrebujú zásoby. Voda je ešte väčším problémom. Po rozpade spoločnosti dojde k ekologickým katastrofám a voda bude prevažne znečistená a to hlavne v mestách. So zánikom zákonov sa ne jeden človek začne riadiť právom silnejšieho a bude si silou brať to, čo potrebuje. Ako sa s touto zmenou podmienok, krutosťou a všadeprítomným utrpením vyrovná ľudská psychika? Koľkí ľudia sa z toho úplne zbláznia? Ten rozsah utrpenia a bolesti miliónov, s tým sa málokto bez vnútornej zmeny vyrovná. V tomto je zombie téma podobná postapokalypse, mimozemskej invázii a ďalším témam, ktorých súčasťou je základné prežitie jednotlivca.

Rovina osobná - individuálny horror. Prečo sa zombií desíme? Popierajú základnú naučenú pravdu - sú mŕtve a predsa "žijú". Na pohľad sú príšerné, niektorým chýbajú končatiny či oči. Iné za sebou ťahajú svoje vnútornosti v chuchvalcoch. Sú desivé aj tou neobľomnou cieľavedomosťou, zameraním sa na jeden jediný cieľ a to dostať sa k nám a trhať naše telo kým nezomrieme a nerozšírime aj my ich rady. Avšak asi najdesivejší nie je ich vzhľad či to že pre nás sú smrteľným nebezpečenstvom, ale práve skutočnosť, že voľakedy to boli takí istí ľudia ako my. Je jednoduchšie bojovať proti nejakému anonymnému mutantovi, mimozemšťanovi ako proti svojmu susedovi, rodičom či

deťom. Práve tento osobný náboj odlišuje zombie tému od iných. Nesie v sebe tie najťažšie rozhodnutia človeka aké sa dajú vymyslieť práve v kombinácii so survival hororom.

Pokúsím sa tento emocionálny náboj vykresliť pomocou obrazov:

Predstav si svet. Náš svet, taký ako keď teraz pozrieš von z okna. Vidíš ľudí ako idú za svojimi cieľmi, niektorí sa usmievajú, iní sú zamračení. Každý z nich má svoje problémy.

"Prečo moje dieťa v škole neprospieva?"

"Investoval som dobre do tej čínskej firmy keď máme Krízu?"

"Podarí sa mi tú krásku z recepcie ukecať na rande?"

Prideme z práce domov, z vodovodu tečie horúca voda, máme elektrické svetlo a na plynovom sporáku si uvaríme čo chceme - veď v chladničke alebo vedľa v obchode je potravín dostatok. Naživo, cez internet alebo telefón sa spojíme so známymi či rodinou a vyrozprávame si naše bežné starosti alebo sa len potešíme ich spoločnosťou. A večer spokojne a pod teplou perinou zaspíme, možno v objatí milovaného človeka.

Nepotrebuje riešiť základné veci a hrozby.

Hlad.

Chlad.

Samotu.

Smrť.

Predstav si, že sa náš svet zrazu zmení. Z hodiny na hodinu, zo dňa na deň. Nevieš prečo, nevieš ako. Zrazu nič nie je ako predtým a ty zúfalo bojuješ o život. Hľadáš posledné zvyšky potravín kde to len ide, žiarlivo skrývaš svoju pitnú vodu a dávaš sa na útek pri každom podozrivom zvuku. Pozrieš sa cez narýchlo pribité laty z roztrieskaného nábytku von z okna a sú tam ONI. Neustále bijú pasťami do barikády a ten zvuk ťa spolu s ich hladným a vytrvalým vytím privádza k šialenstvu. V dome ti každým dňom ubúdajú zásoby a aj voda už začína pomaly zapáchať. Tam vonku sú ľudia ktorých si predtým stretol na ulici. Suseda z bytu nad tebou čo vždy búchala keď si si dal hlasnejšie hudbu. Tá krásna recepcná, ktorú si chcel dostať do postele... a tvoj syn či manželka, ktorí slepými očami na teba pozerajú ale nespoznávajú ťa. Veľmi dobre vieš, čo sa stane ak sa dostanú dnu. Mnohokrát si už videl, ako tie kreatúry trhajú mäso z kostí ešte žijúceho človeka a pchajú si ho tam kde mali ústa. Na ich tvárach je mŕtvolne stuhnutý výraz indiferentnosti k agónii úbožiaka požieraného zaživa. Vieš, že skôr či neskôr takýto osud čaká aj teba, pretože ich je mnoho a s každou

smrťou sa ich počet zväčšuje. A aj tá tvoja barikáda raz povolí. Vydáš sa von a skúsiš tam prežiť? Budeš hľadať iných živých, aby mal kto stáť na stráži keď budeš spať nepokojným, vyčerpaným spánkom na pokraji síl? V skupine je sila, ale nepodrazí ťa niekto neznámy keď sa bude rozhodovať medzi svojím a твоjím prežitím? Alebo ťa zradí tvoj najlepší priateľ ... a možno zradíš ty jeho!

Si v tejto šialenej karikatúre sveta ktorý bol predtým taký ...normálny.

Čo spravíš? Ako sa zachováš keď tu nie je žiadna autorita ktorá by ťa obmedzovala? Čo bude pre teba priorita a akú hranicu už nebudeš ochotný prekročiť?

Kolkí z nás zostanú ľuďmi a čo budeme schopní spraviť pre svoje vlastné prežitie?

Máš pár nábojov, poruchovú policajnú pištoľ, posledný týždeň žiješ iba na konzerve slaných olív a z miesta kde si minulú noc spal ťa vyhnali nemŕtvi. Blíži sa noc a ty narazíš na niekoho s množstvom zásob a s bezpečným krytom. Ibaže ťa sleduje cez mieridlo automatickej pušky a o delení sa s tebou ani neuvažuje.

Zabiješ ho? Možno predtým ako sa všetko zmenilo to bol tvoj známy alebo priateľ. Dokážeš sa potom ako ho zavraždíš a oberieš nazvať človekom? A čo povieš jeho žene a deťom ktorých nájdeš v jeho úkryte? Zabiješ aj ich?

Tvoja životná láska a jediný živý človek široko-d'aleko má na ruke ranu od pohryznutia. Vieš, že je iba otázkou času kedy sa zmení. Možeš dávať pozor, koľko len chceš, ale možno sa iba raz na sekundu otočíš chrbtom a skočí na teba. Zahryzne sa zubami do tvojho krku a vyšklbne ti hrtan alebo ti svojou nemŕtvou silou odtrhne ruku od zvyšku tela. Budeš schopný jej namieriť medzi oči **teraz**, kým je ešte čas a stisnúť kohútik? A čo keď neskôr zistíš že ju nepohrýzla zombia? Namieriš potom pod ťarchou bolesti a viny ústie pištole proti sebe a skončuješ so sebou?

Zaváhaš, keď sa po tebe bude načahovať tvoje vlastné mŕtve dieťa? Budeš mu schopný rozmlátiť hlavu železnou tyčou, aby konečne našlo pokoj v smrti? Alebo zavrieš oči a necháš ho, nech ťa posledný krát objíma?

Čo sa stane s ľuďmi, keď su zavretí v dome ktorý každú noc obliehajú hordy nemŕtvych túžiac po mäse? Možno majú dosť potravín, ale ako rýchlo príde ponorková nemoc? Ako sa zmení ich charakter a správanie? Možno sa predtým ako sa do domu dostali neznášali a predsa ich teraz okolnosti nútia spolupracovať. V niektorých sa objaví túžba ovládať ostatných, udržať si aspoň nejakú ilúziu kontroly nad okolím, iných neprestajné búchanie a škrabanie na steny mŕtvymi rukami privedie za hranicu šialenstva a niekto možno v sebe objaví skrytú silu a z bývaleho slabocha sa

stane rozhodný a priamo uvažujúci človek.

Zombie téma nemusí byť o strieľaní a sekaní zombií. Zombie su katalyzátor a prostriedok k tomu aby sa ukázalo to, čo bolo doteraz skryté. V okamihu zmizne svet ako ho poznáme, prideme o barličky na ktoré sme zvyknutí a boj o život sa stane každodennou nutnosťou. A čo viac, nastane omnoho ťažší boj o to či morálka a humanizmus sú len prázdne slová keď čelíme hroznej realite.

Civilizácia je škrupina.

Keď o ňu prideme, čo z nás ostane?

Ako sa zmeníme?

Dokedy budeme ľuďmi a čo to vlastne znamená?

Zombie téma nie je o mŕtvych, ale o tých, čo ostali nažive.

THE LIVING DEAD - PREDSTAVENIE KOMIXOVEJ SÉRIE

JÁN „CROWEN“ ROSA

Koľko je takých hodín počas dňa, z ktorých polovicu nestráviš pozeraním televízie?

Kedy naposledy niekto z nás NAOZAJ pracoval na dosiahnutí toho, čo naozaj chcel?

Koľko času uplynulo od chvíle, keď niekto z nás naozaj POTREBOVAL niečo, čo CHCEL?

Svet, ktorý sme poznali, už neexistuje.

Svet boja o život a zodpovednosti nahradil svet obchodu a zbytočných nevyhnutností.

Epidémia apokalyptických rozmerov zmietla planétu a spôsobila, že mŕtvi vstali z hrobov a kŕmia sa živými.

V priebehu niekoľkých mesiacov sa spoločnosť rozpadla, neexistuje vláda, nie sú obchody s potravinami, poštu nikto nedoručuje, nie je káblová televízia.

Vo svete, ktorému vládnu mŕtvi, sme donútení konečne začať žiť.



Tieto slová sú vytlačené na zadnej strane každého dielu The Walking Dead a sú krásnym zhrnutím filozofie a témy celej komixovej série. Robert Kirkman a Tony Moore (ktorého na poste ilustrátora nahradil Charlie Adlard od čísla 7, teda od druhého paperbacku) stvorili zaujímavý a krutý svet ovládaný zombie. Kirkman nechcel napísať len uzatvorený príbeh s pevným koncom, ale príbeh, v ktorom dlhodobo sleduje hrdinov, ich problémy, radosti, prehry a víťazstvá v každodennom boji o prežitie. Série má momentálne takmer 60 dielov, ktoré sa dajú kúpiť ako paperbacky vždy po šesť častí v



jednej knižke (momentálne je ich deväť, desiata sa pripravuje na august), alebo ako knihy s pevnou väzbou, ktoré zatiaľ vyšli štyri. Každý diel má farebnú obálku, avšak interiér je čiernobiely. Kresba je detailná a veľmi kvalitná, dialógy sú výstižné, dobre napísané a prehľadné. Občas mi vadilo, že ženské postavy sú si dosť podobné a nevedel som sa rýchlo zorientovať, kto je kto.

Nik nevie, čo spôsobilo epidémiu, aký má rozsah a ako dlho potrvá. Hlavným hrdinom je policajt Rick Grimes z Cynthiany v Kentucky, jeho rodina a skupina ľudí, ktorí hľadajú miesto, kde by sa mohli usadiť, a začať nový život. Rick sa v prvom dieli prebudí v nemocnici po dlhšej dobe, ktorú strávil v bezvedomí po prestrelke s väzňom, ktorý ušiel z neďalekej väznice. V príbehu sa objavuje pomerne veľa postáv, niektoré sú prítomné stále, niektoré sa iba mihnú a väčšinou opúšťajú príbeh mŕtve. The Walking Dead nie je o boji proti zombie, Kirkmanovi slúži zombie apokalypsa ako pozadie pre príbeh a pre skúmanie, ako sa zachovávajú ľudia v situácii, keď sa spoločnosť rozpadne.

Budú si pomáhať? Budú kraďnúť? Zabijú cudzieho človeka kvôli jedlu? Zabijú priateľa kvôli jedlu? Zabijú priateľa či manžela, lebo ho pohryzla zombie? Prijmú medzi seba nových ľudí, ktorých stretnú počas svojej púte, alebo ktorí zaklopú na bránu ich dočasného útočiska? Akceptujú niekoho iného ako vodcu skupiny? Budú ho vždy poslúchať, alebo sa ho budú snažiť nahradiť? Budú akceptovať vládu ak ešte nejaká existuje? Ustanovia vlastné pravidlá fungovania spoločnosti? Ako si zabezpečia prísun potravín a iných vecí nevyhnutných na prežitie, keď už nikto nič nevyrába?

Postavy sa učia prežiť v novom svete a musia sa učiť rýchlo, ináč sa z nich veľmi rýchlo stane potrava



pre večne hladné zombie. Musia sa naučiť bojovať proti zombie aj ľuďom, zaobstarávať si potravu a veci nevyhnutné pre každodenný život, lieky atď.

Kirkman používa niektoré netypické prvky vo svojej zombie sérii, nákaza sa nešíri uhryznutím, to len spôsobí smrť človeka. Každý človek sa premení na zombie, bez ohľadu na príčinu smrti. Jediným možným spôsobom, ako zabiť zombie, je zničiť mozog. Ak človeku dostatočne rýchlo amputujú pohyzenú končatinu, nepremení sa na zombie. Teda ak prežije amputáciu, čo je viac menej zázrak vo svete bez elektriny, sterilného nemocničného prostredia a kompletného chirurgického vybavenia.

Fakt, na ktorý Kirkman stavil a ktorý sa snaží dosiahnuť, a to vytvorenie otvoreného príbehu, ktorý mapuje osudy skupiny ľudí z dlhodobého hľadiska, mu dáva priestor na vývoj postáv. Môžeme sledovať, ako sa jednotlivé postavy postupne menia a vyvíjajú. Po pár dieloch sú to veľmi rozdielni ľudia v porovnaní s prvým výskytom.

Kirkman sa nevyžíva v brutálnych scénach a násilí, aj keď tento prvok sa objavuje dosť často (zhnité mŕtvolky, odseknuté ruky, mučenie), predsa len The Walking Dead je hororový príbeh ako vyšitý, asi jeden z najlepších, aké som kedy čítal alebo videl. Postavy, ktoré Kirkman priviedol k životu, sú bežní ľudia bojujúci o holú existenciu a nie megalomanskí superhrdinovia zachraňujúci celý svet v bombastickom holywoodskom štýle. Nikto z nich nie je Rambo, SAS, Delta Force alebo Terminátor, každé stretnutie so zombie je boj o holý život veľmi často končiaci útekem, namiesto toho aby sa z boja stalo masové zabíjanie bezduchých zombie. V príbehu je niekoľko postáv, ktoré si zo zbraňami rozumejú, Rick je bývalý policajt, tajomná černoška Michonne sa oháňa katanou a osekáva všetko, čo vyčnieva. Ostatní sa veľmi rýchlo naučia strieľať z pušiek a pištoľí a rozťkať zombie hlavy čímkoľvek, čo je po ruke – sekerou, kladivom atď.

Vždy, keď už sa zdá, že si postavy našli bezpečné miesto, na ktorom by mohli dlhodobo ostať a pokúsiť sa čo najlepšie žiť, Kirkman ich veľmi rýchlo vyvedie z omylu. Horda zombie, ktoré sa vynoria spod snehu po oteplení, nájazd cudzích ľudí a podobné príhody veľmi rýchlo ukážu zraniteľnosť skupiny a nutnosť pohnúť sa ďalej.

The Walking Dead jednoznačne odporúčam, pre fanúšikov zombie žánru je to povinné čítanie, pre ostatných minimálne nový pohľad na zombie a veľmi pútavý príbeh ľudí v nezvyčajnej situácii, ktorú nemôžu nijako ovplyvniť, iba sa prispôbiť a prežiť, otázka je, čo všetko sú schopné a ochotné pre prežitie urobiť. The Walking Dead vychádzajú nepretržite už od roku 2003 a dúfam, že ešte dlho budú, pretože Kirkmanovi sa

podarilo stvoriť strhujúci a originálny zombie príbeh. Jedinou nevýhodou môže byť to, že celá séria je dostupná len v angličtine.

Na záver pár obligátnych odkazov, kde sa dá nájsť viac informácií o celej sérii (a potenciálne nápady na hru):

<http://www.imagecomics.com> – oficiálna stránka vydavateľstva The Walking Dead

http://www.imagecomics.com/iconline.php?title=walking_dead_001&page=cover&resize=now – tu si môžete prečítať celý prvý diel na webe za-

darmo

http://tonymooreillustration.com/gallery/main.php?g2_itemId=386 – galéria obálok od Tonyho Moorea

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead – podrobný sprievodca jednotlivými dielmi na Wikipedii, obsahuje aj zoznam vlastností zombie

<http://www.imagecomics.com/messageboard/viewforum.php?f=2> – oficiálne fórum pre The Walking Dead

http://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Kirkman

[http://en.wikipedia.org/wiki/Tony_Moore_\(artist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Tony_Moore_(artist))

http://en.wikipedia.org/wiki/Charlie_Adlard - autori The Walking Dead



SHADOWS (ZAK ARNTSON, 2002)

RECENZE A LEHKÝ NÁVOD K POUŽITÍ

PETR „PIETA“ JONÁK

Drazí přátelé, vážení hosté, dnes se vám naskytla jedinečná možnost zúčastnit se spolu se mnou velikého experimentu. Jeho téma: Může být recenze na hru delší, než hra samotná?

Pokusným objektem pro nás bude hra k tomuto účelu nad jiné vhodná. Shadows jsou totiž možná nejjednodušší hra vůbec. Především, žádná tvorba postavy, hrajete totiž sami sebe. Nebo ještě přesněji, sebe jako malé dítě. Jsme přece v horroru a chce to řádnou dávku bezmoci a strachu, a co je v tomhle směru lepší, než stát se zase jednou malým člověkem, který se bojí strašidel ve skříni a divných zvuků v noci?

Základní pravidlo je takovéto: když se ocitnete v situaci, ve které není jasné, co se bude dít dál (nakukujete pod postel, co tam dělá ty divné zvuky), a vypravěč vám předá slovo, vy navrhnete dvě možná rozřešení. Jedním z nich je to, které by si přála vaše postava, tj. vy (zpod postele se zapištěním uteče myš, kterou jste vyplašili); druhé z nich si přeje váš stín, váš pomyslný zlý dvojník, vaše horší já (pod postelí je strašlivá tma, jen tam rudě září dvě oči, a ozve se hluboké zavrčení). Pak vezmete dvě kostky, jednu vaši, druhou pro váš stín, hodíte, a komu padne vyšší číslo, toho možnost nastala. To je vše, žádná další omezení. Skutečně si můžete popsat, co chcete. Ve skříni může být pavučinami zapletené schodiště někam dolů, podivný soused uprostřed noci brousí velký nůž a na sobě má zkrvavenou zástěru, schody ze třetího patra dolů najednou prostě nejsou, na obloze náhle vychází měsíc v úplňku a krajinou se rozlehné ponuré zavytí. Jediné pravidlo je, že jedna z možností musí být horší a druhá lepší. A to nikdo ani neříká, že o moc.

Tohle je pravou a hlubokou podstatou hororu, který v téhle hře zažijete: vždycky si ho vymyslíte vy sami. Vymyslíte ho sami na sebe, a přesto se budete bát. Proč? Protože ten, kdo se chce bát, ví nejlíp, co ho vyděsí. Je to zvláštní, a sám bych tomu těžko věřil, nebýt jedné věci: funguje to. Fungovalo to ve všech Shadows, které jsem hrál, na všechny hráče, nováčky i ostřílené, mladé i staré. Všichni se totiž dokážeme bát, pokud se bát chceme, a Shadows je jednoduchý způsob, jak si k tomu pomoci. Zpět ke hře.

Druhé pravidlo, neméně zásadní, říká, že pokud někdo jiný hodí kostkami a vám se nelíbí, co mu padlo, můžete mu dát jeden ze svých žetonů (do začátku máte tři) a nechat ho přehodit jednu z jeho kostek. Nový výsledek, ať už je jakýkoliv, platí, leda byste mu vy nebo někdo další chtěl přisunout další žeton. On sám ale svoje výsledky nijak nezmění, co mu nakonec kostky říkají, to platí.

K čemu je tohle pravidlo dobré? K překvapivě mnoha různým věcem. Předně, když vy navrhujete výsledky, musíte se snažit, aby oba byly pro vás zajímavé, protože může nastat kterýkoliv z nich, a vy to nijak neošidíte. Zároveň vás to ale motivuje navrhopvat možnosti, které jsou zajímavé i pro ostatní. Jen v takovém případě vám totiž budou nabízet žetony, aby výsledky hodu překloupili na tu či onu stranu, a vy přece chcete, aby vám dávali žetony, protože mít žetony znamená mít možnost později ovlivnit, která z jejich možností nastane. A nakonec to samozřejmě znamená, že když kdokoliv další navrhuje své možnosti, můžete si vybrat tu zajímavější a snažit se ji prosadit, aby se příběh posouval nějakým zajímavým směrem.

V praxi potom poměrně rovnoměrně nastávají okamžiky, kdy hráči platí žetony, aby nenastala ta horší možnost, a kdy se naopak snaží, aby nastal ten strašidelnější výsledek. Často totiž někdo navrhne něco tak úžasně, lahůdkově hrozného, že vám z toho vstávají vlasy hrůzou, ale zároveň prostě víte, že přesně tohle se musí stát, že žádná jiná možnost se téhle prostě nevyrovná. A není to krásné, když se hráči snaží, aby se jejich postavám děly co nejděsivější věci?

Vypravěč v téhle hře, zdálo by se, nemá moc co na práci. Všechna rozhodnutí totiž dělají sami hráči, co na vás potom může zbýt? Kupodivu, není toho zase tak málo. Vypravěč je tu totiž hlavně jako moderátor, který určuje, kdo má právě rozhodovat, doplňuje méně důležité detaily, pomáhá hráčům, které právě nic nenapadá. Pokud už vypravěč někdy Shadows hrál, ale hráči ne, je na něm, aby je bezpečně provedl nenápadnými úskalími téhle přece jen netypické hry, obzvlášť pokud jsou zvyklí spíš na klasické hraní, a není pro ně úplně přirozené, že si můžou rozhodovat úplně o všem.

Nebudu zapírat, že většina práce čeká vypravěče na začátku, kdy hráče uvádí do systému a vede je k tomu, aby se jim hrálo lehce a aby se nebáli experimentovat. V okamžiku, kdy se hráči rozjedou, vypravěč už má jen minimální vliv na to, co se děje. Nevím, co vy, ale já osobně mám tuhle část nejradši. Pohodlně se natáhnou a bavím se divadlem, které přede mnou hráči rozehrávají. Pokud mě napadne něco naprosto úžasného, hráčům to navrhuju. A pokud něco naprosto úžasného napadne hráče (a teď dávejte pozor, protože tohle je ve skutečnosti nejdůležitější funkcí vypravěče v téhle

hře!), dám mu zcela jednoznačně najevo, jak jsem z toho nadšený. Hráči, kteří vás baví, si přeci zaslouží nějaké to uznání, no ne?

A na závěr to, na co všichni jistě čekáte, totiž výsledky experimentu. Tu jsou: Ano, recenze může být delší, než sama recenzovaná hra, ale jedině v případě, že je hra dost geniální, aby za takové množství slov stála.

LOVECRAFTOVA STRAŠIDLA

ARGONANTUS

Howard Phillips Lovecraft; jméno, které znamenalo v různých dobách velmi různé věci. Zejména v našich krajích. V dobách dřívějších, do roku 1989, neznamenalo vůbec nic; jen největší znalci hororu věděli, že někdo takový vůbec existuje. Možná si někdo vzpomene na úplně nejstarší českou přeloženou povídku *Hrůzný stařec ze Zábranova výboru Lupiči mrtvol*. Je krátká a celkem tuctová; jediný zajímavý detail, že jedna z postav je „česká obluda“, zmizel díky opatrnému překladateli. Občas ho nějaký znalec označil za význačného spisovatele hororů. Občas ho někdo další označil jako symbol špatného vkusu a pokleslého brakového psaní. Ale všeobecně se spíš nevědělo, o kom je řeč.

Pak přišla etapa porevoluční, kdy se Lovecraft pomalu prosadil jako základ všeho, co jen trochu souvisí s hororem; nejen, že jsou mistrovsky nepočtené povídky donekonečna vydávány a čteny, případně filmovány, ale vlastně kdejaký dnešní spisovatel píše Lovecraftovské příběhy. Řada z nich – jako Ramsay Campbell – se k tomu otevřeně hlásí. Jinde můžeme Lovecrafta vystopovat, jako třeba u série filmů *Alien*. A co se týče RPG, pak velká část hororů, stylu a dokonce i systémů je více či méně ovlivněna Lovecraftem.

Jak k této zásadní proměně názoru došlo? A v čem je vlastně podstata Lovecraftova psaní?

Ranný Lovecraft

Již ranné povídky jako *Výpověď Randolpha Cartera* či *Vyděděnec* jsou stylem neobyčejně suverénní a úderné, a jen málokde dosáhl mistr podobného efektu. Lze dokonce tvrdit, že už je tu vše, co na něm bývá nejvíce ceněno; popisy krajiny a situace, postupná kumulace ničivé hrůzy, a také neurčitost strašidel. V tomto směru je *Výpověď Randolpha Cartera* nikdy nepřekonáný vrchol, protože se vlastně nikdy nedozvíme o podzemním světě nic podstatného. Josef Škvorecký kdesi tvrdil, že Lovecraft nikdy nepochopil Poeovu myšlenku nechat pointu otevřenou a nevysvětlenou. Řekl bych, že nemůže být většího omylu; právě tohle je podstata většiny Lovecraftových strašidelností; začal přesně v tom místě, kde Poe skončil; v polární krajině, kde se zjevuje záhadná bělostná postava, a kde kroužící rackové kdovíproč křičí *Tekeli-li Tekeli-li!* Jiný směr povídek je konvenčnější; pracují s klasickými hororovými tématy 19. století, zejména s oživlými mrtvolami, ale dotahuje je technicky na samu mez možného. Vzácná ukázka je třeba povídka *V hrobce* nebo *Chladný vzduch*. Je jasné, že dál se touto cestou vlastně už jít nedá; vše o hřbitovech a nebožtících bylo řečeno již v Lovecraftově věku.

V některých příbězích vládne krásně neurčitá dekadentní nálada; opět tu vystupuje na scénu naznačování. Hudba Ericha Zanna je skoro nepopsatelná.

Lze shrnout, že již v těchto nedoceňovaných letech psal Lovecraft horory, jaké neměly konku-

renci, a v něčem nemají dodnes. A přece; pokud by u takových povídek zůstal, obávám se, že by byl jen jedním z mnoha, nikoli velmistrem žánru.

Na perfektně provedené miniatury jako Vyděděnec si možná někdo párkrát vzpomene, ale život mu to rozhodně nezmění. A zejména – nedá se na ně nijak navazovat. Jsou uzavřené, a ničím neinspirují.

Cthulhu

Ano, bylo to až Volání Cthulhu, povídka vydaná roku 1928 a napsaná 1926, titulní opus, po němž je celá Lovecraftova mytologie nazývána, která přinesla něco průlomově nového. Vzpomínám si na úžasný dojem, který na mě udělala; a to jsem ji četl na počátku devadesátých let, tedy více než padesát let po jejím vzniku. Byla to snad třetí povídka, kterou jsem od Lovecrafta četl, a dojem z ní byl naprosto odlišný. V čem je Cthulhu tak skvělý? Vždyť ta okultní pavěda, ty pseudocitáty, to přebíhání po celé planetě - to je styl, jaký pamatuje už Verna, a psal takto i Wells, Doyle, lord Dunsany a řada jiných velikánů superhvězdné kategorie.

A přece. Citovaní autoři psali skoro čisté sci-fi, pseudovědu; o něčem, co by mohlo být. Lovecraft píše čistý horor, tedy o něčem, co by vlastně být nemohlo a vědecky to vysvětlit nejde. Výpůjčkou sci-fi techniky ovšem čtenáře mate a jeho jistotu nemožnosti poněkud rozrušuje - i Cthulhu by mohl být, pokud laskavě připustíme, že...

Druhý efekt techniky „vědeckého výzkumu“ je, že nám autor strašidlo zabalil do mnoha vrstev barevného celofánu, a nechává ho dlouho efektně prosvítat. Cthullu je vlastně složenina několika strašidelných povídek, každá z nich má vlastní pointu, každá má náladu a každá je svým způsobem strašidelná; a výsledek je, že se noříte do strašidelna stále strašlivějšího. Snad nikde nebyla hrůza tak velkolepě exponována. A díky této pečlivé přípravě projde závěrečná efekt ní scéna, kdy námořníky pronásleduje kilometrové monstrum; přiznejme, že taková blbost by jinak nevydržela ani pět vteřin.

Lovecraft tu využil a obzvláště rozvinul svoje staré umění naznačování. Podívejme se, jak alchymicky pracuje - je to vskutku metoda Ztraceného slova. Vytrvale klade za sebou temné náznaky, nepříjemná adjektiva, pochmurnou náladu - a to se stupňuje. Byl by v tom čert, aby na vás alespoň něco neplatilo. Možná se nebojíte tmy - pak vám ale vadí mořské hlubiny. Nebo ne? Pak tu máme ještě ohavné, slizké tvary; mrtvolné barvy; a hrozné noční sny; a šílenství. Ještě nic? Můžeme pokračovat kulty woodoo, degeneracemi, podivnými sektami, rituálními vraždami. Například úhlavní tajemná věta - "v domě v R'lyeh čeká snící mrtvý Cthulhu" - kupí několik hrozeb dohromady; už samo čekání čehosi nejasného je archetypální hororový prvek; a fakt, že Cthulhu je zároveň snící a mrtvý považují za geniální. Vyrobit tak zlověstnou větu dá práci.

Jiný půvabný detail je odlišná geometrie města R'lyeh. I zde se kupí všechna možná záporná adjektiva - město je hluboko ponořené, je z temných, ohromných a slizkých zelenavých kamenů. Spojuje všechno podezřelé a nepříjemné, na co lze jen pomyslet. A ta geometrie je vrchol; optické zmatky, kdy je vrchol chvíli konkávní a chvíli konvexní, jsou skvělý detail. Myslím, že by tu

mohly být přítomny otřesené pocity z prvních skutečně obřích mrakodrapů, ne náhodou vznikajících právě v této době; i ony jsou nelidské, matoucí, nepochopitelně veliké; a perspektiva se občas chová v New Yorku dost podivně.

Sám Cthulhu, pokud připomíná něco popsatelného (a spíše ne - je také hodně neurčitý), je syntéza všeho hnusu - ohromný, bledý - nazelenalý chobotnico - člověk s planoucíma očima; rozhodně něco, co chcete na moři potkat nejméně ze všeho, a co by mělo zůstat mrtvé a snící. Zde je metoda výroby co nejhorší možné potvory nápadně podobná Gigerovu Vetřelci. Mimochodem, Vetřelec vznikl nejprve jako Gigerova ilustrace k Lovecraftovu *Necronomiconu*...

Metody zde naznačené - ať původní, či zdokonalené - byly v postmoderně znovu oprášeny, a nyní jsou téměř povinné ve všech příbězích, filmech, knihách, co jen existují. Bez rituálních vražd, děsivých snů, šílenství a ohavných slizkých tvarů - nejlépe chobotnicovitých - je dnešní strašidelný příběh skoro nemožný. Zmíněný Vetřelec je Lovecraftův nejen s tím spojením skrze Gigerovu ilustraci; celá idea nepochopitelného kosmického děsu je vlastně stále ten původní Cthulhu. Při čtení Cthulhu jsem si představoval film mnohem lepší, než Vetřelec - dnes by to už možná šlo natočit...

Viděno dneškem je Cthulhu naivní - opět jen vylepšená námořní historka. Technicky tu najdeme i nedokonalé pasáže. Ale málo platno; větší rozměr povídky přináší pocity a efekty, které v těch menších prostě nejsou a nelze jich dosáhnout. Nikde není Lovecraft tak velkolepý, tak strašidelný, tak malebný a neodolatelný, zkrátka svůj, jako v některých vybraných pasážích delších povídek. Rokem 1926 začíná jeho vrcholné období - zhruba do pěti let od této chvíle napíše mistr prakticky vše podstatné.

Metoda byla nalezena. Některé příběhy sice nebývají řazeny do „mýtu Cthulhu“, ale jsou jím zajisté ovlivněny a ve skutečnosti jsou to vlastní sestry. Například Barva z vesmíru, mnohokrát citovaná a uctívaná, která dosahuje ze starších věcí podobné razance. Je zhruba stejně stará a dlouhá, jako Cthulhu. Ta složitá pseudovědecká konstrukce tu chybí - mihne se tu jenom Arkham - a je to spíše odbočka směrem ke sci fi.

Předchůdci Cthulhu

Cthulhu nevyskočil jako Athéna v plné zbroji - zřejmě se k němu schylovalo dlouho. Prvá povídka Lovecraftova ve *Weird stories* se jmenovala Dagon - a znalci vědí, že Dagon je jeden z mocných Ancient Ones, později podřízený samotného Cthulhu. Péčí nakladatelství Aurora vyšla i tato povídka. Když si to přečtete, asi budete zklamáni - je to vsutku praembryo všeho dalšího. Povídka má pár stránek, není tam jediné nám později známé jméno, dokonce i ten Dagon je jen v názvu, vlastně to celé za moc nestojí.

A přesto, když si to znalec přečte pozorně, najde tu zárodky leccího dalšího - především zase ten strach z neznáma, podivné cizí tvory, zlověstnou krajinu a zlověstné artefakty.

Roku 1920 byla napsána povídka Nyarlathotep, což je posel Ancient Ones. Skutečně ohlásil celou tu velkolepou mistrovu partu, a dokonce se v několika povídkách ještě vrátil. Nyarlathotep

je zmíněn v Krysách ve zdech, a zejména ve slavném literárním souboji Lovecraft - Bloch; ale to bylo už mnohem později. Už v povídce Rytina (1920) byla Providence, rodné město Lovecraftovo, překřtěna na Arkham - a je tomu tak v naprosté většině příběhů, které o ní pojednávají. Arkham a Nyarlathotep jsou první dvě mnou zjištěná slova, která se pak vykytují i v dalších příbězích.

Pro znalce poměrně důležitá je i povídka Bezejmenné město z roku 1921. Coby horor také za moc nestojí - je to vlastně jen krajinomalba, o něco rozsáhlejší a dokonalejší, než prvotní Dagon. Byl tu vynalezen šílený arabský středověký autor Abdul Alhazred. Roku 1922 v povídce Ohař bylo pak jeho dílo nazváno Necronomicon. To je snad nejcitovanější a nejproslulejší rekvizita všech pozdějších Lovecraftových povídek, která svoji slávou přesáhla nejen jeho dílo, ale dokonce i okruh jeho přátel. Již byly zmíněny Gigerovy ilustrace k Necronomiconu. Nejen to; někdy v sedmdesátých letech péčí Lovecraftovských nadšenců Necronomicon skutečně vyšel; a jeho sláva dále roste. Na mnoha zákruzech internetu najdeme plno lidí přesvědčených o tom, že Necronomicon opravdu existoval, a debatuje se o tom, zda není starobabylonského původu.

Tak se pomalu, po jednotlivostech, celý systém vynořoval. Jednou či dvakrát použitá podivnost se jindy objevila znova. Na neexistující Miskatonickou Universitu v neexistujícím Arkhamu se sjížděli neexistující vědci, jako třeba profesor Wilmarth, hrdina více příběhů, či naopak z ní odjížděli za podivnostmi, jako Dagon, Cthulhu či Nyarlathotep.

Proč to všechno? Pokud jsem měl možnost číst Bezejmenné město, šlo skutečně o vědomé vynalézání. Lovecraft pochopil omezenost nekonečných variací mrtvol, zombií a bůhvíčeho. Bylo z nich vytřískáno úplně všechno; variace na toto téma se musely časem vybit.

Lovecraft zkoušel novou náladu, nová strašidla, velebný strach z neznáma. Hlavní deviza jeho strašidel, nazvaných novými jmény, a jen neurčitě popisovaných. Bezejmenné město stále ještě nemá skoro žádný děj. A přece jsou tu tajemnosti - vítr, který vane z jeskyně; starý Egypt; divná záře. Toto období je období obrazů; jakmile se obrazy rozhýbaly do filmu, vznikl Cthulhu.

Následníci Cthulhu

Po napsání Volání Cthulhu ještě Lovecraft nezavrl úplně normální horory, ale zjevně jich ubylo.

Nový vynález mu učaroval, a tak vzniklo ještě několik velkých povídek, kde je k vidění mistrova technika v největší slávě.

Patří sem Stíny nad Innsmouthem, což je málem pokračování Cthulhu - rybolidé v přístavním městě mají stejně dekadentní atmosféru, a pěkná pointa povídku dotahuje v něčem ještě dál. Četl jsem ji ovšem o dost později, a maličko mne rušilo předčasné prozrazování těch největších překvapení; umění naznačovat, tak skvostné v Cthulhu či v Dexteru Wardovi tu občas ustupuje vysvětlování. Je tu spousta podobností také s mnoha příběhy následnými. Kapitán Marsh je starší a méně dokonalý bratr pozdějšího Josepha Curwena.

Hrůza v Dunwichi je téměř stejně perfektní prototyp Lovecraftovské dlouhé povídky, jako

Volání Cthulhu. Řekl bych, že je to také jedna z mistrových nejstrašidelnějších povídek. Názorně to demonstruje teorii, že Lovecraft je tím lepší, čím více má prostoru.

Konečně je třeba zmínit Šepot ve tmě, divukrásnou dlouhou povídku, která je opět plná Welsovských motivů. Tentokrát to není Cthulhu, ale lesní kozlovitý Shubb Niggurath, kdo je hlavním strašidlem; i když je řeč i o Yogg Sothothovi, Azathothovi, Nyarlathotepovi, Tsathogguovi a také o Velkém Cthulhu. A také je tu Arkham, Miskatonická univerzita, Necronomicon; mraky citátů, od skutečného Charlese Forta po neskutečný a vymyšlený Arkham Rewiew, zkrátka vše je doslova na vrcholu. Také je to zřejmě povídka o něco pozdější, z r. 1930.

Teprve zde má pan Škvorecký pravdu se svojí teorií, že Lovecraft žertoval a dělal si blázny. Postavy v příběhu užívají různé proslulé citáty; například hlavní hrdina povídky, po té, co doputuje na místo určení, je přivítán větičkou „Dr. Wilmarth, I presume?“ v čemž znalci hbitě odhalí proslulé uvítání Dr. Livingstona Stanleyem v africké džungli. Jinde se praví, zdůrazněno strašidelnou kurzívou, že „byly to stopy živoucích hub z Yuggothu“, což zase evokuje „byly to stopy ohromného psa“, samozřejmě Baskervillského. Kromě toho se tu zjevují mezi strašidelnými podivnostmi i Lovecraftovi kamarádi; například egyptský velekněz Klarkash-ton je Clark Ashton Smith, autor mnoha pěkných povídek Lovecraftova stylu.

Přesto tyhle vtípky dojem z povídky nijak neruší; najdeme tu nádherný popis a pravou lovecraftovskou novoanglickou náladu; a je to hodně strašidelné; zejména, zpětně hodnoceno, s ohledem na to, jaká je to ve skutečnosti okázalá literární ptákovina. Snad nikde není tolik technických nemožností, vypravěčských klišé a jiných neobratností, jako zde. Výsledný dojem je přesto skvělý. Pak, že není Lovecraft génius!

Odbočka - Případ Charlese Dextera Warda

V roce 1928, kdy byl Lovecraft na vrcholu své tvorby, musel cítit, že stojí trochu na místě. Schéma neznámých mimozemšťanů, zjevujících se buď ve Staré Anglii, jako Hrůza v Dunwichi a Barva z vesmíru, či někde v dalekých pustinách jako Bezejmenné město, nebo Volání Cthulhu, a technika pseudoscifi ho musely trochu zmáhat.

Tak se zkusil vrátit trochu jinam a stranou - k mrtvolám, zombiím a starodávným čarodějům. Od vědy k alchymii, čarodějnictví a okultismu. Vznikl prapodivný kříženec, Případ Charlese Dextera Warda. Vznikal ve vrcholném období, ovšem díky jeho rekordní délce - spolu s Horami šílenství - vyšel až 1941, tedy po autorově smrti. Je tu složitá, ba ještě daleko složitější expozice prvé povídky; je tu podivný příběh Nové Anglie na způsob Innsmouthu; je to několik znamenitých profesorů; je tu Yogg Sothoth v plné slávě; a dopracujeme se tu ke scénám přímo úžasné strašidelnosti, což zejména platí o mohutné scéně s podzemními neúplnými příšerami v závěru.

Ovšem přesto je tu k vidění i jedna důležitá novinka, kterou námořnický Cthulhu či kosmický Shubb Nigurath postrádají. Neznámo tu nepřichází zdaleka, ale jaksí zevnitř; strašidelné je tu naše vlastní tělo. Tento směr ovšem vede přímo ke cyberpunku, Davidu Cronenbergovi a také k interiérům a zataženým záclonám Cliva Barkera.

Podobně jako v Cthulhu, je v Dexteru Wardovi vidět snad nejvýrazněji Lovecraftova největší síla a slabost současně. Dexter Ward je technicky nejhůře vysvětlený, nejméně vědecký; přímo řečeno nejnaivnější. Není tu žádné letadlo, žádná universita, žádné geologické průzkumy - naopak, je tu klasické zaklínadlo, dračí hlavy a alchymie; jakoby to bylo o sto let starší. Nikoli Wells, nýbrž Stevensonův Jekyll a Hyde, případně Frankenstein. Přesto - nebo snad právě proto - je tento příběh čímsi okouzující. Pseudověda dnes už nikoho nezajímá; mimozemšťanů se nebojí ani děti; ale ta starožitná patina, v zásadě ještě předpoeovská, je úžasná.

Poznamenávám, že díky pozemnímu charakteru Yogg Sothotha se na jeho příběh navazuje v českých podmínkách mnohem lépe, než na námořního Cthulhu, a kosmické Ancient Ones. Mimochodem, bystré oko najde v novele zmínku o Praze.

Virtuální svět H.P.L. - Hory šílenství

Aniž si to zřejmě Loveraft plně uvědomil, spolupodílel se na jednom z nejdůležitějších vynálezů ve fantasy - fikce, která se opakuje v různých, nesouvisejících příbězích. Něco podobného zkoušel důkladněji v téže době jistý oxfordský profesor lingvistiky; a je prakticky jisté, že o sobě oba pánové nevěděli. Společně měli i to, že byli literárnímu světu zatím zcela neznámí.

Oba dva autory zajímal virtuální svět jako prostředek, nikoli jako cíl; vynalézali ho jaksi mimochodem. Tolkiena zajímal mýtus, ať pravý, tak i umělý; a vyprávění příběhu. Virtuální krajina byla pouze terén, kde se to mělo odehrávat. Podobně Lovecraftovou devizou bylo, že „vlastním úkolem povídky je přesvědčivě zachytit jednu jedinou náladu, emoci, nebo autentickou životní situaci.“ K této definici se ještě vrátíme. Všechny ty Necronomicony, Cthulhu a jiné ptákoviny sloužily tomuto prvotnímu vymezení - nebyly účelem samy o sobě. Takže i zde se zpočátku takové věci vytvářely a řetězily spíše podvědomě a nechtěně.

Byla to magie jména, co lákalo Lovecrafta k vytváření nových slov a skutečností; je lepší, když je strašidelná entita označena jako Yogg Sothoth, než když je úplně bezejmenná. I když čtenář není o nic chytřejší.

Díky tomuto prostému účelu, kdy úkolem Yogg Sothotha bylo neurčitě děsit čtenáře, ovšem nejsme moc vzdělaní ani stran Yogg Sothotha, ani Lovecraftova světa vůbec. Naše informace jsou značně mezerovité. Nicméně, i Lovecraft se stal obětí svého vlastního virtuálního světa, jako snad každý, kdo se pokusil o něco podobného. Jeho potvory začaly žít vlastním životem a žádaly si dalších podrobností. Jasně je to patrné už na zmíněném Šepotu ve tmě. Zde už je dost kompletní galerie všech mistrových vymyšleností.

Tento proces skončil - a vyvrcholil - příběhem V horách šílenství. Tohle lze nazvat také pozdním či dekadentním Lovecraftem. Forma, vynalezená u Cthulhu, je tu natažena na samotnou technickou mez - příběh má přes 100 stran, je tedy trojnásobně dlouhý proti Cthulhu. Systém gradace je stále tentýž - proniká se systémem objevitelské výpravy do stále neznámějšího neznáma; zbylý prostor je vyplněn úpornými Vernovskými podrobnostmi. Tím jsou Hory šílenství trochu odlišné od všeho ostatního - je tu mnohem víc vědy, než hororu (a příběhu). Umělecky

a výsledným efektem je to určitě slabší, než vrcholná klasika, jako Volání Cthulhu, Hrůza v Dunwichi a Barva z vesmíru zejména. Paradoxem zkoumání a zpřesňování virtuálního světa totiž je, že se ho člověk nutně přestane bát. V roce 1934 prostě už nebyli pro Lovecrafta Ancient Ones a Cthulhu něco neznámého a děsivého, ale staří dobří známí.

Četl jsem hodně výkladů Lovecraftovy bláznivé mytologie. Vesměs je lze označit za nepřesné a neúplné. Vtip je v tom, že Lovecraft nebyl Tolkien, chtěl, aby neznámo zůstalo záhadné a neznámé, a i ten nejdelší a nejdůkladnější výklad, který je právě obsažen V horách šílenství, vznikl zčásti jako kouzlo nechtěného. Na jedné straně byl autor pohlcen svým dílem - zkrátka si prostě hrál a blbnul. Na druhé straně ale byl příšerně svázan svými představami o velkém umění, a také psal vlastně tak trochu poctu velkému učiteli Poeovi. Tak se mu do díla dostala ta spousta populární Vernovské vědy; což dnešního čtenáře zajímá ze všeho nejméně a povídce to dost škodí.

Druhým patrem příběhu je tábor polárníků, napadený neznámými příšerami. Je to zjevně pokračování schématu Cthulhu. Mimochodem, nepochybuji o tom, že pan Campbell, autor proslulé Věci, se inspiroval právě touto částí příběhu. Původci toho napadení jsou Ancient Ones, překládání porůznu jako Prastarí nebo Velcí dávní, což jsou právě ona nebezpečná strašidla, likvidující nebohé polárníky. Ukáže se, že Ancient Ones tu jsou asi půl miliardy let, a zřejmě vytvořili veškerý pozemský život jakožto svoje shoggothy, tvory určené k obsluze a k zásobováním jídlem. Ancient Ones jsou sice cizí, děsiví a nebezpeční, vyrobili za svoji předlouhou historii spoustu tajemných měst na Zemi - mimo jiné Bezejmené město někde na Sahare, další města v Asii a někde pod mořem, ale v zásadě jsou inteligentní a lidi likvidují spíše pouze nešťastnou náhodou.

O něco horší případy jsou vodní chobotnicovití tvorové, podřízení Cthulhu, ke kterým asi patří i Innsmouthští rybolidé, a kteří s přiletem Ancient Ones naprosto nesouvisí, neb přiletěli později. Národy Cthulhu a Ancient Ones svedly kdysi dokonce válku, pak uzavřely příměří.

Třetí nebezpeční mimozemšťané jsou Mi-Go, čili yetti, čili „živoucí houby z Yuggothu“, známé z příběhu Šepot ve tmě. Ti přiletěli ještě později, a i oni nakonec uzavřeli jakési příměří. Opravdový malér jsou ale nepovedení a příliš mocní a inteligentní shoggothové, kteří svoje tvůrce nakonec vyhubili a město v Antarktidě zničili. Tento Frankensteinovský princip je pokračováním Charlese Dextera Warda a zároveň další gradací hrůzy v povídce V horách šílenství. Zároveň nám dovoluje označit strašidla z Hrůzy v Dunwichi za nepovedené shoggothy.

Závěr povídky ovšem končí opět neurčitě - toto vše, milí přátelé, je úplný hadr proti té největší hrůze - za horami šílenství jsou hory ještě větší a šílenější, a za nimi město, kde je k vidění - cituji doslova - „černá propast“, „otesaný okraj“, „protoshoggothové“, „masivní zdi bez oken, sahající do pěti dimenzí“, „nepopsatelný válec“, „dávný maják“, „Yogg-Sothoth“, „prapůvodní bílý rosol“, „barva z vesmíru“ atd.

Čert ví, kam přesně v tomhle blázinci patří Shub Niggurath; asi k těm houbám, ale nejsem si jist, kde se vzal Azathoth, a v jakém je vztahu Nyarlathotep. Ale tušil jsem a nezklamalo mne, že Yogg Sothoth je ze všeho nejpršíšernější.

Je Lovecraft umění?

Na tuto otázku bylo dáno několik naprosto protichůdných a jednoznačných odpovědí. Současníci o tom nepochybovali ani vteřinu. „Nejpříšernější na jeho příbězích je, jak jsou špatně napsané,“ pravil kterýsi nelítostný kritik. Sám Lovecraft se hodnotil velmi střízlivě - i když jeho ambicí bylo tvořit umění, nikoli „oddělit horor jako samostatnou disciplínu“, což mu klade za zásluhu naprosto neprávem Stephen King.

Na tomto prostoru samozřejmě nezle rozšípnout dávnou otázku, co umění vlastně je. Můžeme si ale posloužit už načatou a docela dobrou definicí samotného Lovecrafta - co považoval za umění on:

„vlastním úkolem povídky je přesvědčivě zachytit jednu jedinou náladu, emoci, nebo autentickou životní situaci.“

V jeho případě šlo zejména o situace strašidelné, šílené, nečekané. O „těžce polapitelné nedefinovatelné pocity, které by měly vyvolat iluzi, že někdo uvedl v nepořádek trojrozměrný svět, jeho fakta a jeho elementy...“

Jádro pudla je právě v tom, jak moc se tato představa liší od tehdy uznávaných definic, které spočívaly hlavně v nějakém „pravdivém zobrazení skutečnosti“ či jeho obdobách. „Přesvědčivě zachytit pocit“ rozhodně není totéž, co „pravdivě zobrazit skutečnost.“ Pocit má ke skutečnosti velmi volný vztah, ba dokonce vůbec žádný. Vyděsit nebo nadchnout může klidně i představa nebo sen; pravdivě zobrazená skutečnost sice může vyvolat silné pocity, ale také vůbec žádné.

Z hlediska postmoderního vidění má nepochybně pravdu Lovecraft a podle svých vlastních definic to umělec je. Pokud použiji dvě oblíbené definice postmoderního umění, „takové to, když cítím mrazení v zádech“, případně „to, nad čím řekneme Jééé!“, potom to vidíme dnes dost podobně, jako Lovecraft.

Měřeno tedy jím samým - Lovecraft v některých případech pocity vyvolává, a tím pádem uspěl. Narozdíl od celé řady svých veleslavných současníků, kteří dnes už žádný pocit nevyvolávají.

Měřeno komerčně - Lovecraft se dost masově vydává a čte, jeho veleslavné současníky vydává a čte málokdo.

Měřeno vlivem - Lovecraft je snad nejnapodobovanějším papežem hororu, kýžený milník; jeho současníky nikdo napodobovat nechce, neb co z toho.

Ale - na druhou stranu je to špatně napsané (často), opakuje se to (pokud znáte jednoho velkého Lovecrafta, znáte v podstatě všechny), a v mnoha případech a na mnoho lidí to prostě nefunguje. Cthulhu, Innsmouth, Dunwich, Barva z vesmíru, Šepot ve tmě a Dexter Ward jsou vrcholy - ostatní jsou nejvýše opakované výkony, mnohdy ani to ne. Lovecraft je autor několika povídek a jedné slušné novely. Zbytek nic moc.

Tohle ale lze říci prakticky o všech dobrých spisovatelích. Co vlastně napsal Poe, než pár skvělých povídek a jednu novelu? Co napsal Melville nebo ten Tolkien?

Nechávám tuto otázku bez vlastního závěru - sám si nejsem jist. Celé je to stejně nesnadné,

jako dopátrat se podstaty Yogg Sothotha, mého oblíbence v Lovecraftově Olympu; je to zvíře, Bůh, mimozemšťan, produkt genetického šlechtění, alchymické tajemství, a nebo příšerná blbost?

Myslím, že jedině rozumné je nepátrat po takových otázkách, a vychutnat si s nadšením, jak „Yogg Sothoth rouhavě bublá v nekonečnu.“

2000-2002

RECENZE HORORŮ

LUKÁŠ „ZAYL“ DUBSKÝ

Celé toto číslo Drakkaru se jistě zamlouvá všem, kteří mají rádi hororovou atmosféru. I tato rubrika je určena hlavně pro fanoušky napínavých, děsivých či krvavých momentů.

Pro všechny Vypravěče je hororvé sezení velice složité a musí se na něj předem dobře připravit. Kde brát pořád inspiraci? Jakými prostředky navodit tísnivou atmosféru? Jak takovou atmosféru udržet po celou dobu hraní?

Všemi těmito otázkami se zabývá spousta teoretických článků, která se snaží hráče i Vypravěče navést správným směrem. V této rubrice ovšem získáte spíše praktickou inspiraci. Chtěli bychom vám na tomto místě přinášet recenze filmových hororů. Je to pro Drakkar možná rubrika trochu netypická, jelikož se přímo nedotýká RPG. Abychom to trochu napravili, objeví se v recenzích i náměty a postřehy, které by měly přinášet inspiraci pro rolové hry. To bude hlavním rozdílem oproti běžně zveřejňovaným recenzím

Co se týče výběru, naleznete na stránkách Drakkaru horory opravdu různorodé. Od propracovaných psychologických snímků, přes teenagerovské vyvražďovačky až po horory, jejichž hlavní devízou jsou hektolitry krve.

Toto speciální hororové číslo vám nabízí recenze prvních čtyř snímků. Pro příští čísla chystáme do každého Drakkaru další dvě kritiky srašidelných snímků.

JEEPERS CREEPERS

Parta mladých lidí na výletě, lekačky, krev a nějaké to ošklivé monstrum – to jsou typické ingredience současných amerických teenagerských hororů. Snímek Jeepers Creepers tato kritéria z velké části splňuje, najdou se tady ale i neobvyklé rysy.

Tím prvním jsou samotní hlavní hrdinové. Jsou to sice mladí lidé, ovšem oproti žánrovým kliše to jsou bratr a sestra směřující na prázdniny domů ke své matce. Jejich cesta probíhá poklidně až do okamžiku, kdy je zničehonic začne ohrožovat neznámý nákladák. O pár chvil později vidí Darry a Trish ten samý vůz stát u opuštěného kostela a šílený řidič právě hází do odpadní roury něco, co velice nápadně připomíná lidské tělo.

A nebyl by to hororový snímek, aby se hrdinové nevrátili situaci prozkoumat a tím si nenadělali pěknou spoustu problémů. To, co Darry spatří, když do roury spadne, ale asi předčí všechna očekávání sourozenecké dvojice.

Pro všechny Vypravěče je Jeepers Creepers ukázka toho, jak by jejich práce neměla dopadnout. První polovina filmu totiž disponuje ohromným napětím a strachem z neznámého zla, které se potuluje okolo. V okamžiku, kdy je zlo demaskováno, však začíná klasická vyvraždovačka, kterou už každý hororový fanoušek nesčetněkrát viděl.

A to je právě velkou slabinou filmu. Druhé polovině snímku zcela chybí dynamika části první. Honičky jsou celkem nudné, masky také nejsou na dobu vzniku nijak extra uchvacující a o gradaci příběhu nemůže být ani řeč. Navíc snaha o vysvětlování původu „creepera“ vyznívá neskutečně trapně a ukazuje scénářistickou nemohoucnost.

Je to škoda, protože Victor Salva je evidentně talentovaný režisér, který se na nás vytasil s řadou vychytávek. Dobře rozjetý příběh ale nakonec pohříchu ukočírovat nedokázal. Osvěžující tak je alespoň notná dávka humoru a nadhledu, kterým Salva dává najevo, že svůj výtvor nebere tak úplně vážně.

Pro hraní RPG je nejvhodnější inspirovat se pouze prvními zhruba čtyřiceti minutami. Pak už by bylo lepší směřovat příběh jinam, protože hráči milující hororovou atmosféru by asi hru na honěnou s jednou ne až tak zajímavou nestvůrkou neuvítali.

Nutno podotknout, že film Jeepers Creepers měl u diváků celkem úspěch, a proto režisér a scénárista Victor Salva využil zadních vrátek, které si v prvním díle nechal, a natočil film druhý. Na ten najdete recenzi v příštím čísle Drakkaru. Ale předem varuji – není se nač těšit!

Jeepers Creepers

USA/Německo, 2001, 90 minut

Scénář a režie: Victor Salva

Hrají: Gina Phillips, Justin Long, Jonathan Breck

Drakkar: 50%

<http://www.csfd.cz/film/29391-jeepers-creepers>

NOCI HRŮZY

Hned na začátku recenze bych všechny čtenáře rád upozornil, že Noci hrůzy nejsou klasickým hororem, nýbrž typickým představitelem subžánru italských gore hororů 80. let. Pokud vám tento pojem nic neříká, tak vězte, že se můžete těšit na spoustu krve, slizu, vyhrzlých vnitřností, nahoty a v neposlední řadě i stupidních dialogů a prachbídých hereckých výkonů. Jestliže jsou výše uvedené věci pro vás jen těžko stravitelné, tak Noci hrůzy pravděpodobně nejsou filmem podle vašeho gusta.

Děj je velice jednoduchý, pokud lze v případě tohoto snímku vůbec o ději hovořit. Jakýsi starý profesor rozluštil prastaré etruské svitky, ze kterých vyčetl, jak oživit dávno mrtvé. Moc dlouho se ze svého objevu neradoval, protože ho hned vzápětí zabila parta probudivších se zombíků. Jenže co čert (nebo spíše scénárista) nechtěl, do honosné vily, ve které profesor bydlel, přijíždí parta jeho přátel s tím, že zde všichni stráví příjemný víkend. Velice brzy však poznají, že se spletli a začíná souboj s hordami chodících mrtvol.

Co se týče budování napětí, tak doporučuji každému Vypravěči, aby si tento snímek za vzor rozhodně nebral. Režisér Bianchi hned od začátku rezignuje na vytváření tajemné atmosféry, a tak prvního zombíka spatříte ještě před úvodními titulky. Od desáté minuty filmu již nemrtví téměř neslezou z plátna, což je jen dobře, protože se tím eliminují velice hloupé dialogy lidských hrdinů.

Za povšimnutí v tomto snímku stojí především někdy až neuvěřitelná vynalézavost zombíků. Ti nejenže dokáží manipulovat s různými nástroji jako jsou sekera, kosa či cirkulárka, ale dokonce je u nich patrný i jakýsi koordinovaný postup při honbě za lidským masem. Pro RPG hry je to krásná inspirace – uvidíte, jak budou hráči překvapení až potkají partu zombií, které se je pokusí nalákat do pastí nebo na ně zaútočí naprosto netradičními zbraněmi□

Poměrně povedené jsou masky jednotlivých zombií. V maskérně se na komparzistech hrajících nemrtvé asi pořádně vyřádili a rozhodně nešetřili detaily, takže ve filmu skoro neuvidíte dva stejné zombíky. To může být užitečné jako inspirace pro slovní popis nestvůr.

Ve filmu trochu zamrzí zřetelná hloupost lidských hrdinů, která vynikne hlavně při srovnání s netradiční chytrostí zombií. Přeživší postavy tak například chodí po vile zásadně po jednom a prchají před zombíky pěšky, ačkoliv jim před domem stojí auta.

V rámci gore hororů 80. let nabízejí Noci hrůzy průměrnou podívanou. To v praxi znamená, že všichni fanoušci italských krváků si zombie jatka řádně užijí, zatímco ostatním divákům se udělá pravděpodobně velmi rychle nevolno. Ať už z přemíry krve

nebo z ochotnických hereckých výkonů.

Noci hrůzy (Le notti del terrore)

Itálie, 1980, 86 minut

Scénář: Piero Regnoli

Režie: Andrea Bianchi

Hrají: Karin Well, Simone Mattioli, Peter Bark

Drakkar: 50%

<http://www.csfd.cz/film/130222-noci-hruzy-notti-del-terrore-le>

SLAUGHTER NIGHT

Žil byl jeden Andries Martiens. Jeho rodiče byli krutí a vypočítaví, a tak je Andries brzy po dovršení dospělosti opustil a začal cestovat po světě. Když se do svého rodiště vrátil, zjistil, že jsou jeho rodiče mrtví. Před svou smrtí ovšem stihli před synem ukrýt velké bohatství, na které měl jako dědic nárok. Martiensovi bylo jasné, že aby si mohl s rodiči promluvit, musí se dostat do Pekla. Naneštěstí se při svém cestování naučil ďábelský rituál, který by mu měl v jeho úsilí dopomoci. A tak se z Martiense pomalu začal stávat masový vrah...

Tolik stará legenda, kterou studoval otec hlavní hrdinky Kristel, jenž zemřel při auto-nehodě. Kristel v jeho studovně vyzvedne osobní věci a pak se nechá společně s partou kamarádů přemluvit, aby se zúčastnila prohlídky opuštěných dolů spjatých s legendou, která tolik fascinovala jejího otce. Vše vypadá na další rutinní procházku podzemní štolou se zkušeným průvodcem. Ovšem jen do okamžiku, kdy se rozbije výtah. Parta mladých lidí pak začíná rychle poznávat, že doly možná tak úplně opuštěné nebudou...

Pokud jste fanoušky hororových příběhů, tak vám jistě děj nizozemsko – belgického snímku nepřijde příliš originální. Filmaři vsadili na klasickou duchařinu, která víc než na propracovaný příběh sází na lekačky a tajemnou atmosféru dávno opuštěných dolů. A samozřejmě taky na spoustu krve.

Přesto bych využití legendy o Martiensovi v RPG hrách úplně nezavrhoval. Námět je to sice klasický, avšak docela poutavý a v některých aspektech i velice děsivý. Pokud by byl Vypravěč schopen ho vybrousit, mohlo by mít takové hororové dobrodružství velký potenciál.

Zajímavé bude pro všechny Gamemastery sledovat postavu průvodce, která jim může přinést cenné náměty, jak originálně a vtipně děsit hráče při herních sezeních s hororovou atmosférou. Vůbec atmosféra temných podzemních chodeb má něco do sebe, ale to všichni víme již od dob prvního vydání Dračího doupěte.

Pokud jste fanoušky krvavých hororů, tak vás Slaughter Night určitě potěší. Evropští filmaři naštěstí nemusí z důvodu přístupnosti filmů odvracet kameru při každé vraždě, která se na plátně odehraje, jako jejich američtí kolegové. Dalším kladem snímku jsou jistě masky, které jsou přiměřeně civilní, ale zároveň poměrně děsivé.

Filmu lze kromě nepříliš velké originality vytknout, pro horory obvyklé, typizované postavy. Ty naštěstí hrají víceméně sympatičtí mladí herci.

Pokud čekáte od hororu hlavně originální zpracování, tak tento pokus západoevropských filmařů nebude vaším šálkem kávy. Jestli vám ale stačí pořádná řezničnicka s nádechem tajemna, doporučuji si Slaughter Night sehnat. A zhlédnout tenhle film můžete třeba někde v opuštěném podzemí, ať to má grády.

Slaughter Night (Sl8n8)

Belgie/Nizozemsko, 2006, 90 minut

Scénář a režie: Frank van Geloven, Edwin Visser

Hrají: Victoria Koblenko, Kurt Rogiers, Jop Joris

Drakkar: 70%

<http://www.csfd.cz/film/235334-sl8n8>

VÍNO, ŽENY... A ZPĚV?

MICHAELA "MIŠKA" MERGLOVÁ

Toho mizerného sychravého dne jsem neměl otvírat. Na dveře se ozvalo slabé zabušení, jako by se ten, kdo klepal, ani nesnažil upoutat mou pozornost. Mátožně jsem se zvedl z vyhráté postele, v hlavě mě tlačilo vypité víno. Kolik je sakra hodin? Podíval jsem se na velké kyvadlové hodiny u dveří. Půl jedné ráno. Kdo mě proboha může shánět v tuhle nekřesťanskou hodinu? Mám co dělat, abych se udržel na nohou a hodil na sebe košili. Doklopýtal jsem ke dveřím a otevřel je. Ihned mne pohltit chlad a studená vichřice, která cloumala všim venku. Ve dveřích stála drobná dívka, na sobě tmavý promoklý plášť, slabým hlasem se ptá, jestli může dál. Otočil jsem se k posteli, protože jsem si nebyl jistý, jestli tu není Kiera. Vlastně ne, uvědomil jsem si, když jsem uviděl Desdemónu, jak se stočila do klubka na jejím místě. Kiera přeci odjela včera, bůhví kam, možná že mi to říkala, ale jediné, na co si vzpomínám, je víno. Uhnu potácivě ke straně, návštěva vklouzne do domu. Zavřu dveře, přihodím dřevo do vyhasínajícího krbu. V místnosti je pořád ještě poměrně teplo, ale možná se mi to zdá a může za to vinný opar, co se mi vznáší kolem hlavy, těžko říct. Dívka si sundá plášť a já najednou vidím anděla. Vlasy barvy zralé medoviny má rozpuštěné podél obličeje a rudě zmalované rty se mírně usmívají. Děvka. Ale co, tohle je taky přístav a nedá se tu čekat nic jiného. Zvláště ne v jednu ráno. Hrábnu pro láhev nedopitého portského a nabízím jí. Napije se, zatímco já si otevřu novou flašku. Chvíli se nerozhodně dívám na vrnící Desdemónu. Pak ji chytnu a shodím z postele. Zamžourá na mě, vztekle zaprská a zmizí někde v kuchyni. Víím, že si zahrávám s ohněm, kdyby se o tomhle dozvěděla Kiera, budu se do dvou dnů houpat na té nejvyšší větvi, co najde, ale teď je mi to jedno. Teď myslím jenom na tu úžasnou holku, co se mi nabízí a na Kieru kašlu. Největší chyba mého života.

Když jsem probudil, bolela mě hlava a moje myšlenky byly neprostupné jako mlha. Podívám se vedle sebe. Jsem tu sám. Desdemóna se uvelebila u krbu, má příjemná noční návštěva zmizela a jediné, co po ní zbylo je má košile, rudá od rtěnky a rozlité portské na zemi, a Kiera, sakra Kiera! Kiera je někde pryč, čert aby to vzal, bolí mě celé tělo, mám pocit, jako bych celou noc rovnal pytle s uhlím na loď. Pokojem se pořád ještě vznáší odér jemného parfému a skoro slyším ta francouzská slovíčka, která z jejích úst zněla tak lacině a běžně. Zamrazí mě v zádech. Kvůli Kiere jsem si tohle odepřel a slíbil si, že už nikdy nebudu spát s nikým jiným než s ní. Skoro jsem toho teď litoval.

Zvedl jsem se a přešel do kuchyně, abych si udělal snídani. Užasl jsem nad chaosem, který tu byl. Všude po stole vyskládané nádoby, lépe řečeno lahve od vín nejrozumnějších druhů, občas nějaká ta sklenička. Jak dlouho už je to Kiera vlastně pryč? Moje myšlenky jsou zmatené víc než kdy jindy. Paměť je to jediné, na co se můžu spoléhat a léta už se taky spoléhám, ale teď mě k

mému vzteku zradila. S potížením přepočítám lahve. Sedm. To znamená, že Kiera odjela před nejméně dvěma dny. Připočítal jsem ty dvě flašky, co se válí vedle. Devět. A kruci, to se mi vůbec nelíbí, to už jsem nejméně třetí den v lihu. Kdy to říkala, že přijede? A kam to vlastně jela? V místě, kde by v mé paměti měla být odpověď, se na mě zlomyslně šklebí alkoholové okno. Pokusím si vzpomenout alespoň na den. Pokud se nepletu, měl by být čtvrtek. Nebo možná pátek. Hodím na sebe kabát a přistrčím před kočku misku se sraženým mlékem. Desdemóna na mě upře jedno kalně žluté oko, zlomyslný ďáblík, který mi ještě neodpustil noční probuzení, pak se stočí ještě blíže ke krbu. Mrcha. Vyklouznu ze dveří a pod kůží se mi dostane řezavý chlad. Na cestě leží nízká vrstva sněhu, která napadala přes včerejší noc. Vydám se podél doků k rybárně. Cestou jsem vrazil do jednoho námořníka, trochu vyděšeně se na mě podíval a rychle se uklidil stranou. Aby ne, musím vypadat hrozně. Co odjela Kiera, nedostal jsem se k zrcadlu, jsem neoholený a je ze mě cítit zvětralý alkohol. Ale k čertu se vším, teď se potřebuji hlavně pořádně napít a zeptat se na tu holku z noci, nechci mít problémy. Taky přesně vím, kde bych informace sehnal. Jenom doufám, že tam ten mizera dneska bude.

„Přišel jsi na pivo?“ zeptá se mě ulepený hlas od stolu. Otočím se. Sedí tam pohublá zombie s napůl uraženou sanicí a zachechtá se, až vyplivne trochu zvětralého piva. Hnus. Ignoruju ji a přejdu k baru. Smrdí to tu jak neprané ponožky a kyselé zelí dohromady. Nenávidím to tu. „Hledáš Ronnieho?“ kývne na mě místo pozdravu Muriel, která právě čistí sklenice. Muriel, to je ochránce tohohle místa, perla ve zkaženém světě. Aniž bych přikývl, ukazuje už dozadu. Projdu kolem pozvraceného stolku a vzpomenu si na tu hanebnou kocovinu, kterou jsem měl asi před týdnem. Odhrnu závěsy.

Ronnie sedí na sudu a jako vždy má v koutku úst tenký doutník. Podívá se na mě a roztáhne své kazem prožrané zuby do odporného úsměvu. „Smrdíš jako kilo hnoje, co si sakra dělal?“ zavřečí na uvítanou. Mávnu rukou a mírně se zapotácím, nejsem si jistý, jestli udržím rovnováhu. Spadnu na sud vedle něj. „Co je dneska za den?“ houknu nevrle. „Neděle, jsi zase ožralej jak Dán,“ odsekne Ronnie. Nemám na něj náladu, nejradši bych mu rozflákal ciferník, ale krotím se, protože potřebuju informace. „Kdo byla ta holka, co u mě byla včera v noci?“ ptám se. Ronnie překvapeně krčí obočí. „Holka?“ zeptá se a mě dochází, že tu něco smrdí. „Jo, v noci u mě byla taková hubená blondýna,“ odpovím, ale začínám mít nepříjemný pocit, že tohle na mě Ronnie nehraje. Vrtí hlavou a zamyšleně vyfukuje obláček dusivého dýmu. „Všechny holky včera byly u mě v lokálu, akorát Mary a Sheila byly venku, ale blondýna není ani jedna z nich,“ odpoví. Tak a jsem v háji. „A nějaká nová?“ zkouším poslední možnost. Ronnie vrtí hlavou. „Nic. Ale včera přijela loď z Tarragony, možná nějaká odtamtud.“ Hrábnu bezmyšlenkovitě pro jednu láhev do police, urazím jí hrdlo a lijí do sebe husté sladké víno jako vodu. „Ne, tohle byla Francouzka,“ řeknu nakonec, před očima mi přeběhnou mžitky. Ronnie krčí rameny. „Možná, víš kolik jich tu je.“ Zamyslím se, ale mé hlavy se už zase začíná zmocňovat víno. „Kdy přijede Kiera?“ ptám se. Ronnie se drsně směje. „Máš místo paměti chlast, co?“ Zavrčím, začínám ho mít plné zuby, moji zuřivost ještě více pohání vypité víno. Zatínám pěsti. „Za dva dny,“ říká Ron-

nie a posměšně se uchechtne. Vstávám, v ruce držím láhev a odcházím pryč.

Muriel se na mě usměje tím svým nevinným úsměvem, až skoro zalituji, že není na prodej. Asi jediná slušná holka v tomhle kraji. Jemné linky v její tváři a laskavý úsměv už spousty chlapů dostaly do hrobu. Na Muriel si nikdo nedovoluje, všichni znají Ronnieho. I když na to nevypadá, dokáže člověku zlomit vaz lépe než gilotina.

Chytám kliku, když mi rameno sevře kostnatá ruka. Otočím se a dívám se do hnusné strhané tváře, které se pomalu zmocňuje hniloba. V tomhle městě asi neexistuje nic odpornějšího než zombie. Nikdy jsem se s nimi nesmířil a odmítám s tím začínat. Mrtví patří do hrobu a neměli by odtamtud lézt. Rozhodně by neměli potom žít v přístavu jako by se nechumelilo. Tenhle je nový, podobného hnusáka jsem tu ještě neviděl. Bledé oko se mu pomalu protáčí v důlku a z jeho bezertého šklebu se mi ježí vlasy v zátylku. Zuřivost, kterou mě naplnil rozhovor s Ronniem, vypění na povrch. Zombie do mě párkrát s chřestivým smíchem strčí. Udeřím do toho zlomyslného obličej před sebou. Kostnaté ruce mi uštědřily pořádnou ránu do břicha, zvedám pěst, a nechávám ji dopadnout, a znovu a ještě... Lebka pukla, ale vyzáblé ruce svírají moje hrdlo strašlivou silou, dusím se, někdo mne kopl do břicha, je mi špatně, dávím.

Probouzím se. První, co si uvědomuji, je nevolnost. Mám pocit, jako by mi někdo vypumpoval žaludek a do úst mi nalil desinfekci. Otevírám oči. Ležím na úzkém lůžku v podkrovní místnosti. Otočím hlavu. Na rozvrzané židli vedle mě sedí Muriel, očima hledí do prázdna. „Co se stalo?“ vypravím ze sebe, když si nemohu vzpomenout. Radostný pocit lehkosti, který mi propůjčuje víno, netrvá věčně, zvedá se mi žaludek, bolí mne ruce, hlava jak střep. Muriel se na mě podívá a trochu nepřítomně se usměje. „Porval ses s jednou z těch zombií,“ její hlas je najednou ostrý jako pila a slyším v něm nabroušené hrany. Najednou mne vzpomínky udeří jako kámen. K sakru, jak mě mohla napadnout taková pitomost. Víno. Víno a děvky, to byl vždycky můj problém. Dejte mi láhev polosladkého a jednu holku na noc a ráno o sobě nebudu vědět. Zlatá Kiera, ta mě odnaučila děvkám. Alespoň většinou. Kdy to Ronnie říkal, že přijede má sladká múza? Za dva dny, v úterý, no jistě. Na zčeřenou hladinu mých vzpomínek vypluje Kiera, její rozesmátá tvář olemovaná černou hřívou hustých vlasů. Úterý, hm, vlastně si teď vzpomínám, že mi to říkala. Zvedám se a hodím očkem po Muriel. Proč jen to není děvka, proč? Za jednu noc s ní bych dal život. Jakoby poznala, na co myslím, podala mi kabát. „Ronnie říkal, že mu dlužíš za láhev bourbonu, ale dá ti ji prý gratis,“ říká. Představuji si její hlas, jak říká slova té křečulky z včerejší noci. Nepředstavitelné. Poměrně rázně zavírá dveře a pomáhá mi ze schodů. Vyprovodí mne z lokálu a beze slova odchází zpátky leštit sklenice.

Vracím se podél doků domů. Dal bych si panáka, ale musím využít stavu, kdy jsem střízlivý a něco málo si vydělat. Práce. Hm, už dlouho jsem na nic nehrábnul. Lidi nechodí rádi za felčarem, co jim v opilosti spíš uřízne ruku než nohu, kterou chtěli přišít. Dveře rozevřu kopnutím, odstrčím nohou Desdemónu, tu malou lisající se potvoru a jdu se oholit. Pohled do zrcadla je pro mě docela šok. Místo obvyklé tváře, kterou v zrcadle běžně vídám, se dívám na špinavého zarostlého chlapa, který má se mnou shodnou jen barvu očí. Dotknu se svojí brady a vezmu si z kři-

vé dřevěné police kus střepliny, kterou se běžně holím. Tu polici bych měl asi udělat novou, začíná být v dosti žalostném stavu. Kiera mi to možná říkala. Něco se mi otře o nohy. Desdemóna smutně zapře a upře na mě svoje jantarové oči. Chová se přesně jako ženské, odkopneš je a ony za chvíli přilezou s kňučením zpátky. No dobře, ne všechny, Kiera by se vrátila zpátky jenom proto, že mi šla pro konopný provaz a vyhlédnout vhodnou větev. Vezmu Desdemónu do náruče a hodím ji na postel. Vztekle zaprská a seskočí dolů, možná hledat myši, co já vím. Oholený už se sám sobě podobám trochu víc, ale pořád si připadám, že se dívám na někoho cizího. Abych tenhle pocit zaplašil, napiju se té hnusné vodnaté břechky bez chuti, které Kiera holduje a říká čaj. Hnus, ale člověk by měl v životě zkusit všechno. Radši si otevřu láhev vína a sednu si na postel. Ten rozkošný odér parfému už vyprchal a tak mi nezbývá, než těšit se představou, až přijede Kiera. Desdemóna utekla ke krbu, v poslední době si to místo oblíbila. Zrádná potvora, dříve mi vyhřívala postel.

Večer, nebo už možná zase noc, slyším zřetelné tlučení na dveře, které mne vytrhlo z osidel spánku. Že by sladká Francouzka, něžný přízrak z mé včerejší noci? Ale ne, tentokrát je bušení jiné, tohle je naléhavé. Košili jsem nenašel, tak se ke dveřím vydávám jen zabalený v kusu prostěradla. V krbu zapraskají uhlíky, kyvadlo hodin useklo další vteřiny mého života. Otvírám dveře a zastavuje se ve mě dech. Stojí tam Muriel, božská Muriel prokřehlá zimou. Od úst jí odlétá obláček páry, modrýma očima se na mě smutně dívá. Opoдал u stromu stojí uvázaný kůň. Nejraději bych ji vtáhnul do domu a zamkl dveře, ale mé sebeovládání je silnější. Ronnie by mě zabil a pak, mám Kieru. Někde daleko na cestách. „Co potřebuješ?“ ptám se, v mysli mi však vyvstávají jiné otázky, které se mi zdají daleko naléhavější a důležitější. Muriel se chvěje zimou. „Musíš se mnou k řece,“ říká, hlas je jasný a nepřipouští žádné námitky. Omámeně přikývnu. „Není ti zima? Nechceš jít dál?“ ptám se. Šlehne po mě pohledem, ze kterého mrazí. „Jsem zmrzlá jak sobolí hovno,“ zavrčí, když vejde dál. Snažím se o úsměv, hledám oblečení. Muriel stojí u krbu a hřeje si nad vyhasínajícími poleny ruce. Tahle chvíle se mi zdá tak příhodná, jedním okem se podívám na Desdemónu. Ta jakoby četla mé myšlenky, se ještě více roztáhne po posteli. Správně, pochválím ji v duchu. Snažím se myslet na Kieru. „Co se děje tak vážného?“ pokusím se navázat konverzaci a horečně myslím na Kieru. Muriel se rozhlédne, jakoby se bála, že odtud někdo přiběhne a zabije ji. „Tady se bát nemusíš,“ povzbuzuji ji. „Stěny mají uši,“ odporuje tiše. „Ale ne tady. Jsme na okraji města a venku je tma.“ Muriel se ošije a ztlumí hlas do úplného šepotu. „Včera u tebe byla jedna holka od Ronnieho,“ říká a zmateně se dívá kolem sebe. Nechápu. Proč by Ronnie lhal? Je to sice křivák, ale ne prevít, a zná mě už před deset let. Občas, když Kiera někam zmizí, mi pošle nějaké to své ptáče pro radost. „Ptal jsem se ho a říkal, že nebyla od něj,“ říkám s přesvědčením. Muriel je sice anděl, ale když se občas napije, mluví z cesty. Zavrtí hlavou. „Ne, byla od něj. Jenže ti ji neposlal,“ odpovídá. Tak tohle už je totální nesmysl. Tázavě se na ni podívám a sáhnu pod stůl pro flašku portského. Kvalitní víno, kvalitní noc. Alespoň většinou. „Ronnie má spousty holek jen volně ve městě, prakticky tu není žádná, která by mu nepatřila, i když tvrdí opak,“ podívá se na mě těma smutnýma očima a potřese

hlavou. „Dávej si pozor, Ronnie si pamatuje. A nezapomíná, i když už je to přes dva roky.“ Podávám jí skleničku, ale odmítne. „Ne, už musím jít. Dávej si pozor.“ Odchází. Mám chuť se rozběhnout za ní, ale zdravý rozum nakonec vítězí. Takhle to nejde. Zachmuřeně se dívám, jak odjíždí, plášť za ní vlaje jako křídla. Přes dva roky. Před dvěma roky jsem si začal s Kierou, jedním z jeho děvčat. Ronnie tehdy zuřil a rozbil mi hubu, ale oba jsme v sobě tehdy měli už nějakou tu skleničku. Nechápatě zavrtím hlavou a obrátím do sebe láhev dnem vzhůru. Když si lehám na postel, Desdemóna vztekle vřískne.

Ráno, k čertu se vším, kdo to zase mlátí do dveří?! Vztekle rozrazím dveře, slyším, jak ebe nové hodiny odbíjejí sedmou. „Co se děje?“ ptám se. Zarazím se. Před domem stojí policie, modré uniformy mne nenechají na pochybách, s kým mám tu čest. „Doktor Meadley?“ zeptá se mladý poddůstojník, který klepal. Váhavě přikývnu. „Stalo se něco?“ říkám pomalu. Poddůstojník si olízne rty. „Potřebujeme vaše prohlášení, v řece byla nalezena mrtvá,“ oznámil škrobeně. Krčím rameny. „Dojdu si dovnitř pro kabát,“ odpovím. Shodím Desdemónu ze svých šatů a obléknu se. Kůň ve stáji je neklidný, ostatně jako vždy, když vejdu. Sjedeme z kopce blíže k lesu, odkud teče řeka. Policisté zastavili, jeden z nich seskočil z koně a ukázal mi k malému hloučku na sněhem pokrytém břehu. Čerstvě napadaný sníh křupe pod nohama, když se vydávám blíž. Nějaký starší člověk s prořídlymi vlasy a kulatými brýlemi mi uhne stranou. Na zemi leží tvář k zemi dívka, ruku zatnutou v pěst, krví zmáčenou bílou košili, avšak barva jejích vlasů mne varuje.

Otočím ji, abych si mohl prohlédnout její obličej. Někdo ji chtěl vážně vidět mrtvou, tvář zřízenou tak, že by ji nepoznala ani vlastní máma, ale když ucítím slaboučký závan parfému, je mi jasné, že je to ta malá křehká Francouzka, která se mnou strávila noc. Otočím se tázavě na poddůstojníka. Ten za mnou nervózně přešlapuje. „Našli ji asi před hodinou nějakí rybáři. Jsou tu stopy po zápase,“ ukazuje na zuřivě rozrytý sníh opodál. Nepřítomně přikývnu, s očima upřenýma na tu pěknou tvář zkřivenou v bolestné agónii. Kdo ti asi chtěl ublížit, kdo tě chtěl zabít? Zaslenu kroky. Otočím se a vidím, jak celou scénu zpovzdálí sleduje Ronnie. Zvednu se a přecházím k němu. „Byla od tebe?“ ptám se. Jsem zvědavý, jestli Muriel lhala nebo ne. Ronnie zavrtí hlavou a sklopí oči, aby si mohl zapálit doutník. „Ne, moje děvčata byla celou noc zalezlá. Včera k nám nepřišla ani noha, byla ošklivá noc,“ odpovídá. Zatoužím po lahvi vína. „Včera přeci přijela loď z Rimini?“ zvednu tázavě obočí. Je dost nepravděpodobné, že po několikadenní cestě by se k Ronniemu nikdo nešel pobavit. Ronnie krčí rameny. „Byla pěkná bouřka, napadal sníh,“ ukazuje na cestu. „Hm, to jo,“ přikývnu, ale moje mysl je jako děravá deka, jediné, na co si ze včerejška vzpomínám, je Muriel, snad se mi nezdála. Vracím se k mrtvé Francouzce, snažím se vzpomenout si na to, co mi říkala. Neměl bych tolik chlastat, protože si nic nepamatuju. Policisté mi stojí za zády, pomáhám jim tu holku zvednout a odnést. Vracím se ke koním, nasedám a odjíždím domů. Snad si vzpomenu, dám si skleničku červeného a na něco přijdu. Když vyjízďím z lesa, všimnu si něčeho tmavého. Nějaká tmavá lesklá věc se válí u břehu řeky v tom panensky čistém sněhu. Je to asi o půl kilometru dál, než našli tu chuděru. Seskočím z koně,

moje boty nechávají ve sněhu vytlačené stopy. Sehnu se k té věci, která upoutala mou pozornost. Je to přezka, přezka z boty. Podobných bot, jaké nosí Muriel.

Převaluji ji v ruce a nechápu vůbec nic. Muriel. Jaký by měla důvod tu holku sejmout?

Zombie u stolu udeří korbelem o desku a zařve smíchy. Něco na mě zaprská. Když vidím její uhnílé dásně, dělá se mi špatně. U baru stojí Muriel, špinavým hadrem leští hnusně zašlé sklenice, rozdává úsměvy kolem sebe. „Pivo!“ ozve se řízný hlas zezadu. Muriel bezmyšlenkovitě naplní korbel a přisune ho k opilému mořskému vlkovi. „Co potřebuješ?“ ptá se, očima sleduje stěnu sklenice. „Chci se zeptat, kde máš přezku z boty,“ říkám a podívám se na její černé omláčené střevíce. Moje paměť mne protentokrát neklamala, přezka nepochybně patří jí. „Proč?“ zeptá se ostře, ale pořád se mi ještě nedívá do očí. „Tys věděla, že tu holku někdo zabil,“ říkám. Muriel odloží sklenici a vezme si další. Poplašeně se rozhlédne kolem sebe. „Jo,“ přikývne tiše. „A víš kdo?“ jsem nedočkavý. Její tenké studené prsty se dotknou hřbetu mé ruky. Dívá se mi do očí, čtu v nich smutek a strach. „Dávej si pozor,“ říká, pak se podívá na dveře hospody, které v tomhle nečase zůstávají vlídně otevřené, a otočí se k hostům.

Jdu si sednout ke stolku, za chvíli přede mnou stojí korbel hnusného, zvětralého piva, ze kterého jde zvláštní nakyslý pach, ale i to je lepší než nic. Když mi protéká mezi zuby, mám pocit, jako bych pil močku. Pro uklidnění mi Muriel přinese láhev bourbonu, ale ten tichý způsob, jakým mi ho podávala, její kradmý pohled ke dveřím a oči plné strachu, když se rozhlédla, mi pořád vrtají hlavou. Vracím se domů, na krajích ulice je hnusná bahnovitá březka, která připomíná ranní sníh. Otvírám dveře, Desdemóna se na mě žalovně podívá a já chápu, co chce. Přejdu do kuchyně, dám jí zbytek smetany a odpotácím se na postel. Je mi špatně, hlava mi třeští jak po úderu kamenem, mám pocit, že budu zvracet, přemáhá mě únava a víčka se zdají být z olova. Nikdy se mi po flašce vína nechce tak spát, ale teď zcela bez odporu upadám do Morfeovy náruče.

Hodiny odbíjejí půlnoc, slyším zvuk kyvadla, který se v tichu noci rozléhá celým domem jak údery kladivem. Otočím se na druhou stranu, když pod dlaní ucítím uspokojivou chlupatou kouli. Desdemóna mě za to, že jsem ji vytrhl ze spánku, drápne do ruky a odskočí někam do tmy. Hlavu mám jak vyloženou rozflákaným sklem. Co je to dneska sakra za den? Začínám se nenávidět, kdybych pořád jenom nechlastal, možná by mi fungovala i paměť. Vedle postele nahmátnu hrdlo láhve. Zvednu ji a naliju do sebe poslední doušek, který v ní zbyl. V paměti se mi vynoří obličej mé múzy, světla mých šedavých vínooparových dnů. Kiera, no jistě, dneska přijede, jenom kdybych věděl, kdy, krucinál. Bolest hlavy začíná být neutišitelná. Na tohle se vždycky vymlouvá Kiera, na migrény a podobné nesmysly. Nikdy jsem neměl velkou kocovinu, bolesti hlav bývají to poslední, na co obvykle trpím. Teď si myslím, že na těch migrénách možná něco bude.

Kyvadlo v chodbě se zaboří do ticha a rozetne ho dlouhým svistem. Slyším, jak se pomalu otvírají dveře, do domu vnikne chlad a studený vítr, někdo vchází dovnitř a nechává dveře zapadnout s úpěnlivým zaskřípěním. Hmátnu pod polštář a svírám příjemně hmotný jílec dýky. Moje reflexy ještě nikdy neklamaly, proto jsem taky pořád naživu. Kradmé slabé kroky z chodby.

Něco spadlo se slabým bouchnutím na zem, slyším povzdechnutí. Tohle nevypadá na nájemného vraha. Asi před pěti lety mne jeden z nich poctil svou návštěvou. Ta jizva mě na rameni svědčí ještě teď, ale jeho už rána pod krkem trápit nemusí. Tam, kde je teď, v tmavém hrobě, ho netrápí už vůbec nic.

V temném rámu dveří ložnice se objeví silueta. Nezdá se, že by měla zbraň, jen jde pomalu a opatrně, tak, aby nebyla slyšet. Nasměruji dýku ve své dlani, s přivřenýma očima sleduji každý pohyb. Postava obchází postel a k mému překvapení se schoulí vedle mě. A já ji najednou poznávám. Prsty na jílci zbraně povolují, otáčím se k ní. „Kiero?“ ptám se. Hebká ruka se dotkne mé tváře. „Jsi opilý,“ odpoví mi na uvítanou. Ten hlas bych poznal i v mrákotách se zavázanýma očima. Je hrubý a laskavý zároveň. Dokáže pohladit stejně jako ublížit. Převalím se na bok, zvedám se na loktech. Cítím, jak vstává a zapaluje svíčku. Místností se rozlévá medové světlo. Teď vidím, že má na sobě přehozenou jen mou rozevlátou košili. Klekne si proti mě. „Chybělas mi, pampeliško,“ kývnu na ni. Šibalsky se usměje. Bože, jak miluji její úsměv. Ten způsob, jakým zvedne koutky rtů a zkroutí je do jemného a přitom tak jasného výrazu pochopení. Bývala to Ronnieho děvka. Teď je to jen moje děvka.

Ráno se probudím pozdě, může být možná deset. Kiera leží vedle mě, důkaz, že se mi to jen nezdálo. Ruku má pod hlavou a tiše oddychuje. Když vstanu, nadzvedne hlavu a odhrne si záplavu černých vlasů z očí. „To už je ráno?“ brebentí rozespale. Přikývnu a podám jí mojí košili. Ušklíbne se a zády ke mě se oblékne. Vidím, jak se dívá na všechny ty vypité flašky na zemi a zvažuje mě. „Moc chlastáš, není divu, žeš byl v noci tak nemožnej,“ zavrčí. Očividně má mizernou náladu. Kolem vyhaslého krbu se mihne Desdemóna a upře na Kieru oduševnělý pohled narcisových očí. Pak se jí přitulí k nohám a zapřede. „Že tys jí zase nedal ani nažrat?“ osočí mě Kiera. Vrtím hlavou a ukazuji na zašpiněnou misku, která se válí vedle postele. „Alibisto,“ vrtí hlavou a přechází do kuchyně. Kiera.

Ta hrubá, nepříjemná Kiera, která mi takovou dobu chyběla. Dáblice s tváří anděla. „Mluvil jsi s Mary?“ volá na mě z kuchyně. No jistě, sestřenice se prostě nezapřou. Mám na jazyku nějakou jedovatost, ale než ji stihnu říct, přeruší mne Kiera. „Jen neříkej, že jsi nebyl u Ronnieho, jsi tam v jednom kuse a liješ do sebe jednu flašku za druhou. Ostatně, tak hnusný bourbon bys nemohl mít od nikoho jiného,“ říká. Pokyvují hlavou. „Nemluvil,“ říkám, pak si vzpomenu na Muriel. „Ty bys možná mohla vědět, jestli Ronniemu patří jenom holky v hospodě?“ říkám, ale už při prvních slovech si uvědomuji, že je to pitomost. Kiera se zase naježí, nerada mluví o těchto věcech. „Jistěže ne,“ odsekne, slyším v jejím hlase trpkost. Vychází z kuchyně, trochu vzdorně se na mě podívá. „Včera našli nějakou holku v řece,“ pokračuji. Kiera krčí lhostejně rameny a vytáhne zpod postele nenačaté portské. „A co?“ lokne si, ústa otírá rukávem. „Zavolali mě k tomu, Ronnie říkal, že není od něj,“ dodávám. Kiera znovu pohodí rameny. „Co já vím, myslíš, že znám kdejakou holku, co se šustne po ulici?“ Vrtím hlavou. Kiera si sedá na postel, v ruce flašku vína, rozsuchaná. Je úžasná. „Jak to vypadá s tou Genovou?“ ptá se. V mé mysli to zabublá a habnebně rozmazaně se vyplíží vzpomínka. Genova, jak jsem mohl zapomenout? Kiera přeci chtěla,

abych zařídil cestu, ksakru, už zase to víno. Nebudu pít, ode dneška vážně už končím. Nakrčím obočí. „Zatím nijak. Spěchá to moc?“ Kiera se drsně zasměje a upije znovu z lahve. „Ne, přeci vůbec, neskutečně mě baví žít v téhle díře, ve městě plném zombií a vrahů, co ti podřežou neuvěřitelně snadno krk,“ vrčí. Smírně odstrčím Desdemónu a pokouším se o úsměv. „Dobře, hned zítra to zařídím,“ říkám. Kiera vrtí hlavou a podává mi láhev s vínem. Tak přestanu pít od zítřka, svět se projednou nezblázní. Zhluboka se napiju, víno je uklidňující balzám na moje trochu pocuchané nervy. „Zítra nemůžu, chtěl se mnou mluvit Ronnie,“ odpovídá. Žaludek mi těžkne jak naplněný olovem. „Ronnie? Proč?“ Kiera se na mě ostře podívá. „Kvůli Mary, proto jsem se tě ptala. Nevím, co s ní zas je a nehodlám za ni řešit její dluhy,“ už zase se dostává do ráže, za chvíli bude sprostě nadávat. Krčím rameny, jsem trochu klidnější. „A kdy?“ ptám se, ta Genova by chtěla zařadit co nejrychleji, než na to zase v deliriu zapomenu. „Večer,“ mávne rukou, sebere mi láhev a napije se. Kyvadlo hodin se posouvá zase o kousek dál, ručička ukazuje půl osmé. Kiera zívne a s obtížemi se zvedne. „Jdu ven.“

Jdu podél doků, ruce zabořené v kapsách, před ústy se mi sráží dech v obláčky páry. Je zatracená zima, sníh tady v přístavu pamatují lidé jen málokdy, ale letos to stojí za to. Hlavou mi vrtá Muriel, pořád nechápu, proč by tu holku měla zabít a pokud ne ona, tak koho to u řeky asi viděla? Ronnie říkal, že ta Francouzka od něj nebyla, Muriel naopak, že ano. Těžko říct, komu mám věřit. Přes cestu drkotá vůz, zvířata jsou unavená a ztrápená. Když vidím náklad, ani se jim nedivím. Hřbitovy budou mít v těchto dnech plno. Z ulic vymizeli toulaví psi, je poměrně snadné si domyslet, na čím talíři asi skončili. Žebráků a mrzáků je tu víc než dost. Jdu ke starému městu, hnusným zaplivaným uličkám, kde vrazi dávají zlodějům poslední dobrou noc. Oprýskaný starý kostel se tu pokoušeli nedávno opravit františkáni, další pánbíčkáři, co hlásali víru boží. Když ale zjistili, že vlezli přímo do pekelného chřtánu, opravy rychle zrušili. Dříve vesele barevné rybářské domy čas změnil k nepoznání, ve špinavé rozpadlé barabizny, které úpí při každém silnějším větru, naklánějí se na strany a jsou dohromady spojené pavučinami prádelních šňůr. Úzké tmavé uličky děsí každým stínem. V téhle části města je štěstí, když přežijete první hodinu.

Otvírám prohnuté dřevěné dveře a vcházím do opiem zaneseného doupěte. Čpavý pach drog a chlastu prožírá stěny jako neviditelná choroba, v příšeří problikává plamínek svíčky namodralý při okrajích. Když se rozhlédnu kolem, vidím police plné prohýbaných křivulí, baněk a lahviček s podivně zbarvenými tekutinami, které zlověstně bublají, a to vše vrhá po stěnách bizarní děsivé stíny, které připomínají fantasmagoriální sny opilé mysli. V nejméně prosvětleném rohu leží zmačkané hadry. Možná už tu není, je to dlouho, co jsem ho viděl naposledy. Udělám krok dopředu a pod nohou mi něco zlověstně zapraská. Při bližším prozkoumání zjišťuji, že to byla lebka většího potkana. Když se zvedám, lechtá mě pod lopatkami ostří nože. „Ahoj, Jerome,“ říkám, vím, že každý krok vedle by mě mohl zatraceně mrzet. Jerome umí být hodně nepříjemný, když ho někdo vyruší. Slyšel jsem o ledvinách a plicích, které své oběti pomalu vyřezával. Tlak pod lopatkami trochu povoluje. „Co chceš?“ ptá se hlas, který sám smrdí zatuchlinou. „Infor-

mace, tak jako každý," odpovídám. Jerome pomalu dokulhá k jedné polici. Jeho jizvami protkanou tvář ozáří kratičký záblesk zapálené sirky a místností se rozlije teplé světlo svíčky. „Jenže tak jako každého, tě to bude něco stát," řekne a chrchlavě si odplivne do kouta. Přikývnu. „Potřeboval bych něco o Ronniem, konkrétně o té holce, co ji ráno našli u řeky," říkám a vytahuji z kabátu cinkající váček. Jerome si s heknutím sedá do hadrů na zemi a přepočítá zběžně peníze. „Ráno u řeky?" opakuje překvapeně a mne si neoholenou bradu. Přikyvuji. „Mluvila francouzsky, měla dlouhé plavé vlasy a byla asi metr šedesát vysoká, nedělej, že o tom nevíš," vrčím vztekle. Jerome vrtí hlavou. „Nevím, nic takového se ke mně zatím nedoneslo," kulhá dál přes celou místnost. Ztuhnu. „To je nesmysl, vždyť ty víš o všem, co se tu šustne." Jerome se pohrdlivě ušklíbne. „Možná, ale jak už jsem řekl, o hodnotnosti mých informací rozhodují peníze," odpovídá a mě najednou začíná docházet, že začínám chodit po hodně tenkém ledě. „Někdo ti zaplatil, abys mi nic neřekl. Někdo, kdo věděl, že přijdu. Je to tak?" Na to, jak má zničené nohy, se dokáže občas hýbat k neuvěření rychle. Do obličeje mi dýchá alkoholový pach a pod žebry mi drží mimořádně dlouhý nůž. Na nemoci, které bych chytl z jeho zrezlé čepele, bych stačil umřít dřív, než na díru v břiše, jež by způsobil. „A teď to dokaž," syčí. Polknu. „Kolik chceš?" ptám se. Tlak maličko povolí. „Na to nemáš," odsekne. Pak se opět odporoučí k hadrům. „Ale za to, cos mi dal, ti dám jednu radu. Odjed' odsud, a to co nejrychleji. A teď vypadni." Začne kašlat jako by měl tuberkulózu. Odcházím, nelíbí se mi to čím dál tím víc. Prosmýknu se mezi domky a zamířím k Ronniemu, za jediným člověkem, který mi snad ještě může pomoci. Za Muriel.

Hospoda je zaplivaná snad více než jindy, pach nakyslého piva se vznášá ve vzduchu jako neviditelná bariéra. K mému rozčarování nestojí za pultem Muriel, ani netančí po stolech, jak ji občas opilou vídám. Je tam nějaká jiná dívka, nejspíš děvka z Ronnieho zásob, tvář má staženou do nepřístupného pohledu a monotónně leští sklenice. „Dám si láhev bourbonu," kývnu na ni. Když přijde s táckem a staví přede mě sklenici, pokynu jí. „Nevíš, kde je Muriel?" ptám se. „Běžně tu bývá." Zavrtí hlavou a uteče do sklepa. Vypadá vystrašeně. Zavrtím pro sebe hlavou a upiju z flašky. Asi vypadám jako poslední vagabund. Kiera nebude mít radost. Cinknu o pult mincí. „Budu platit," křiknu po směru, kam holka utekla. Za závěsem jsou slyšet tlumené ale přesto rozčílené hlasy, nějaká hádka. Vytrhne mne hlas. „Pan Meadley?" zeptá se nová servírka nesměle. Přikyvuji. Vytáhne zpod pultu láhev kvalitního červeného vína. „Tohle vám tu nechal pan Bucklelwhheat, prý je to na účet podniku," říká. Podívám se na láhev. Velkorysý Ronnie, to je snad netajnější věc na tom všem, vždycky to byl lakomý škrt. Rozčílené hlasy jsou zřetelné, skoro bych dal krk za to, že je to Ronnie. Servírka stojí v napjatém očekávání. Poděkuji a zmizím venku. Mezitím stačím ještě vrazit do jedné ze zombií, těch hniјících potvor jako by stále přibývalo. Vracím se domů, ale nikdo tu na mě nečeká. Desdemóna se ke mně přitulí. Mrcha, ráno by mě byla schopná prodat d'áblu, teď slastně přede, když jí drbu pod krkem, a zatne mi do ruky drápky přátelství. Unaveně si lehám na postel.

Když se probouzím, leží vedle mě Kiera. Naklání se nade mnou, její vlasy mě lechtají na obličeji. Má múza ví, jak na sebe upozornit. „Myslel jsem, že s tebou chtěl mluvit Ronnie?" říkám.

Zavrtí hlavou. „Dneska prý nemůže, nějaké problémy, a zítra nemá čas, takže pozítří. Tak jsem myslela, že ti to řeknu,“ odpovídá. Ušklíbnu se. „A proto jsi mě budila?“ Kiera si odhrne pramen vlasů z čela a usměje se. „A ještě jsem ti chtěla říct, že tu Genovu zařídíme zítra. Tedy, zařídíš zítra.“ Překvapeně zvedám obočí. „Zařídím? Že o tom nic nevím?“ Její úsměv se o něco rozšíří. „Už ano.“

Je před polednem, venku sněží jako o závod, studený vítr cloumá zaraženými okenicemi a pod prahem dveří táhne. Oheň v krbu uspokojivě praská. Zvednu se z postele, podržu Desdemónu za ušima, až zapře, a jdu se podívat do kuchyně, odkud se line příjemná vůně. Kiera něco krájí na prkénku, když k ní přijdu, sykne a strčí si palec do úst. „Lekla jsem se, chodíš jako duch,“ vyčte mi a ukáže mi řezanec na palci. „Promiň,“ omlouvám se a podívám se na hrnec, ze kterého se kouří. Nerad kritizuji Kieřinu kuchyni, ale někdy vaří vážně strašně. Dnešek asi nebude výjimkou. „Co to bude?“ ptám se a nasaji vůni masa, která tu zavane. „Koupila jsem telecí a mám tu ještě pár kousků vepřového na ovar, takže se chystám na guláš,“ ukáže na cibuli a pokrájené maso, ze kterého odtékají ještě zbytky krve. Vzpomenu si na krví zbrocený obličej mladičké francouzské děvky a skoro se mi udělá špatně. „Už se těším,“ říkám mdlé. Kiera zvedne vykostovací nůž. „Jen nelži, víš dobře, že to vždycky poznám. Prostě neumíš lhát,“ odsekne. Trochu omluvně se usmívám. „Kdy chceš odjet?“ měním preventivně téma. Krčí rameny a zamíchá obsah hrnce, zatímco do něj sype několik kusů masa. „Za týden? Je to tu vážně hnusné a nejradši bych za tímhle místem udělala tlustou čáru,“ odpovídá. Přikývnu. „Dojdu to udělat,“ říkám a chystám se odejít. Chytne mě za ruku. „Počkej,“ říká jemně. „Nepospíchej tolik, je teprve ráno, můžeš tam dojít odpoledne.“

Kiera dochází ke stolu a staví přede mě misku. Když zmizí oblaka horké páry, vidím hustou směs masa, vypečeného tuku a zeleniny, která je zastoupena především zelím a cibulí. Kiera pije čaj z toho titěrného hrnečku, co si převezla z Cherbourgu asi před rokem, já si dám sklenici burčáku. Desdemóna se mi přitulí k nohám, nenápadně jí podsunu kousek masa. Kiera to nemá ráda. „Takže za týden,“ začnu nedokončené téma. Kiera se usměje a přikývne. „Za týden, Genova je dost daleko. Ty zombie mě začínají děsit, rozlézají se tu jako mor a kdyby jenom to. Slyšela jsem o trpaslících, těch z Dánska, prý se tu začínají usazovat,“ říká. Trpaslíci? Nechápat se na ni podívám. „Trpaslíci jsou přeci z pověstí a pohádek pro děti,“ mávnu přezíravě rukou. Kiera varovně zvedne prst. „Právě, že ne. Ale to je jedno, sežeň v rozmezí týdne nějakou loď, já se zítra domluví s Ronniem ohledně Mary. Mám už těch jejích průšvihů plné zuby, neuplyne měsíc, aby se mnou nechtěl mluvit,“ říká. Přikývnu a polknu lžici guláše. Dneska se Kieře mimořádně podařilo udělat dobré jídlo.

Procházím kolem odstavených lodí, nějaký námořník opravuje barvou nápis na zádi lodi, Car touche, pokud čtu dobře. Mám dobrou náladu, plný žaludek a jsem střízlivý, což je kombinace, kterou nepamatuji už léta. Podle mých informací, by do Genovy měla mířit Střela, už jsem na ní jednou jel do Napole. Tehdy jsem krmil ryby celou cestu. Najdu zodpovědně vypadajícího námo-

řníka, chvilku se s ním dohaduji, ale kovové chřestění mincí ho nakonec obměkčí ke spolupráci. Ani ne za dvacet minut mám domluvenou loď do Genovy za tři dny. Podívám se na hodiny na věži. Možná ještě zaskočím k Ronniemu na malé pivo.

Tma. Ráno, možná dopoledne, předzvěstí dalšího mizerného dne je tvrdá zem, na níž ležím, nevzpomínám si, co na ní dělám ani jak jsem se sem dostal. Otvírám oči. Ležím doma v chodbě, zbytky natráveného guláše kolem mě mne přesvědčí, že jsem večer asi přebíral. Zvedám se a potácivě dojdou k umyvadlu. Tvář v zrcadle vypadá jako přízrak, zelenkavě bledá, neoholená, krví podlité oči, ve vlasech zvratky. Opláchnu si obličej, žaludek mám jak na vodě. Dojdu k posteli. Kiera sedí u krbu na židli a hladí Desdemónu. Když zaslechne, že stojím ve dveřích, otočí ke mně hlavu. Tvrdý pohled jejích očí je mi dostatečným důkazem toho, že se něco stalo. „Co se děje?“ ptám se. Kiera pustí kočku na zem a nevzrušeně se napije čaje. „Asi v deset tě přinesli dva Ronnieho chlápci. Ožral ses jak Dán a rozflákal jsi tam pár hostům obličej. Už jsem zaplatila škody a omluvila se Ronniemu,“ její hlas studí jako led. Nemám slov, nejsem schopný nic říct. „Připadáš si jako hrdina? Jsi spokojený?“ Kiera je nešťastná a nepříjemná. „Promiň,“ omlouvám se. Ušklíbne se. „Mě se neomlouvej, jenom by ses měl zamyslet, jestli chceš celý život jenom chlastat, protože takhle za pár let chcípneš,“ odsekne. Zvedá se a prochází kolem mě. Chtěl bych ji chytit za ruku a omluvit se jí, ale ucukne, když naznačím pohyb. „Půjdu za Ronniem. Oběd máš na stole. Možná už to vychladlo, vařila jsem před hodinou,“ říká, bere si kabát a odchází. Zvenku zavane studený vítr, ale nemůže chladit tak jako pocit hanby, který mě zaplavil. Dojdu do kuchyně, na stole stojí talíř se zelňačkou. V hlavě mi víří pár útržkovitých vzpomínek. Muriel leští sklenice, přinesla mi víno. Vzpomínám si na zombii, která něco říkala. A dál už jen okno, stejně jako normálně. Desdemóna si pohrdavě čistí kožich. Jsem unavený, polévka je vodová a nezasytí mě, mám hlad. Lehám si na postel, snad se z té kocoviny vyspím.

Je večer, za okny se zase začal sypat sníh a vypadá v té tmě jako posel od boha, v jehož existenci pomalu ani nevěřím, Kiera se pořád ještě nevrátila. Začínám si dělat starosti, odbíjí už půl dvanácté. Nestalo se jí po cestě nic? Sníh je zrádný, vítr dokáže člověka svést z cesty znepokojivě snadno. Desdemóna se ke mně přitulí, otvírám láhev od Ronnieho a topím své starosti ve vínu. Proč by měla zabloudit? Od Ronnieho je to sem jen kousek. V mysli mi vyvstává obraz mrtvé Francouzky. Proč? Proč ji někdo chtěl zabít? Co se stalo s Muriel a proč mi Jerome nic nechtěl říct?

Slyším, jak někdo otvírá dveře, tichý pád a pláč. Vyhlédnu z postele. Kiera sedí zhroucená na zemi, po tváři se jí řinou slzy, šaty má roztrhané. Dojdu k ní. „Co se děje?“ ptám se, ale začíná mi to být jasné. Na tváři podlitiny jako podkovy, zcuchané vlasy, rty roztržené od marného volání o pomoc. Který hajzl! Zvednu ji a donesu do postele. Zkroutí se do klubíčka a rozpláče se. Nesu jí horký čaj, vidím, jak úpěnlivě zvrací. „Kdo ti to udělal, pampeliško?“ ptám se, hladím ji po vlasech. „Řekni a já tomu grázlovi rozbiju hubu tak, že už mu ji nesešije sebelepší doktor.“ Vrtí hlavou a ještě více se rozeštká. Zvedám se, točí se mi hlava, klíží se mi víčka. Lehám si k ní, cí-

tím se najednou slabý. Kiera tiše pláče do polštáře, slyším, jak vykřikla, nejsem schopný vydržet bdělý, usínám.

Slyším, jak hodiny odbíjejí. Nevím kolik, hlava mi třeští, neměl jsem večer pít to víno. Otvírám oči a podívám se vedle sebe. Leží tam Kiera, ale na první pohled vidím, že něco není v pořádku. Tvář jako křída, oči opuchlé od pláče, ale zcela bez života. Nedýchá. Odhrnu vlasy z jejího krásného obličeje. Kdo? Kdo ti tak ublížil, má pampeliško? Podívám se na zem. Desdemóna leží na zemi u své misky s mlékem, skelné oči, ztuhlé tělo. Začínám mít podezření, že tohle není normální. Strčím do kočky špičkou nohy. Ani se nepohne. Zvedám se a namáčím prst v její misce. Přičichnu si. Arzenik. To ubohé zvíře to muselo sníst v době, kdy jsem spal. A ve stejné době mu tam ten jed musel někdo dát. Stejný někdo, kdo zabil Kieru, mou nejmilejší múzu, prchavou krásku mého života, a stejný člověk, který zabil i francouzskou děvku dole u řeky. Stejný člověk, co uplatil Jeroma, neuplatitelného dárce informací, a ten samý, kdo ztratil u řeky v noci přezku. Jerome mě varoval, ale já jsem jeho rady neuposlechl. Mohl jsem Kieru zachránit, mohl jsem... ale teď už to není důležité. Musím najít Muriel a zeptat se jí na pár věcí. Beru si kabát a najednou slyším, jak někdo buší do dveří. Podívám se z okna. Venku je krémová mlha hustá jak mléko, ale i přes to nemohu přehlédnout modré uniformy. Policie. Mladý důstojník buší do dveří, muži s bajonety za ním jsou připraveni vtrhnout dovnitř. Po očku přejedu pohledem mrtvou Kieru a Desdemónu a zvážím situaci. Policisté nevypadají, že by se mě chtěli mile na něco zeptat. Ozve se nějaký rozkaz a dveřmi prolétne několik výstřelů, jeden z nich mne zasáhl do ramene. Zatraceně to bolí. Na nic nečekám, proskočím oknem a běžím do stájí. Kůň je neklidný, neobtěžuji se s jeho sedláním. Rychle ho vyženu ven a projedu zadem kolem lesa. Zaslouchnu výstřely, které rozhrnují sníh za jeho kopyty, ale už jsem dostatečně daleko. Nemají mě na dostřel. Sesedám, koně nechám v lese a rozbíhám se dolů. Ve starém městě nemají šanci mě najít.

Protáhl jsem se několika uličkami kolem Jeromova domu. Vcházím dovnitř, opiový pach mne zavalil jak závěj, smrdí tu nějaká hniloba. Svíčky jsou zhasnuté, což vypadá, že Jerome není doma. Proklepávám kapsy, abych našel sirky. Zapálím jednu a najdu svíčku. Ohýnek mi mezitím připaluje prsty. Vykřiknu a strčím si ruku do úst. Když rozsvítím a rozhlédnu se, je mi jasné, že jsem se dostal do velkého průseru.

Na zemi leží Jerome v kaluži zasychající krve, kolem poletují všudypřítomné mouchy a narážejí do stropu. Hlavou mi probíhají možná řešení. Nemám dost peněz na to, abych mohl odplout nejbližší lodí. Střela odplouvá za dva dny a do té doby mě mohou najít. Ve městě zůstat nemůžu a můj dům bude hlídáný ve dne i v noci. Kůň je ještě pořád v lese, řezník by mi něco určitě zaplatil. Zapaluji svíčku a neklidně přecházím po místnosti. Rameno mě pálí jako mrcha, opatrně vycházím ven a zabalím se ještě více do kabátu.

Jdu opatrně, abych v lese ve sněhu nezanechal šlápoty, docházím ke koni, ale ta mrcha na té zimě chcipla. Pomalu jdu k okraji lesa, aby mě nebylo vidět. Kolem domu stojí hlídky. K čertu

se všim! Vracím se dolů do starého města a procházím kolem kostela, najednou mě něčí ruka chytne za rameno a vtáhne dovnitř. Otáčím se, nevěřím svým smyslům. Stojí přede mnou podle postava v černém plášti. „Pojď nahoru,“ říká, její hlas poznávám. Muriel. Mám chuť se na ni vztekle vrhnout, to ona může za Kieřinu smrt, ale položí mi ruku na předloktí. Strhne si kápi a já najednou vidím, že půlku tváře zabírá krvavá podlitina. „Pojď, ale hlavně tiše,“ říká. Omámeně se vydávám za ní. Schody skřípou, zvedá se z nich prach. Nahoře je maličký pokoj, kdysi tu bydleli pánbíčkáři, v rohu skříň z masivního ořechu, vedle úzká postel s železnou konstrukcí a na zemi pár špinavých hadrů. Muriel opatrně zavírá dveře, sedá si na zem. „Je mi to líto,“ říká. Zvedá se ve mně vlna vzteku. „Jak to můžeš vědět? Ty-“ Zadrží mě jen její obranné gesto, jako by se bála, že jí ublížím. „To všechno Ronnie,“ říká se slzami v očích a ve mně se zastaví dech. Ronnie? To je nesmysl. „Cože?“ ptám se. „Ronnie. Když si mu před dvěma roky odvedl Kieru, strašně zuřil. Kiera nebyla obyčejná děvka, byla jen jeho, tak jako já,“ vysvětluje. „Slíbil, že se ti pomstí. Ta Francouzka, která u tebe byla té noci před pár dny byla Marion, jedna z jeho holek z ulice, Ronniemu patří všechny v tomhle městě. Poslal ji za tebou. Jenže ona věděla, že ji chce Ronnie zabít, chtěla tě varovat, prosila tě o pomoc, ale tys ji neslyšel.“ Žaludek mi těžkne jak olovo. V paměti se objeví d'áblík pochybnosti a předsune mi znovu nedávnou noc. To, co mi říkala, nebylo aimer, ale aider, tedy pomoc. Je to tak absurdní a přitom... „Věděl, že se půjdeš zepatat k Jeromovi. Vyhrožoval mu, že se postará o to, aby se všichni ve městě dozvěděli, že před dvěma lety zabil jednu z Ronnieho holek, když ti něco řekne. Pro Jeroma by to znamenalo jistou smrt, víš sám dobře, jak má Ronnie soudce v hrsti, protože je to jeho stálý zákazník. Včera chtěl po Kieře, aby se k němu vrátila zpět. Zmlátil ji, když řekla ne. Já jsem to slyšela a utekla jsem, protože by mě zabil. Poslal ti to víno, máš slabý spánek, a tak ti tam dal uspávací prášek. Věděl, že neodoláš. V noci přišel za Kierou a zabil ji. A teď to chce všechno hodit na tebe,“ vysvětluje. Můj mozek je drcen pod tíhou informací. „Tam dole v lese jsem našel tvoji přezku,“ nadhodím. Muriel přikyvuje. „Slyšela jsem, jak Marion donutil, aby šla za tebou a pak jsem viděla, že se Ronnie v noci sbalil a někam odjel. Jela jsem za ním,“ říká. Dole zaskřípou těžká vrata. Muriel ztuhne a její oči prosí. „Může Ronnie vědět, že jsi tu?“ ptám se šeptem. Krčí rameny. Slyším, jak dole někdo mluví. Zavírám dveře a opírám se o ně. Zaskučí schody. Muriel se přitiskne k oknu a její rty odříkávají tichou modlitbu. Vycházím opatrně z pokoje, v kostele je šero. Vidím, jak sem jde nějaká postava, cestou se rozhlíží. Otevřu dveře pokoje a schovám se za ně, čekám. Slyším zrychlený dech, jak někdo těžce vychází do schodů, zastaví se na prahu. Chytám ho za límec a přitáhnou k sobě. Poznávám ho, je to jeden z těch Ronnieho poskoků, co za ním všude běhají jako psi. Omráčím ho a spoutám, protože mě nic jiného nenapadá.

Je večer, Muriel se zabalila do deky a sedla si na zem. Tře se zimou, ale možná i strachem. Po tom, co jsem viděl, se jí nedivím. Před dveře jsem postavil skříň z leštěného ořechu, ale Muriel říká, že ho to nezastaví. Sedám si na skřípající palandu, roztočí prožrané dřevo úpí a prohýbá se. „Kam pojedeme?“ ptá se Muriel, obrací ke mně svoje oči, beznadějně se jí láme

hlas. „Do Genovy, tam nás snad hledat nebude, ale musíme tu někde ještě dva dny vydržet,“ odpovídám a před očima vidím Ronnieho posměšnou tvář. „Ted' si odpočiň,“ říkám. V místnosti je šero, prkny v podlaze je vidět na schody. Lehám si na zem a dívám se do průrvy. Snad mne nepřemůže spánek, ale i kdyby, ta skříň je zadrží.

Probral jsem se, nevím kolik je hodin, ani jak dlouho jsem spal. Vyrušilo mne skřípání schodů a tiché hlasy, které se ozývají zespodu. Podívám se na dveře. Skříň je pořád ještě brání, ještě máme čas. Zvedám se a, jak nejšetrněji to jde, budím Muriel. Hlasy zesílily a jsou teď za dveřmi. Muriel snad ani nedýchá, jen s něnou hrůzou poslouchá, jak v rezavém zámku rachotí klíč. Chytám ji za ruku a táhnu ji k oknu. Jedinou ranou rozrážím barevnou mozaiku znázorňující Krista. Dá se odtud přejít na střechu dalšího domu. „Na střechu,“ syčím na ni. Ozývá se vztek-lé zavrčení a tupý náraz na dveře. Víím, že nevydrží dlouho, jsou staré a vlhko a zuby času jim ubraly na pevnosti. Muriel zmizela ve tmě, její nehty zaškrabaly na střeše. Chytám se rámu, snažím se vylézt ven. Najednou slyším, jak dveře za mými zády povolily, místností se rozlétné děšť třísek, někdo mne chytá za nohu. Dopadám na zem, cítím, jak mi někdo zabořil pěst do břicha, udeřil mne do tváře, z nosu mi teče krev, nevidím. Podařilo se mi zaostřit na útočníka, vymršťím ruku a chytám ho za hrdlo. Dusí se, oběma rukama se snaží odtrhnout mou ruku. Cítím úder na spánku, někdo se rozbíhá napříč místností. Ignoruji bolest ve tváři, zesiluji stisk. Útočník se ještě několikrát pokusil strhnout mou ruku, najednou syčí a jeho obrana ochabuje. Ušetří mi ještě jednu silnou ránu do tváře, pak sebou několikrát trhne a s chrchláním padá na zem. Zvedám se, snažím se zaostřit do tmy, v ústech cítím pachut' krve. Ten převít mi vyrazil zub. Plivnu na zhroucené tělo na zemi a snažím se najít nějakou zbraň. Slyším slabé zašustění pláště. Otáčím se. Do týla mi dopadá rána, točí se mi hlava, pokoj mizí ve víru temnoty, cítím něco tvrdého a zem se přibližuje...

Někdo se mnou třese, slyším šelest hlasů, kopanec do žaludku mne probouzí z objetí bezvědomí. Otvírám jedno oko, druhé mám napuchlé pod monoklem. Klečím, ruce mám silně stažené za zády tuhým provazem. Dívám se před sebe. Vidím jenom siluety, nedokážu rozpoznat tváře jednotlivých lidí, ale je jich tu nejméně pět. Slyším hlas. Hlas, který bych poznal i v pekle, kde se s jeho majitelem jednoho dne nepochybně sejdu. „Dobré ráno, John,“ říká, posměch a pobavení z něj číší jako severák. Ronnie, teď už ho vidím trochu jasněji. Tmavý plášť, přichází ke mně, kleká si, ale jen tak daleko, abych na něj nemohl. „Mám tady malé překvapení,“ říká, mám chuť rozmlátit ten hnusný úsměv, roztrhat toho chlapa na maličké kousíčky. Uhýbá stranou a já najednou vidím Muriel. Dva Ronnieho pohůnci ji drží za ruce, ve tváři má bolestí zkřivený výraz, oči zalité slzami těkají do stran. Kypí ve mně vztek, s nadlidským úsilím rvu provaz z rukou, cítím, jak se mi zakusuje hlouběji do zápěstí, řval bych bolestí, ale to teď už není podstatné. Jediným skokem strhnu Ronnieho na zem, z rukou mi stříká krev a hnis, mlátím do něj vši silou, jeho pobavený úsměv mizí, rty formují slova nějaké kletby. Křičí o pomoc, nějaké ruce se mě od

něj snaží odtrhnout, ale nevnímám, neslyším, necítím bolest, obklopuje mě nenávisť, rudý závoj zuřivosti, jediné, co chci, je rozmlátit tomu hajzlovi hlavu na kaši, zničit jednou provždy ten jeho smích, pomstít se mu za všechny ty holky, za mrtvou Francouzku, co pod jeho rukou našla smrt u řeky, za Kieru, mého milovaného anděla, i za Muriel, smutnou krásku, kterou by zabil jen pro potěšení ze smrti a utrpení cizích lidí. Slyším křik. Strašný, drásající křik, který proniká do morku kostí. Jediné, co mě může vytrhnout z transu a touze po zabíjení. Muriel. Jeden z Ronnieho vrahů drží v ruce bič, Muriel tečou z očí slzy, prosí. Otáčím hlavu. Bič znovu dopadá, Muriel křičí, cítím, jak se Ronnie pod mýma rukama pohnul a chabě se snaží vymanit ze sevření. Chytnu ho za hrdlo. „Pusť ji,“ řvu na něj, je mi už jedno, jestli mě sejme on nebo někdo jiný, ale jediné, co ještě chci, je vidět Muriel, jak odchází na svobodu. Ronnie něco zasyčí, přeskakuje mu hlas, ze rtu mu teče krev. Zesiluji stisk, je mi jedno, že se dusí, stiskl bych víc, kdybych mohl. „Pusť ji!“ opakuji. Ronnie kývá hlavou, máchá rukou ve vzduchu. Až pozdě si uvědomuji, že svírá v ruce nůž, nestihnu už zesílit stisk. Ruka se mi zaboří pod žebra, cítím, jak mou košili máčí teplá krev. Chytím ho za krk a mlátím s jeho hlavou o zem tak dlouho, dokud stisk na mé ruce nepovolí. Zaslechl jsem, jak něco prasklo, byl bych přísahal, že to je lebka toho hajzla.

Tma. Že ještě žiji, vím podle neutišitelné bolesti celého těla, někdo do mě kope, slyším, jak Muriel křičí, někdo mluví. Otvírám oči, těžce se zvedám. „Pusť ji,“ vrčím a zvedám pěst. Za chvíli je po všem. Stojím uprostřed díla zkázy, rozhlédnu se po tělech na zemi. Někde vedle mě brečí Muriel. Zvednu ji. Je lehoučká jak pírkó. „Půjďme,“ šeptám. Vylézám za ní na střechu, pak do nějakého domu, je mi špatně. Mé oči objímá temnota, slyším jen nějaký výkřik a pak už nic.

Je o dva dny později, když spolu s Muriel nastupuji na palubu Střely. Trochu kulhám a ještě teď mám nedostatek krve, ale cítím se báječně. Za uchem mi vřeští mladičský prodavač novin. „Zvláštní vydání! Zvláštní vydání! Nález tří mrtvých těl v kostele ve starém městě! Policie stojí před záhadou! Uprchlý vrah John Meadley stále nebyl dopaden! Vyšetřování zatím pokračuje!“ Podívám se na Muriel a usměji se. Kývnu na kamelota. „Dej mi jeden výtisk!“ hodím mu minci a podívám se na svou podobiznu na titulní straně. Neoholený a velmi mizerně nakreslený. Cenu za mou hlavu zdvojnásobili. Kývnu na Muriel a pomalu přecházím na palubu. Genova, tam nás už nikdo hledat nebude. V dálce zaslechnu smích z Ronnieho hospody a dveřmi vylétne rozkládající se zombie. Střela odráží od břehu. Zombie se zachechtá a srovná si vykloubené rameno. Pak se s bojovým pokřikem vrhne zpátky do putyky. Ale některé věci se nikdy nikdy nezmění. Tím jsem si jist.

PŘÍBĚHY HRŮZY A DĚSU ANEB HOROROVÉ NÁPADY

(V ABECEDNÍM POŘADÍ): CONLAI, ECTHELION², ERRIC

Nejstarší a nejsilnější emocí lidstva je strach...
H.P. Lovecraft

Jde o shrnutí a doplnění support fóra, které za tímto účelem vzniklo na RPG Fóru. Support fórum se liší od normální diskuze – má sloužit jako shromaždiště užitečných věcí ke hře. Jde o zdroje, odkazy na zajímavé stránky věnující se danému tématu, rady pro hru, nápady na postavy, příběhy, bangy, zdroje a názory ke konkrétním místům, osobám, příběhům a především zkušenosti hráčů a jejich preference. Měly by se tu shromažďovat zkušenosti z odehraných her, rady a postřehy. Pokud někdo chce hrát hru v určitém prostředí, právě zde by měl najít tipy a rady jak by mohl začít a čeho se vyvarovat.

Následující článek obsahuje shrnutí nápadů a tipů, které můžete využít ve svých hrách. Nejde rozhodně o vyčerpávající shrnutí celého tématu, ale jen o krátké poznámky, které můžete dále rozvést, a mohou vám posloužit za inspiraci.

Vstupte proto do světa hrůzy, ale mějte se na pozoru...

Bezpečnost práce s hororem:

Tohle je velice podstatná věc, která je velice důležitá pro hru. Pokud s tématem budete zacházet nešetrně a proti přirozenosti svých hráčů, nejen, že si neužijí dobrou hru, ale můžete jim i ublížit. Nejen fyzicky, ale občas i psychicky a to jsou rány, které se hojí nejhůře. Proto si ještě před hrou stanovte hranice, kam chcete a jste ochotni zajít, a které nepřekročíte (za žádnou cenu).

Ujasněte si, zda chcete ve své hře mít i fyzické doteky mezi hráči - pro mnohé Vyprávěče a skupiny je fyzický dotek dokonce naprosto tabu. Dává to smysl v tom ohledu, že dotek je velmi dobrá, jasná hranice, kterou omylem nepřekročím. Umožňuje hráčům držet si jistý odstup od hry a hrůzy, který se v ní odehrává a vše se tak stává ostře osobní. Na druhou stranu třeba níže uvedené tipy navrhuji, jak s fyzickými doteky pracovat a využít je ku prospěchu hry. Neexistuje obecně správné řešení – obě varianty mají pro a proti a musíte se společně rozhodnout, které z řešení vám vyhovuje.

- hráč by se sice měl co nejvíce vžít do postavy, ale nikdy nesmí mít pocit, že to co se děje, se děje jemu
- poznejte hráče a vyhýbejte se ve hře čemukoliv, co by se dotýkalo jejich osobních životů, dětství nebo jakýchkoliv traumatických zážitků, o kterých víte
- vtahování hráčů do imerzního stavu a vyvolávání na nich nepříjemných pocitů může být více či méně nebezpečné, mějte proto respekt z toho co děláte - totálně někoho vydeptat není cílem
- trapte a mučte postavu, nikoliv hráče
- Používejte jako rekvizity jen tupé a kulaté předměty

Tipy děsivé:

- osvětlete pokoj svíčkami a s gradací děje je postupně sfoukávejte, až nezůstane žádná
- zhasněte všechna světla a totálně zatemněte
- chodte kolem hráčů tak, aby nevěděli, kde jste
- šeptejte jim do uší
- naučte se děsivé a sípavé hlasy
- dotýkejte se jich nebo foukejte, k doteku používejte i různé předměty například se slizkým nebo mokrým povrchem
- pokládejte postavám (hráčům) podivné otázky např. "už sis vykopál svůj hrob?" nebo mluvte ústy NPC o hodně divných věcech
- ptejte se hráčů, co chtějí, aby jejich postavy viděly, nebo naopak, co postavy opravdu nechtějí spatřit za rohem, pod postelí apod.
- dejte hráčům prostor, aby se mohli děsit sami dialogem
- včas utněte dialog mezi hráči zlehčující strach
- použijte malé holčičky nebo přehnaně inteligentní malé chlapce - to prostě funguje vždycky
- nebezpečné je převážně to, co postavy neznají. Jakmile nebezpečí poznají, mohou se mu postavit
- děs nebudí vrah, ani jeho oběť, ale jejich lidskost
- postavte hráče před těžká dilemata, kdy musí rozhodovat, či život je cennější, jestli radši spáchat sebevraždu a doufat, že pak to všechno skončí, nebo tomu ještě vzdorovat

Tipy lekáci:

- za zvukovou stopu hudby, kterou používáte ke hraní, nahrajte výkřik, vlčí zavýtlí apod.
- odved'te pozornost hráčů například na svoji tvář nebo ruku a druhou rukou prašťte

do stolu, shodíte (odepsanou) sklenici apod.

- přeneste hru do jiné místnosti (sklepa, půdy) a hrajte larpovým způsobem
- přeneste hru do jiné místnosti (sklepa, půdy) a hrajte larpovým způsobem, ale před tím tam schovejte kamaráda v masce
- vytvořte děsivou postavu (zombie, striga...), skrze dialog s ní přesvědčte hráče, že ta postava není nebezpečná ("umřel mi manžel, a tak jsem se zastřelila, ale chtěla jsem umřít a teď.."), přesně ve chvíli, kdy vám to hráč uvěří, po něm s řevem skočte
- pracujte se zvraty, přesvědčte hráče, že už je po všem, že to zvládli a pak jim hned ukažte, jak hrozně se mýlili (typickým příkladem je závěrečná scéna z Vetřelce)

Ostatní tipy:

- Využijte poklidného úvodu hry k představení jeviště, uvedení základních informací a vracejících se prvků. Tohle je fáze, ve které hráčům dáte do rukou informace a indicie, které později ve hře budou muset (moci) reinterpretovat.

V Call of Cthulhu jsme v roli vyšetřovatelů nadpřirozena (aneb bulvár hadr) vyrazili do starého divadla pamatujícího časy prohibice, abychom "ověřili" pravdivost zpráv o duchovi, který shodil z lešení restaurátorku. Probrali jsme se tunou nepotřebných údajů o historii divadla, o požáru ve čtyřicátých letech či o údržbáři Johnu Petersovi, který také tvrdil, že viděl duchy...

- Nevysvětľujte. Jsou věci, které nevyjdou najevo, jsou věci, které nejdou pochopit. Nevysvětľujte, popisujte.

Ve zmiňovaném CoC šla má postava vytáhnout informace z restaurátorky, která byla v nemocnici. Zbytečná snaha, holka byla mimo, asi na drogách, zlomená noha zavěšená nad postelí, zrak upřený na blikající televizi. Její soused na pokoji mlel z posledního. Do pokoje vběhl trauma tým s vybavením a nakázali mi, abych vypadl...

Zkoušel jsem na ni ještě mluvit, když v tom jsem si uvědomil, že obraz na televizi opletené drátem se ustáli. Byl na něm záběr, asi z bezpečnostní kamery, ukryté?, a na něm nemocniční pokoj. Její pokoj. Ona, ten starý dědek vedle, doktoři nad ním, já... a postava stojící v hlavách její postele... postava, který tu ve skutečnosti nebyla. Nikdo jiný si toho nevšiml, a pak televize vybuchla, pokoj zasypalo sklo z obrazovky...

Když se postava vydýchovala před pokojem, vyšel doktor a oznámil sestře, aby zapsala úmrtí v 15:32: John Peters.

- Strídejte momenty hrůzy a pressu, kdy jsou postavy v ohrožení, v bezvýchodné situaci či pod "sensory overloadem" s momenty klidu, kdy se třeba i zdá, že to všechno byl jen zlý sen. Zvlášť děsivé jsou chvíle, kdy se stane něco strašlivého, například někdo zemře, a všechno se přepne do "calm" modu... nikde žádná monstra, krev, znepokojivá hudba... ale to všechno se znovu zlomí a postavy to ví. Dalším důvodem je

pochopitelně prostý fakt, že příliš dlouhé hrůzné scény otupují. Lepší je postupně stupňovaná atmosféra, několik momentů brutálního vypětí a zlom přecházející v "bezpečnou" scénu.

Po události v nemocnici jsem vyšel na slunce, do parku, kde si hrály děti, vrátil jsem se na hotel a nacpal se prášky na spaní. Tato krátká poklidná scéna se sluncem sloužila zaprvé jako kontrast a zadruhé jako místo, kdy se hráč "vypne" a připraví se na další útok na své nervy.

- velkou roli hrají stíny, zrcadla a okna - znásobují tušené a tím i napětí, ale neřeknou mnoho. Postavy zabarikádované v domě vidí oknem něco kolem domu, jakési pohyby, skutečné nebo smyšlené... Záblesk nebo odraz v zrcadle, který zmizí, když se postava podívá pořádně, jako by tam nikdy nebyl... Stíny, které rozehraje vítr v lese za úplňkové noci - skrývají ještě někoho? Odrazy tváří mrtvých v zrcadle, písmena, která se sama píší na orosený povrch zrcadla a svět za zrcadlem - je skutečně takový, jako je ten před ním?

- buďte osobní - dostaňte se hráčům pod kůži a vytáhněte jejich emoce ven, vytvářejte si většinu hry přátelskou postavu, která nezištně pomáhá postavám hráčů, je na ně milá a riskuje pro ně vlastní krk (vzbudíte v nich představu, že mají vůči této postavě dluh) - a pak ji zabijte nebo ohrozte hrozným způsobem; vytvořte hráčům oázu bezpečí, kam se mohou vždy schovat a kam se za nimi děsivé stíny neodváží (kostel, dům rodičů) a pak tento pocit bezpečí rozmetejte

- ty nejstrašlivější zrůdy nevypadají jako monstra, ale naopak chodí po dvou nohách a usmívají se jako lidé... jejich pravá povaha se projeví často až při vyvrcholení příběhu

- "...když se setkáte s něčím, co má být člověkem, ale ještě není, nebo co jím kdysi bylo a už není, nebo co by mělo být člověkem a není, nespouštějte z toho oči a popadněte do ruky sekeru..." C.S.Lewis

- nedílnou součástí hororu je smutek a zoufalství

- ve tmě číhají věci, které hladoví po životě, který ztratili, tlukotu srdce který už nikdy nepocítí, teplé krvi nebo pomstě. Občas jen samotné vědomí jejich existence stačí, aby nás dohnalo k šílenství. Nikdy by neměly mít možnost zatemnit světlo dne.

- kdokoli může zemřít kdykoli. Nikdo není před smrtí bezpečen.

- žijeme v ilusi bezpečí a pohodlí. Domníváme se, že právě tato iluze nás ochrání, ale není tomu tak. Občas stačí jediná událost, bublina praskne a my vidíme věci v jejich strašlivé pravdě.

- jsou věci, se kterými bychom si neměli zahrávat. Ovládli jsme mnohá tajemství světa, vesmíru a života, ale některé vědomosti a... věci... by neměly být nikdy odhaleny. Smrtelníci by neměli mít možnost vládnout takovou mocí, protože jinak je zničí.

- hrdinové se hrdiny nerodí, ale stávají na temných místech.

- za každého, jehož jméno známe, zemře stovka hrdinů nepoznána a zapomenuta. Li-

dé se nikdy nedozví jejich příběhy, ale možná jen odvaha neopěvovaných umožňuje, aby svět, jak ho známe, nepřestal existovat.

FATE - NA (ROZ)HRANÍ (3)

JOZEF "JOE" KUNDLÁK

Tretiu časť seriálu o FATE 2.5 začnem tam, kde som skončil v tej predchádzajúcej. Ak vám prvá alebo druhá časť ušli, nájdete ich v predchádzajúcich číslach Drakkaru – 06/2008 a 01/2009. V prvej časti som hovoril o všeobecných zložkách herného systému FATE (neoficiálne nazvanej) verzie 2.5, obsiahnutej najmä v Spirit of the Century a Starblazer Adventures (spoločne s neoficiálnymi úpravami FATE v domácich verziách hráčov z celého sveta).

V tejto časti sa bližšie pozriem na najobsiahlejší materiál FATE – Aspekty, a to kvôli tomu, aby ste mali lepšiu predstavu, o čo vlastne ide a aby ste ich vedeli v hre jednak lepšie použiť a jednak efektívnejšie zakomponovať do daného príbehu (aby sa napríklad nestalo, že ich počas celej hry ani nevyužijete, aj keď ste sa s nimi pri tvorbe postavy pipľali a vymýšľali k nim históriu).

Aspekty

Aby som citoval sám seba, „Aspekty pokrývajú širokú škálu elementov a mali by spoločne ukázať postavu takú, aká vlastne je, k čomu je pripútaná a čo je pre ňu dôležité (na rozdiel od toho, „čo dokáže“ pomocou schopností). Aspekty môžu byť vzťahmi, presvedčeniami, krátkymi frázami, opismi, vecami, alebo takmer hocičím, čo postavu určitým spôsobom vykresľuje.“ Čo tieto okrídlené frázy vlastne znamenajú?

Aspekty môžeme považovať za akési „vonkajšie“ atribúty postavy, teda niečo, čo ju pripútava k jej okoliu, čím je vo svojom prostredí definovaná a čo ju od iných postáv vlastne odlišuje. Dvaja úradníci v účtovníckej firme môžu byť naoko úplne rovnakí, keďže pracujú na podobných projektoch, používajú kalkulačky, tabuľky a výkazy a mesačne podávajú nadriadeným reporty. Ale jeden môže lepšie vedieť narábať s daňami a daňovým právom, zatiaľčo druhý sa môže špecializovať na spotrebné dane a daň z príjmu. A už vidíme rozdiel (aj keď si povieme, že je dosť malý). Ak by sme hodnotili každého z úradníkov samostatne, mohli by sme o nich napísať štyridsaťpäť štatistík a hodnôt a táto malá odlišnosť by sa medzi nimi stratila. Ak si ich ale na mušku zoberieme spoločne a budeme sa ich snažiť od seba odlíšiť, zrazu sa rovnaké (alebo veľmi podobné) hodnoty ich štatistík začnú zlievať dohromady a obaja budú vyzeráť ako kópia toho druhého. A práve tu vstupujú s kožou na trh Aspekty.

Aspektom v tomto prípade bude u každého z nich práve tá odlišnosť, ktorú ten druhý nemá. Teda u prvého to bude niečo ako „Dane z príjmu? Žiaden problém!“ a u druhého zase „Dépéháčka, to je moje...“. Môžete si povedať „Nudné, načo by som chcel niekoho s takýmto aspektom?“. No, vždy záleží na konkrétnej hre a na jej vystavovaní. Ak chcete hrať hru z moderného prostredia, ale účtovníctvo v nej nebude mať žiadne miesto, obídete ich z veľkej diaľky (kto by sa už chcel zaoberať účtovníctvom, že??? :). Ale ak sa náhodou tejto téme v hre venovať budete a potrebujete nejakú deliacu čiaru medzi postavami rovnakej povahy, povolania alebo schopností, môže práve toto byť tou správnou voľbou.

Aby som to zgeneralizoval, aspekty nahrádzajú súbor bežnejších štatistík postáv v hre tak, že idú na postavu úplne z opačného konca. Nedefinujú ju tým, čím vo všetkých svojich vlastnostiach JE, ale čím SA OD OSTATNÝCH ODLIŠUJE. Tento prístup je podľa mňa vo veľa hrách zaujímavejší, ako sledovanie tridsiatich čísel a hodnôt vlastností, ktoré má každá postava, a je aj jednoduchší na spravovanie (zapisovanie). Zjednodušuje totiž rozmyšľanie nad netradičnými riešeniami situácií, alebo nad niečím, čo postave v danej situácii pomôže. Podstatné ale samozrejme je, aby aspekty k hre „sedeli“, aby boli vybrané správne (a kľudne aj spoločne prediskutované). Nie je nič horšie, ak po prvom sedení zistíte, že ste vlastne žiadny aspekt svojej postavy nepoužili, pretože jednoducho nenastali správne situácie, alebo sa príbeh vyvíjal úplne iným smerom, než ste si predstavovali. A najhoršie je, ak si to isté poviete po treťom sedení. Potom už prichádza na rad otázka, či ste sa dohodli spoločne aspoň na hrubých rysoch dobrodružstiev a či Pán hry zohľadňuje aj vaše preferencie toho, čo chcete v hre mať.

Tým sa dostávam k otázke výberu vhodných aspektov pri tvorbe postavy. Aspekty sú totiž viac ako iné veci práve tým, čím Pánovi hry (a ostatným) dávate najavo „čo vlastne v hre chcete vidieť/mať/hrať“. Ak dáte svojej postave aspekt „Aj na hranici smrti som rozhodný“, pravdepodobne očakávate, že Pán hry bude do hry vnášať situácie, v ktorých sa vaša postava ocitne v úzkych a využije to vo svoj prospech, pretože si v týchto situáciách vie zachovať chladnú hlavu a riešiť problém v stotínach sekundy. Pán hry by potom mal sám chcieť určitým spôsobom aspektom postáv vyhovieť, pretože sú nielenže oživením hry, ale stimulujú pohyb bodov osudu medzi hráčmi (aj navzájom) a Pánom hry.

Aspekt môže mať formu frázy (teda niečoho ako napríklad komixových hlášok hlavných hrdinov typu „Som ako vystrelený z dela, nič ma nezastaví!“), osoby (niekoho, kto je pre postavu dôležitý, či už z pozitívnej alebo aj negatívnej stránky, teda napríklad

„Moja bystrá dcéra Miriam“) alebo veci (hocičo, čo postava vlastní, používa alebo s čím sa stretáva, napríklad „Moja verná taška s náradím“). Tieto tri kategórie samozrejme nie sú nijako pevne definované (a ani jediné možné), slúžia hlavne na základnú orientáciu. Tiež uľahčujú výber, ak s pojmom aspektov v hre ešte len začínate, a dávajú vám základný pohľad na to, ako v hre orientovať svoju postavu a dať prostredníctvom nich Pánovi hry do ruky možné nástroje na vývoj príbehu a zápletiiek. Ak napríklad uvediete ako aspekt nejakú postavu blízku osobu, ktorá je navyše určitým spôsobom využiteľná (ako bystrá Miriam), môže Pán hry zakomponovať do príbehu zápletku, v ktorej budete potrebovať pomoc práve od Miriam a ona vám s problémom pomôže. A keď ju navyše bude niekto za to ohrozovať, voila! Už máte zaujímavý príbeh – a to len tým, že ste si zvolili aspekt, ktorý prišiel Pánovi hry zaujímavý natoľko, že ho rozvinul a zakomponoval do príbehu. V tom je sila aspektov a ich naviazania na postavy, pretože ak by Miriam bola len ďalšou nehráčskou postavou z hlavy Pána hry (alebo niektorého z iných hráčov), určite by ste vy ako predstaviteľ postavy k nej nemali takú „citovú“ väzbu, ako máte v prípade Miriam ako aspektu.

Zapamätajte si, že aspekty vonkoncom nemusia byť len „dobré“, „pozitívne“ alebo „prospešné“. Výbornou formou aspektov sú ich negatívne podobizne, vo veľa prípadoch dokonca lepšou ako pozitívne. Pýtate sa „Prečo by som mal chcieť negatívny aspekt? Veď tým svojej postave uškodím...“. Možno áno, ale... A práve to ALE je ďalším hnacím motorom hier vo FATE. Tu totiž za veľmi veľa negatívnych vecí môžete získať body osudu, ktoré sa dajú využiť neskôr v situáciách, v ktorých budú treba. Čo na tom, že zo seba urobíte pred veľkým zhromaždením na chvíľu hlupáka tým, že Pán hry si vynúti váš aspekt „Ľavoruký Edward“? Ten tanier s príborom a čokoládovou tortou ste síce vysypali priamo na peknú róbu šľachtickej v stredných rokoch, ale ako inak by vás našiel ten tajný agent, ktorý vás nepozná a prišiel na bál len s vašim menom a bez opisu?

Vidíte? Ani neviete ako, a pomohlo to samotnej situácii a to navyše spôsobom, ktorý je po prvé zaujímavý z hľadiska príbehu a po druhé zaň ešte získate okrem bodu osudu (za súhlas s vynútením aspektu Pánom hry) aj cenné informácie, ktoré by sa k vám asi inak nedostali (alebo inou a zložitejšou cestou). Zaujímavosť vynútení aspektov je jedným z hlavných dôvodov, prečo aj autori FATE odporúčajú dať postave aspoň jeden takýto aspekt. Môže z toho vzísť úsmevná situácia, môžete na tom vystavať celú zápletku a možno sa pomocou neho dostanete do problémov, ktoré ste vôbec nečakali. Ale dostanete za to aj svoju odmenu a o dve sedenia neskôr budete vďační, že ešte máte tie dva zvyšné body usudu, aby ste mohli vylepšiť svoje šance pri skákaní cez plot a úteku pred palácovými strážami.

Dobrou radou je pri tvorbe aspektu vymyslieť si tri situácie, v ktorých vidíte jeho uplatnenie. Ak vás napadne jedna zásadne pozitívna a jedna negatívna situácia, máte vyhrané. Ak sú ale všetky skôr v jednej rovine, mali by ste nad aspektom ešte porozmýšľať, prípadne ho nejako preformulovať. Čo i len jedno slovko môže zmeniť význam aspektu, niekedy dokonca výrazne. Pozrite si tento rozdiel: „Vo všetkom podporujem svojho otca.“ A „Vo všetkom podporujem svojho poctivého otca.“ Myslím, že implikácie sú zrejmé a aj reakcia vašej postavy, až začne váš papá splietať malé klamstvá a intrigy...

Pri vyjadrení aspektu slovami nimi nešetrite. Čím lepšie svoju myšlienku vyjadríte na papieri, tým lepšie vyzneje jej použitie v hre a tým ľahšie sa bude s aspektom v príbehu (a v relevantných situáciách) narábať. Môžete samozrejme použiť slovo „Silný“ a tým dať všetkým najavo, že si s vami neradno začínať. Čo ale poviete na aspekt „Silný ako medveď“, alebo nebodaj „Som samý sval a železo!“. Nie je zaujímavejší? Alebo aspekt „Príslušník kultu“. Jednoduchý, stručný a... nudný. Príliš všeobecný a ničnehovoriaci. Aký kult? Kto, kde a prečo? Ako ste sa tam dostali? Čo takto zmeniť ho na „Pravá ruka Čiernej zmiže“? Bingo! V jednej vete ste povedali minimálne tri veci – existuje kult Čiernej zmiže (čo môžete doplniť neskôr, keď na to príde), ste v ňom pravou rukou, teda relatívne vysoko a určite máte veľa nepriateľov. Príbeh ako vyšitý, Pán hry to má priam naservírované na tanieri a spoločne sa môžete ponoriť do tejto časti príbehu a rozvinúť ju smerom, ktorým chcete.

Použitie aspektov

Použitie aspektu začína oznámením, že na danú situáciu sa nejaký aspekt hodí a jeho použitie je možné reálne (v rámci hry) zdôvodniť. Prehlásiť to môže tak hráč, ako aj Pán hry. Je dôležité, či je použitie aspektu pre postavu výhodné, alebo jej skôr prekáža. Ak sa aspekt použije kvôli výhode pre postavu, hráč zaň platí bodom osudu. Ak ale aspekt postave skôr prekáža a situáciu jej sťažuje, bod osudu hráč danej postavy naopak získa.

Vyvolanie aspektu

Podíme k prvému spôsobu použitia aspektov – teda tomu, ktorý postave určitým spôsobom pomáha. V tomto prípade hráč za túto výhodu musí zaplatiť bod osudu a daný aspekt sa vyvoláva. Postava sa týmto stáva v práve vykonávanej činnosti o niečo lepšou a schopnejšou, alebo sú okolnosti viac na jej strane.

Vyvolanie aspektu môžete použiť na:

- vzatie všetkých hodených kociek a ich prehodením
- alebo ponechaním hodu a pridaním +2 k jeho výsledku

Týmto spôsobom môžete na jeden hod použiť aj viac aspektov (samozrejme musíte ich použiť náležite zdôvodniť), nemôžete ale použiť jeden aspekt dvakrát. Prehodenie všetkých kociek býva riskantnejšie ako bonus +2, ale pri ňom môžete na druhej strane získať omnoho lepší výsledok. Preto je voľba iba na vás. Pri posudzovaní vhodnosti použitia aspektu na danú situáciu je konečným rozhodcom Pán hry. Ak dokážete vhodne (a možno aj zaujímavo) zdôvodniť použitie aspektu, ktorý na prvý pohľad so situáciou nemá nič spoločné, Pán hry by v zásade nemal takúto možnosť implicitne zakázať, ale skôr pomôcť s jej možnou realizáciou (samozrejme tu nehovorím o situácii, kedy sa rozhodnete niektorý aspekt použiť len preto, že váš hod dopadol mimoriadne zle, a žiadny očividne vhodný aspekt bohužiaľ vaša postava nemá).

Vyvolanie pre efekt

Aspekty je možné vyvolať aj mimo úpravy hodov pri konfliktoch. Za takéto vyvolanie sa platí rovnako, ako v prípade úpravy hodov, teda jedným bodom osudu. Tu však hráč vyvoláva aspekt kvôli tomu, aby do hry vniesol nejaký detail, ktorý môže preňho byť momentálne dôležitý. Napríklad bude chcieť vyvolať svoj aspekt Učeň bratstva Slizkej ruky a ostatným povie, že by bol rád, aby v tom malom mestečku, kde sa práve nachádza, bola miestna pobočka bratstva. Vhodnosť aspektu k situácii posudzuje Pán hry rovnako, ako pri vyššie uvedených možnostiach použitia.

Objavovanie iných aspektov

Aspekty nie sú doménou iba hráčskych a nehráčskych postáv. Môžu sa v hre nachádzať takpovediac všade – aspekt môže mať miestnosť, auto, vesmírna loď, planéta, planetárny systém, les, pohorie, alebo dubová palica. Na vyvolanie iného aspektu, ako toho, ktorý vlastní vaša postava, musí vaša postava s daným predmetom alebo objektom byť vo vzájomnom vzťahu podľa situácie, v ktorej sa práve nachádza. To znamená, že ak má scéna aspekt Tmavá miestnosť, môžu ho hráči (ak ho odhalia) využiť na získanie bonusu napríklad pri ukrytí sa pred nepriateľmi.

Označenie

Označenie aspektu značí vyvolanie aspektu, ktorý nemá postava na svojej karte a

ktorý jej nepatrí. Bonus pri označení aspektu je rovnaký ako pri bežnom využití vlastného aspektu – prehodenie kociek alebo bonus +2 k hodu.

Označenie môže prebehnúť aj ako výsledok predchádzajúcej akcie niektorého z hráčov (alebo tiež nehráčskych postáv). Týmto spôsobom môže niektorý predmet alebo objekt v hre (vrátanie postáv) získať nový aspekt, ktorý je možné v ďalšom vývoji konfliktu označiť a získať zaň bonus. Keďže vo väčšine prípadov býva takéto vnesenie nového aspektu výsledkom úspechu postavy, má táto nárok na jedno voľné označenie tohto aspektu v nasledujúcom vývoji situácie. Toto voľné označenie aspektu je ale možné využiť len bezprostredne po vytvorení nového aspektu – väčšinou v tej istej scéne. Hráč, ktorý nový aspekt vytvoril, môže právo voľného označenia preniesť na iného hráča, ale len v prípade, že je to v súlade so situáciou. Napríklad môže ísť o boj, kedy dve postavy vmanévrujú nepriateľa do úzkej uličky a hráč jednej z nich naňho po úspešnom manévri pridá aspekt „V úzkych“. Potom môže na svojho spoluhráča posunúť voľné využitie tohto aspektu (druhý hráč má zaň bonus k najbližšiemu hodu). Prvý hráč ale nemôže využitie aspektu preniesť na hráča, ktorý sa na danom mieste v uličke nenachádza, a teda by nemohol reálne vlastnosť nepriateľa „V úzkych“ využiť.

Okrem označenia aspektu na inom predmete alebo objekte môžu hráči využiť takýto aspekt aj na vyvolanie pre efekt. Potom môže hráč využiť tento aspekt na jeho vynútenie, pričom Pán hry rozhoduje o tom, či vynútenie príjme, alebo ako protihodnotu ponúkne hráčovi bod osudu za jeho neprijatie.

Vynútenie

Aspekt môže hráčovi umožniť tiež získať body osudu späť za komplikácie, ktoré jeho postave môže spôsobiť. Tu nastáva vynútenie aspektu, ktoré riadi Pán hry a určuje, kedy sa postava dostane do situácie, v ktorej je niektorý aspekt môže poškodiť alebo zneprijemniť ďalšie účinkovanie. Postava, ktorej aspekt bol vynútený, má možnosť využitie tohto aspektu anulovať za spotrebovanie bodu osudu. Efektívne sa tým snaží prekonať „osud“ a vyhnúť sa možnosti komplikácie aspektom. Môže ale komplikácie prijať a získať za to bod osudu od Pána hry. Pýtate sa prečo? Nuž niekedy práve kvôli zaujímavosti „negatívnejšieho“ vývoja v intenciách príbehu, alebo inokedy kvôli snahe získať bod osudu, keď situácia zrovna nie je tak vážna, aby šlo o niečo dôležité.

Aspekt by nemal diktovať postave presný vývoj v prípade jeho vynútenia, skôr by mal nabádať na typ akcie, ktorú môže vykonať. V podstate by mal aspekt naznačiť smer, akým sa bude nepriaznivý vývoj situácie pre postavu uberať.

Vyjednávanie vynútenia

Ak aspekt vynúti Pán hry, situácia je celkom jasná. Ponúkne zaň hráčovi danej postavy bod osudu a hráč ho buď príjme (a s ním aj vynútenie aspektu), alebo naopak zaplatí svojím bodom osudu a vynútenie zruší. V dokonalom svete by Pán hry mal mať prehľad o všetkých aspektoch všetkých postáv a vedieť vždy, kedy sa ich aspekty hodia na vynútenie. V skutočnosť však má Pán hry na starosti počas hry dosť vecí na to, aby si nemusel niektorý aspekt a jeho vhodnosť na súčasnú situáciu všimnúť. Vtedy môže hráč kľudne naznačiť, že aspekt jeho postavy by mohol byť vďaka okolnostiam vynútený (napríklad aspekt „Svrbia ma ruky“ na bankete, plnom zlatom ovešaných dám). Pán hry môže túto výzvu prijať (zvyčajne to asi aj urobí, keďže vo väčšine situácií môžu takéto aspekty postavu nabádať na vykonanie niečoho čo je jej prirodzenosťou), alebo v ojedinelých prípadoch môže odmietnuť. Túto voľbu však musí dostatočne zdôvodniť (a nemalo by to byť len preto, že nechce hráčovi dopriať bod osudu).

Môže sa dokonca stať, že hráč svoju postavu vedie situáciou s ohľadom na jej aspekty automaticky (a správa sa aj podľa negatívnejších vplyvov jej aspektov). Vtedy Pán hry môže postavu odmeniť retroaktívne, alebo ak to už nie je možné, môže jej pridať bod(y) osudu pri ďalšom hernom sedení. Pán hry pri tom ale samozrejme musí zvážiť, ktoré situácie sa pre vynútenie aspektov postavy hodia a či boli uplynulé rozhodnutia postavy v súlade s touto podmienkou. Hranie postavy pomocou jej prežívania a „odohrávania“ môže byť vždy prínosné, odmeňované bodmi osudu by ale malo byť iba vtedy, ak jej jej konanie a rozhodnutia budú aktívne znepríjemňovať ďalší vývoj situácie.

Ak sa náhodou stane, že v práve prebiehajúcej scéne má postava dva aspekty, ktoré si navzájom odporujú, nie je to vonkoncom žiadny problém! Práve naopak, môžete z toho vyťažiť a situáciu vygradovať do zaujímavých výstupov. Často potom postava koná v súlade s jedným z týchto aspektov a z druhého sa „vykúpi“. Takže vlastne stav bodov osudu postavy ostane rovnaký (príjme bod osudu za vyvolanie jedného aspektu a zaplatí bod osudu za zrušenie vyvolania iného aspektu). A ak nájde spôsob, ako sa zachovať podľa oboch aspektov, tým lepšie... Postava práve získala dva body osudu.

V niektorých málo prípadoch (hlavne v situácii, ktorá je dôležitým momentom v príbehu, najmä pre hráčovú postavu) sa môže stať, že keď hráč odmietne vyvolanie aspektu (a chce zaň zaplatiť), môže Pán hry vyvolanie eskalovať, dokonca až dvakrát. Tým pádom môže hráč získať (alebo naopak zaplatiť) dva, alebo až tri body osudu. Tieto vypäté situácie asi nenastanú pravidelne a v podstate je celé toto pravidlo uve-

dené ako voliteľné (preto by sa nemalo využívať príliš často). Predsalen sa s heroickými výkonmi nestretávame každý deň (a to ani v samotnej hre). Túto situáciu môže iniciovať aj samotný hráč pri zrušení vyvolania tým, že „len za jeden bod osudu nepôjde“.

Pôvodne som zamýšľal objasniť vám aj niečo bližšie o Schopnostiach a Trikoch, možno spoločne s úvodom do detailov rozhodovacieho procesu konfliktov, ale Aspekty samy o sebe sú natoľko podstatnou časťou (a základom) pravidiel FATE, že som sa radšej rozpísal iba o nich. Nabudúce vám teda dopoviem nedopovedané o Schopnostiach a Trikoch (toho naozaj mimo už povedaného, najmä z prvej časti, nie je veľa) a povieme si aj o detailoch riešenia konfliktov.

Teším sa na prvé z letných čísiel Drakkaru!

TROGLODYTE TERROR

ROMAN "ROMIK" HORA

URČENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Dobrodružství je určeno pro šestici postav 3. – 4. úrovně. I když není problém nastavit si bojová i nebojová setkání přímo na svoji družinu. Stejně tak jako všechny předměty a poklady nalezené v tomto dobrodružství. Nikdy totiž není možné vytvořit něco, co sedne na všechny herní družiny. Proto se neboj a vše si upravuj dle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Hlavu ti za to rozhodně nikdo trhat nebude.

Základním plavidlovým systémem je DnD4e, pro který je celé dobrodružství psáno. Jiné herní systémy si v kombinaci s tímto dobrodružstvím dokáží též představit, ale spíše ty, ve kterých jde primárně o řešení překážek a až druhotně o silný příběh s mnoha vypravěčskými mechanikami pro hráče. Samozřejmě, ani toto dobrodružství nepostrádá důraz na hraní postav a jejich rolí, ale jde na to klasickým stylem – překážka, hraní postav, vyřešení překážky, postup o kousek dál a další překážka.

Překážky v dobrodružství jsou stavěné tak, aby byly co nejvolnější a pokud možno, měli co nejvíce možných řešení. Dobrodružství samo, i když si tím mohu lehce protiřečit, má stavět na strašidelné a hororové atmosféře, ale to z popisu není až tak poznat, nepodařilo se mi navodit tu správnou atmosféru. Hráči by se měli během jeho hraní dočkat několika poměrně nepříjemných překvapení. Může se dokonce stát, že konce dobrodružství se nedožijí úplně všechny postavy. To je velmi smutné, ale ke hře to patří. Dobře použitá smrt postavy (klidně i po dohodě s hráčem) může totiž být tím nejlepším nástrojem k navození atmosféry.

GEOGRAFICKÉ POLOŽENÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Nebezpečí symbolizované nestvůrami z Podtemna je více či méně zřejmé, přesto se občas najdou blázni, kteří do Podtemna sestoupí a chtějí v něm hledat poklady. Dlouho nepřežijí. Občas se ale někteří z těchto bláznů do Podtemna nevydávají kvůli pokladům, ale proto, aby pomohli jiným lidem – uneseným nestvůrami a zloduchy. Ani tito hrdinové vždy nepřežijí, ale na druhou stranu, většinou vědí co je čeká. Většinou.

Dobrodružství se odehrává v jedné z částí Podtemna – Northdarku. Tato oblast Podtemna je sice nebezpečná, ale na druhou stranu je nejcivilizovanější ze všech, pro více informací doporučuji Forgotten Realms Campaign guide. V tomto dobrodružství

nebudu rozepisovat města, protože postavy se nebudou příliš držet žádné ze zmapovaných stezek ani nepůjdou k žádnému z osídlených měst. Cílem postav je proniknout do vesnice ohavných Troglodytů a vysvobodit zajatce.

Pokud bude někde potřeba více podrobných informací, budou dodány (znalostní testy a podobně). Nicméně, pokud se ti cokoliv z prostředí hry hodí změnit, udělej to. Chceš aby Troglodyté sloužili jinému bohu? Nehraješ vůbec na Forgotten Realms? Nevadí. Prostě si oblast, ve které se postavy budou v dobrodružství pohybovat přesuň a přizpůsob. Nemusí jít o Podtemno, ale prostě síť prastarých dolů pod pohořím, či něco podobného. Fantazii se meze nekladou a pokud si chceš toto dobrodružství zahrát, určitě na něco přijdeš. Sám se budu snažit aby na prostředí nebyl kladen zbytečný důraz.

JAK TO BYLO, JE A BUDE...

Gromlarovy doly jsou postarší osadou lidí a trpaslíků. Během dlouhých let, kdy řádil Kouzlomor se všichni z osady stáhli do upadajících dolů a raději žili v bezpečí kamene. Nicméně, toto bezpečí je nedávno zradilo. Snad za to mohly pokusy o obnovu těžby, snad zhroucení kamene v důsledku menšího otřesu půdy, ale v jedné z místností Gromlarových dolů se otevřela průrva vedoucí do hlubin Podtemna. Jako kdyby na toto čekali, vyhrnuly se z průrvy troglodyté a zajali každého, koho nezabili během přepadení. Zajatce odtáhli do své osady v Podtemnu a chystají se je obětovat bohyni Loviatar, paní bolesti a utrpení.

Obyvatelé jsou zajati, mezi nimi i Baltik, poměrně zkušený alchymista, který je důležitý pro okolní kraj – jeho mastičky, léky a lektvary pomohly leckomu z nemoci, úrazu a tak. Dokonce i mnohé chrámy s ním mají velmi dobré vztahy. Během následujícího měsíce dojde k obětování všech zajatců pokud...

...nezasáhnou postavy. Dobrodružství, pokud skončí tím nejšťastnějším koncem, bude znamenat vysvobození co největšího počtu zajatců z rukou trýznitelů. Jakou cenu budou muset zaplatit lidé či dobrodruzi je ve hvězdách. To už záleží na hře jako takové.

ÚVOD PRO POSTAVY

Postavy jsou v kterémkoliv okolním městě – velkém, malém či úplně nejmenším a mohou dostat některý z následujících úkolů:

Otřesy půdy

Nedávný malý otřes půdy nebyl ojedinělý. Nebyl až tak silný, ale přeci jen si jej něk-

do všiml. Tento někdo má nyní potřebu zjistit co za otřesy stojí. Jako první jej napadlo, zdali v Gromlarových dolech nezačala těžba a ta má za následek toto. Za menší odměnu najme postavy aby se vypravili do Gromlarových dolů a zjistili co a jak.

Úkol: Zjistit, zda v dolech obnovili těžbu a díky tomu dochází k otřesům země – Vedlejší (150 XP). Postavy předají tuto informaci najímateli.

Ztracený příbuzný

Do osídlení dorazil někdo z dolů a vypráví hrozivé příběhy o napadení nestvůrami z Podtemna. Jedna z postav má v Gromlarových dolech svého příbuzného a tedy přemlouvá své přátele a vyráží na záchrannou akci.

Úkol: Zachránit zajatce, mezi nimi i příbuzného postavy – Vedlejší (150 XP), lze použít i jako hlavní úkol, případně s ním zkombinovat.

Zachraňte zajatce

Do osídlení dorazil jediný přeživší z dolů a vypráví hrozivé příběhy o napadení nestvůrami z Podtemna. Hlava osídlení ihned povolá dobrodruhy a nabídne jim solidní odměnu za záchranu a přivedení co největšího počtu přeživších.

Úkol: Důležité je zachránit zajatce – Hlavní (600 XP)

Další modifikace úkolu

Pokud si chcete toto dobrodružství rozšířit, není problém modifikovat o nějaké intriky uvnitř osídlení. Starosta (vedoucí osobnost) může mít mezi zajatci konkurenta a postavy zkusí požádat o jeho odstranění, někdo jiný je požádá přímo o záchranu tohoto jedince. Z poměrně jednoduchého příběhu, který zde předkládám se může stát mnohem složitější a náročnější jeden.

GROMLAROVY DOLY

Družina nemusí putovat dlouho (libovolně na tobě, stejně jako setkání během cesty a podobně) a dorazí k dolům. Když budou mít postavy zájem, mohou se pokusit sbírat informace:

History

(DC 10) – V dolech se těžilo stříbro. Nyní se již dlouhá léta netěží. Mohlo za to vytěžení největších žil a samozřejmě Kouzlomor.

(DC 15) – Před Kouzlomoreem lidé žili vně dolů. Během nebezpečné doby se velmi rychle přestěhovali do bezpečí dolů. Před patnácti až deseti lety těžba ustala.

(DC 20) – Těžba v dolech sice ustala před přibližně deseti lety, ale Baltík, alchymista,

se snažil získat komunitu pro otevření nové těžby.

Religion

(DC 15) – Nejuctívanějším bohem v této komunitě byl oranin, kterého zde žijící lidé přejali od trpaslíků. Díky lidem žijícím v dolech zůstal v uctívání i Bahamut a samozřejmě zde byla uctívána dokonce i Berronar Truesilver, patronka rodiny.

(DC 25) – někteří z místních, možná snad i sám Baltik, uctívali také Luthica, zlého boha jeskyní a temných podzemních míst. Ale to není prokázáno.

Arcane

(DC 15) – Baltik byl poměrně známým a uctívaným alchymistou v širokém okolí. Dokonce lidé z větších okolních měst jej znali a mnozí alchymisté a léčitelé, jakož i čarodějci si od něho nechávali radit.

Dungeoneering

(DC 15): K proborění zdi došlo opravdu následkem půdního otřesu. Nebylo to cílené ani ze strany obyvatel dolů, ani ze strany obyvatel Podtemna.

(DC 20) – Stopy po přepadení, boji a zbytky zbraní, i když dobře uklizené vypovídají o ještěrovitých nestvůrách z Podtemna. Určitě to nebyli Temní elfové.

Nature

(DC 15) – Postava dokáže najít zbytky staré osady. Nic zvláštního. Lidé zde kdysi žili.

(DC 20) – Pokud postava ví, že v dolech útočili ještěři, může se pokusit zjistit co to bylo za ještěry a následně některé informace o nich. Na obě tyto snahy musí být trénovaná v Znalosti přírody. Pokud uspěje proti DC zjistí, že se jednalo o Troglodyty a může si hodit na jejich znalost (postupuj dle vědění rozepsaného u Troglodytů).

Perception

(DC 25): Pokud se postava rozhodne prohledávat doly, stráví tím sice nějaký čas, ale nalezne něco, co útočníci vytrousili – Boots of spider climbing (viz přílohy) a v nich schovaný váček s 50 stříbrnými mincemi.

(DC 25) – Pokud postava cíleně hledá nějaký poklad venku či tak, nalezne v zemi zakopaných v hrnci 50 kousků stříbra (každý v hodnotě 1 zlaté mince).

Pokud se postavy dosyta vyřádí před a v dolech (které nejsou nijak zvlášť podrobně rozebírány, jelikož nejsou pro hru důležité) nechej je sestoupit průrvou do Podtemna, kde ve skutečnosti začíná naše dobrodružství.

VSTUPUJEME DO PODTEMNA

Konečně, konečně začne ta pravá řezba...ehm, tedy hra. Postavy sestupují do chladného prostředí severního Podtemna, Northdarku. Pokud hráči chtějí, mohou si hodit na nějaké základní informace o prostředí, kam vstupují:

Streetwise

(DC 10, postava musí být trénovaná v této dovednosti) – Největším městem v této relativně hodně osídlené oblasti je měst Temných elfů Menzoberrazan, sídlo kultu uctívající bohyně Lolth. Temní elfové tuto oblast sdílejí s mnoha dalšími rasami žijícími v Podtemnu a dokonce i obchodují s trpaslíky obývajícími pohoří Páteř světa.

Nejprve nalézt a vystopovat únosce nebohých obyvatel a pak je zachránit. Jelikož není Podtemno žádným pískovištěm pro malé děti, čekají hráče a potažmo i postavy poměrně obtíže. První se dostaví hned s prvními kroky v tomto nehostinném prostředí.

Přežití v Podtemnu – Dovednostní výzva

Nebojové setkání – lvl 3; XP: 750 nebo (Speciální)

Krajina, kterou následující dny putujete je nehostinná. Obloha je zakryta zemí, pod kterou jdete. Slunce i hvězdy se ztratily. Voda zde má jinou chuť a je studenější. Lovit se zde nedá, ale občas narazíte na specifické houby rostoucí jen zde a nikde jinde. Většinou jsou jedlé.

Bytosti žijící v Podtemnu jsou podle mnohých vyprávění velmi nebezpečné a proto se jim raději snažíte vyhnout. Nikdy vám nezbyvá víc než se modlit ke svým bohům a spoléhat na své schopnosti. Budete objeveni a zabiti nebo dojdete po stopách únosců až tam, kde jsou drženi zajatci?

Postavy se snaží udržet stopy únosců, sledovat je po dva nebo tři dny a ještě přitom přežít v Podtemnu – to zahrnuje vyhýbání se nebezpečným protivníkům a místům, nalezení dobrého místa k táboření a umění zůstat neodhalen. Každý hod zabírá něco mezi jednou až dvěma herními hodinami.

Pro tuto dovednostní výzvu je ideální určit počet hodů (a tedy komplexnost) dle počtu hráčů a to tak aby na každého hráče vyšli dva hody (pokud je málo hráčů, lze připravit i tři hody na hráče). Spíše než řešením konfliktu je tato výzva takovým rozehráváním hráčů – příprava na mnohem složitější situaci v dobrodružství.

Hráči házejí, mohou se střídat volně nebo dle iniciativy, to záleží na vašem přístupu. Jakmile doházíte určený počet hodů, výzva končí a hráči jsou na místě, kde chtěli být. A to dokonce i když získají převahu neúspěchů – akorát na místo dorazí v mnohem zu-

boženějším stavu než se mohlo zdát a tedy jejich šance na úspěch se dramaticky sníží...

Zkušenosti za výzvu: Pokud se vám nechce přidělovat zkušenosti za výzvu každému stejně a celé družině dohromady, navrhuji jiný způsob: Stanovte si hodnotu a po každém hod, úspěchu a případně dobrém hraní postavy tuto hodnotu hráči připište jako kdyby uspěl sám. Výhoda je v tom, že se vám lehce rozvrství hráči dle své aktivity, ale i odměníte hraní postav, úspěchy a statečnost hráčů „jít do toho“

Níže představuji tabulku, jakou jsem použil já. V podstatě mohou hráči získat o trochu více než kolik uvádějí pravidla (pro příslušné setkání), ale rozdíl není tak rapidní. I když je pravda, že nejaktivnější hráč zde může vytěžit. Důležité je pokusit se do hry vtáhnout každého hráče, aby všichni měli stejné šance.

Zkušenosti:

- 50 za hod (Odvážný hráč budiž po zásluze odměněn).
- 25 za úspěch (to je přeci důležité)
- 25 za velmi dobrý popis, hraní postavy a podobně

Příprava výzvy. Popište hráčům jak sestupují do Podtemna, věnujte chvilku popisu prostředí, složitostem Podtemna a atmosféře. Až toho budete mít dost, začněte přesunovat zodpovědnost za hru na hráče. Ve chvíli, kdy hráči začnou hledat způsob jak vystopovat a nalézt únosce, vyložte jim následující výzvu. Podejte jim tolik informací na kolik jste zvyklí.

Klíčové dovednosti: Endurance, Dungeoneering, Perception, Stealth

Endurance – DC 18, Tato dovednost je základem, 1/3 hodů musí být na tuto dovednost. Neúspěch znamená ztrátu 1 Léčivého přílivu pro každou postavu.

Dungeoneering – DC 20, minimálně jeden hod. Pokud mají postavy dostatek zásob na každý den, ve kterém je hod proveden, má hráč bonus k hodům o velikosti +5. Neúspěch je třeba vyhodnotit dle hráčova popisu.

Perception – DC 15, možnost rozpoznat nebezpečné věci v Podtemnu. Pokud následující hráč v svém popisu nějak využije popis vnímání (případně výsledek textu) má nárok na bonus +2..

Stealth – Možnost vyhýbat se nebezpečí jako takovému. Ohledně bonusu stejně jako u vnímání.

Úspěch – V podstatě ani nezáleží na tom, kolik postavy získají úspěchů a kolik neúspěchů. Hlavní je, že se dostanou k jeskyni – otázkou je v jakém stavu. Za každý neúspěch musíš vyhodnotit samostatně – podle toho o co se hráč snažil – ztrátou výbavy,

pronásledováním nepřáteli (a tedy ztrátou Léčivého přílivu). Jeden z neúspěchů využij i na to, aby se ve hře objevilo setkání „Zajatec“.

Zajatec

Těžké setkání, lvl 7 – 1500 XP

Ve chvíli kdy postavy získají nějaký neúspěch v dovednostní výzvě, zakomponujte do neúspěšného popisu i to jak narazí na nepřátele a dojde k souboji. Postavy se mohou pokusit nějak vyjednávat, ale s Troglodyty to moc nejde (a ještě by alespoň nějaká z postav měla znát jejich jazyk). Troglodyti vedou zajatce do své vesnice, shodou náhod patří do vesnice, která vyrabovala Gromlarovy doly. Zajatce je možno použít libovolně – jako zdroj informací, nově příchozí postavu a nebo jen jako mrtvé tělo sloužící k vyprovokování postav aby se pomstili troglodytům. Zajatce jako takového si musíš doupřavít, je důležitý jen pro atmosféru hry, nikoliv pro hru jako takovou. U mě plní funkci nové postavy, která se přidá k družině.

- Troglodyte Impaler (MM 252).....2x

- Grick (MM 145).....3x

Popisek

Jak tak putujete temnými chodbami, tunely a podzemními halami, uvědomujete si o kolik lepší je žít na povrchu než pod ním. Možná i tohle má vliv na to, proč jsou podzemní bytosti tak hrozně zlé. Vaše cesta zdá se násilně přerušena ve chvíli, kdy vstoupíte do zatáčky a přímo proti vám stojí dva ohavní ještěři podobní tvorové. Na klacku nesou za ruce a nohy přivázaného dalšího člověka. Sotva vás spatřili, odhodili klacek se zajatcem, uskočili o několik kroků zpět a připravili si oštěpy. Větší z nich zařval: „Grici atrkagaci“. Snad to byl jakýsi ohavný rozkaz, hlína ve vaší blízkosti se dala do pohybu...vše ukazuje na ohavnou červí nestvůru.

Bojový plán

Postavy postupují chodbou, která může být široká okolo dvaceti stop (5 políček). Na plánu si vyznačte zatáčku a postavte figurky postav přímo za ní. Jakože akorát prošli zatáčkou. Gricky postavte několik políček od postav, ti se střetnou hned v prvním kole. Je dobré rozestavit je tak, aby postavy nemohli proběhnout k Impalerům (i když za použití některých speciálních postav klidně).

Impalery dejte asi tak na osm políček od postav. Následně hod'te na iniciativu a začněte nejrychlejším protivníkem.

Taktika nepřátel

Cílem nepřátel je zvítězit a případně postavy zajmout. Není nutné je zabít, alespoň ne hned a ne všechny. Impaleři se pokusí postavy vyřadit zboje svojí dovedností „Impaling shot“, která může postavám solidně zatopit. Když bude souboj pro postavy příliš těžký, dejte klidně troglodytům o několik oštěpů méně. Jakmile se k nim dostane nějaký protivník, začnou bojovat zblízka s touto hrozbou, po eliminaci opět přejdou k házení kopí.

Grickové jsou pouze podpůrnou silou pro střelce. Jejich hlavním úkolem je ochránit je. Pokud některá z postav bude natolik bláznivá, že proběhne Gricky a zaútočí na střelce, jeden z nich jí „Flinkne“ a s bonusem jí vyřídí zatímco druhý střelec bude moci házet oštěpy.

Prostředí bitvy

Široká chodba s vysokým stropem. Obtížný terén nikde není. Nicméně je zde úplná tma – pokud postavy nemají světlo.

Pokud postavy zvládnou zvítězit, užijí si nějaký ten pokládek. Jeden z Troglodytů má u sebe pěkný Topaz (500 gp) a druhý má Bracers of mighty striking. Ať mají postavy radost z magického pokladu.

A co dál?

Co by, postavy pomalu, ale jistě dojdou k vesnici. Pokud měli mnoho neúspěchů v Dovednostní výzvě znamenající cestu k vesnici, nemusíš je nechat třeba odpočinout, nebo se jim neobnoví ztracené Léčivé přílivy či Denní dovednosti povolání. Rozhodnutí je na tobě. Ale není na škodu být tvrdý, toto dobrodružství by mělo začít nabírat lehce hororový ráz. Toho bohužel popisem následující části až tak nedocílím, i když se pokusím.

Vesnice troglodytů

Vesnička stojí ve velké jeskynní hale, všude okolo je obrostlá Fungi houbami. Troglodyti vědí, že se těmto houbám musejí hodně vyhýbat – některé z nich po došlápnutí neprasknou, ale vypustí mnoho jedovatých sporů. Jedná se o past (Doomspore, DMG 88). Vesnice není velká, necelých sto duší z nichž je plně bojeschopných asi tak třicet. Nicméně i ženy a děti mohou nějaký ten boj zvládnout a mohli by postavám zatopit. Takže přímý útok na vesnici se nedoporučuje. Bude potřeba nějaká tichá akce k vysvobození zajatců.

Uprostřed vesnice je velké společné ohniště a klece se zajatci. Nikdo je moc nehlídá – nemají jak, ani kam utéct.

Celou vesnici vede šaman Gurblurtar (pro potřeby boje Troglodyte Curse chander). On je silným příznivcem bohyně bolesti Loviatar a v jejím jméně se chystá obětovat všechny civilisty.

Pokud hráči vymyslí nějaké zajímavé využití dovednosti na informace, klidně je nechej si hodit a informace získat. Kousek dobrodružství si nyní mohou postavy vydechnout a plánovat jak vysvobodí zajatce. Ono to sice nepůjde úplně podle jejich představ, ale hráči mohou přemýšlet. Ať si odpočinou.

Streetwise (DC 13) – Velmi lehce se dá poznat, která chatrč patří náčelníkovi vesnice.

Religion (DC 15) – Ozdoba jedné z chatrčí vypovídá o uctívání Loviatar, paní bolesti.

Vysvobození zajatců

Ukryti za skalním převisem nádherně vidíte na celou vesnici. Podivné bytosti, které znáte jako Troglodyty se pohybují vesnicí jako kdyby jim nehrozilo žádné nebezpečí, a je pravdou, že od vás jim ho mnoho vážně nehrozí, zatím.

Cíl vaší cesty, zajatci jsou uprostřed vesnice v kleci. Nedaleko nich je velké ohniště, u něho se pravděpodobně schází celá vesnice. Nikdo je nehlídá, vaše šance...

Během příprav vyšel z jedné chatrče podivný a vysoký příslušník kmene, šaman nebo náčelník. Vzal jednoho z mužů z klece a odvedl jej do své chýše...

Nech hráče ať se připraví k akci. Klidně nechej i prvního z hráčů začít popis. Respektive nechej je hrát cokoliv do té doby, než dojde k jejich první fyzické akci proti vesnici. Jakmile se rozhodnou a vyrazí (jakkoliv je dokáže napadnout) vstup dramaticky hráči do jeho popisu – nezastavuj ho, prostě jej svým hlasem přebij – a rychle, pod tlakem popiš následující scénu:

Jdete na to. Záchranná akce začíná...země se otřásla jako kdyby drak říhl. Dveře šamanovi chatrče se rozletěly a v nich stojí šaman, v jeho postavení je cosi démonického. Rozhlíží se po vesnici, z obličeje a rukou mu odkapává krev a pak se zadíval vaším směrem. Jeho na temnotu zvyklé a zakrnělé oči hoří jasně rudým světlem a z hrdla se mu vydral hrubý výkřik „Atagrigela dema intrugenda“ když ukázal vaším směrem. Ve vesnici vypukl chaos, ozývá se křik...bojový, krvelačný...

Pokud jsi popisoval rychle (mluvil vlastními slovy, nečetl tuto ukázkou) měli by být hráči napjatí a připravení na rychlé rozhodování. Pokud se zachovají hloupě, skončí na obětním oltáři jako civilisté. Zde je důležité utéct a naplánovat útok na vesnici znovu

a lépe, s zřetelem na šamana. Konečně začne jít o život pořádně. Útěk si dáme jako rychlou dovednostní výzvu. A půjde věru o hodně – postavy buď utečou a nebo budou zajaté.

Útěk od vesnice

Troglodyté se na příkaz svého náčelníka a za nepříjemně krvelačného řevu rozbíhají do kopce. Jejich rychlost je nečekaně vysoká. Za chvíli jsou u vás...Co uděláte?

Ano, to je otázkou co hráči udělají a jak se zachovají jejich postavy. Vyletí do útoku, nebo si sami zkusí s Vypravěčem dohodnout Dovednostní výzvu díky níž se vyhnou všem Troglodytům v okolí a budou schopni vpadnout do šamanovi chatrče, zabít jej a jeho hlavou si udržet respekt všech ostatních? Čím jsme v dobrodružství dál, tím těžší je popisovat jednu jedinou linii. Nejpravděpodobnější možnost je, že hráči hrající postavy na nižší úrovni se rozhodnou pro útěk a následovný návrat k vesnici.

Je nutné určit si počet hodů, buď dle pravidel a nebo, jak to dělám já – určím si minimálně počet hodů a pak jej nenápadně modifikuji počtem hráčů aby si každý mohl hodit alespoň jednou.

Cíl této dovednostní výzvy je tedy útěk (nicméně, pokud se tvoji hráči rozhodnou pro nějakou akci proti vesnici, neříkej jim zbytečné ne, udělej to těžké, ale klidně je nech se do vesnice vplížit a dopřej jim boj se šamanem. On je silný, ale ne zase až tak.

Zkušenosti:

- 50 za hod (Odvážný hráč budiž po zásluze odměněn).
- 25 za úspěch (to je přeci důležité)
- 25 za velmi dobrý popis, hraní postavy a podobně

Příprava:

Popište hráčům situaci s prozrazením, nechte je rychle jednat a až se dostanou k tomu, že začnou utíkat, popište jim dovednostní výzvu. Pokud ji oni sami budou chtít nějak modifikovat, nebraňte se tomu. Hra je hlavně o zábavě a o ničem jiném.

Klíčové dovednosti: Athletics, Acrobatics, Dungeoneering, Perception, Stealth

Acrobatics – DC 18, dovednost reprezentuje běh, vyhýbání se překážek a celkové využívání terénu ve svůj prospěch. Pokud postava získá neúspěch, zakopla, zvrkla si nohu či si způsobila jiná drobná poranění – ztrácí Léčivý příliv a družina jako celek získává neúspěch.

Athletics – DC 15, Postava má výdrž, dokáže dlouho běžet, sprintovat. Postava pros-

tě zvládá přespolní běh a tedy dokáže utéct nepřítelům. Neúspěch znamená cokoli od špatně rozpočítaných sil až po nepříliš dobrou kondici. Tento hráč ztrácí jeden svůj Léčivý příliv a nebo nějakou věc z výbavy – odhodí něco těžkého. A družina samozřejmě získává neúspěch.

Dungeoneering – DC 21, Vybrat správnou chodbu, kličkovat, zametat stopy a mást nepřítele. To je ta pravá dovednost. Pokud postava získá neúspěch, nestane se tentokrát nic až tak hrozného – jen se pronásledovatelé pořád drží někde nedaleko.

Perception – Umění všimnout si nebezpečného místa je dobré, umění vlákat tam protivníka je ještě lepší. Na Perception si hráči házejí proti DC 10. Pokud uspějí, mohou jednou z hráčů přidat bonus +2 k hodů. Pokud tento hráč využije dovednost Dungeoneering a do popisu zakomponuje i výsledek hodů na Perception, získává bonus +4.

Stealth – DC 15, Někdy je lepší se ukrýt než dlouze utíkat. Postava, která použije tuto dovednost setrese několik z pronásledovatelů vhodně vybraných úkrytem. Hod lze použít jen jednou za celou výzvu – družina při úspěchu získává dva úspěchy a nebo úspěch a bonus +2 pro některého z dalších hráčů.

Dovednosti automatického neúspěchu: Nature, Arcane

Nature – Pokud postava použije tuto dovednost a zapomene, že Podtemno je od vrchního světa natolik odlišné, že si hráč hodí kostkou, nemá šanci uspět. Družina získává neúspěch.

Arcane – Teď je potřeba utíkat a ne bádát nad příčinou útěku. Zpomalení je nebezpečné a za plné rychlosti se přemýšlí špatně...

Úspěch

Družina zvládla setřást nepřátele, neztratit se a případně dosáhnout i nějakého úspěchu navíc, na kterém se s tebou domluvili. Klidně jim dovol i nějaký hrdinský efekt. Ale uprav si ho v závislosti na úspěších a neúspěších. Není úplně nejvhodnější vždy házet a držet se předepsaných počtů úspěchů/neúspěchů. Ve hře trochu lépe vyzní odházet určitý počet hodů a podle toho vyhodnotit činnost.

Neúspěch

...je špatný. Jako vždy, ostatně. Pokud se družina dostane do této situace může se cokoli, na čem jste se dohodli – postavy jsou zajaté a eskortované do klece. Dojde k nějakému těžkému bojovému setkání s nepřáteli, cokoli co jsi si předem určil a vyhodnotil jako nejlepší možnost.

A co dál?

Nyní se mohou jen domnívat, že tvoje družina uprchla. Postavy se mohou rozhod-

nout a vzdát se pokusů na záchranu unesených civilistů, i to je možnost. Nebo se vrátí do vesnice a pokusí se je zachránit (klidně si s hráči dejte další pořádnou dovednostní výzvu ve které vylákají většinu bojovníků z vesnice a v tunelech Podtemna je setřesou. Jelikož nechci popisovat lineární dobrodružství a zde již může být hra pořádně rozvětvená, naznačím nejpravděpodobnější možnosti, případně jejich řešení, ale hra jako taková je vaše a toto dobrodružství by mělo sloužit pouze jako inspirace, nikoliv jako přesný popis toho co a jak hrát.

Postavy utekly, odcházejí z Podtemna

Zajisté nepřiliš povzbudivá možnost. I když hráči vtipkují a jsou tvrdí, pravděpodobně je nesplnění úkolu, pokud hráli vážně, mrzí. Neztěžujme jim tedy příliš situaci a nechme je odejít. Hrdinové si dnes vzali dovolenou. Nicméně, nikdo vám, Vypravěči, nezakazuje využití tohoto neúspěchu časem...

Postavy utekly, chystají se napadnout vesnici

Nejpravděpodobnější možnost a vcelku i vítaná – protože nyní je vše na kreativitě hráčů a na tvé vlastní schopnosti improvizovat. Pokud v tuto svoji schopnost nevěříš, připrav si dle své vlastní družiny, co by se asi tak mohlo stát dál.

Moje družina utekla, cestou narazila (ve svém vlastním popisu) na hnízdo neznámého tvora, načež já jim tam vložil poměrně silného protivníka, který ovšem nebyl hladový a tak se s ním dalo jednat. Družina jej přemluvila, slíbila mu pár civilistů a tato nestvůra s nimi vyrazila do vesnice. Bestie udělala rambajz ve vesnici, postavy se pustili do šamana a vyloupili jeho chatrč, osvobodili civilisty a dali se na útěk. V noci jich několik nechali mimo tábor a pro ty si přišla nestvůra. Následovala rychlá evakuace z Podtemna...

Postavy jsou zajaté

Ajajaj, ale není to tak špatné, jak to vypadá. Nech hráče odpočinout, neobnov jim třeba Léčivé přílivy a dej jim šanci na útěk. Dovednostní výzva jako taková nabízí naprosto dokonalé plavidlové řešení podobných situací. Hráči si totiž sami mohou vymýšlet jaké dovednosti a proč použijí, ty si jen promyslíš cílová čísla a případný efekt u neúspěchu a hra pokračuje.

Plně si dokáží představit, jak se postavy v noci pomocí svých dovedností dostanou z klecí uprostřed vesnice. Zbaví se strážných u ohně a zabijí šamana, založí požár ve vesnici a v nastalém zmatku prchnou i se zajatci pryč. Troglodyté se mohou připravit na nějaké pronásledování, ale to už je jen takový bonus.

ZÁVĚREM

Co říci závěrem k tomuto dobrodružství? Není příliš dobré a uvědomuji si to. Proto budu rád za jakýkoliv postřeh, jak zlepšit dobrodružství jež jsou určená k publikaci – co je důležité, co vypustit, čeho se vyvarovat. Prostě cokoli, jakoukoliv radu. DnD 4e nehraji tak dlouho abych si byl naprosto jist vším, co napíši. Přesto bych rád sem tam nějaké dobrodružství připravil a proto potřebuji trénovat a trénovat.

My jsme si hrou tohoto dobrodružství krásně zaplácli celý dlouhý víkend strávený na chatě. Ač to tak nevypadá, je zde ukryt obrovský potenciál – jenže o něm se nedá moc rozepisovat, protože každá družina pojme jisté situaci jinak. I proto je dobré aby si Vypravěč, který se bude chystat hrát toto dobrodružství vzal co nejvíce z něho do své hry a upravil si to podle svého.

Jakoukoliv diskuzi k dobrodružství rádi uvítáme – v sekci o Drakkaru na RPG Fóru nebo kdekoli jinde (a pokud budu na tu diskuzi upozorněn, velmi rád se zapojím). Případně můžeme diskutovat i přes můj mail – brash@centrum.cz

DĚSI VE VSI

PETR "ILGIR" CHVAL

Přichází průmyslový věk. Pece hutí a komíny továren si podrobily krajinu a těžební stroje se zakously do lesů. Lidé rozryli krajinu, aby jí vyrvali rudu a uhlí. V dunění lokomotiv, v oblacích páry a uhelného dýmu, se rozplývá starý věk a vše, co k němu patřilo. Hygienická opatření a nové léky vymítí obávané nemoci, světlo plynových lamp zažene z ulic všechny děsy a přízraky, pro něž již v nové době není místo. Jen venkov bude ještě chvíli odolávat, než si i jej podmaní průmyslová éra se všemi svými vymoženostmi.

Není vhodnější místo, než malá polozapomenutá vesnička uprostřed lesů a močálů, jako útočiště pro sedm děsů ze staré doby. Tyto nestvůry se zde sešly, aby si ve vzájemném zápase vydobýly své místo, na němž se mohou ještě chvíli ukrýt před postupující zkázou. A bude to zápas nelítostný, který dopadne především na nebohé vesničany.

Hráči v této hře představují nestvůry, které mezi sebou zápasí v tom, co jim jde nejlépe: V děsení obyvatel malé vesničky. Ves nabízí celkem šest míst, jež jsou vhodným úkrytem pro přízraky starých časů. Jen ta nestvůra, jež pro sebe vybojuje místo v některém z těchto úkrytů, může demonstrovat svou děsivost na vesničanech.

Hra je určena pro 4 – 6 hráčů, jedna partie trvá 20 – 30 minut.

Komponenty:

Hra obsahuje sedm karet nestvůr a herní plán. Karty jsou dimenzovány tak, aby je bylo možné vložit do obalů pro sběratelské karetní hry a po vystřížení je vhodné je podlepit, aby neprosvítaly. Herní plán je dobré vytisknout na formát A3. Kromě karet a plánu je potřeba po jedné figurce na každého hráče (postačí ty z Člověče, nezlob se!) a jedné desetistěnné kostce na každého hráče. Kostku lze nahradit tužkou a papírem.

Pojmy:

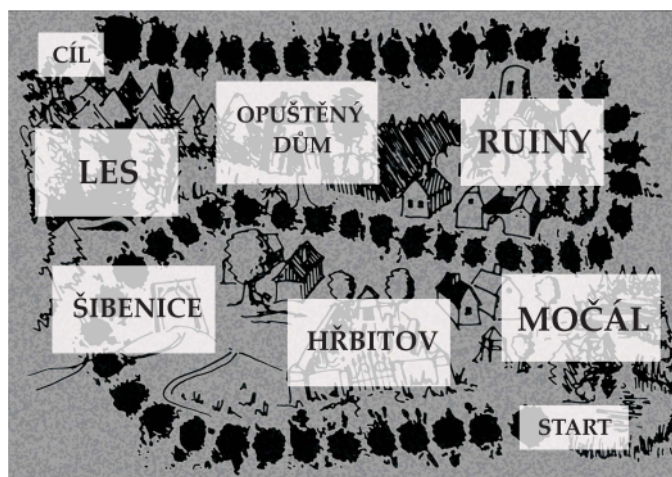
Karet nestvůr je celkem sedm: Můra, Upír, Duch, Holčička, Pejsek, Bludička, Démon. Pro 6 hráčů používáme všechny, pro 4 hráče vyřadíme Démona, pro 5 hráčů záleží na úvaze.

Herní plán obsahuje šest míst, která mohou být obsazena nestvůrami: Les, opuštěný dům, ruiny, šibenice, hřbitov, močál. Každá nestvůra může obsadit dvě z těchto míst.

Obsazování míst nestvůrami je základem herní strategie.

Kromě toho plán obsahuje počítadlo děsivosti, které začíná u močálu, vine se kolem všech herních míst a končí u lesa. Počítadlo má padesát polí. Každý hráč postupuje svou figurkou po počítadle děsu podle pravidel.

Každý hráč si vede statistiku děsivosti, která se v průběhu hry různě mění. Děsivost může nabývat hodnot od 1 do 10. pro její zobrazení je vhodná desetistěnná kostka, která leží před hráčem, ale postačí i papír a tužka.



Cíl hry:

Cílem hry je dosáhnout jako první posledního pole. Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů dosáhne posledního pole (u lesa) na počítadle děsu.

Příprava hry:

Každý hráč před sebe položí jednu desetistěnnou kostku tak, aby byla dobře vidět, a nastaví číslo 5. Karty nestvůr se srovnají do balíčku rubem nahoru a položí před začínajícího hráče (určí se dohodou). Každý hráč si vybere jednu figurku a umístí ji na první pole počítadla děsu na herním plánu.

Průběh kola:

Začínající hráč náhodně vyřadí jednu z karet nestvůr a předá ji hráči po své pravici tak, aby ji nikdo neviděl. Potom si (opět skrytě) vybere jednu z karet, a ostatní karty předá hráči po své levici. Ten si také vybere jednu kartu a zbytek pošle dál. To se opakuje až k poslednímu hráči, který má svůj výběr obohacen o kartu vyřazenou hned na počátku. Ve chvíli, kdy mají všichni hráči své karty, odloží se zbývající karty mimo a začíná fáze obsazování míst.

První hráč ukáže svou kartu a obsadí místo podle své úvahy v souladu s pravidly. Poté použije (chce-li) zvláštní schopnost své karty a postoupí svou figurkou na počítadle děsu. Počet polí postupu se rovná aktuální hodnotě děsivosti. Po něm pokračuje hráč po jeho pravici a tak dále, dokud se všichni nevystřídají.

Zatímco výběr karet probíhá ve směru hodinových ručiček, obsazování míst proti jejich směru. V obou případech však začíná stejný hráč.

Hráč, kterému se nepodaří obsadit žádné místo, v tomto kole nemůže postoupit figurkou na počítadle děsu ani použít zvláštní schopnost karty. Kromě toho jeho děsivost klesne o 1.

Nestvůry:

Nyní následuje podrobný seznam nestvůr s popisem jejich schopností a místy, jež mohou obsadit:

Můra (ruiny, hřbitov)

Určí libovolného hráče, kterému klesne děsivost o 1. Hráči Můry děsivost o 1 stoupne. Tato schopnost není možné uplatnit vůči hráči, který má kartu Holčička. Pokud dojde k situaci, že hráč Můry nevědomky namíří tuto schopnost proti hráči Holčičky, jenž ještě otočil kartu, ruší se efekt schopnosti ve chvíli, kdy hráč Holčičky otočí kartu.

Hráči Holčičky se tedy děsivost o 1 zvýší a hráči Můry sníží.

Upír (šibenice, ruiny)

Hráč si zvýší svou děsivost o 2.

Duch (opuštěný dům, šibenice)

V následujícím kole si hráč může vzít pořadí ještě před prvním hráčem. Pořadí ostatních se nemění, pouze posouvá.

Příklad: Pokud hrají hráči A, B, C, D a E, přičemž hráč Ducha je D, bude pořadí v následujícím kole toto: D, A, B, C, E při výběru karet a D, E, C, B, A při obsazování.

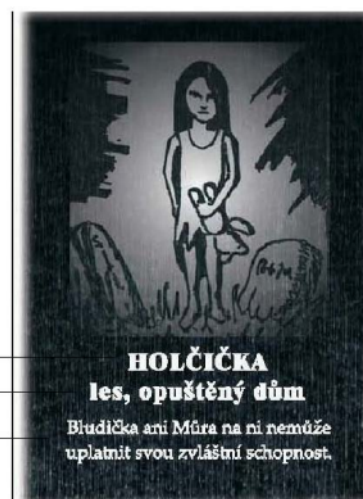
Holčička (les, opuštěný dům)

Hráči Můry a Bludičky vůči ní nemůžou uplatnit zvláštní schopnosti svých karet.

JMÉNO NESTVŮRY

NÁZVY MÍST, KTERÁ
MŮŽE NESTVŮRA
OBSADIT

STRUČNÝ POPIS
ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI
NESTVŮRY. ÚPLNÝ
POPIS JE UVEDEN V
PRAVIDLECH.



Pejsek (močál, les)

Hráč určí libovolné místo (může i to, které právě obsadil). Toto místo bude znehodnoceno. Je neobsaditelné až do té doby, dokud v některém dalším kole (jiný) hráč Pejška neurčí jiné místo. Pokud hráč Pejška neurčí žádné místo, budou obsaditelná všechna. Neobsaditelné místo je vhodné označit nějakým žetonem, který se přesouvá. Hráč Pejška může určit i již obsazené místo, s tím, že efekt znehodnocení se projeví až v dalším kole.

Bludička (hřbitov, močál)

Hráč zpomalí postup libovolného hráče následujícím způsobem: Cílový hráč vrátí svou figurku na počítadle děsu o počet bodů rovný děsivosti hráče Bludičky. Ve svém tahu může postoupit běžným způsobem, ať už hraje před nebo po hráči Bludičky. Tuto schopnost není možné uplatnit vůči hráči, který má kartu Holčička. Pokud dojde k situaci, že hráč Bludičky nevědomky namíří tuto schopnost proti hráči Holčičky, jenž ještě neotočil kartu, ruší se efekt schopnosti ve chvíli, kdy hráč Holčičky otočí kartu. Hráč Holčičky postoupí figurkou o počet bodů rovný děsivosti hráče Bludičky.

Démon

Hráč může obsadit libovolné místo.

Herní strategie spočívá ve vhodném výběru nestvůry v jednotlivých kolech tak, aby hráč dosáhl optimálních výsledků. Obsazování míst také hraje svou roli, protože již dvě nestvůry mohou vhodnou kombinací obsazení zabrat místo nestvůře třetí. Například obsadí-li Upír ruiny a Bludička hřbitov, hráč Můry v tomto kole přijde zkrátka. Je třeba mít stále na paměti, že s výjimkou prvního hráče je možnost výběru z nestvůr nepřímo úměrná možnosti výběru míst k obsazení a podřizovat tomu své rozhodování.

Věřím, že vám tato minideskovka zpestří volný čas.

Poděkování:

K podobě hry přispěly: Freyja, Klárka

Testovali a připomínkovali: Bára, Exter, Frojd, Pavel, Pegas, Víťa



MŮRA
ruiny, hřbitov

Získá 1 bod děsivosti, libovolný
hráč ztratí 1 bod děsivosti



UPÍR
šibenice, ruiny

Získá 2 body děsivosti.



DUCH
opuštěný dům, šibenice

V následujícím kole může získat
pořadí začínajícího hráče.



HOLČIČKA
les, opuštěný dům

Bludička ani Múra na ni nemůže
uplatnit svou zvláštní schopnost.



PEJSEK
močál, les

Určí libovolné místo. Toto místo
bude neobsaditelné, dokud nebude
určeno jinak.



BLUDIČKA
hřbitov, močál

Vrátí figurku libovolného hráče
shodně s vlastním postupem.



DÉMON

Může obsadit libovolné místo.





Království Prokletých

alternativní prostředí pro Vendettu

Ecthelion²

The background of the entire page is a light grey, heavily textured surface, resembling aged paper or a stone wall. Scattered across this background are numerous black ink splatters and blotches of varying sizes. A prominent, thick, vertical black line starts from the bottom center and extends upwards, ending in a large, dark, irregular ink blot. Other smaller, more delicate splatters are visible in the upper left and middle right areas.

Úvod

Tento doplněk je dodatkem ke hře Vendetta a umožňuje její hraní v prostředí upířských příběhů. Abyste mohli tento text využít pro hru, je potřeba základní příručky Vendetty, kterou naleznete zdarma ke stažení na RPG Fóru v sekci České a slovenské hry.

Upíři

Ve světě, jak jej známe, existuje i temná, odvrácená strana. Je to svět temnoty, děsu a hrůzy. Je to svět zatracení a zatracených, kteří obcházejí noci. Mezi námi zde žijí Prokletí... upíři - ti, kteří jsou naplněním hrůzné kletby neživota, která z nich udělala to, čím jsou. Nejsou to lidé – už ne. Jsou to temní lovci noci a tajemní intrikáni, živící se krví žijících. Nikdy nezestárnou, nikdy se nezmění. Po stovky let prožívají svůj neživot za cenu životů ostatních, sledují, jak lidé kolem nich stárnou a umírají, ale jich samotných se čas nedotkne. Snaží se zachovat si poslední zbytky lidství, které v nich zůstaly, a nepodlehnout temnému hladu po krvi, který v nich zuří. Mnoho z nich nakonec skončí jako krvežíznivé zdegenerované stvůry, ve kterých nezbylo kousku lidství a ve kterých zůstane pouze hlad. Neukojitelný hlad po teple života a rudé krvi. Takoví ztratili svou duši podruhé a nadobro.

Upíři žijí mezi lidmi a ze skrytu tahají za nitky mnoha událostí ve svém a dokonce i našem světě. Skrze ně vstupuje do našich životů Temnota. Každému městu nebo oblasti vládne Princ, který je absolutním vládcem všech upírů na svém území. Jeho slovo je pro ostatní životem nebo smrtí. O moc a Princův trůn spolu soupeří upírské klany, které spolu vedou nesmiřitelný zápas o moc. Ve skrytu noci, stejně jako v otevřeném a krvavém boji se snaží prosadit své ambice. Upíři jsou přirození intrikáni a spřádání pletich a zápas o moc mezi jedinci a klany je pro ně stejně přirozené jako pro nás dýchání. Vydrží spřádat plány po stovky let, zatímco pomalými kroky směřují k jejich naplnění. Čas pro ně nehraje roli a máloco se vyrovná jejich trpělivosti. Dávno už ztratili lidské vlastnosti jako čest, soucit nebo milost. Při vzájemném boji půjdou přes mrtvolu s krutostí a sverepostí, kterou si nedokážeme ani představit.

Věže

Sídla klanů ve hře (a tedy Věže) představují různé úkryty, které upíři používají jako svá útočiště a základny. Právě tady tráví hodně času, když uloženi k bezesnému spánku přechkávají den a v noci pak odsud vyrážejí na lov a za svou honbou po krvi. Je také sídlem pána klanu a místem intrik a machinací v rámci klanové hierarchie.

Jsou jimi opuštěná místa, kam člověk nezavítá - například stará zazděná zastávka metra, kanalizace a staré podzemní sklepení, budovy určené k demolici nebo nepoužívané rezervoáry (sály hodné upíří aristokracie, kde ve stylu římských vladařů přijímají vyslance ostatních klanů a holdy). Mohou to být také místa normální, která získali infiltrací našeho světa – sklady registrované na falešné firmy, věže mrakodrapů, kde horní patra obývá pán klanu a jeho dvůr, azylové domy nebo noční kluby.

Hlavní postava

Hráčova hlavní postava je reprezentována upírem, který v současné době ve městě vládne klanu. Na tuto pozici se protlačil za pomoci ostrých loktů, prošel množstvím zkoušek a předčil všechny ostatní v mazanosti a lstivosti. Je vypočítavý, krutý, bezohledný a obávaný mezi ostatními upíry. Jen tak se mohl dostat až tam, kde je nyní.

Upíři nestárnou a mohou přežít celá tisíciletí, proto je pravděpodobné, že hlavní postava bude právě nějaký starší upír, vyškolený lety bojů a intrik a vyzbrojený dékadami zkušeností. Hráč by si měl rozmyslet, odkud jeho postava pochází a z které doby – bude to středověký rytíř, který v temných uličkách Paříže potkal své prokletí, viktoriánský gentleman nebo renesanční umělec? Ze které země a doby jej do města přivál osud nebo souhra náhod? Od toho se odvíjí upírovo jméno a případný titul.

Hlavní postavu po stránce mechanické reprezentuje rodový rys, 3 vlastnosti a 3 rysy. Rodový rys je určen klanem, který hráč ve hře představuje a za který hraje. Vlastnosti a rysy se vyberou jako obvykle.

Klany

Každý upír je členem některého klanu a s tímto klanem je spojen jeho další osud. Každý má vlastní pravidla, tradice, oblasti působení a sídla. Pro upíra je klan nejbližší k rodině, jak vůbec jen může v jeho novém neživotě něco být. Jeho členové sdílejí vzájemné pouto krve a jistou sounáležitost. Přestože jsou upíři od přírody samotářští, vzájemně se v klanu většinou znají a pobývají ve stejných doupatech a sídlech, které jim slouží jako úkryt. V rámci klanové hier-

archie se pokoušejí dobýt si úctu a slávu. Klanu ve městě vládne Lord, který určuje jeho další směřování a je pánem všech upírů klanu.

Klany spolu vzájemně bojují o moc, postavení a oblasti pod svým vlivem. Otevřené střety sice Princ pod trestem vypovězení z města zakázal, ale intriky, manipulace a vraždy jsou na denním pořádku. Kde není žalobce, není soudce a tak i k bojům občas dochází, nejsou ale tak časté. Kromě Zuřivých dávají většinou ostatní přednost jemnějším metodám než hrubému násilí. Klany mají vzájemnou propletenou historii zrady, dočasných spojení, nenávisti a pomsty, která se utvářela po staletí. Mají své tradiční nepřátele i spojence a neustále mezi nimi zuří tiché vendetty, nevyhlášené souboje a války.

Každý hráč představuje jeden z klanů a snaží se pomoci čestných i nečestných prostředků pro něj urvat co největší díl moci a prestiže. Měl by si vybrat svůj rod z následujícího seznamu:

Vanatori (Lovci)

rodový rys: Strach

Jsou to lovci mezi upíry, nejděsivější z těch, kteří dlí v noci. Jsou postrachem temných ulic a uliček, málokdo jim unikne a v pronásledování neznají soupeře. Vydrží celé noci číhat na střeších ztemnělých domů, v zaplivaných výklencích a vyčkávat na svou oběť. Jsou to predátoři a noční město je jejich lovištěm. Bývají divocí a zuřiví, s instinkty zvířete a neskutečně ostrými smysly. Často dokážou vycítit události, které se stanou nebo na dálku rozeznat, co se děje jinde. Krev vycítí na mnoho kilometrů a ze zvuků a pachů dokážou dát dohromady obraz toho,

co se děje kolem nich. Jsou podezřívaví a samotářští. O svůj vzhled se starají málo a nejsou to velcí řečníci – bývají strozí a přímí, málokdy něco naznačují nebo obcházejí. Vždy jdou hned k jádru věci.

Nobilii (Vznešení)

rodový rys: Vliv

Vznešení jsou aristokracií upírů a nejbezohlednější mezi nimi. Jejich touha po moci je neukojitelná a jsou pro ni schopni udělat cokoli. Velká část Princů se rekrutuje právě z klanu Vznešených. Lpí na starých tradicích a jejich konzervativnost se většinou ostatních upírů zdá zastaralá a překonaná. Chodívají perfektně upraveni a oblečeni, na zevnějšku si zakládají. Jsou vynikající diskutéři a manipulátoři, v dosahování svého jsou zdatní. Málokdo je také kdy viděl ve spěchu. Působí až podivným dojmem, že jsou stále v klidu a ovládají dění kolem sebe. Z jejich často arogantního postoje se zdá, že vše se tak či onak děje s jejich svolením.

Moroi (Noční můry)

rodový rys: Známosti

Ti, kteří dlí ve tmě. Moroi jsou upíři, ve kterých je temnota největší. Každý z nich se s ní nějakým způsobem musí vyrovnávat a často je to nějakým způsobem poznamenává. Poznáte je podle očí. Moroi má v očích vepsáno utrpení a temnotu a nedokáže je nijak zakrýt. Bývají tiší a zamklí, málokdy řeknou něco sami – místo toho poslouchají a vytvářejí si obraz o dění. Prakticky nikdy neusilují o splnění cílů z první řady, jsou to manipulátoři z povzdálí, ze stínů. Nenasazují svůj krk, když ho riskovat nemusí, ale dokážou se o něj rvát, je-li třeba. Moroi dokážou číst v lidských snech a mýrách, dokážou je ovlivňovat a manipulovat jako žádní jiní upíři. Umí vyčíst taje duše a využít vášně.

Nosferatu (Pokřivení)

rodový rys: Vydírání

Pokřivení jsou fyzicky deformovaní a bez masek se nemohou objevit na veřejnosti ani být pokládáni za normální lidi jako ostatní upíři. Skrývají se v kanalizacích a opuštěných a nepřístupných místech, přirozeností je pro ně zvědavost a proto mají zmapované celé město do všech detailů. Pro svou odlišnost jsou ostatními opovrhováni a občas pronásledováni. Díky tomu drží na rozdíl od ostatních klanů těsně u sebe a navzájem si poskytují podporu a pomoc. Pokřivení se izolují od ostatních upírů i lidí a žijí hodně sami pro sebe, přičemž ale neztratili vůli ovlivňovat dění. Díky své znalosti města a všech tajných a zapomenutých chodeb, cest, uliček a propadel, mají přístup prakticky všude a dokážou získat informace, které ostatní nemají. Ví o všem první, a pokud někdo zná nějakou informaci, jsou to právě Nosferatu.

Furios (Zuřiví)

rodový rys: Hrubá síla

Jsou to násilníci a rváči. K násilí nikdy nemají daleko a provokovat je se nevyplácí. Bývají zlostní a náladoví, nosí praktické a většinou ošoupané a výstřední oblečení. Snaží se zviditelnit a vybojovat si své místo v nočních ulicích. Sebejistým vystupováním si dokážou zjednat respekt, ale málokdy úctu. Ostatní upíři si jich neváží a po straně jim přezdívali Vztekli psi. Zároveň se jich ale bojí, protože jsou nelítostní a zuřiví. Téměř jim schází touha intrikovat – takové věci jsou pro ně příliš složité. Málokdy něco plánují a jednají podle náhlých popudů. Často se tak stávají loutkami ostatních klanů, které je manipulují ke svým vlastním cílům. Pokud se ale rozčílí a sjednotí, sotvakdo jim dokáže stát v cestě, protože jejich síla je děsivá.

Nebun (Šílení)

rodový rys: Šílenství

Upíři klanu Šílených to nemají v hlavě úplně v pořádku. Jejich psychická nestabilita se může projevat různě – často jen podivnými myšlenkovými pochody a výstředními zálibami, ale také mohou mít podobu těžkých duševních nemocí nebo úplné katatonie. Celkově pracují s realitou kolem sebe jinak než všichni ostatní kolem nich a vnímají ji odlišně. S nimi nikdy nevíte, na čem jste, a málokterý upír je má rád nebo vyhledává jejich společnost. Nebun

drží při sobě a přestože je ostatní podceňují jako neškodné blázny, dokážou být až děsivě nebezpeční a efektivní. Jejich plány bývají složité a spletité, podobny jejich myslím, a umí je realizovat s až mechanickou přesností.

Strigoi (Romantičtí)

rodový rys: Emoce

Strigoi jsou mezi upíry ty, kterým zůstala největší část lidského bytí, snů a emocí. To je jejich výhodou a jejich tragédií, která způsobila, že právě oni si nejvíce uvědomují to, co se z nich stalo. Baží po emocích a bez nich se cítí prázdní a mrtví. Často proto dlí ve společnosti lidí, kterými bezohledně manipulují pro svou potěchu. Často se upínají na umění a jsou jeho vášnivými sběrateli nebo mecenáši. Tvrdí, že umění, láska a pulzující život je jediné, co jim dovoluje zahnat tu prázdnotu uvnitř. Bývají vždy perfektně oblečení a často k nalezení v hloučku svých lidských obdivovatelů. Do všeho se pouštějí s vášní pro upíry netypickou a všechno berou osobně.

Vedlejší postavy, smrtelníci a rekvizity

Klan mohou ve hře reprezentovat kromě postavy hlavní další tři druhy entit:

- **Vedlejší postavy** – jsou určeny rysem (který vystihuje její povahu a místo v příběhu) a vlastností (například Růže 3 nebo Věž 2). Jedná se o upíry klanu nebo přeběhlíky a nezávislé, kteří jednají ve prospěch klanu nebo jeho pána.
- **Smrtelníci** – jsou určeni také rysem a hodnotou moci. Nemají druh vlastnosti, proto jsou univerzální a stejně jako rekvizity mohou vystupovat ve všech scénách. Jejich maximální hodnota moci je 2.
- **Rekvizity** – jsou určeny svou hodnotou moci. Mohou být použity ve všech scénách a jejich maximální hodnota je také 2.

Příklad

Hráč se rozhodne ve hře převzít klan **Nosferatu**, který je ve městě poměrně silně zastoupen a sídlí ve stokách pod městem. Rozhodne se, že Věží klanu pokřivených v této hře bude stará **nepoužívaná čistička** hluboko pod městem. Sám pro sebe se rozhodne pro postavu **hraběte Orvose**, kdysi dávno ve středověku transylvánského šlechtice, který byl poražen Turky. Stal se z něj Nosferatu, Pokřivený upír a nemrtvý zabiják. Uprchnul do tohoto města, kde v temnotách pod světem žije již několik století. Tvrdí se, že na povrch nevystoupil po desetiletí a své stoky opouští jen ve chvílích největších krizí. Je to starý intrikán, bývalý voják a jeho vlastnosti tak budou **Věž 2, Růže 1 a Přítel 3** a rysy pak **Hrabě, Podivín a Zrůda**.

Zapíše si pak i vedlejší postavy. Nejbližším důvěrníkem hraběte je **Tankred**, znetvořený křížák, který svému pánovi slouží stejně věrně jako kdysi Bohu, který od něj odvrátil tvář – jeho rysem je **Věrný** a vlastnost **Přítel 4**. Dalším z důležitých členů klanu je **Ervin McGruffyd**, který je Klíčником stok a stal se temnou legendou mezi bezdomovci a ostatními upíry, kteří se sem pokusili proniknout – rys **Strážce** a vlastnost **Věž 4**. Nejdůležitější spojkou klanu Pokřivených ve světě nahoře je smrtelník – **radní Wilcox**, kterého drží v šachu kompromitujícími fotografiemi. Rysem je **Nespolehlivý** a **hodnota moci** je **2**. Jako poslední věc se rozhodne použít rekvizitu – **počítačovou síť**, díky které mají přístup do osobních počítačů v celém městě – **hodnota moci** je **2**.

Tím jsou vyplývány všechny body a hráč je připraven na hru.

*Příklad: Druhý hráč se rozhodne sáhnout po klanu **Furios** a proboujet si svou cestu na vrchol v jejich řadách. Rozhodne se, že na rozdíl od ostatních hráčů bude jeho postava relativně mladý upír, který se do čela Zuřivých probil svými pěstmi. Jako svou základnu ve městě a Věž zvolí známý **večerní podnik**, kde se upíři klanu scházejí a loví. Jeho postavou bude nechvalně proslulý výtržník a obratný velitel pouličních bojů (vyznamenal se v bojích před půl stoletím, kdy v otevřené válce Zuřiví vyhnali z města Lovce (kteří ve hře nevystupují)) **William Hardwell**. Jeho vlastnosti jsou **Věž 3, Růže 2, Přítel 1** a rysy pak **Rváč, Vazoun a Velitel**.*

Jeho pobočníkem je mohutný pankáč **Etly**, jehož boxery jsou ve městě obávané a ostatní upíři se mu klidí z cesty – rys **Nebezpečný** a vlastnost **Věž 5**. Dalším významným kapitánem je **Čahoun Rufus** – rys **Povaleč** a vlastnost **Věž 2**. Spojencem ve světě živých jsou policejní náčelník **C.S. White** (rys **Rázný** a **hodnota moci 2**) a překvapivě také manažer velké korporace **Nathaniel Kelly**, která ve městě podniká, a který převádí peníze firmy Zuřivým (o tom nemá nikdo snad kromě Nosferatu tušení). Jeho rysem je **Úslužný** a **hodnota moci 1**.

Zbylé dva body si schová do hry a je připraven začít.