

DRAKKAR



MÝTY A LEGENDY

číslo 16. - říjen 2009



Obsah

Téma

- 4 **Plavba na lodi Argó**
Rozliční autoři
- 10 **Jak zahrát mýtus**
Pavel „Goran“ Veselský
- 16 **Hraní ve slovanských pohádkách**
Jakub „boubaque“ Maruš
- 22 **Kalevala**
Michaela Merglová

Mimo téma

- 28 **Herní světy pro Dungeons and Dragons, 3. díl:**
Forgotten Realms minulosti, současnosti a přítomnosti
„alef0“
- 36 **Hranie podľa starej školy a minimalistické prístupy k hernému dizajnu, časť 2.**
Michal „Bifi“ Sedlačko

Recenze

- 42 **Čerstvě dočteno: Wraiths**
Petr „Pieta“ Jonák
- 44 **Dračí doupě po 20 letech: recenze legendy**
Jiří „Markus“ Petruš

Deskové hry

- 55 **Zahrajte sa s nami: Tri malé hry o antike**
Petra „Baelara“ Kopáčová
- 58 **Dorn - kostějův věčný návrat**
Peter „Peekay“ Kopáč

Povídka

- 61 **I. Princ**
Linda Merglová

Příloha

- A **Houses of the Blooded: překlad kapitoly pro Vypravěče**
„alef0“

Úvodní slovo

Vážení čtenáři,

říká se, že dějiny se opakují v kruzích. Přestože nad obecnou pravdivostí tohoto tvrzení bychom mohli polemizovat dlouho, na herní scéně, zdá se, platí dvojnásob. Nemusíte ani sledovat anglofonní nakladatelství a jejich donekonečna se opakující reedice a adaptace RPG her ze zlaté éry (např. naposledy byla ohlášena třetí edice WFRP), dokonce i domácí hráči jakoby se vraceli ke svým kořenům. Zatímco ještě před rokem jsme mnozí upínali zrak za velkou louží a na domácí RPG jsme si ani nevzpomněli, dnes nestíháme přes záplavu domácích her registrovat nic jiného: Střepy snů Matouše Ježka se už půl roku utěšeně prodávají. Vzniklo nové nakladatelství Mytago, které tiskem vydá graficky úchvatné Příběhy Impéria. A v neposlední řadě Altar oficiálně oznámil vývoj Dračího doupěte 2. Kruh se uzavírá.

Podobnou obrodu prožívají i hráči na západě, jen s tím rozdílem, že ti se vracejí ke čtverečkovaným mapám, počítání oleje v lucerně a odhalování pastí v uzounkých chodbách. O této „old school renesanci“ psal Michal Sedlačko v minulém Drakkaru. Dnes vám přinášíme závěrečnou část jeho článku o prapůvodu RPG her.

Abychom ani my v DRAKKARU nezůstali pozadu, rozhodli jsme se, že se rovněž vydáme ke kořenům - a to rovnou ke kořenům fantastiky. Víte vás tedy u šestnáctého čísla našeho webového časopisu, které nese podtitulek MÝTY A LEGENDY. Přišla nám od vás řada zajímavých článků, jež se ponořují do hlubin mytologie, aby vám přinesly cennou inspiraci a rady do hry. Za všechny si dovoluji upozornit na článek Pavla Veselského, který se srdnatě pokusil vyextrahovat žánrová kritéria mýtických příběhů a podat je v čtivé formě.

Legendou je bezpochyby i stálé česko-slovenské scény, Dračí...doupě.

Věděli jste, že mu v příštím kalendářním roce bude už 20 let? Byla by ostuda zapomenout na hru, jíž vděčíme za to, že do našich končin přinesla hry na hrdiny. Oprášili jsme proto své příručky a napsali jsme pro vás recenzi, která se na tuto hru snaží podívat očima dnešního hráče.

Možná si při tom všem listování všimnete, že se nám v DRAKKARU začínají ukotvovat některé stálé rubriky. K představování herních světů pro DUNGEONS AND DRAGONS a sérii Zahrajte si s námi od Petra a Petry Kopáčových dnes přibyla i rubrika Čerstvě přečteno s Petrem Jonákem. Ta je zároveň i výzvou pro vás, čtenáře, kteří do ní můžete přispět svou vlastní minirecenzí.

Když už jsme u těch stálíc, rozhodně nepřehlédněte přílohu tohoto čísla. Je jí „alefův“ překlad vypravěčské kapitoly ke hře *Houses of the Blooded*. Tu jsme z této - bezesporu nápadité - hry vypreparovali z toho důvodu, že obsahuje skvělé rady pro vypravěče, snadno

přenositelné i do jiných systémů. Konec konců její autor, John Wick, bývá často opěvován jako jeden z nejinspirativnějších designérů dneška. Oklikou jsme se tak — jako had Uroboros požírající vlastní ocas — opět vrátili k *legendám*. Vidíte?

Za celý tvůrčí tým DRAKKARU vám přeji příjemné čtení,

Jiří „Markus“ Petru

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

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

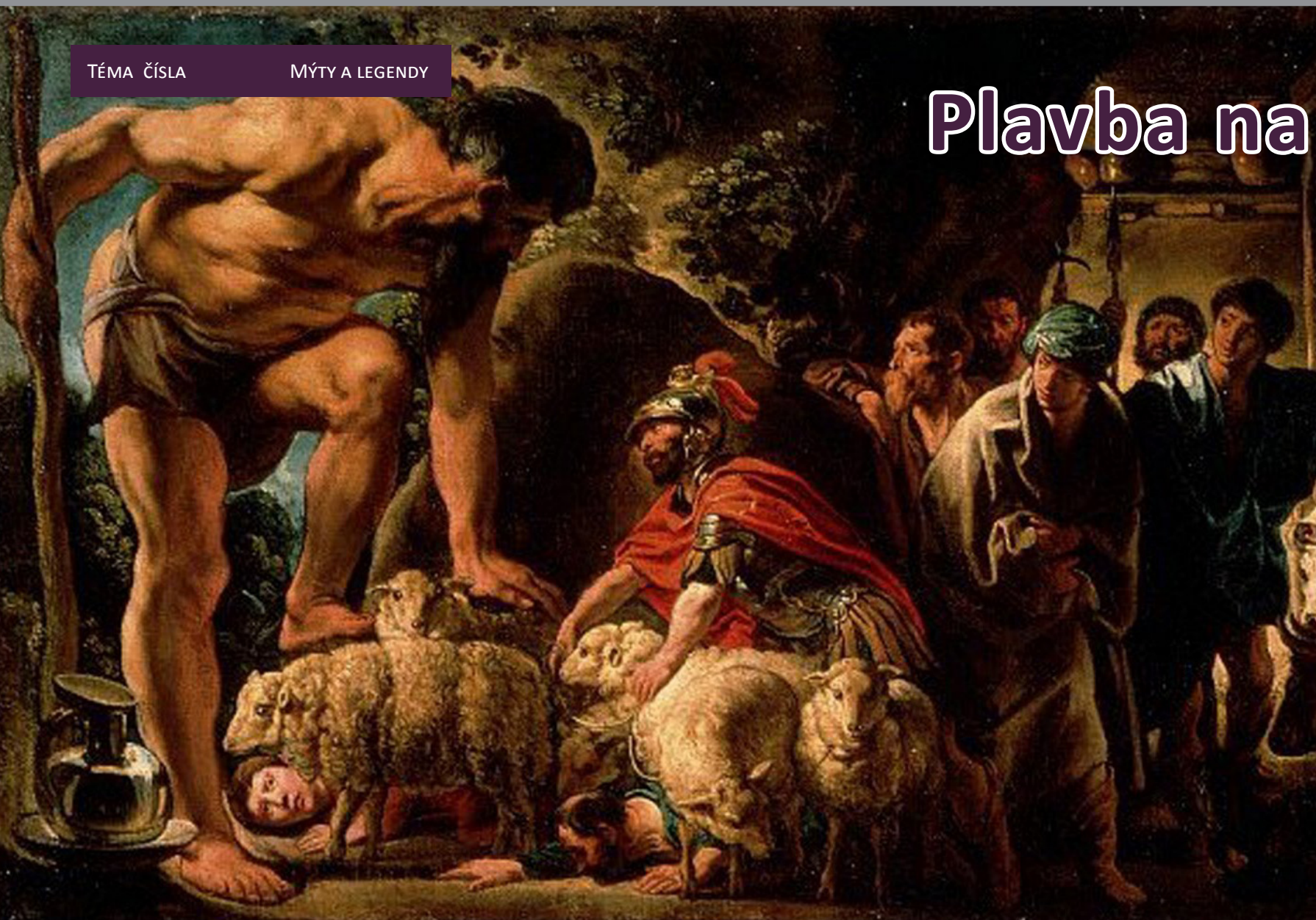
Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich [organizačních diskuzí](#). Téma příštího čísla se dozvíte tamtéž.



TÉMA ČÍSLO

MÝTY A LEGENDY

Plavba na lodi Argó



V tomto článku jsou představeni hrdinové řeckých bájí a pověstí, kteří znovu na korábu Argó vyplouvají za dobrodružstvím a mohou sloužit jako inspirace pro vaše postavy vlastní. Za jakým cílem loď vyplouvá?

To už je na vás...

*Sic tradovalo se, že koráb Argó, jenž již jednou nesl
Achajce kadeří dlouhých do dalek, byl vyzvednut,
v oblohu hvězdnatou Kronovce mocného, Dia,
nebylo mu tak souzeno a v klidu spočíval,
než znovu byl nyní povolán k výpravě,
snad ještě slavnější než první!*

Bájní řeční hrdinové mohou být rozděleni podle období svého života velmi zhruba na dvě generace – mladší a starší. **Generace mladší** je reprezentována trojskou válkou a jejími hrdiny – je tu neohrožený Diomédés, Achilles, větší i menší Ajax, stejně jako Agamemnón a Meneláos, stejně jako rekové trojští – Hektór, Paris, Aeneas, Sarpedón nebo černý Memnón. Volně pak na ni navazuje Odysseus se svou okružní cestou po celém Středomoří a později vytvořená Aeneida.

Před ní byla ještě **generace starší**. Tato generace předcházela trojské válce

a jsou zde často hrdinové nějakým způsobem se zapojivší v kentaumachii (bojů s kentaury – šlo zřejmě o historicky podložené boje Dóřů proti nájezdu Skythů). Prim zde hrají především Herákles a Théseus, oba mýtičtí hrdinové, které si za své patrony vyvolily Sparta a Athény. Patří sem ale také Dioskurové, Sedm proti Thébám a Iáson a jeho Argonauti.

Řecké mýty a legendy zasazují většinu událostí do těchto období a mladší generaci hrdinů v podstatě končí. Tím se ale pro nás otevírá obrovský a volný prostor právě po generaci mladší – a ten



je nezaplňený a úplně otevřený vašim příběhům. Stejně jako mladší generace navazuje na starší (Théseus unesl Helenu Trojskou, když jí bylo třináct a chtěl si ji vzít, ale její bratři Dioskurové mu ji vyfoukli pod nos; Filoktétes nosí Heráklovy zbraně), tak vaše hry mohou navazovat na období mladší (Promachos nosí Sarpedónovo kopí; Nireus Větší pak Diomédovo brnění).

Tuto generaci pracovně nazývám generací **nejmladší**. Trojská válka skončila, Odysseus doplul domů, a současní hrdinové jsou syny těch reků, kteří ji

prežili. Současný svět se od války ale změnil málo – stojí stejná města a hrady (je možné použít mapy světa homérského) a synové používají stejnou výzbroj a výstroj jako otcové. Můžete tak vytvářet vlastní příběhy v reáliích mýtického Řeka a homérských legend.

Pokud chcete hrát v prostředí trojské války, homérských hrdinů nebo nejmladší generace, narážíte na problém, jak tyto reky reprezentovat. Historicky by mělo jít o válečníky doby mykénské, kteří ale používali naprosto odlišnou

výzbroj a výstroj, než jakou si pro Řeky představíme. Více než čemu jinému se blíží například chetitské – řecká hra je tak trochu kažena tou neřeckostí hrdinů a jejich výstroje ... je to prostě trochu něco jiného než pozdější vývoj.

Možností, kterou užívám, je používat pro homérské hrdiny pozdější realie zbraní a zbrojí. Na první dojem to je rouhání a v podstatě to jde proti smyslu historických her, ale při troše zamyšlení to není tak kacířský nápad. Sami Řekové v pozdějších obdobích zobrazovali svoje hrdiny v aktuálním brnění a reáliích. Promítali do těchto mýtů svoji současnost a navíc jde v podstatě o mytologii, fikci, která se zakládá na historických údajích jen velmi volně (pořád se neví, jestli vlastně trojská válka byla a co to ten Schliemann vykopal).

Hrdinové řeckých bájí by tak měli standardní výstroj hoplity, která je pro Řecko ikonická – těsnou *korintskou přilbu* s vysokým hřebenovitým chocholem z koňských žíní, *hoplon* (vlastní zbroj) tvořenou krunýřem nebo kyrysem spojeným nárameníky, který doplňuje tzv. *pterygés* - oddělné, do půli stehén sahající pruhy kůže pobité kovovými

destičkami. Zbroj *doplňují holenní chrániče* a *okrouhlý štít*, na kterém je nakreslena episéma (osobní nebo národní znak bojovníka). Zbraní hoplity je kopí a u pasu nosí meč. Tato výstroj je to, co se každému vybaví pod pojmem řeckého válečníka (a nejen proto, že tyto atributy – kromě okrouhlého štítu – jsou atributy bohyně Athény i boha války Área) a přestože nejde o historickou přesnost, dosáhneme požadované atmosféry, což je možná mnohem důležitější.

Dovolím si ještě upozornit na perfektní grafické zkratky, které se dopouští kniha Ilias z roku 1993 – Danaové jsou zde zobrazeni s rudými chocholy a chitóny a Trójané a jejich spojenci mají barvu modrou. Není to historicky vůbec přesné, ale je to perfektní prvek, který dodává všem ilustracím v knize svoje kouzlo... Stejně tak mohou hrdinové na palubě Argó mít stejnou barvu (rudou), zatímco jejich protivníci z jednoho města nebo sloužící stejnému nepříteli také stejnou (zelenou, černou, modrou, atd.).

Nyní již ale rekové kopím slavní, plavící se na palubě Argó dobrodružství vstříc:

Promachos z Asiné

(Autor: Ecthelion^2)

Válečník, velitel, odvážný vozataj; líbezný rek kadeří dlouhých a holení krásných. Je synem Etokla, krále Asiné, a okřídlené bohyně Níké. Po otci zdědil vládu nad přístavním městem Asiné, součástí argejské oblasti, ale doma nikdy dlouho nepobyl. Je většinu času na cestách,

výpravách a v podstatě Asiné spravuje jeho nevlastní bratr Polydorix a slouží mu jen jako základna pro jeho dobrodružné podniky.

Proslavil se odvážnými nájezdy, kdy jen s několika koráby a hrstkou argejských a asinských kopiníků přepadal pobřeží Malé Asie a vždy se mu podařilo dobýt velké kořisti. Třikrát napadl Lýkii a Kárii, vyplnil Myru a Pataru a získal

Nestorova řeč, jak ji v Ílias zapsal Homér:

*...Já přec ve styku byl, již před časy, s lepšími reky,
nežli jste teď, však nižádný z nich mnou nezhrdl nikdy.
Dosud takových mužů jsem nespatrił, aniž kdy spatřím,
jako byl Peirithoos a Dryás, vladyka lidu,
Kaineus a Exadios a Polyfém podobný bohům,
Théseus, Aigeův syn, muž rovný nesmrtelným bohům –
muži to nejsilnější, již vyrostli z pozemských lidí!
Silní to mužové byli a válčili naproti silným,
naproti divochům horským a strašně je potřeli všechny.
Přec však byl jsem i já jejich spojencem, z Pylu k nim přišed,
z ciziny, z dálné země – a sami mě pozvali k sobě.
S kentauru v boj jsem pustil se sám...*



zde své skvostné kopí, ktoré patrilo Sarpedónovi. K jeho výpravám se vždy pripojuje mnoho dobrodruhů a spojenců z jiných achájských měst a občas se spojuje i s jinými hrdiny, jako například při své slavné výpravě do Thrákie, kdy vyplul v čele deseti lodí s Thersanderem a Nireem Větším. Bylo to právě zde, kdy si vybudoval skvělou pověst vozataje, když sám se svým vozem vzdoroval přesile kentaurů a zahnal je zpět na ústup. Při všech srážkách a výpravách, které podniknul, mu byla jeho matka nakloněna, a přestože ne vždy zvítězil, zatím se mu vždy vyhnula smrt nebo zranění.

Jako zdatný kopiník vždy čelí nepřátelům v prvních řadách a směje se nebezpečím. Dle věštby, kterou získal v Delfách skrze ústa věstců od samotného Foiba, se má varovat muže, který bude mít jen jeden sandál, ale jak se smíchem vždycky dodává, takového, který je tak nepořádný ke své obuvi, by se varoval tak jako tak. Je také velký piják a jedlík a činy udatnosti nekoná jen v poli, ale také u stolu. Je také trochu lehkomyslný a ví se o něm, že se snadno nechá zlákat k dobrodružným výpravám nebo cestám a nejeden hrdina již ocenil jeho silnou paži a ostré kopí po svém boku.

Thanatinos

(Autor: Lev)

Thanatinos by bol jedným z mnohých hrdinov, ktorých by história nezaznamenala, keby sa nestal tým, kto sa vrátil z podsvetia. Akékoľvek veľké skutky, hriechy, dobroty a hrôzy napáchal za života, dejiny by boli na neho zabudli. Niektorí vravia, že ho zabil sám legendárny Achilles, iní pripisujú jeho skonanie morovej rane.

Nech už bol, kým bol, niet nikoho, kto by si ho živého pamätal. Thanatinova smrť bola iba začiatkom - jeho duša nenachádzala pokoj v Podsvetí a jeho mŕtve srdce sa prebudilo. Zatúžilo po úniku z Hádovej ríše a tak sa Thanatinos chopil zbrane a presekával si cestu ríšou mŕtvych, čeliac nástrahám a hrôzam, ktorých meno sa nevyslovuje. Dni, mesiace a roky zápasil so silami, ktoré ho oddeľovali od sveta živých, až nakoniec na rieke Acherón prilákal pozornosť samotného vládcu podsvetia Háda. Ten mu ponúkol možnosť návratu do ríše

živých, ale za mrazivú cenu – aby vždy do roka a do dňa našiel za svoju dušu rovnocennú náhradu. Thanatinos súhlasil a Cháron ho na plti odviezol tak, ako ho kedysi do podsvetia priniesol.

A tak získal hrdina meno Thanatinos – ten ktorý pokoril smrť – hoci nejeeden Grék hovorí, že smrť pokorila jeho. Po svete sa tak prechádza opradený legendami a obavami, ktoré jeho príchod vždy sprevádzajú. Jeho hrobovo-bledá tvár a desivé biele vlasy prinášajú chlad do duší, ktoré stretáva – a jeho skúmané oči bez bielok pôsobia ako samotná brána do ničoty. Thanatinov mrazivý hlas znie ako samotný závan smrti, ale skutočne nebezpečný je jeho agonizujúci „krik smrti“, ktorého sa protivníci obávajú viac ako jeho meča. Jeho postava je vždy obkolesená čiernym plášťom, ktorý je schátraný a údajne ho od svojej smrti Thanatinos nikdy nezložil. Jeho zbroj prekvitá hrdzou, akoby stáročia hnila v zemi.

Thanatinos putuje svetom plniac svoju dohodu... bez lásky, nenávisti, nádeje a minulosti...

Aktaión, dravec Egejského moře

(Autor: ilgir)

Nezdolný bojovník a skvělý námořník, nemanželský syn tirynského krále Leandra a nymfy Kleomédé. Následkem jednání otce, který po Aktaiónově početí nymfu od sebe odvrhl, spočinula na synovi kletba znemožňující mu spokojený život po boku ženy. O síle kletby se Aktaión přesvědčil, když se bezhlavě zamiloval do Samoské princezny Moebe. Tuto dívku obdivovali nápadníci z celé egejské oblasti kvůli její nadpozemské kráse. (Její pokožka prý byla tak bílá, že bylo možno pozorovat víno protékající dívčíným hrdlem, když pila.) Aktaión vydobyl Moebinu ruku v zápase s mnoha dalšími mladíky a jako vítěz si ji na lodi odvezl domů. Při nebezpečném klání přišel o levý malíček, což se stalo předzvěstí neblahého osudu, jež mu měla dívka přinést. Pouhých několik dní po slavném sňatku svedl Moebe jeho proradný bratr. Rozlíčený Aktaión se pomstil smrtí obou milenců a poté

uprchl z domoviny. Jako bratrovraha se jej otec zřekl a vykázal jej navždy z Tirynsu.

S hrstkou věrných vstoupil na loď a vydal se dobývat slávu na egejské ostrovy. Vykonal zde mnoho hrdinských činů, zabil mnoho stvůr a nebezpečných zvířat, porazil mečem i kopím mnoho protivníků. Získal též náklonnost mnoha krásných žen, leč s žádnou nepobyl déle než několik měsíců; žádná se nevyrovnala Moebe, již vlastní rukou nešťastně zahubil.

Pro sílu paže a rychlost meče si Aktaiónovy služby začali žádat mnozí králové a on se svými muži vždy zdatně přispěl na pomoc každému, kdo dostatečně zaplatil. Protože však život putu-

jícího námořníka nedovoluje ukládat zlato a poklady, je Aktaión zvyklý každou kořist ihned bujaře prohýřit. Oslavami a pitkami proslula jeho posádka bezmála tak, jako silou zbraní.

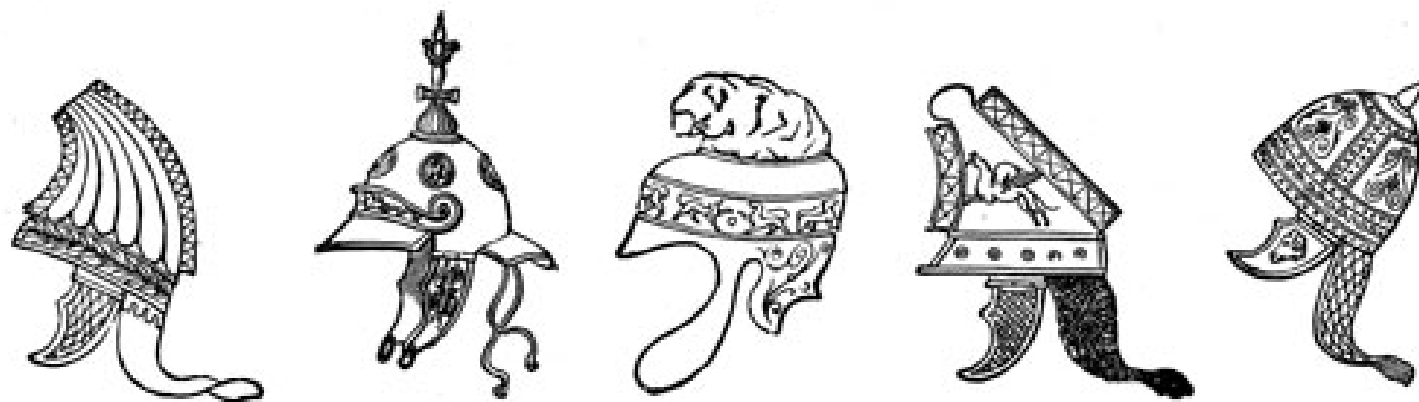
Filippos, kentaur, lovec bestii

(Autor: Lemmy)

Syn samotné bohyně Afrodité a slovutného reka Memniona, Filippos, kdysi krásný a silný mladý muž, nyní proklet svým nevlastním otcem Áreem do podoby ohyzdně znetvořeného kentaura.

V minulých časech, stejně jako nyní, je Filippos proslulý svým hrdinstvím v lovu mýtických tvorů. Bestie lovící bestie. Vážený pro svůj um mistrného lučištníka a bojovníka, cvičitele divé zvěře, běžce a velmi schopného trubadúra a řečníka. Ženami milován pro krásu těla a intelekt, muži obdivován pro rozhodnou povahu a schopností válečnické. Óridés, jeho mladší nevlastní bratr z otcovy strany na něj hleděl s respektem a úctou. Snažil se mu ve všem vyrovnat.

Od své matky má lotnu, která tóny promlouvá do duší tvorů. Od svého otce luk, který pokoří každou kořist.



Nyní, proklet, je Filippos stínem toho, co kdysi býval. Nevěra jeho matky bohyně předurčila jeho nastávající osud. V podobě smrtelnice zplodila ho Afrodité. Bůh války, její manžel Árés se však o tomto hříchu od svých noshledů po dlouhé době dozvěděl a vyřkl kletbu na jejího milovaného syna. To, co je mu nejbližší mu bude zároveň působit největší bolest. Dvě strany jedné mince.

„Ženy budeš milovat stejně, ale již nikdy neokusíš jejich polibky, ba se jim budeš hnusit. Budeš chtít být přátelům nablízku, spatřovat hrůzu však v tobě budou. Lovec netvorů, nyní budeš ty netvorem, který bude loven. Krása se změní v ohavnost. Lepší běžec, než jsi kdy býval, byť nepostavíš se již na nohy člověka. Umění řeči nechť je stále tvé, však tvá ústa budou znetvořena a nikdo ti neporozumí... Nechť štěstí, kterým si oplýval, se změní ve smůlu pro ty, kteří ti blízko budou.“ Ani člověk, ani zvíře. Uvězněn v realitě vlastního pokrouceného těla...

A tak se stalo, že na Filippa byla uvrhnutá hanba a byl vykázan svým

lidem. Již nikdy více se na něj Memnión nepodívá jako jeho otec. Již nikdy více Óridés nebude přítelem, ale lovcem, který bude kráčet po jeho stopě, aby svého nenáviděného bratra – bestii udomoval a pokořil. Nyní, na lodi společně s dalšími proslulými, kentaur má přinést této výpravě zkázu – v nevědomí ostatních. Pronásledován družinou Óridovou, jeho okolí stíženo smůlou a neštěstími. Ví, že se blíží bouře.

Endymión z Korkyry

(Autor: boubaque)

Endymión je jméno známé snad každému z Řeků jako jméno mladíka, který spí v jeskyni na Korkyře svůj nesmrtelný spánek od chvíle, co ve své troufalsti a z lásky k bohyni Seléné žádal Dia o nesmrtelnost. To se však stalo již dávno... Přesto se jméno Endymión z Korkyry slyší v Egeidě opět častěji. Pro některé až příliš často. Odkud přišel tento Endymión, nikdo neví a on sám s oblibou tvrdí, že z

Korkyry. Podle snědé barvy tváře tohoto mladíka ovšem někteří hádají Krétu, jiní i Libyi či Egypt.

Jeho původ ovšem není důležitý – důležitější je způsob, jakým se proslavil. Jedné noci se vkradl do přísně střeženého Meneláova paláce ve Spartě a ukradl spící krasavici Heleně z krku náhrdelník. Druhého dne ovšem předstoupil před rozzuřeného Meneláa a se samolibým úsměvem požadoval za náhrdelník směšně nízké výkupné. Když Meneláos pochopil, že to má být urážka, nechal ho vsadit do kobky i s náhrdelníkem s rozsudkem, že za tři dny má být Endymión popraven ... chci říct obětován bohům.

Dvě noci seděl Endymión klidně v kobce, do níž sotva pronikalo ve dne sluneční a v noci měsíční světlo, třetího rána však našli kobku prázdnou, jednoho strážce uškrceného stříbrnou strunou, druhého probodnutého mečem prvního strážce a náhrdelník se houpal v Meneláově ložnici. Od tohoto okamžiku už mu není bezpečno na celém Pelopo-

nésu. Ovšem od té doby také Řekové nepochybují, že stejně jako jeho spícímu jmenovci i jemu je neobyčejně nakloněna měsíční bohyně Seléné.

Tato taškařice byla snad Endymiónova první, ale zdaleka ne poslední. Svě pokladnice, manželky i dcery si teď ve dne v noci střeží vládci od Ithaky po Hellespont a od Knóssu po Abdéru. Ovšem kdekoliv Endymión předvede své umění, tam si znepřátelí někoho mocného. A přestože je vítán jako oblíbený spojenec na hrdinských výpravách, míst, kde by si nemusel hlídat záda v Řecku povážlivě ubývá.

Všechny připomínky této zášti ale Endymión přechází smíchem. Nemá prý v plánu skončit v Tartaru, ani být tak hloupý a žádat Dia o nesmrtelnost. Nahlas to sice neříká, ale nemůže to znamenat nic jiného, než že se jednou vkrade za svou láskou Seléné na Olymp – a přestože už kvůli Ganymédovi nebude prvním smrtelníkem usazeným v sídle bohů, chce být prvním, kdo se tam dostane z vlastní vůle.

TÉMA napsal Pavel „Goran“ Veselský

Jak zahrát mýtus

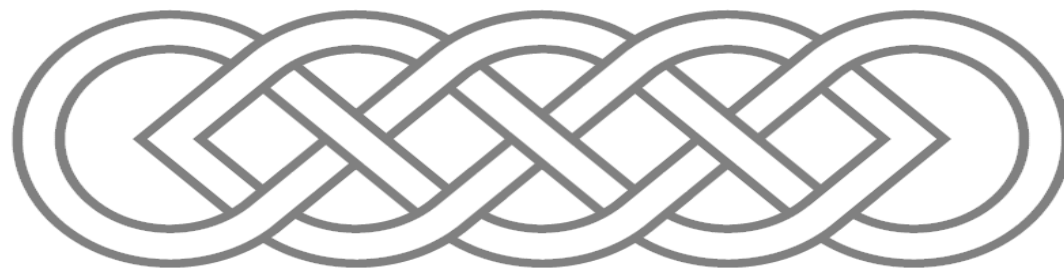
Všichni známe mýtické příběhy, ať už jde o řeckou, irskou či severskou mytologii nebo moderní příběhy inspirované mýty, jako jsou ty od Tolkiena nebo Holdstocka. Ale hrál je někdo? Určitě se mezi vámi najdou tací, které by to lákalo, ale divil bych se, kdyby se ti, kteří to opravdu zvládli, nedali napočítat na prstech jedné ruky. Možná ještě těžší je věrohodné zahrání lidí, pro které jsou mýty realitou, různých barbarů a divochů, a zejména těch nejvíc spojených s mýtem, jejich šamanů a hrdinů. Rozhodně se nechci prohlášovat za zkušeného hráče tohoto žánru, ale snad vám následující tipy a triky pomůžou ozvláštnit hru nebo dokonce udělat ze hry přímo mýtický zážitek.

Žánr fantasy na mýty v mnohém navazuje. Tolkien psal nový mýtus, termínem „fantasy“ bylo jeho dílo označeno až ex post. Různé odnože fantasy však obsahují mýty v různé míře, a vycházejí z jejich různých podob.

Většina hráčů RPG hraje ve fantasy prostředí, ale většinou jde o méně mýtický okraj tohoto žánru. Ta nejmýtičtější fantasy se svou strukturou mýtickým příběhům podobá, takže bude lepší nechat fantasy být a představit mýty. Jak ty velké o bozích a polobožích, tak ty malé o (ne)obyčejných lidech, kteří dokázali o něco víc, než je běžné.

Velké a malé mýty

Klasické mýty většinou pojednávají o hrdinech, kteří konají velké činy, překonávají překážky, zápasí s osudem a buď nakonec vítězí, nebo častěji podléhají. Příběh funguje podle jiných pravidel než každodenní realita dnešního člověka. Je třeba zápasit s tvory, které běžně v lese nepotkáte (býk Chumbaba, hydra, draci, obři apod.), občas je nutno



projít říší mrtvých a schopnosti hrdinů tomu odpovídají.

Běžné jsou přehnané schopnosti jako síla nebo výřečnost, ale i různé dary spřízněných bohů. Zvlášť oblíbená je částečná nesmrtelnost – hrdinu je možné zabít jen určitým způsobem, buď úderem do nějaké Achillovy paty, nebo když nastanou určité okolnosti, jako třeba když život hrdiny Cúchulaina začal i skončil smrtí psa. V kulturách přijímajících magii jako normální (třeba Keltové a zejména Finové se svou Kalevalou) je běžným způsobem řešení problémů nepřítele začarovat a častým důvodem k akci hledání magických slov k určitému účelu. Samozřejmě nesmíme zapomenout ani na mimořádné, často divotvorné zbraně a nástroje.

To byly ty **velké mýty**, ale i **menší hrdinové** mohou zažívat podobné příběhy. Osud k velkým činům obvykle vybírá náčelníky a přední bojovníky, kováře nebo šamany a druidy, ale může vybrat i kohokoli jiného. Nejen polobohové mohou přemáhat obávané protivníky a sestupovat do podsvětí. Gesa, posvátné zákazy nebo předpovědi, co přinese člověku záhubu, se týkaly skoro každého Kelta, nejen jejich hrdinů. Mezi zabitím medvěda, které patří ke vstupu do dospělosti u některých sibiřských kmenů, a mezi zabitím draka velkým hrdinou je rozdíl hlavně v míře, existuje spousta výzev někde uprostřed. Podobně plynulé je to s cíli: velký i malý hrdina může bránit svůj domov, bojovat za lásku, hájit svou čest nebo se

potýkat s prokletím. Jinými slovy, epičnost v dnešním slova smyslu (tj. supersilní hrdinové a jich hodné výzvy) není nedílnou součástí všech mýtů.

Jiné dělení je podle provenience a případně podle „magičnosti“ – v Kalevale je nejčastější zbraní kouzelné slovo, zatímco v řeckých mýtech je kouzlicích smrtelníků jako šafránu a čarodějové či spíše čarodějky nebývají hlavními hrdiny. Ten druhý, méně magický mýtus je snáze představitelný, proto se zaměřím na magické mýty, jako jsou ty keltské, finské či přírodních národů. Co se týče velkých a malých mýtů, zaměřím se víc na ty malé, hlavně proto, že jsou mi bližší. Hry na polobohy, jako je EXALTED, mi nic neříkají, zatímco mé oblíbené RPG TRIBE 8 (viz recenze v předchozím čísle Drakkaru) je přímo postavené na hraní malých mýtů. Následující tipy jsou psané hlavně pro malé mýty, ale mnoho z nich může využít i polobůh.

„Mělo by být jasné, že cílem postav a disciplinovaných hráčů je přijmout a překonat všechny výzvy.“

Osud

Všechny mýty mají společný jeden prvek – osud. Cesta hrdiny mýtu je dána věštbami, prorockými sny, kletbami a vůlí bohů. Možná se osud dá změnit, možná ne, ale hrdina půjde proti jakkoli hroživým překážkám aby jej naplnil nebo aby se pokusil jej změnit. Věštby, sny a znamení jsou nezpochybnitelnou pravdou.

V mýtech neexistuje nic jako falešná předpověď – všechny se vyplní, i kdyby na začátku nebyly myšleny vážně. To však neznamená, že každé věštbě všichni porozumí, mnoho znamení a předpovědí má neurčitou, „pýthickou“ podobu nebo zamlčuje ten největší háček, který hrdina poznává, až když je po všem.

Osud bývá tvrdý a hrdiny nešetří. Obvyklé jsou hlavní komplikace na začátku a následná strastiplná snaha se s nimi vypořádat, většinou nakonec úspěšná (Hérakles, Frodo v Pánovi

Prstenů), jindy se hrdina na začátku nemá tak špatně a důvodem ke konání hrdinských skutků je zpravidla touha po dobrodružství, ale na konci se dostane do problémů něčí zradou (král Artuš, Píseň o Nibelunzích) nebo důsledky vlastních činů (Oidipus). Mnohem méně hrdinů je celou dobu víceméně nad věcí.

Osud je i základním prvkem mýtického hraní. Cesta mýtického hrdiny by měla naplňovat určitý rámec. Nebo také nemusí, protože k RPG sedí svobodná vůle a možnost selhat a svůj osud nenaplnit, nebo se mu stůj co stůj vyhýbat. Mělo by být ale jasné, že cílem postav a disciplinovaných hráčů je přijmout a překonat všechny výzvy. Pokud hra má být zajímavá, je důležité, aby příběh hrdinů oslovoval i hráče, takže je dobré s hráči před hrou probrat, jaká témata má jejich postava řešit.

Pochopitelně si hráči nemohou diktovat průběh své cesty. „*Má jít o lásku*“, „*budu mstít smrt rodičů*“, „*chci bojovat proti Grunovi Hromobijci...*“ (následuje popis Gruna Hromobijce a jeho

zlých činů)“ nebo „*hlavně ať je to dost tajemné a mystické*“ jsou dobré návrhy, „*chci najít kouzelný meč...*“ (následují vlastnosti meče) a *s ním zabíjet draky*“ je diskutabilní (zabít víc než jednoho draka je i ve velkých mýtech neobvyklé, meč musí sednout do příběhu a neměl by být nalezen příliš brzy) a „*chci všem nakopat prdel*“ je hodně špatné.

Žádný hrdina není osamoceným ostrovem. RPG je kolektivní zábavou, proto nejspíš budete chtít hrát ve skupině, příběh nebude o jediném hrdinovi. To s sebou nese nutnost propojit osudy postav, aby aspoň většinu času měly dost důvodů postupovat stejným směrem. Nemusí jít přímo o stejný cíl (jako třeba v případě Argonautů), stačí když má něco společného (dva hrdinové se chtějí pomstít dvěma lidem ze stejného města, třetí tam hledá svou unesenou lásku a čtvrtý následuje věštbu, že pouť do příslušného města a jeho slavného chrámu jej zbaví rodové kletby).

Máme určitý plán, ale co s ním? Osud jako kostra hry předpokládá určitou míru *railrodu*, ale hráči by měli

mít plnou svobodu určit, jakým způsobem svůj osud naplní a co budou dělat, když zrovna nebudou na výpravě za jeho naplněním. Času úplně mimo osu danou osudy postav by mělo být co nejméně, na druhou stranu málokdo je osudem tak pronásledován, aby neměl čas na oddech. Zejména pokud se nemůžete spolehnout na disciplínu hráčů, je dobré zajistit, aby osud měl nějaký dobře viditelný a život znepríjemňující projev (aktivní nepřítel, pravidelné ústrky vyvolané ztrátou cti, zlé sny apod.), který nechá postavy vydechnout jen na tak dlouho, aby se příběh příliš nezadrhával. Zkrátka je vhodnější aktivní než pasivní typ příběhu (viz článek Aktivní a pasivní příběhy v minulém čísle Drakkaru).

Smrt hrdiny

S osudem souvisí jedna důležitá věc, a to smrtelnost postav. V mýtech a legendách neexistuje hloupá smrt, hrdinové umírají, když se obětují a přijmou výzvu hraničící s jistotou smrti, když jde o nějakou Achillovu patu nebo když nastanou dávno předpovězené

okolnosti hrdinovy smrti (pravý hrdina v takovém případě nikdy necouvne). Není ani běžné, aby hrdinu někdo na poslední chvíli zachránil, rozhoduje jen on a Osud. V příběhu se to snadno řekne, ale hůř se to udělá ve hře.

Tento článek není psaný pro konkrétní systém, takže ani nemůže přinést jednoznačné řešení. V některých systémech nebudou *gesa* dělat problémy, ale většinu klasických systémů pravidel je nutné do určité míry ohnout.

Mýtický příběh se v zásadě dá rozdělit na bezpečnou a nebezpečnou část. **Bezpečná část** je většina příběhu, kdy nejde o žádnou hrdinskou výzvu a není ohrožena žádná Achillova pata. V této části je lepší neházet a vše jen popisovat, nebo házet tak, aby špatné výsledky hodů nevedly ke smrti hrdinů, ale ke komplikacím, smrti běžných smrtelníků

apod. Snížení životů na nulu nebo jiná mechanická smrt postavy nemusí znamenat smrt, ale zajetí, nutnost ustoupit a nechat v zajetí přátele nebo zranění, které bude nějakou dobu vydýchávat. Je také možné použít nějaký systém hospodaření s „přízní osudu“, který postavě v podstatě neumožňuje zemřít, pokud se už nedostala do hodně velkých potíží.

Oproti tomu v **nebezpečné části** by Pán hry neměl hráčské postavy šetřit. V závislosti na situaci a na stylu a silové úrovni

mýtu tato část nastává různě často a je různě smrtící. Pro Achilla byla každá bitva někde na rozhraní mezi bezpečnou a nebezpečnou fází, protože kdykoli se mu někdo mohl trefit do nohy, ale nemá cenu kvůli tomu řešit každý boj jako epickou výzvu. Achilles je zkrátka špatný hrdina pro RPG. Velmi podobný, ale svým způsobem mnohem lepší je Siegfried, u nějž k žádnému

„V mýtech a legendách neexistuje hloupá smrt, hrdinové umírají, když se obětují a přijmou výzvu hraničící s jistotou smrti“

náhodnému zásahu konkrétního místa na zádech nedošlo.

V případě skryté Achillovy paty je do určitého momentu příběh zcela bezpečný, až se tajemství prozradí (určitě je někdo, komu hrdina bezmezně důvěřuje) a pak je z hlediska logiky věci jasné, kdy je příběh bezpečný a kdy ne. Nejlepší je dál hrát, jakoby žádné riziko nehrozilo, a dávat do hry stále víc náznaků o chystané zradě, až dojde k útoku na hrdinovo slabé místo. Pokud k němu jednou dojde, smrt hrdiny by měla být tou nejpravděpodobnější možností, pokud vůbec hrdina má mít šanci přežít. Pokud tu šanci dostane, měla by záviset na obezřetnosti postavy a chytrosti hráče spíš než na kostkách.

Nejvděčnejším typem Achillovy paty je *geis*. Hrdina ví, čemu se musí vyhnout – buď jde o určité okolnosti, nebo o systém příkazů a zákazů. V případě určitých okolností je kontrola nad životem a smrtí postavy převážně v rukou Pána hry; hráč může výskyt podmínek své smrti ovlivnit převážně metaherními prostředky. To se nejvíc

hodí na jednorázové hry a jasně vymezená tažení, kdy hrdinův čas nadejde s vyvrcholením příběhu.

Systém zákazů je volnější; PH by měl pravidelně uvádět hráče (všechny, kterých se to týká) do situací, kdy je něco dobrého na dosah ruky, nebo naopak hrozí velká ztráta a jedinou, nejrychlejší nebo nejspolehlivější cestou k úspěchu je porušení pravidel, naštvaní osudu a přivolání smrti. Hráč tak má před sebou neustále nějaká dilemata. V případě patřičných podmínek je smrt buď jistá, nebo má hrdina jen malou šanci vyvázat s hroznými následky.

Mýtická magie

Velký rozdíl mezi fantasy, alespoň v té podobě, která tvoří základ rozšířených her na hrdiny, jako jsou *Dračí doupě* nebo *Dungeons and Dragons*, a mezi mýtem, je v podobě magie. V hlavním proudu fantasy se zabydlelo pojetí magie jako svého druhu vědy, s jasně danými kouzly, z nichž je tím nejtypičtějším ohnivá koule. V každé mytologii je magie pojata jinak, ale vždy je něčím záhadným

a zrádným, co mocní kouzelníci možná dokáží spoutat, ale ani oni tomu nikdy plně neporozumí. Ještě víc než podoba a pojetí magie se s mýtickou atmosférou třískají zvyky a znalosti spojené s tímto magickým systémem v hlavách většiny hráčů; ty dokážou zabít jakoukoli tajemnost a tím narušit atmosféru.

Nemagické mýty přístupem k magii připomínají *sword and sorcery* (hlavní postavy magii nikdy neprovozují, čarodějové

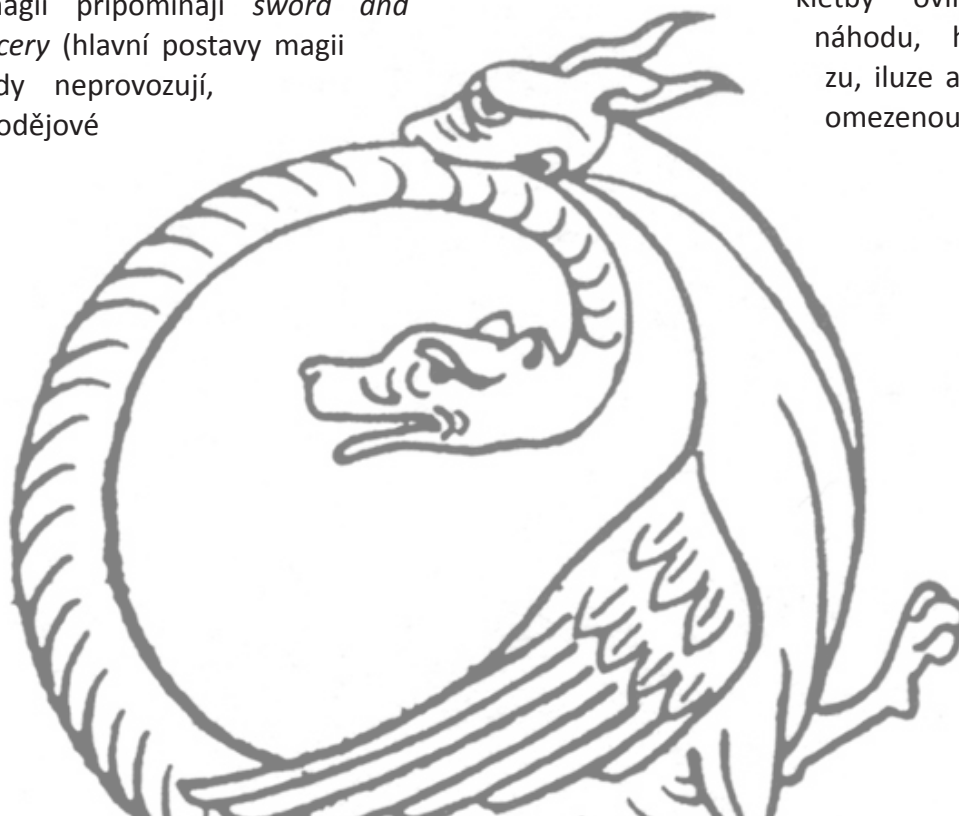
většinou hrají roli padouchů) plus zásahy bohů. Božské schopnosti nejsou postavami považovány za magii; moc bohů nad jejich doménami je považována za tajemnou a obávanou, leč přirozenou schopnost. Pokud chcete magii smrtelníků striktně v intencích antických či severských mýtů, můžete ji omezit na věštby,

vyvolávání duchů, kletby ovlivňující náhodu, hypnózu, iluze a velmi omezenou moc

nad hmotou (většinou proměny něčeho na něco jiného podobného tvaru, třeba hůl v hada nebo plášť barvy ohně v oheň). Magie může být i mocnější, pokud je vzácná a nedostupná hráčským postavám.

V **magických mýtech** je magie něčím, o čem nikdo nepochybuje, v některých případech dokonce běžnou součástí života většiny lidí. Stejně jako v nemagických mýtech, i zde se musíte rozhodnout, zda postavíte magii na příslušné mytologii, nebo jen přidáte tajemnost do svých oblíbených pravidel.

V prvním případě není odpověď jednoduchá, protože závisí na provenienci mýtu. Může sahat od výctu uvedeného v předchozím odstavci přes šamanskou magii založenou na spojení se světem duchů po téměř všemocná magická slova jako v pohádkách. V každém případě by mělo být snadnější ovlivnit smysly a mysl než tělo – a tělo než neživé okolí. Využití náhodných jevů (zrovna teď na tebe v lese za větrného počasí spadne ze stromu větev) by mělo být snadnější než vyčarování



něčeho, co prostě nastat nemůže (na hlavu spadne větev, ač nejbližší strom je stovky metrů daleko). Čarodějové nevystupují jako kulometry ani v mýtech se všemocnou magií.

Ve druhém případě je třeba zvážit, zda se vám magie ve vašem systému a stylu hry zdá dost tajemná. Pokud ano, není co řešit. Pokud ne, nemá cenu předstírat, že netušíte, co čarodějové umí, lepší je trochu upravit pravidla, aby to nevěděli ani hráči a jisto neměli ani hráči čarodějů. V následující kapitole je popsáno několik návrhů na rozšíření nebo upravení pravidel tak, aby magie byla tajemnější a snad i zábavnější, ale aby nebylo třeba příliš hýbat se základními mechanismy hry. S tématem tohoto článku to souvisí spíše volně, takže pokud nehledáte způsoby k ozvláštnění magie, můžete s klidným svědomím skončit tady. Na druhou stranu, pokud vás mýty až tak moc nezajímají, ale dočetli jste až sem a chcete tajemnější magii, tak směle čtěte dál.

Jak ozvláštnit magii

Většina skupin hrající delší dobu v určitém systému už zná všechna běžná kouzla, která tak ztrácejí na tajemnosti. Nejjednodušší řešení spočívá v přejmenování kouzel a úpravě jejich vnějších projevů směrem k atmosféře daného mýtu.

Pro druidy a šamany, kněze a čaroděje kultur s magickými mýty, byla magie založená na přesvědčení, že vše souvisí se vším a na využívání skrytých souvislostí. Když všechno souvisí se vším, může být i magie ve hře ovlivněna více faktory než jen schopnostmi čaroděje a případně náhodou.

Nejjednodušší a pro mýtickou hru nejvhodnější je **vliv duchů předků**. Patronaci nad jednotlivými kouzly nebo magickými obory mohou mít jednotliví předkové kmene, kteří mají různé požadavky. Proto se k nim šaman nejen musí chovat slušně, ale občas v jejich zájmu vyrazit na nějakou výpravu (třeba za záchranou ostatků konkrétního předka); porušení těchto požadavků vede k nesprávné funkci nebo nefunkčnosti konkrétních kouzel. Duchy před-

ků můžete snadno nahradit božstvy daného pantheonu.

Další dobrou technikou je **genius loci, duch místa**. Spojení s duchy předků či bohy je ve většině mýtů vhodnější, ale třeba do keltských mýtů sedne genius loci možná i lépe. Rozepíšu ji do detailů, jednak proto že mi je osobně blízká a také proto, že je dobře přenositelná i na klasické fantasy prostředí.

Některá místa jsou magičtější než jiná, některá se víc hodí pro určitý druh magie a méně pro jiný. Bonusy a postihy k šanci na seslání kouzel nebo drobné úpravy jejich funkčnosti za cenu drobného zkomplikování systému zvednou tajemnost a donutí mágy se zajímat o prostředí. Ve fantasy může být mág hloupý primitiv se silnou vůlí a magickým talentem, který nic neřeší a jen metá ohnivé koule, ale v mýtech jsou největší silou mágů jejich znalosti a schopnost mnohé uhodnout

a vytušit. Když síla místa ovlivňuje magii, mágové ji samozřejmě musí cítit, tento cit však nikdy nebude stoprocentní. Každý pozná, když je nějaké místo extrémně magické, málo zkušený mágové dokáží zhruba odhadnout sílu místa

a ti zkušenější poznají charakter *genia loci* a dokáží připravit a provést rituál pro sladění se s místem; skuteční mistři dokáží charakter místa i upravit. Svým způsobem to zvýhodní usedlé mistry využíva-

jící konkrétní magické místo, ale cestující mágové se zase naučí flexibilitě, lépe poznají charakter neznámého místa a snáze se sladí s rozdílnými místy.

Na místě je otázka: jak to zahrát? Během přípravy Pán hry přidělí důležitým místům atmosféru. Každé místo vyvolává nějaký pocit – ten záleží na jeho fyzickém vzhledu, geologickém podloží, na událostech, které se tam staly nebo opakovaně dějí, na jeho obyvatelích, na okolní krajině apod.

„V každém případě by mělo být snadnější ovlivnit magii smysly a mysl než tělo – a tělo než neživé okolí.“

Je to podobné jako u člověka – ten je taky formován nějakým vrozeným základem a zkušenostmi.

Místa mohou být i komplexní, jejich různé části mohou mít různou povahu. Kmenové shromaždiště může podporovat hrdost na příslušnost v kmeni, vnitřní kruh, kde rokují starší kmene, vyvolává pocit posvátné hrůzy, úctu k předkům a z toho plynoucí zodpovědnost a obětní oltář kmenového boha vede spíš k hrůze než úctě (vliv utrpení lidských obětí) a dá se použít k povzbuzení bojechtivosti nebo jiné emoce s božstvem spojené.

Atmosféře odpovídá i ovlivnění magie – hlavní plocha shromaždiště má bránit vzájemným neshodám, proto blokuje útočná kouzla proti každému, koho *genius loci* nepovažuje za vetřelce, řečníště pomáhá sesílat psychická kouzla a ve svatyni se snáze používají schopnosti pocházející od tohoto boha, zatímco magie ostatních bohů bude blokována.

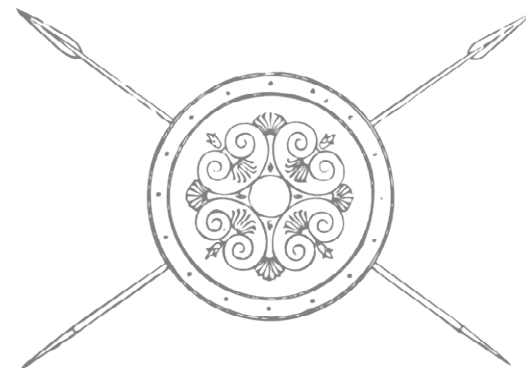
Jen některá místa magii podporují vždy a jen o něco víc z nich blokuje

kouzlení za každých okolností. Tady je důležité vyladění – výše zmíněné shromaždiště bude vedle podpory nebo blokování určitých škol magie ještě podporovat členy kmene a cizince povede k pokoře a úctě k domácímu kmeni a jeho bohům a tradicím. V případě tohoto shromaždiště je k plnému vyladění na duši místa třeba i přízeň jeho živých strážců, ale málokteré místo je tak úzce spojeno s konkrétními živými lidmi a přesnými rituály. Většinou stačí přistupovat k místu otevřeně a s úctou (většina dobrých magických míst) nebo se poddat náladě místa. V závislosti na povaze čaroděje to může být těžší či snadnější – třeba místo mnoha krvavých bitev a masakrů je pro většinu lidí nepříjemné a většině mágů naruší koncentraci, nekromant který při jeho první návštěvě obětuje na místě nějaké zvíře a nechá se jím pozvolna korumpovat směrem ke krvelačnosti může využít síly tohoto bojiště k významnému usnadnění temných rituálů a zaklínání.

Ve hře herních mechanismů to znamená, že usedlý čaroděj srostlý s konkrétním místem na něm bude mít bonusy, ale (téměř) kdekoli jinde postihy, zato cestujícímu čaroději málokteré místo pomůže, ale téměř každému se dokáže přizpůsobit tak, aby mu neublížilo. Využije k tomu různé modlitby a (improvizované) rituály – pokud se drží atmosféry hry, měla by být kreativita náležitě oceněna. Tady je nejlepší hráče nechat popisovat a jen dodávat, co cítí. Pokud nejste zvyklí příliš lpět na číslech, je nejlepší tuto fázi řešit čistým popisem – pokud jde o krok směrem k atmosféře místa nebo naopak odvážný krok opačným směrem (na místě bitvy jménem svého boha vyzvat duchy mrtvých, aby se odebrali tam, kam mrtví obvykle odcházejí, a spočinuli v pokoji) a pokud nejde o jeden a tentýž popis na třetím úplně jiném typu místa, měl by nastat úspěch, případně doprovázený komplikacemi (nejmocnější z duchů mága vyzve na souboj, protože zhoršuje morálku jeho vojska).

Čas se krátí

Tak to by bylo prozatím všechno. Další způsoby, jak ozvláštnit magii, najdete na RPGFóru v tématu [Jak udělat magii zajímavou?](#) Techniky popsané v této kapitole vesměs pocházejí odtamtud, zejména ze stran 8 a 9, kde jsme s Shortymortem a dalšími vytvořili výše zmíněnou techniku „*genius loci*“ a nakousli několik dalších. Tímto Shortymortovi děkuji.



TÉMA napsal Jakub „boubaque“ Maruš

Hraní ve slovanských pohádkách

Snad každého hráče fantasy RPG někdy napadlo vrátit se do dětství a zahrát si hru ve světě pohádek, kde se nejmladší královský syn vydává zachránit princeznu ze spárů zlého draka či černokněžníka. Snad každý pak ale zároveň narazil na problémy, které hraní v zemi pohádek činí velmi obtížné – ze všeho nejnepříjemnější jsou asi linearita a předvídatelnost děje a zaměření na jednoho hrdinu oproti skupině dobrodruhů v klasickém fantasy hraní. V následujících řádcích se vám tedy pokusím naznačit, jak tyto a další problémy řešit, nebo jak se jim alespoň vyhnout, pokud se do světa pohádek budete chtít někdy vrátit – tentokrát ve své hře.

Na úvod je potřeba osvětlit, co míním souslovím „slovanské pohádky“ v nadpisu článku. Možná je trochu zavádějící, ale nenašel jsem výstižnější. Jako podklad pro tento článek jsem použil srovnání tradičních, tzv. kouzelných, pohádek především českých a ruských – jsou to pohádky, kde se nejčastěji kralevic (carevič) vydává většinou zachránit princeznu, přičemž na začátku získá nějaké průvodce či pomocníky a na konci se slaví svatba. Z českých pohádek jsou to především Erbenovy pohádky jako třeba PTÁK OHNIVÁK A LIŠKA RYŠKA, DLOUHÝ, ŠIROKÝ A BYSTROZRÁKÝ nebo TŘI ZLATÉ VLASY DĚDA VŠEVĚDA. Tyto pohádky mají společnou stavbu, společné rysy a snad i společný původ v nějakém starém slovanském, nebo možná dokonce indoevropském, příběhu či snad mýtu.

Pokud tedy chcete brát inspiraci, doporučuji pro níže popsaná doporučení vycházet spíše z pohádek Erbenových (než např. Boženy Němcové, která už častěji vypráví pohádky dost odlišného typu) a z ruských, třeba ze souboru KRÁSA NESMÍRNÁ, který má doma

snad úplně každý... Ale přistupme už k samotnému článku a popišme si, jaké prvky zmíněné pohádky obsahují a jak je využít při hraní.

Hráčské postavy

Základem každého příběhu jsou postavy a v případě pohádek to neplatí jinak. Nezbytnou postavou slovanských pohádek je vždy ústřední hrdina – i když někdy je to hrdinka – který se vydává někdy prostě na zkušenou, častěji ale za nějakým konkrétním cílem, jímž je vysvobození, případně nalezení ztracené princezny. V případě dívčích hrdinek to pak bývá hledání a získávání ztraceného prince. Přestože zdaleka ne vždy musí být v této hlavní roli kralovský syn, budu hlavního hrdinu pohádek v článku nadále označovat jako „kralevice“. Této role se pravděpodobně bude muset zhostit jen jeden z hráčů (bylo by nejspíš možné vytvořit i skupinu bratrů-kraleviců, kteří se vydali zachránit princeznu a po cestě spolu soupeří – ale to, kdo z nich je nejmladší, nejstatečnější a má nejlepší srdce, a kdo si tedy

nakonec vezme princeznu, rozhodne až závěrečný úkol; tato možnost by ale přinesla tolik problémů, že jejich rozbor by vystačil na další článek). Hráč kralevice sice bude mít v rukou postavu, okolo níž se celý příběh točí – a která nejspíš dostane každý získaný kouzelný předmět – to bude ovšem vyváжено tím, že nebude mít žádné zajímavé zvláštní schopnosti, mimo své odvahy a dobrého srdce (hrajeme přece pohádku!).

Ostatní hráči by pak neměli pohrdnout postavami tzv. **průvodců**, kteří sice nejsou zcela v centru dění, ale na rozdíl od kralevice disponují nějakou nadpřirozenou schopností a informacemi, dokonce i o kralevici samotném, které ani sám kralevic nezná. Zvláštní na průvodcích je to, že se k hlavnímu hrdinovi přidávají vlastně nezištně a jen za projevenou laskavost, nebo někdy i jen proto, že se prostě *chtějí* přidat ke kralevici do služby.

Průvodci pak působí skoro jako avataři bohů a naplňovatelé osudu či nevyřčeného proroctví, jehož nástrojem je kralevic. Není ale vhodné, aby nako-

nec průvodci svými schopnostmi tahali královici z každého malého a zastíňovali jeho roli – nevytvářejte prakticky nepostradatelnou a vševědoucí bytost, jako je liška Ryška, ale spíše pomocníky typu Dlouhý, Široký a Bystrozraký – jedním ze zásadních rozdílů mezi vyprávěným příběhem a hrou je ten, že ve hře je potřeba i neúspěchů, aby byla zajímavá – jak toho dosahovat, aby to zároveň nerušilo stavbu pohádky, si ještě povíme později.

„Jedním ze zásadních rozdílů mezi vyprávěným příběhem a hrou je ten, že ve hře je potřeba i neúspěchů, aby byla zajímavá.“

Co se týče „vědocnosti“ průvodců, pokud bude mít Vypravěč hru dopředu připravenou, pak může jednotlivým průvodcům důležité informace dát předem; máte-li ale radši trochu improvizace, pak mohou průvodci sami vytvářet obsah hry a být tak vlastně zadavateli úkolů pro královici – Vypravěč pak převezme především role cizích postav, protivníků a jakéhosi moderátora hry.

Pokud by ve skupině byl třeba jen jeden hráč, anebo pokud by se ostatní hráči necítili ukřivdění tím, že i hlavní postava má zvláštní schopnost, a může je proto zastínit v kterékoliv situaci, může i hlavní postava mít nějakou neobvyčejnou schopnost – získanou díky nadpřirozenému původu. Může to být jakákoliv schopnost podobná průvodcovské, ale nejčastěji to bude třeba jen obrovská síla nebo schopnost přeměny ve zvíře – inspiraci si můžete vzít třeba z ruského Medvídky Ivana, nebo částečně i z Otesánky.

Důležitou otázkou je výběr zvláštních schopností pro postavy. Snažte se vytvořit schopnosti, které nebudou použitelné kdykoliv, ale u kterých budete mít představu alespoň jednoho případu, kdy ji bude možné využít („*Dokážu vypít celé jezero a poté je zase naplnit vodou*“). Chcete-li hrát v nějakém systému, který postavy a jejich schopnosti

popisuje podrobně (a relativně realisticky), pak si vytvořte rozumně schopné postavy podle systému, ale přidejte jim tuto zvláštní schopnost mimo systém, postava pak při jejím použití vždy uspěje – nebo určete maximální počet použití, aby hráči nehledali příležitosti k použití v každé situaci a nerozbíjeli hru. Anebo jim dejte několik „bodů“, které mohou utratit za úspěšné použití, a pokud je nebudou chtít nebo moci utratit, pak si můžou hodit kostkou, jestli uspěli dostatečně dobře – pokud možno ale hráčům nikdy neodpírejte použití schopnosti, odpírejte jim jen úspěch v zamýšleném výsledku.

Nehráčské postavy

Kromě královice a průvodců, kteří s ním v jeho službách putují, se v pohádkách objevuje celá řada dalších postav. Nejblíže jim jsou **zvířecí průvodci** jako liška Ryška, případně **zvířecí pomocníci**, kterým jednou pomohl královic a kteří se mu někdy v budoucnu odvděčí – tak jako mravenci, zlatá rybka a krkavci ve ZLATOVLÁSCĚ oplatili laskavost Jiříkovi.



- Baba Jaga, Ivan Bilibin

Tyto postavy nejsou pro hráče příliš vhodné – pomocníci, kteří králevici dluží laskavost mohou být „cizími postavami“, ale vzhledem k tomu, jak jednoduché a přímočaré je získání jejich vděčnosti a jak konečně působí jejich pomoc při řešení úkolu, bude možná lepší se takovým „postavám“ zcela vyhnout. Lišku Ryšku sice nemusíme zatracovat úplně, ale pokud už bychom ji chtěli využít, hodí se spíše pro „druhého Vypravěče“ – přesněji postavu pro hráče, který má částečně hráčskou a částečně vypravěčskou pozici – zatímco jeden hráč hraje za královici a Vypravěč mu tvoří opozici, reprezentuje cizí postavy a popisuje prostředí, tento „druhý Vypravěč“ je vlastně zadavatelem úkolů a zároveň průvodcem pro královici.

Na rozhraní mezi dobrými a zlými postavami stojí **epizodní cizí postavy** – majitelé anebo strážci kouzelných předmětů, které musí králevici na své cestě získat. (Proč je musí získat? No přece proto, že mu to řekli jeho průvodci, to je přece jasné! Snad se na

konci budou hodit... no a po svatbě jimi králevici může své průvodce odměnit.) Mezi těmito postavami se může objevit prakticky kdokoli – král sousední země, Baba Jaga, děd Vševěd, obr Koloděj... nebo téměř kdokoli vás napadne.

Někdy důvodem, proč tyto postavy přicházejí na scénu, nemusí být předmět (kouzelný meč, zlaté brnění, nejrychlejší kůň, pták Ohnivák), ale jen „pouhá“ informace (jak drakovi srazit hlavu, aby místo ní nenarostly dvě nové). Ve slovanských pohádkách se také objevují personifikace přírodních či nadpřirozených jevů: Sudičky, děd Vševěd–Slunce, Bída či Štěstí. Tyto postavy mohou být zajímavým zpestřením, ale raději na nich nestavějte větší část příběhu, pokud si nebudete jisti, že pak hráči budou mít dostatečnou možnost volby a vyrovnanou pravděpodobnost úspěchu i zajímavého neúspěchu.

„Hráčům nikdy
neodpírejte použití
speciální schopnosti,
odpírejte jim jen
úspěch v zamýšleném
výsledku.“

Nelze samozřejmě opomenout **postavy nepochybně zlé** – může to být Baba Jaga (Ježibaba), drak či saň, černokněžník či dokonce samotný Kostěj Nesmrtelní, anebo jen zlí, sobečtí lidé.

Všimněte si, že tito hlavní protivníci jsou mají s výjimkou draka vždy lidskou podobu, i když třeba v některých případech nějak pokroucenou. Obři se jako hlavní zlá postava vyskytují výjimečně, ale i oni mají vlastně lidskou podobu. A co se týče draků, není bez zajímavosti, že když si přečtete mnohé ruské pohádky, draci bývají často popisováni jako ještěři, ale jejich chování, zvyky a někdy i pohyb jsou popisovány stejně jako lidské (např. žijí v palácích, a ne slujích, jako v pohádkách o Hloupém Honzovi), jako by to snad byli nějaký čarodějové, kteří na sebe dračí podobu berou jen občas.

Poslední skupinou jsou **vcelku nezajímavé postavy**, které však pro celkový příběh vytvářejí nepostradatelný rámec. Jsou to například hrdinovi rodiče (např. královský otec), otec princezny a princezna samotná. Pokud nechcete riskovat, že se hra zvrhne ve frašku, vyhněte se tomu, aby tyto postavy během hry nějak významně jednaly jindy než úplně na začátku a úplně na konci. Princeznu raději nechejte jen jako „MacGuffin“ (důvod nebo cíl dobrodružství, během celého děje ale nezobrazovaný), nebo jen jako přelud, vracející se králevici ve snech.

Prostředí

Důležitým prvkem pohádek je také jejich prostředí. Bylo by velmi obtížné snažit se popsat pohádkový svět jako jednotlý, aby se v něm mohly odehrávat všechny pohádky, které známe z dětství. Když se totiž podíváme na jednotlivé pohádky, najdeme takových světů více a zdaleka ne vždy dokážeme

tyto světy skloubit dohromady. Velmi rozdílné jsou také příběhy, odehrávající se v těchto pohádkách – čertovské pohádky trestají zlo, honzovské pohádky ukazují cestu prostáčka na královský trůn (nepřipomíná vám to snahu obrozenců udělat ze selského národa národ vládnoucí?), a princovské (tj. naše „slovanské“) pohádky zase ukazují hrdinskou cestu přes překážky k vytouženému cíli... a to jsem zdaleka nejmenoval všechny možnosti. Na slovanské pohádky jsem se zaměřil především, mimo jiné proto, že se svým pojetím nejvíce blíží běžnému hraní v žánru fantasy, a tedy přechod ke hraní ve světě těchto pohádek je celkem bezbolestný.

Ony „slovanské“ pohádky se na rozdíl od ostatních našich pohádek odehrávají převážně v přírodě, nebo alespoň v krajích nepříliš civilizovaných. Pokud králevic dorazí do města, většinou se rovnou objeví v královském paláci, jako by město okolo něj ani neexistovalo, nebo se důležité události odehrávají na planinách či polích

pod městskými hradbami. Objeví-li se vesnice, důležitým místem je dům na jejím kraji u lesa, nebo ještě lépe samotá uprostřed hlubokého lesa.

Příroda hraje v prostředí těchto pohádek prim, navíc je na rozdíl od obydlených krajů členěna – velmi příznačně na tři oblasti: les či hory (což bylo dlouhou dobu v historii lidstva totéž), pláně či pole a neméně důležitá jezera či moře, nebo alespoň řeky či jejich prameny (výjimečně se přidává jako čtvrtý přírodní „element“ povětrí). Vezměme si opět za příklad ZLATOVLÁSKU: mravenci pomáhají na *louce* posbírat perly, zlatá rybka vynáší z hlubin *jezera* prsten a havrani přinášejí z temného *lesa* živou a mrtvou vodu. Není od věci také si všimnout, že vzdálenosti se ve slovanských pohádkách měří podle přírodních celků: „*Za devatero horami a devatero řekami...*“

Na co je potřeba dávat si pozor, je jednotnost a sladěnost prvků – raději vynechejte čerty, skřítky a trpaslíky,

kteří se v podobných pohádkách nevyskytují. Vodníci, rusalky, víly nebo obři by použitelní být mohli, ale i s nimi opatrně. Vyhněte se ale určitě senzacím a bizarním bytostem – působí většinou dost rušivě a pohádkovosti to nepřidá ... ledaže byste chtěli hrát příběhy podle ALENKY v ŘÍŠI DIVŮ nebo podle MONSTER MANUALU pro D&D. Svět slovanských pohádek je velmi střízlivý a kromě několika pokřivených bytostí, které možná někdy byly lidmi, jako Ježibaba či Kostěj, ovládají magii jen personifikace abstraktních jevů, králevicovi průvodci a mluvící zvířata, která se ovšem vzhledem od svých nemluvných bratrů a sester nijak neodlišují.

(Ne)naplnění žánru

Když už jsme si konečně shrnuli, co by se v pohádkovém hraní mohlo objevit

a čemu se radši vyhnout, je konečně potřeba podívat se také na to, *jak*. Jak se vypořádat s linearitou a předvídatelností pohádek. Jistě nemůžeme doufat,

„Svět slovanských pohádek je velmi střízlivý a magii ovládají jen personifikace abstraktních jevů, králevicovi průvodci a mluvící zvířata.“

že Vypravěč pro hráče vytvoří pohádkový příběh, králevic nechá, ať už za pomoci jeho průvodců nebo bez nich, uspět ve všech úkolech, nakonec ho ožení s

vysvobozenou princeznou a pak bude předpokládat, že hráči budou ze hry nadšení. K tomu, abychom mohli ve hře pohádkový žánr naplnit, ale zároveň si užít hru, bude potřeba jej v několika prvcích porušit. Ale začneme od začátku...

Úvod pohádky, než se králevic vydá na svou hrdinskou pouť, bývá pro hru nepříliš zajímavý a jeho cílem ve hře bude dát „družinu“ dohromady – můžete začít třeba scénou, v níž král posílá své syny splnit nějaký úkol, nebo prostě jen vydobýt si

ve světě slávu a bohatství ... a nezapomeňte na obvyklé pohádkové fráze!

Pokud chcete už na začátku naznačit důležitost hlavní postavy, můžete nechat jeho hráče odehrát úvodní scénu s (budoucími) průvodci nejprve za starší – a neschopnější a sobečtější – bratry, než se průvodci konečně nechají najmout do služeb toho správného. Hráči by si ovšem měli uvědomit, že hrají pohádku, a nikoli „obyčejný“ fantasy příběh, a proto by měli pustit z hlavy přehnanou realističnost a nakonec se dát do služeb třetího (nebo sedmého ;-)) prince – pokud by i jeho odmítli s výtkou, že se jim nelíbí jeho přízvuk, hra se nikam nedostane a může skončit dříve, než vlastně začne; pokud se přidají hned k prvnímu – nesprávnému – králevici, také to atmosféru pohádky nepodpoří. Pak je na místě zeptat se hráčů, zda skutečně chtějí hrát pohádku, anebo jsou jen netrpěliví a už se těší na „naplňování osudu“. V druhém případě to nějak zaonačte a už se nezdržujte formalitami.

V tuto chvíli přichází na řadu ta nejzrádnější část – samotné plnění úkolů. V pohádce se předpokládá, že králevic, ač třeba s obtížemi, překoná všechny překážky, splní všechny úkoly – ideálně jeden na pláních, druhý u jezera a třetí v lese, získá všechny kouzelné

předměty a shromáždí všechny důležité informace, zabije draka nebo Kostěje a vezme si princeznu. Nuda. Co s tím?

Zdá se, že se musíme od tohoto schématu oprostit, naštěstí není potřeba jít daleko. Nedívejme se na pohádku, jako na zápis z hraní, ale jako na



- Kostěj, Ivan Bilibin

příběh, který někdo na základě „na základě odehraného příběhu“ upravil tak, aby králevic vyniknul jako hrdina – jako předurčený a neporazitelný hrdina příběhu. Co nám to přinese? Dostaneme tím prostor pro neúspěch. A kde je prostor pro neúspěch, tam je napětí ... a kde je napětí, tam se rodí možnost zajímavé hry. Jenže pokud by se stalo, že hrdina nezíská nějaký předmět nebo nějakou důležitou informaci – nebo dokonce nesplní černokněžníkův úkol! – pak by to s ním mělo být špatné. Proto je potřeba přistoupit opatrně i k zadání úkolů, ale hlavně k důsledkům neúspěchu.

Chceme-li dodržet zasazení jednotlivých úkolů do přírodních prostředí, jak byla naznačena výše, pak se hodí zadávat úkoly komplexní, aby k jejich naplnění vedlo více cest více způsoby, včetně možností selhání v některých podúkolech, a zároveň neudávat konečný časový limit v šibeničním termínu – že takto bude úkol po svém splnění prezentován, „je už jiná pohádka.“ Plnění každého komplexního úkolu se může

odehrávat v jednom ze jmenovaných prostředí a díky tomu můžeme dodržet trojitou opakující se strukturu příběhu.

Pokud budou hráči bezradní při zadání úkolu (a u pořádného úkolu by nepraví hrdinové na rozdíl od našeho královce bezradní být měli), může jim Vypravěč naznačit, že je to úkol komplexní a dá se řešit po částech – tedy ať (například) nevyrážejí do širého, temného lesa hledat zlatý prsten, ale ať se jdou poradit k dědu Vševědovi, nebo ať zkusí tajně nahlédnout do Ježibabina kouzelného zrcadla. Samozřejmě se pak nebojte dát hrdinům do cesty další překážky. A hlavně – vytvářejte úkoly, ve kterých mohou průvodci využít své zvláštní schopnosti; není mnoho horších věcí než si vytvořit zajímavou schopnost, a pak nedostat příležitost ji použít.

Dalším způsobem, jak udržet hrozbu neúspěchu neustále přítomnou, aniž by to zároveň znamenalo hrozbu celkového selhání, je vedle neúspěchu

v dílčích úkolech také úspěch s výhradou, nebo jen částečný úspěch. U Ježibaby to může znamenat lapení královce po nahlédnutí do zrcadla a následnou záchrannou akci jeho průvodců, nebo možná lépe slib Ježibaby, že královi poradí, když pro ni ale vykoná nějaký další úkol. Neúspěch tak neznamená selhání, ale jen odklad, i když stále nepříjemný.

Nakonec už nás čeká jen závěrečný úkol – někdy může stačit jen splnění tří úkolů jako podmínka pro úspěšné poražení zlého protivníka, často je ale potřeba svést s ním ještě rozhodující souboj. Snažte se, aby splnění předchozích úkolů dávalo královi v tomto boji nějakou výhodu, a v zájmu hry bude vhodné, když i průvodci dostanou příležitost do tohoto boje zasáhnout, aniž by to působilo nečestně – když už vás nenapadne nic jiného, zákeřnost

na straně protivníka je vždy omluvou pro zasahování do do té doby čestného souboje.

Zazvonil zvonec a pohádky je konec

Ano, takto jednoduché jako zvonění zvonce se to zdá v pohádkách. Jenže co když přes veškerou snahu královce i jeho průvodců jim v posledním souboji nebude štěstí nakloňeno? Na jednu stranu přece nemohou selhat, byť je to až na konci příběhu, na druhou stranu, pokud by měli hráči jistotu, že draka či černokněžníka bez následků porazí, nejspíš by už pro ně tento boj nebyl příliš zajímavý. Ovšem i na tuto možnost nám dávají odpověď samotné pohádky – protivník ještě během souboje někde uklidí královcovy průvodce, a přestože už nebude tak silný, aby královce porazil, alespoň ho natolik vyčerpá, že ten padne k zemi a bude spát jako zabitý několik dní...

...a co myslíte, že se stane mezitím? Správně! Za hrdinného zachránce se bude vydávat někdo jiný! Pak už

bude na královi (ale klidně i jeho průvodcích, kterým se třeba teprve nyní podařilo vrátit se na místo souboje a přivést královce zpět k životu – nebyl třeba některý z předchozích úkolů sehnat živou vodu?), aby našel způsob, jak falešného hrdinu usvědčit a ukončit pohádku šťastnou svatbou.

A když už jsme se dostali až ke svatbě, znamená to, že jsme i na konci článku. Možná by se dalo mluvit o dalších aspektech hraní ve slovanských pohádkách, třeba proč bude vhodnější nedávat hráčským postavám přístup k magii, s výjimkou jejich zvláštních schopností. Nebo podat několik rad ohledně morálního ponaučení, které přece pohádky obsahují... ale ruku na srdce, máte po přečtení třeba PTÁKA OHNIVÁKA A LIŠKY RYŠKY nebo DLOUHÉHO, ŠIROKÉHO A BYSTROZRAKÉHO pocit, že by dávaly nějaké morální ponaučení?

„Není mnoho horších věcí než si vytvořit zajímavou schopnost, a pak nedostat příležitost ji použít.“

TÉMA napsala Michaela Merglová

Kalevala

Slyšeli jste někdy, co je to Kalevala? Zajímalo vás, jak vypadá epos práce a míru? Jak využít tuto finskou mytologii pro svá herní sezení? Pokud jste si pro sebe odpověděli ano alespoň na jednu z těchto otázek, je následující článek rozebírající mytologii Finů určen přímo pro vás. Pokud jste si však ani na jedinou z těchto otázek neodpověděli ano, nezoufejte — i vás může zaujmout rozpracovaná typologie hráčů a jejich srovnání s hlavními postavami Kalevaly.

Kalevala jako slovo má dva významy, které je třeba odlišit: první z nich má význam geografický, jako země Kalevova a Kalevoviců. Druhý, tak jak ho nejčastěji dnes chápeme, je soubor příběhů sestavený a uspořádaný finským lékařem Eliase Lönnrotem (1802 – 1884).

V dobách svého vzniku se Kalevala předávala pouze v ústní formě lidové slovesnosti, což mělo značný vliv na její vývoj. Zcela pohanský soubor příběhů se tak v průběhu času vyvinul v příběhy ovlivněné do jisté míry křesťanstvím, mnohé z příběhů zřejmě zanikly (důkazem může být zmínka o „druhém, novém sampu“, které má Ilmarinen ukovat, aniž by v textu bylo předtím zaznamenáno cokoli o „starém, původním“ sampu) a celá Kalevala končí variací na zrození Ježíše Krista. Neznamená to ovšem, že by původní ráz nebyl znatelný, naopak, mnoho příběhů si uchovalo původní mytologický charakter a v mnoha ohledech je tak Kalevala zdrojem poznání o životě středověkých obyvatel Finska.

Kalevalu sestavil v průběhu 19. století lékař Lönnrot. Původně byla

sestavena do tzv. *Alku-Kalevaly*, neboli *Pra-Kalevaly* a obsahovala především příběhy o Lemminkäinovi a Väinämöinovi. Později byla přepracována do Staré Kalevaly, která se už vyznačuje charakteristickým kalevalským metrem (osmislabičný trochej) a obsahuje 32 run. Poslední a v současnosti hojně překládaná je poslední verze, kterou Lönnrot sestavil - *Nová Kalevala*. Ta obsahuje celých 50 run, ve kterých jsou zapsány příběhy od stvoření světa po zmiňovanou variaci na zrození Krista. Hlavní hrdinové jsou Väinämöinen, Lemminkäinen, Ilmarinen a Kullervo – každý z nich symbolizuje charakteristické rysy finského národa; mají božský původ, ale lidské povahy.

Navzdory všemu, Kalevala není typickým hrdinským eposem, na které jsme navyklí ze západní Evropy. Bývá nazývána spíše eposem „práce a míru“, protože se soustřeďuje více na běžné činnosti lidí, na zařikání a moc slova, která ve finské mytologii zabírá významné místo.

U nás vyšla ve výborném, leč těžko stravitelném překladu Josefa Holečka; označení národní obrozenec možná v mnohém napoví. Po ruském překladu je čeština však druhý slovanský překlad této výjimečné knihy.

Využití Kalevaly pro vypravěče

Mýtus o stvoření světa

Má dvě verze: Bůh shodil svého protivníka 3x na zem, potřetí zůstala protivníkovi v ústech hlína a Bůh pak mohl z tohoto materiálu vytvořit zemi; druhá verze říká, že ve vodě plaval Väinä a nad ním kroužil pták, V. vystrčil koleno, kachna se uhníždila a měla zlaté vejce, to ale spadlo a rozbilo se a z jeho dvou částí se stalo Slunce a Měsíc

Obměna v Kalevale: víla Luontar už nechce být pannou, snese se do mořských vod, které ji oplodní a po 10 letech, kdy pluje vodami, prosí boha Ukka – ten jí pošle kachnu; víla jí nabídne na uhníždění své koleno, ale když kachna dá do



Väinämöinen brání svou loď a kouzelný mlýnek sampo před čarodějnici
- Obrana sampa, Akseli Gallen-Kallela (1896)

hnízda vejce, skořepiny se stanou se zemí, nebem, sluncem, měsícem, hvězdami; pak porodí Väinämöina

Legendární hrdinové

Velcí hrdinové: Väinämöinen, Lemminkäinen, Ilmarinen, Kullervo

- *Možnosti jejich využití:* zprávy ze světa, písně, historky v hospodě, povídání – vhodné pro RP; setkání s vlastními postavami bych osobně nedoporučovala, protože tyto postavy jsou postavy „nejvyšších levelů“ a tedy v případě souboje by postavy hráčů neměly mít nejmenší šanci.

Vybrané zajímavé postavy:

- **Pellervoinen** = syn pole (v Kalevalě je to literárně zpracovaný Pellonpekko = ochránce ječmene); osil zemi stromy a rostlinami. *Možnost jeho využití:* hrdinové se mohou dostat do situace hladu/potřeby získání úrody pro kraj, ve kterém se pohybují – pak by tato postava byla vhodným pomocníkem (možnosti

vyjednávání, přesvědčování – dobré pro RP).

- **Hiisi** = zlý duch, démon, v hlubokých lesích, horách – působil zlo a sváděl lidi k hříchu, tvůrčí síly používal proti „dobru“. Možnost jeho využití: prakticky neomezená, zlý šotek, bludné kořeny v lese, může postavám znesnadňovat cestu lesem/horami/těžkým terénem, stavět jim překážky, nutit je plnit úkoly... záleží především na představitosti vyprávěče.
- **Iku-Turso** = obyvatel mořských hlubin, bývá ztotožňován s pidimužikem, který se po příchodu na pevninu stal obrem; snažil se stáhnout Väinämöho loď na dno. *Možnosti využití:* znovu široké – pokud by se postavy plavily po vodě/moři, je možné využít ho jako lidskou „příšeru“, která se bude snažit je svrhnout do hlubin (řešením pak může být klasický souboj, přesvědčování...).
- **Antero Vipunen** = kouzelník, obr; Väinämöina spolkl, když ho tento chtěl poprosit o zařádkla k tvorbě

zádi lodi; V. pak Vipunena soužil v útrokách tak strašně, že mu Vipunen prozradil mnohá slova (kouzla finských mýtů jsou ve slovech) a V. pak vyskočil z jeho úst. ***Možnosti využití:*** postavy mohou dostat za úkol zjistit nějaká kouzelná slova (nezapomínat. ve Finsku jsou slova na všechno, takže mohou být léčivá slova, slova zraňující, slova tvůrčí k vytvoření nějaké věci... slova nejsou jen kletby), mohou se dostat do boje s tímto kouzelníkem...

Různá stvoření jako víly (víla mlhy, větru, slunce, měsíce), skřítky, duchy (př. Surma = bůh násilné smrti, vraždy)... použití záleží hlavně na vypravěči.

Zajímavá místa

Pohjola: místo daleko na severu, někdy ztotožňováno s Laponskem, celá Kalevala je vlastně sporem mezi Pohjolou a Karélií, Pohjola je líčena jako místo, kde pojdají hrdiny, žije tam pán Pohjoly (kterého zabije Lemminkäinen)

a jeho žena Louhi (baba Pohjolanka), mají spolu dcery, z nich nejznámější je první, panna Pohjolanka, o kterou se v první části Kalevaly uchází Ilmarinen, Lemminkäinen a Väinö, tu pak zabije při své pomstě Kullervo.

- ***Možnosti využití:*** Pohjola je veskrze negativní místo, takže je možné ho využít velice široce – nebezpečné místo, kam vypravěč pošle postavy; navíc jsou tam k nalezení místa jako Smrt, Vražda, Ohnivá jáma, různé přišery jako ohnivý orel, Hiisiho had, medvědi, vlci...

Tuonela: říše podsvětí v Kalevale, na ostrově nebo v zátocě (Tuonelská řeka), paralela pozemského světa, Väinö ji dvakrát navštívil, jinak byla smrtelníkům zapovězena, pánem byl Tuoni, Tuonetara – jeho žena, čarodějnice, dále jsou tam stařec a stařena – stařena přede nit ze železa a odlévá vlákna z mědi, stařec má jen tři prsty a plete železnou síť a vrše z mědi – chytá do nich ryby a ty, kteří se snaží uniknout.

- ***Možnosti využití:*** místo, kam se mohou postavy dostat, jiná varianta podsvětí, vypravěč může popisovat víceméně libovolně.

Metsola/Tapiola: lesní říše, vládce Tapio a jeho žena Mielikki, syn Nyyrikki, dcera Tuulikki, víly, rusalky, skřítky, „dryády“ = každá dřevina měla svou vílu, tři hrady – kostěný, dřevěný, kamenný.

- ***Možnosti využití:*** využít lze všechny tři hrady jako zajímavá místa k zastavení, popř. celou lesní říši.

Kouzelné předměty

- **Sampo:** kouzelný mlýnek, o který v Kalevale bojují Pohjolané a Kalevovici, ukovaný Ilmarinem, mele mouku, sůl a peníze; pravděpodobně se jednalo o druhé sampo v pořadí. ***Možnosti jeho využití:*** doporučuji jako kořist pro postavy na vyšších levelech – potom už nebudou mít nouzi o jídlo (kromě mouky a soli může vypravěč udělat obměny) a peníze.

- **Zlatý luk** – každý den si žádá novou hlavu k zastřelení; lze využít jako negativní dar pro „zlou“ družinu nebo pro konflikt mezi hráči v družině (ovšem upozorňuji, že musejí být dobří hráči k odehrání, protože jinak může dojít k hádce mezi hráči).
- **Loďka ze zlata a mědi** – samovolně vyplouvala do bitvy; vypravěč ji může použít v případě, že chce hráče dostat nenásilně a neotřele do epicentra libovolného boje.
- **Zlatorohá kravka** – lehala v lese a roznášela mléko; využít je ji možné třeba jako úkol pro družinu (zatoulala se, je třeba ji za odměnu přivést – možnosti volného navázání setkání kupříkladu s Hiisim v lese...).
- **Pluh ze zlata, stříbra a mědi** – oral vždy sousedova pole; využití lze opět jako úkol pro družinu, ale z „negativních“ předmětů je pravděpodobně nejslabší.
- **Zlatá žena** – vykoval si ji Ilmarinen, byla chladná jako kov; využití jako doplňková postava (odměna pro hrdiny – noc s ní), různá vyprávění...

- **Další předměty:** lyže, saně, šperky, hřeben (kupříkladu Lemminkäinen měl hřeben, ze kterého tekla krev, když zemřel) apod., využití je na vypravěči a jeho znalostech Kalevaly.

Různé příběhy

Příklad využití: hra – postavy zachránily v úvodu dívku, kterou přepadl medvěd s gobliny, dovedla je k sobě domů, kde jim sedlák vyprávěl o zázračné zlatorohé krávi (*Ilmarinova zlatorohá*), která jim dává skvělé mléko a hojnost; kráva byla v noci ukradena a hrdinové dostali za úkol ji vypátrat a v sousední Pohjole získat od paní Louhi zaříkání, která by zachránila raněnou dívku; hrdinové se dostali do Pohjoly, cestou se setkali s Hiisim (*zlý duch lesa*), v Pohjole jednali s paní Louhi – ta byla příjemná a po boku měla charismatického rádce, hrdinové byli posláni zabít příšeru (*obdobný motiv viz Ilmarinen*) výměnou za zaříkání a zlatý luk (*Ilmarinův zlatý luk*); měli zjistit, že krávu ukradla Louhi; hra byla upravená na herní systém DnD 4e, hráči byli s prostředím spokojeni, líbilo se jim.

Využití Kalevaly pro hráče

Možnosti použití příběhů pro zážitky postav nebo přímo pro pozadí postav; epická vložka při hraní, RP. Bohatost příběhů lze mnohostranně využít v prakticky neomezené míře

Některé doporučené příběhy pro RP:

- **Z kratších příběhů:** příběh o stvoření železa; v originále ho říká Väinämöinen, lze ho dobře využít pro RP postavy – když sedí postavy u ohně a večer si vyprávějí, historika pro ukrácení cesty, příběh pro získání pozornosti při seznamování nebo jen výplň času v mezidobí mezi bojem
- **Z delších příběhů:** příběh o Lemminkäinovi – celý příběh je možné využít pro pozadí postavy (př. má postava Tuusuni vyprávěla o otci otce mého otce, kterým byl právě Lemminkäinen; hra to oživilo, protože se pak vše nesoustředilo jen kolem boje s příšerami).

Zaříkání

Zaříkání jsou ve finské mytologii velmi populární a lze jimi řešit množství potíží (např. léčení, zranění, různou řemeslnou výrobu apod.); po domluvě s vypravěčem je možné použít tato zaříkání pro hru – hra může být zaměřená na hledání určité osoby, která zná potřebná zaříkání, hráči mohou pomoci

těchto zaříkání přecházet různé úkoly, které by jinak nemohli vyřešit (zaříkání může být „klíčem“).

Předmět

Jako u vypravěče; hráči mohou použít „negativní“ předměty pro RP nebo jako specifika své postavy.

Blízká setkání s Kalevalou

Vlivy Kalevaly se objevují nejen ve finské kultuře; Kalevalou se silně inspiroval například americký básník Henry Wadsworth Longfellow ve své proslulé *Písni o Hiawatě*, dokonce do té míry, že použil shodnou formu, tzv. kalevské metrum.

- Budova Pohjola v Helsinkách
- Výtvarné umění
- Divadlo
- Film – ruský film *Sampo*
- Hudba: Jean Sibelius - rozsáhlé dílo inspirované Kalevalou (*En Saga, Labuť z Tuonely, Kalevala, Finlandia, Dcera Pohjoly, Noční jízda a východ slunce, Dryády, Bard, Oceanidy, Tapiola*)
- Finská folková hudba
- Finská folkmetalová hudba – Turisas, Ensiferum, SKorpiklaani, Amorphis (*Tales from the thousands lakes*)

Postavy ve hře

Zrychlená typologizace hráčů (podle DnD 4e) a rozebrání hlavních postav-Kalevaly.

Lemminkäinen

Milovník; černovlasý, krásný, vydává se do Pohjoly (= země na severu, bývá srovnávána s Laponskem) získat ženu, všechny si z něj dělají legraci a nakonec mu všechny podlehnou kromě té nejhezčí – Killiki, přesvědčuje ji a nakonec ji unese, slíbí si, že ona nepůjde tančit a on nepůjde do války, Killiki svůj slib poruší, L. se rozhněvá a odchází do Pohjoly (matka, K. prosí, varuje, hřeben), tam začaruje Pohjolany, kromě jediného starce, kterého nařkne, že przní matku, sestru, koně a ovce, stařec uteče k tuonelské řece a tam na L. čeká.

L. jde za Louhi, prosí ji o její dceru, má splnit tři úkoly (ulovit Hiisiho losa, zkrotit Hiisiho ryzáka - hříbě, ulovit labuť na tuonelské řece), stařec ho tam zastřelí a vetkne mu do jater zmijs,

L. umírá, protože nezná slova o původu zmijs, je rozsekán Tuonim.

Z hřebenu doma teče krev, matka jde do Pohjoly, Louhi jí po mnohém lhaní řekne, kde L. je, matka vyhrabe každý jeho kousek z řeky, sestaví ho dohromady. L. pak není pozván na Ilmarinenovu svatbu, rozhněvaně jde do Pohjoly, cestou překoná trojí nebezpečí (ohnivý orel, ohnivá propast, vlk a medvěd u Pohjoly, pak ještě Hiisiho had), v Pohjole se chová zpupně, rozhněvá pána Pohjoly – souboj, pánova hlava na kůl (bylo tam tisíc kůlů, jeden volný na L. hlavu), pak prchne.

Matka mu poradí, aby se ukryl na ostrov, kde se ukrýval i jeho otec, na ostrově se těšil s ostrovankami, jedinou starou pannu nepotěšil – jeho loď ztroskotala, dostal se do Karélie, ta zpustošená; jako pomstu se vydá do Pohjoly s Tierou Kuurem (hrdina), Pohjolané proti nim pošlou mráz, který změni moře v ledové zrcadlo, pak musí pěšky a dlouho hledají cestu zpět, pak se přidá k Väinömu a Ilmarimu, aby přivezli sampo.

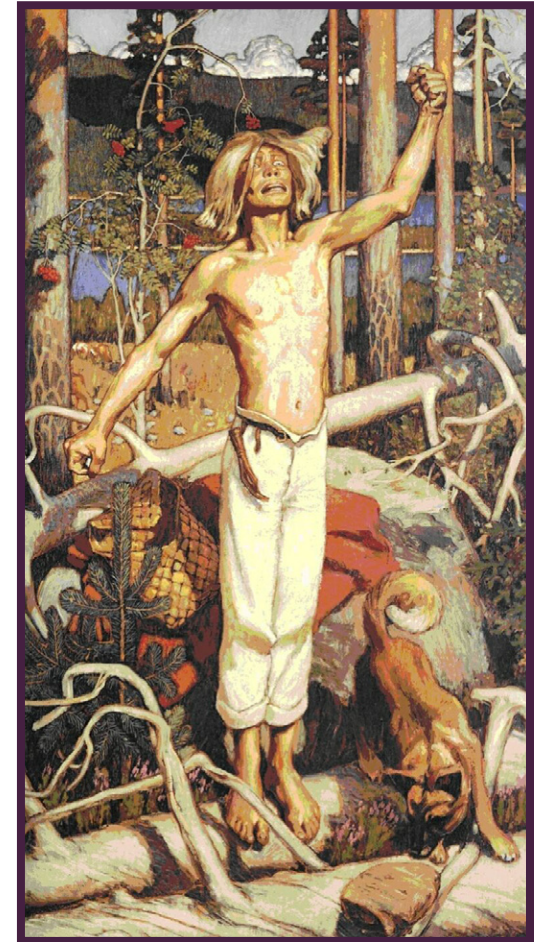
Kullervo

Pomstychtivý budižkničemu, složitý charakter, už při narození snoval pomstu za vyvraždění svého rodu; Untamo (vládce země, kam je odvečena jeho matka) ho chce zahubit, ale nedaří se mu, tak ho věnuje Ilmarinenovi.

K. se k ničemu nehodí, Ilmarinenova žena ho chce zabít, ale on se pak pomstí a když zjistí, že způsobil její smrt, uprchne, cestuje, setká se se svými rodiči, ale nenajde tam svou sestru – vydá se na cesty, mezitím mu jeho rodiče zemrou, cestou svede pěknou dívku, zjistí, že je to jeho sestra, ona se zabije, on jde domů, uvědomí si, že je budižkničemu a nalehne si na meč.

Väinömäinen

Moudrý Istivý runopěvec; narodil se již jako stařec, osm let po svém narození plul vodou, s pomocí Sampsy Pellervoi-na osil zemi, V. se stal velmi slavným a hrdina Joukahainen ho vyzval k souboji, ale prohrál; život si zachránil slibem,



- Klející Kullervo, Akseli Gallen-Kallela (1899)

že V. dostane za ženu jeho sestru Aino, ale ta se raději zabije.

V. se na radu matky vydá do Pohjoly ucházet se o pannu Pohjolan-ku, ale pohoří (Louhi chce dceru pouze za sampo) a tak tam pak pošle Ilmarinena; pak se tam vydá znovu, ale I. se o tom dozví a jede s ním, oba požádají o ruku panny a ta si zvolí Ilmarinena, V. se pak později vydal do Pohjoly pro sampo a nakonec osvobodit měsíc a slunce uzavřené v nitru skály.

Ilmarinen

Nemluvný kovář, rozvážný; zhotovil poklop nebes, když ho Väinö úskokem dovedl do Pohjoly, vykoval tam sampo (+ několik předmětů, viz kouzelné předměty), dostal za to slib ruky panny Pohjolanky.

Když se dozvěděl, že se V. chystá do Pohjoly získat její ruku, vypravil se tam, získal ji (3 úkoly – zorání hadího pole, ulovení Tuoniho medvěda a vlka, ulovení Tuoniho štiky), vzal si ji, ale pak

je roztrhána divou zvěří (Kullervova pomsta za zapečený kámen v chlebu, když se mu zlomil nůž po otci), I. teskní, rozhodne si ukovat ženu ze zlata (nejprve uková ovci, hříbě), ale ta je chladná, tak ji chce dát Väinömu, ten ji odmítne.

Pak se vydá do Pohjoly prosit o druhou dceru paní Louhi – odmítnut, unese ji, ona nařiká, on ji zakleje v rak-ka a znechuceně se vrátí domů; s V. se vydal zachránit slunce a měsíc, když byly uneseny do Pohjoly – byl popálen, ukul nové, ale ty nezářily; nakonec Louhi sama osvobodí na jeho radu měsíc i slunce.

Typy hráčů a jejich postavy

Hráč herec (actor) - rád dělá své postavě složitá a propracovaná pozadí, hraje podle motivací své postavy, preferuje scény, ve kterých může vykreslit svoji postavu, často upřednostňuje sociální setkání před bojovými.

- *Postava, která k němu sedí herně:* Kullervo

Hráč průzkumník (explorer) – často vyhledává nové věci v herním prostředí, rád objevuje tajné věci, hledá ztracené předměty a informace o herním prostředí, užívá si prostředí stejně jako jiní atmosféru či souboj, zápletku posunuje dopředu, protože chce rychle vidět co je „za rohem“.

- *Postava, která k němu sedí herně:* Väinömäinen

Hráč provokatér (instigator) – dělá vše proto, aby se něco dělo, mnohdy hloupě riskuje a tím přivádí do nebezpečí i zbytek družiny, většinou si užívá souboje, nemá rád, když se nic neděje a udělá jakoukoliv hloupost, když má tento dojem.

- *Postavy, které k němu sedí herně:* Lemminkäinen, Kullervo

Hráč vypravěč (stroryteller) – velmi často dělá propracované pozadí pro své postavy, tvrdě pracuje, aby jeho postava zapadala do prostředí příbě-

hu, miluje dramatické scény, preferuje dobrodružství, která obsahují alespoň nějakou zápletku.

- *Postavy, které k němu sedí herně:* Lemminkäinen, Kullervo

Hráč myslitel (thinker) – bere každé setkání jako logickou hádanku, kterou musí vyřešit, volí své akce opatrně, pro pozdější výhody, je poměrně spokojený, pokud dosáhne úspěchu bez zbytečného dramatu a komplikací, preferuje trávení času plánováním před hrdinkou akcí.

- *Postavy, které k němu sedí herně:* Ilmarinen, Väinömäinen

Hráč power gamer

- *Postava, která k němu sedí herně:* žádná z uvedených

Hráč slayer

- *Postava, která k němu sedí herně:* žádná z uvedených

MIMO TÉMA

OSTATNÍ RUBRIKY



Herní světy pro Dungeons & Dragons, 3. díl

V předchozích dvou číslech Drakkaru jsme vám přinesli sérii článků představujících různé herní světy pro nejpobulárnější světovou RPG hru. Dostali jsme od vás mnoho ohlasů, některé z nich si však

stýskaly nad neaktuálností článku o světě FORGOTTEN REALMS, který prezentoval jeho třetí edici. Zhruba ve stejné době, kdy vrcholika uzávěrka minulého Drakkaru, totiž vyšel svět Forgotten Realms

i pro čtvrtou edici Dungeons and Dragons. Požádali jsme tedy „alefa“, aby pečlivě prostudoval genezi FORGOTTEN REALMS napříč edicemi a podal nám o ní podrobnou zprávu...

MIMO TÉMA

napsal „alef0“

Forgotten Realms minulosti, súčasnosti a prítomnosti

Púť, ktorú začal na začiatku osemdesiatych rokov tvorca Ed Greenwood, bola spočiatku nesmelá, ale postupne vyústila do jedného z najznámejších fantastických svetov, ktorý sa preslávil nielen v rolových hrách, ale aj v románoch, či na obrazovkách počítačov. Nechajte sa previesť históriou vzniku Forgotten Realms od skromných začiatkov až do ohromnej súčasnosti.

Už od prvopočiatkov D&D cítili praotcovia „dungeon-masteri“ potrebu usadiť konanie postáv do nejakého sveta. Spočiatku to bol klasický *dungeon*, teda labyrint, neskôr bol obohatený o mesto nad ním, mesto obkolesila krajina a krajina sa rozťahla až na kontinent.

Staré D&D ešte ani nebolo na svete a už sa skúšali prvé príbehy v BLACKMOORE Garyho Gygaxa. Ostatné nasledovali v krdľoch – GREYHAWK, MYSTARA, Dragonlance a iné - nehovoriac pritom o prevzatých svetoch, ktoré našli svoje miesto v iných rolových hrách (Stredozem, Paranoia...). Len málo svetov sa však môže hrdiť tým, že dokázalo prežiť vyše tridsať rokov vývoja, tešiť sa stálej oficiálnej podpore vydavateľa, neustrnúť vo vývoji a ponechať si pritom schopnosť prilákať nových fanúšikov.

FORGOTTEN REALMS je takýmto svetom s veľkým S pre systém DUNGEONS AND DRAGONS. Ako je teda možné, že sa mu to všetko podarilo dosiahnuť?



- logo FORGOTTEN REALMS, 1987 - 2001

Ed Greenwood a Vek pred vekmi

Za každým herným svetom stojí jeden človek. Duchovný otec, ktorý ho stvorí od zmieneného prvého *dungeonu* až po celú planétu (alebo naopak: od náčrtu planéty po jednotlivé miesta), vyvíja ho a prevádza ním postavy. Túto situáciu poznáme zrejme všetci – veď azda každý Dungeon Master niekedy túži po tom vytvoriť si vlastný svet, pretože chce mať pocit, že je *len jeho*.

Ani Ed Greenwood nebol výnimkou. Bežný hráč z Kanady, ktorý si hral svoje AD&D s kamošmi a predplácali si časopis DRAGON. Tento magazín bol už od počiatku oficiálnym „súputníkom“

D&D a predstavoval prameň, zdroj a podhubie pre mnohé nápady, ktoré sa neskôr dostali do oficiálnych príručiek. V tridsiatom čísle sa stal z čitateľa občasný prispievateľ (prišera *curst*) a o sedemnášť čísiel neskôr v marci 1981 prispel Greenwood do magazínu článkom, ktorý sa začínal dnes už legendárnymi slovami: „Keď som prvýkrát začal robiť DMA a pracne dával dohromady fantasy svet...“.

Článok „*Merry Month of...Myrtul*“ (ktorého názov môžeme voľne preložiť ako „*Byl pozdní Myrtul...*“) obsahoval ukážku kalendára pre fantasy sveta, pričom znalci už asi vedia, že Myrtul je jeden z mesiacov Harptosovho kalendára využívaného vo svete FORGOTTEN REALMS.

V podhubí hráčskej komunity tak vzkĺčil nový zárodok. Ale musel čakať ďalších šesť rokov, kým vyrazil spod povrchu zeme.

Prvý vek

„Áno, v roku 1986 sme mali vážne obavy, že *Dragonlance* jednoducho zakape (teraz to znie smiešne, lenže vtedy nám to pôsobilo vážne starosti) a hľadali sme nový svet, ktorý by ho mohol nahradiť.“

– Jeff Grubb, dizajnr v TSR

Prelom rokov 1986/1987 bol druhý najdramatickejší v dejinách D&D. TSR bolo na pokraji krachu, Gygax musel opustiť svoju rodnú firmu a každý z troch oficiálnych svetov mal nejakú zásadnú chybu.

Našťastie si v TSR spomenuli na svoj časopis *Dragon* a na články Eda Greenwooda prekladané odkazmi na fantasy svet. Jeden telefonát, Greenwoodovo utvrdenie, že jeho svet naozaj existuje a stalo sa to, čo možno ani sám autor nečakal - FORGOTTEN REALMS vyplávalo do sveta. S výhodou dokázalo využiť všetky skúsenosti a postupy,

ktoré sa osvedčili už pri iných svetoch – išlo predovšetkým o použitie čriepkov z DRAGONU ako návnadu na zaujatie hráčov pre nový svet. Mestá ako *Waterdeep*, či ikonické príšery typu *mimic* už totiž čitatelia dôverne poznali.

Aj samotný Greenwood, ako trvalý a dlhodobý redaktor DRAGONU, bol navyše už pomerne známa persóna, keďže samotný magazín bol v tom čase jeden z mála prameňov o rolových hrách. Kreslil vynikajúce mapy a ešte pred samotným uvedením ich mal kopu hotových. Netrpel ani tzv. „gygaxovským“ syndrómom „nesiahajte mi na môj svet“, práve naopak – s radosťou prijímal nové legendárne postavy a miesta.

To potvrdzuje, napríklad, modul *Bloodstone Pass* (H1, 9122) z roku 1985, ktorý bol „bezprizorný“ (na obálke nenesie logo žiadneho sveta), ale bez problémov bol dodatočne prijatý do kánonu. Kráľovstvo Damara opísané v danom module bolo takisto neskôr promptne zaradené do histórie FORGOTTEN REALMS a umiestnené na ich mapu. Tretie pokračovanie tohto modulu *Bloodstone Wars* (H3, 9200) priamo preberá



- logo FORGOTTEN REALMS, 2001 - 2008

Paradoxné je, že v štvrtej edícii opustilo *Forgotten Realms* pôvodné logo z predošlých rokov, lenže nebolo mu pridelené žiadne novšie.

Greenwoodovsamostatnýdungeonz DRAGONU a na oplátku celý príbeh s dejom robí integrálnou súčasťou histórie sveta.

Taktika vydávania sprievodných románov, ktorá vystrelila DRAGONLANCE do neba, sa pri FORGOTTEN REALMS použila už bez zaváhania – prvá kniha z *Moonshae Trilogies* vyšla dokonca o mesiac skôr než samotná škatuľová sada.

Forma distribúcie bola tiež inovatívna. Ak si zrekapitulujeme vývoj ostatných svetov, tak hráči museli postupne zbierať čriepky informácií roztrúsených po mnohých moduloch - Matuzalem BLACKMOOR sa ani po desiatich rokoch nedomočil uceleného vydania; DRAGONLANCE prepletal dobrodružstvá

a romány, ale skompilovaných informácií sa čitatelia dočkali až po dobehnutí pätnástich dračích dobrodružstiev (štyri roky po štarte projektu); MYSTARA síce chcela postaviť stratégiu na postupnom vydávaní príručiek popisujúcich svet, tzv. *gazeteerov* (čo je predchodca súčasného marketingového nápadu Wizards of the Coast), lenže prvé z nich uzreli svetlo sveta až v roku 1994!

FORGOTTEN REALMS seabavedomo pristál na policiach s dvestostranovým podrobným popisom sveta s mnohými kráľovstvami, postavami, príšerami a božstvami, nehovoriac o kompletnej mape. Žiadne mnohoročné čakanie, žiadne vysávanie peňazí modulmi, z ktorých použijete len dve strany



- Elminster v pôvodnom *Forgotten Realms Campaign Set* (1987)

popisu, žiadne extrémne dopĺňanie bielych miest. Škatuľová sada *Forgotten Realms Campaign Set* (TSR 1031) bola proste neodolateľná.

A atmosféra?

Forgotten Realms je svet veľmi podobný Zemi trinásteho či štrnásteho storočia. Väčšina územia bola až donedávna zarastená divými lesmi a neobývanými plánami. Civilizácia je vo veľkej časti tohto sveta len novinkou, hoci najstaršie mestá Vnútorného mora či základy Waterdeepu – najväčšieho mesta Severu – spadajú do pamäte najstarších elfov Evermeetu.

-- *Forgotten Realms Campaign Set*, úvod, 1987

Žiadne extrémny, proste svet blízky stredoveku, ktorý vyhovie každému. Vo svete Ríš je akurát nutné čakať príšery a nebyť prekvapený, že kadekto používa mágiu.

Ikonickou postavou sveta bola postava láskavého dlhobradého čarodaja **Elminstera**, ktorý sprevádzal čitateľov

svojimi zápiskami a budil dojem dobrého deduška, ktorý vás presvedčí, že sa pri štúdiu sveta niet čoho báť.

Príručka bola samozrejme doplnená tradičnou dávkou magických predmetov, kúziel a nápadov na príšery, čo je stratégia, ktorá sa osvedčila až do dnešných dní.

Nechýbali ani dobrodružstvá – v roku 1988 vyšlo úvodné *Under Illefarn* (N5) obsahujúce explicitné logo FORGOTTEN REALMS na obálke nasledované štvrtým členom *Bloodstone* ságy *Throne of Bloodstone* (H4) robený priamo pre účely herného sveta. To všetko uzatváral modul *Swords of the Iron Legion* (I14). Paralelne s ním vyšiel zároveň bol zároveň vydaný román *Crystal Shard*, ktorý nakopol literárnu kariéru R. A. Salvatoreho a príbehovú líniu **Drizzta** (tento temný elf s dvoma šablami sa neskôr stal druhou najznámejšou postavou po Elminsterovi).

Ríše zanechali stopu aj vo všetkých médiách – *Pool of Radiance* bola prvá počítačová hra od SSI, ktorá začala zlatý vek počítačových rolových hier.

Dodatkové moduly podrobnejšie zobrazujúce dôležité časti sveta a ďalšie dobrodružné moduly fičali ako na bežiacom páse. Komiks pod záštitou DC tak bol už len čerešničkou na torte.

Druhá edícia a druhý vek

Rok 1989 bol v našich končinách rokom revolúcie – a revolúcia vládla aj v AD&D. Vyšla druhá edícia AD&D a vlak „Smer Zabudnuté ríše“ sa rútil plnou parou vpred.

Tá opäť ustanovuje postupy, ktoré sa úspešne používajú až do dnes. S príchodom novej edície vychádza „aktualizačná“ príručka *Forgotten Realms Adventures* (2106), ktorá popisuje zmeny v pravidlách, spolu s dodatkom kúziel, prehĺbení podrobností o svete atď. Vo finálnej bibliografii uvádza dve škatuľové sady, vyše 30 rozšírení a dobrodružstiev a štyri trilógie (za tri roky!).

Zároveň však nezaspáva na vavrínoch. Medzi edíciami sa toho vo svete udialo veľa. Nastali Časy príkory (samozrejme už predtým rozobraté

v románovej trilógii *Avatar Trilogy*) - bohovia boli donútení chvíľu chodiť po svete, preusporiadal sa panteón, jemne sa upravila mapa, vymreli asasíni, zmizli mnísi (čo zodpovedalo absencii týchto povolaní v novej edícii) a udialo sa veľa vnútrodejových zmien. FORGOTTEN REALMS však stále zostávajú tým, čím sú – všeobecným svetom, ktorý prijme každého.

„Nemyslím si, že za úspechom *Forgotten Realms* je len to, že boli v správnom čase na správnom mieste. To vám len pootvorí dvere, ale nezaručí desaťročia popularity. Možno je to preto, že Ríše sú súčasne dôverne známe a zároveň exotické. Možno je to preto, že majú tú výnimočnú vlastnosť ponúknuť niečo každému.“

-- 30 Years of Adventure:
A Celebration of Dungeons & Dragons
[30 rokov dobrodružstiev: Oslava D&D]

Rozbieha sa zároveň živá kampaň oficiálnej hráčskej asociácie RPGA,



- Elminster na obálke románu *Realms of Magic* (1995))

vychádza počítačová hra *Eye of the Beholder* a ďalšie a ďalšie moduly.

Druhý vek je v znamení expanzie – na východe pribudol kontinent Kara-Tur (v duchu orientálnych dobrodružstiev), na západe sa zase objavil kontinent Maztica (s atmosférou Nového sveta), na juhu Zakhara, krajina tajomstiev.

Tretí – zrejme zlatý – vek v znamení explózie

V roku 1993 vychádza aktualizovaná škatuľová sada, opäť s dvojnásobným obsahom (a posunom kalendára o 10 rokov), ktorá predznačuje tretí vek.

„Unavení zo sveta vôkol vás? Vitajte v mojom svete, kde vládne mágia

a lietajú draci. Oko sa často môže kochať jeho krásami a každý sa môže pokúsiť získať trón! Ach, iste, iste, chápem, že to môžete robiť aj vo vlastnom svete, ale tu je to o niečo väčšia zábava.“

-- Elminster, *Forgotten Realms Campaign Setting*, druhá edícia, 1993

K existujúcim počítačovým hrám pribúdajú ďalšie legendy - hráčov lepia k monitorom legendárne PC hry *Baldur's Gate* (1998) a jej druhý diel (2000), rovnako ako jeden diel *Icewind Dale* (ktorý je neskôr doplnený ďalším). Moduly, dobrodružstvá, dodatky... všetko, čo len chcete. Éra Zlatého veku končí s ohromujúcou bilanciou stoštyridsiatic priručiek – zlé jazyky tvrdia, že to je viac písomného materiálu než v prípade niektorých skutočných krajín.

Pád TSR a tretia edícia

Rok 2000 bol opäť revolučným rokom, skutočným Časom príkory. Mamut menom TSR sa zrútil sám do seba

a zmeny, ktoré boli omnoho turbulentnejšie než za pádu Garyho Gygaxa, už neustál.

Zo všetkých svetov prežil pod kurtelou Wizardov len FORGOTTEN REALMS a našťastie už v roku 2001 sa mohli hráči dočkať vydania *Forgotten Realms Campaign Setting* pre tretiu edíciu. Táto príručka je považovaná za jednu z najlepších príručiek pre (teraz už opäť) D&D, za čo si vyslúžila aj cenu Origin.

Čo sa udialo v zmene atmosféry? Od decentného príjemne vidieckeho sveta, kde možno naraziť na husté lesy a šire pláne, občasný *dungeon*, vandrujúce monštrum a voľne poletujúceho draka sa posúvame k vysokomagicnému a epickejšiemu svetu.

„Vitajte vo svete Faerunu, miesta veľkých hrdinov a veľkého zla uprostred krajov plných mágie, záhad a mnohých nebezpečí. Udatní rytieri vstupujú do hrobiek dávno mŕtvych vládcov hnaní túžbou po zlate a sláve. [...] Draci, obri, temní zloduchovia, dive hordy a nepredstaviteľné

hrôzy číhajú v strašných kobkách, nekonečných jaskyniach, ruinách miest a na rozľahlých plochách sveta, kde čakajú na krv hrdinov.”

-- *Forgotten Realms Campaign Setting 3e, 2001*

Kým prapôvodné Ríše boli stredovekým, zriedkavo obývaným miestom, nové Ríše bubľajú a kypia.

„Bardi a pútnici, karavány a stráže, vojaci, námorníci a tvrdí dobrodruhovia s príbehmi o čudných ďalekých miestach. Vďaka prepracovaným mapám a dobrým cestám sa i neskúsený mladý hrdina môže bez problémov dostať krížom cez celý Faerun.”

-- *Forgotten Realms Campaign Setting 3e, 2001*

Kalendár sa posunul síce len o päť rokov oproti predošlému vydaniu, ale udialo sa toho dosť. Uprostred púšte Anauroch sa zjavili zvláštne Tienie, v *Dalelands* sa

zjavuje čoraz viac temných elfov. Tuigan-ská horda, stelesňujúca niekdajšiu hrozbu nájazdníkov z východu, bola porazená. A nehrácke postavy poskočili o pár úrovní. Ako symbol strácajúcich sa predošlých Ríš, kráľ Azoun IV., vládca Cormyru, hynie v goblinských vojnách.

Samozrejme, stále môžete využívať existujúce materiály, ale vedzte, že nové FORGOTTEN REALMS poskytujú oveľa širšie pole pôsobnosti s oveľa silnejšími nepriateľmi. Od pomoci sedliakom, cez súboje s drakmi, hľadanie nebezpečí v starých ruinách Myth Drannoru, až po zápas s *phaerimm* živiacimi sa mágiou, ktorí porazili oveľa mocnejšie impériá ďalekej minulosti.

Samozrejme, počas ďalšieho vývoja prišli na trh ďalšie a ďalšie doplňujúce materiály, ale je nutné povedať, že obsah, ktorý posúva a prehĺbuje samotný svet, ustupuje sadám kúziel, magických predmetov a odborností. To však nie je na škodu – staršie materiály stále ostávajú v platnosti a nič vám nebráni hrať v „minulosti“ podľa nových pravidiel. Významné inovácie prichádzajú



- Elminster v treťoedičnom *Forgotten Realms Campaign Setting* (2001)



- Elminster v štvrtodielnom
Forgotten Realms Player's Guide (2008)

hlavne v posúvaní deja cez novely a počítačové hry. Rok 2002 prichádza spolu s *Neverwinter Nights* – úspešnou PC verziou tretoedičných pravidiel z prostredia Ríš, ktorá oboznámila hlavne nováčikov s týmto svetom (a nevyhnutne ovplyvnila aj kanonický svet – *Neverwinter* a *Luskan* sa následne objavili na mapách v príručkách).

Triapoltá edícia použila fintu z AD&D 2E – krátka aktualizácia príručka opäť posunula dej a priniesla nové hrozby. Najmocnejší mágovia v nej privolali zo sféry tieňov Mesto tieňov, ktoré vyvraždiť všetkých *phaerimm*, ktorí ohrozovali útočisko elfov *Everesku*. Ďalšou veľkou neznámou sa stalo odmlčanie *Lloth*, bohyně *drowov*.

Nálada sveta ostala rovnako hrdinová a epická, ibaže hrozby sú ešte horšie a ešte viac otriasajúce svetom. Hrdinovia ako vy si však iste s ľahkosťou poradia. Jediná „negatívna“ zmena spočíva v rapídnom úbytku dobrodružstiev. Tesne po vydaní tretej edície vydavateľ dogmaticky vyhlásil zastavenie produkcie dobrodružstiev. Od tohto radikálneho

názoru neskôr upustil – napriek tomu však za sedem rokov vyšlo len šesť dobrodružstiev (voľne kopírujúcich udalosti posúvajúce oficiálny dej).

Mašina *FORGOTTEN REALMS* tak fungovala ďalej a v podstate jej nič nebránilo v stabilnom chode. Jej miesto v prostredí D&D bolo definované jasne – udržiavať tradičnejšie orientovaných hráčov, ktorí sú priaznivcami klasických fantasy dobrodružstiev a ťažiť z dlhodoobej tradície tohto sveta. Dynamickejší hráči, ktorých fascinujú akčnejšie a pulpovejšie hry si mali nájsť svoj priestor vo svete *EBERRON*.

Lenže rovnomerný pohyb časom uspáva – a spiaci hráč vám pri hraní nepomôže. Ríše tak potrebovali dramatickú zmenu.

Štvrtá edícia

Rok 2008 značil príchod štvrtej edície, ktorá mala spôsobiť zrejme najväčšie zmeny vo *FORGOTTEN REALMS* doteraz. V tesnom závесе vyšli dve príručky, ktoré posúvajú svet do novej dimenzie.

Tristostranová Forgotten Realms Campaign Guide bola nasledovaná 160 stranovou príručkou pre hráčov *Forgotten Realms Players Guide*.

„Svet, kde sa dobrodruhovia ponárajú do hĺbok, aby našli prastaré poklady, kde hrdinovia zavrcajú zákerné plány démonov zrodených z tieňa, nemŕtvi nekromanceri túžia prikazovať životu a kde lovia nenásytní draci. [...] Svet plný nadpozemskej krásy i prapôvodného zla. Je to krajina, ktorú budete tvarovať, viesť, brániť, dobývať a ovládať. Hrdinovia sú naozaj potrební.“

-- *Forgotten Realms Campaign Guide*, 2008

Už podľa štylistiky citátu vidieť, že zodpovedá smerovaniu štvrtodielných pravidiel, kde je primárnym cieľom jednoduchosť a priamočiarosť. V ich mene prebehla aj aktualizácia – autori zobrali do rúk veľký krovínorez a obstrihali všetky „menej dôležité“ elementy. Pomyselný strom Ríš osekali a presvetlili až tak,

že ho starí fanúšikovia možno na prvý pohľad nespoznajú a neraz im bude ľúto za niektorými peknými výhonkami.

Kalendár sa posunul o rovných sto rokov (práve je 1479 DR). Pred takmer sto rokmi zahynula bohyňa Mystra, ktorá držala Tkanivo – sieť mágie vo svete. Dôsledkom bol *Spellplague* (Čaromor), celé krajiny zmizli, známe končiny sa premenili a preusporiadali sa dokonca celé sféry. Zistilo sa, že niekdajší Abeir-Toril sú v skutočnosti dve planéty a vo víre Čaromoru si vzájomne vymenili masy zeme, čo opäť pozmenilo tvar kontinentov a Vnútorného mora. Otvorili sa obrovské priepasti do *Underdarku*, vymreli bohovia a panteón sa prečistil. Dôsledkom udalostí v Anaurochu bol návrat prastarého Netherilu (ríše plávajúcej vo vzduchu, ktorú znížila vlastná mágia), pribudli nové rasy a existujúce sa premenovali (mesační, sneční a hviezdni elfovia sú známi ako eladrini), pričom tie bytosti, ktorých sa Čaromor dotkol priamo, skončili

prinajmenšom poznačené a prinajhoršom naveky zmutované.

Čo sa stalo so starými legendami, nevedno. Ale zrejme nič veselé. Vie sa len to, že Elminster, ktorý bol Vyvoleným Mystry, po jej smrti stratil väčšinu schopností a unavený sa stiahol z verejného života. A čo potom tie ostatné, slabšie?

Nepriateľov je však stále nadostač. Zlá, ktoré boli v minulosti považované za porazené, sa vrátili. Bane, ktorý zahynul v Časoch príkory, sa vrátil späť plný zdravia a energie, rovnako ako Lloth, ktorej zmiznutie sa vysvetlilo zápasom s inými drowími božstvami. Keďže *Underdark* je teraz oveľa viac prepletený s povrchom než kedykoľvek predtým, drowovia teraz jednotne útočia voči všetkým.

Ak predošlá edícia podporovala tento svet dobrodružstvami len v obmedzenej miere, v tejto edícii je to ešte horšie. Okrem uvedených príručiek nie je do konca roka plánovaný už žiaden dodatok (namiesto toho však vyjde množstvo noviel) a z dobrodružných

modulov si musia hráči vystačiť s jediným dobrodružstvom pre druhoúrovňové postavy (ktoré nadväzuje na dobrodružstvo z *Campaign Guide*). Znamená to koniec publikovaní? Nechajme sa prekvapiť.

Kontroverznosť, ktorou trpí táto edícia, je hlavne rapidná orientácia na nových a mladších fanúšikov. Kým predošlý vývoj medzi jednotlivými edíciami bol kontinuálny a plynulý, teraz nastal dramatický zlom – ktorý rozhodne podporí novú generáciu, ale možno tak spôsobí úbytok starých priaznivcov (tí sa však nemusia báť – veď staré materiály sa nestratia.). Ďalším elementom kontroverznosti je vzájomné približovanie sa EBERRONU a FORGOTTEN REALMS a zavádzanie generických elementov v mene jednotných pravidiel. Máme eladrinov v pravidlách? Tak ich nejako namontujeme aj do Ríš. Hráčom sa páčia eberronské znamenia draka (dragonmarks)? Dajme ich aj do Forgotenov v podobe spellscars. Kedyže to

bola Posledná vojna, pardon Čaromor, teda udalosť, ktorá zmenila chod sveta? Pred sto rokmi. Kde sú legendárne postavy? Vymreli. Je potom na zvážení hráča, či rozdiel medzi svetmi nespočíva len v rozdielnej mape a iných menách nepriateľov.

Bez ohľadu na nové zmeny, FORGOTTEN REALMS stále žije a napriek zdanlivému brzdeniu jeho vlaku stále čas od času nastane chvíľa, keď je jasné, že žiť bude. Takou je napr. úprava livej kampane hráčskej asociácie RPGA - *Living Greyhawk* musel ustúpiť Ríšam. Kráľ, hoci starý, totiž vládne večne a svoje žezlo drží pevne.

Aj keď si teda predstavíme, že unavený Elminster, ktorý síce stále dáva rady, ale uvedomuje si pritom, že už on samotný patrí inam, je metafora na Eda Greenwooda, pochodeň Zabudnutých kráľovstiev nezhasne. Jej svetlo je tu totiž stále s nami.



MIMO TÉMA

napsal Michal „Bifi“ Sedlačko

Hranie podľa starej školy a minimalistické prístupy k hernému dizajnu, časť 2.

Vitajte späť. Čaká na vás ukončenie článku o tom, ako sa rolové hry hrali skôr, než sa väčšina z nás narodila, a lekciách, ktoré sú užitočné aj pre naše dnešné hranie a herný dizajn.

Poznámka redakce - tento článok navazuje na stejnojmenný článok publikovaný v minulém čísle Drakkaru.

Čriepek 8.

Pán hry nie je v hraní podľa starej školy zodpovedný za príbeh. Nepripravuje sa na dobrodružstvo tak, že vymýšľa vopred príbeh. Príbeh je vlastne len vedľajším produktom hry – niekedy postava rýchlo umrie, inokedy sa nevygradujú vzťahy medzi postavami alebo je výprava ľahká či bez zapamätateľných udalostí. To sa stáva, tak ako aj v skutočnosti. O to viac si hráči pamätajú a cenia tie herné sedenia, na ktorých sa udialo niečo výnimočné. Či už to, ako postava len o vlások ušla vďaka šťastnému hodu „hrobárovi z lopaty“ alebo ako brutálna beštia nečakane vyhladila celú družinu, ktorej kosti teraz pomaly chladnú v podzemí a hráči sa zastrájajú, ako sa ich nasledujúce postavy pomstia. Hráči berú riziko zlyhania ako prirodzenú súčasť hry, nepotrebujú, aby im poskytovala záchranné siete. Moderné hry možno poskytujú ilúziu, že v každom boji

visí život postáv na vlásku, ale hráč starej školy takýto závoj rýchlo prehliadne.

Späť k príbehu a príprave dobrodružstva. Pán hry si v starej škole nepripravuje dobrodružstvo v tom zmysle, v akom si prípravu dobrodružstva predstavujeme dnes. Základným spôsobom hrania je v starej škole tzv. „sandbox“, teda vnútorne konzistentné, žijúce prostredie, v ktorom sa postavy môžu vydať kamkoľvek a skôr či neskôr naraziť na nejaké ruiny, príšery, opustený banícky tábor alebo opevnenú osadu plnú krívd a tajomstiev. Pán hry nepripravuje dobrodružstvo ako sled scén, prispôbených charakteru a schopnostiam postáv, ktoré sa majú na nasledujúcom sedení odohrať. Pripraví namiesto toho väčšiu geografickú plochu, na ktorú umiestni mestá, pevnosti, ruiny, brlohy príšer, lupičské tábory, stratené artefakty a podobne. Obyvatelia prostredia si nezávisle na postavách žijú svoje životy, vzájomne komunikujú, intrigujú, vedú vojny. *Sandbox* nie je ani škálovaný na úroveň postáv. Ak sú postavy nerozumné, môžu sa aj na prvej úrovni vtackať

do jaskyne smrtiacej hydry. A naopak, môžu aj na prvej úrovni nájsť mocný artefakt, či prípadne na dvadsiatej úrovni stretnúť jedného starého krívdajúceho goblina. Postavy preto musia získavať o svojom prestredí čo najviac informácií, a musia vedieť rozoznať, kedy treba ujsť.

Staré produkty so sandboxovým prostredím obsahujú zdanlivo veľmi úsporné informácie, často iba lokácie so štatistikami a vybavením príšer a cudzích postáv. Pánovi hry však majú takéto produkty čo najviac uľahčiť mechanickú prípravu, aby sa mohol sústrediť na dotvorenie prostredia: Akú minulosť má krčmár, opísaný ako bojovník na piatej úrovni? S ktorými ďalšími postavami má vzťah? Čo je cieľom kmeňa orkov, ktorý sídli za mestečkom? Prečo krčmárova dcéra chodí v noci do lesa? Prečo ten bláznivý bezzubý starec bľaboce o zakliatej veži?

Činnosti postáv však prostredie ovplyvňujú a menia: postavy zabíjajú príšery, získavajú si spojencov, míňajú peniaze. Ovplyvňujú životy ľudí okolo seba a aj správanie ďalších príšer

(napríklad po zničení kmeňa orkov strážca obchodných karaván môže prísť o kšeft, kým do „uvoľnenej“ oblasti nepritiahne troll) a chýry o ich výčinoch sa nesú doďaleka.

Už ste asi pochopili, že Pán hry nemá v starej škole rolu rozprávača. Namiesto toho je neutrálny rozhodca, arbiter dohliadajúci na konzistentnosť prostredia a vierohodné zobrazenie následkov činov postáv. Neprikláňa sa pri rozhodovaní ani na jednu, ani na druhú stranu, ale snaží sa rozhodovať objektívne. (Rola rozprávača príbehu prischla Pánovi hry až na začiatku 80. rokov s publikovaním *The Dragonlance Campaign*.)

Čriepok 9.

Ku každej hernej situácii sa dá pristupovať ako k jedinečnej. Pri vyjednávaní môže špinavé a potrhané oblečenie postáv niekedy hrať rolu a niekedy nie. Rovnako proti niektorým protivníkom vyvýšená pozícia v boji (*higher ground*) prinesie výhodu a proti iným nie. Už som

spomínal, že scény sú v starej škole definované najmä nepravidlovými (fikčnými) parametrami. Kým v moderných hrách je obvykle jasne definovaný zoznam parametrov, ktoré sa v scéne uplatňujú, spolu s ich pravidlovým významom (*napríklad vyvýšená pozícia dáva +1 a opitost -2, ale mnohé ďalšie parametre sa nezohľadňujú, ako napr. či je postava o kúsok vyššia a má väčší dosah ako jej protivník, čo jedla ráno alebo čo má oblečené*), v hrách starej školy hráči pre každú situáciu určujú, ktoré parametre sú dôležité, a či budú mať aj pravidlový význam.

Takto môže napríklad minotaur pri útoku rohom zachytiť postavu s voľným oblečením. V boji s upírom môže zavážiť, či postava na raňajky jedla cesnak. Vyvýšená pozícia môže znamenať, že postavy dostanú napríklad bonus na zásah, bonus na poškodenie, možnosť urobiť nejaký špeciálny manéver alebo

úspešný útok spôsobí aj krátke omráčenie protivníka – či prípadne na zásah nebude potrebné vôbec hádzať. Postava, o ktorej vieme, že v minulosti slúžila ako námorník, dokáže v búrke zabrániť prevráteniu člna aj bez akéhokoľvek hodu. Krytie sa za štít zmenší poškodenie kúzlom ohnivá guľa na polovicu.

Minimalizmus pravidiel hráčom umožňuje hráčom uplatňovať vlastné kreatívne riešenia a Pánovi hry uľahčuje rozhodovanie. Okrem toho, domáce úpravy pravidiel sú priam povinné. Tento princíp sa nazýva aj „**rulings, not rules**“, čo vo voľnom preklade znamená „namiesto pevných pravidiel rozhodujte o úspechu konkrétnej činnosti podľa situačných faktorov“, ale aj „pravidlá nemajú nahrádzať Pána hry“.

Čriepok 10.

Už som spomínal, že v starej škole Pán hry o úspechu situácií často rozhoduje podľa vlastného posúdenia či podľa na mieste vymysleného pravidla. Je zrejmé, že Pán hry má v hraní podľa starej školy obrovskú moc a hráči nemajú

ochranný štít pravidiel, na ktoré by sa mohli odvolávať, aby si vydupali „férové šance“. Hranie starej školy sa dá preto označiť ako *high-trust gaming*, teda ako hranie, v ktorom hráči musia mať voči Pánovi hry veľký stupeň dôvery. Funguje to samozrejme len vtedy, keď Pán hry zotrúva v pozícii nestranného rozhodcu a nesnaží sa pri rozhodnutiach postavami manipulovať tak, aby vznikol „dobrý príbeh“.

Jedným z bodov kritiky starej školy je, že hráči sa vlastne snažia uhádnuť, aký model fungovania sveta má Pán hry v hlave. Snažia sa teda trafiť do presne tých parametrov, ktoré podľa jeho názoru zabezpečujú úspech činnosti – a namiesto logiky „moja postava urobí to, čo mi príde racionálne“ sa uplatňuje logika „moja postava musí urobiť to, čo Pánovi hry príde racionálne“.

Na to existujú dva lieky. Za prvé, hranie starej školy je vysoko **informačné hranie**. Hráči sa pred rozhodnutím vždy snažia získať čo najviac informácií. Deje sa tak aj priamo v rámci hry, keď postavy získavajú informácie pozorovaním,

Za druhé, model fungovania sveta nemusí byť tvorený len Pánom hry. Ak si päť hráčov úprimne myslí, že prebehnúť dvor a vyliezť na stenu sa za tých

Čriepok 11.

Nahádzal si si zlé vlastnosti alebo málo životov? (Podotýkam, že v OD&D sa na vlastnosti hádže 3k6 a v poradi

jednotlivých vlastností a na životy si hádžete aj na prvej úrovni, takže postava môže začínať aj s jedným životom.) Nuž, ber čo máš, a skús s tým dokázať čo najviac, život nie je fér! Samozrejme, aj smrť nastáva častejšie než v moderných hrách, ale kompenzuje to rýchla tvorba novej postavy a fakt, že aj nízkoúrovňová nová postava môže byť platnou súčasťou družiny. Hádže sa však menej

často – za prvé je hra detailnejšia a za druhé sa kvôli riziku hráči snažia situácie riešiť tak, aby sa čo najmenej hádzalo.

Zastavme sa ešte pri vyrovnanosti postáv či „hernej rovnováhe“. Kedysi bolo bežné, že hráč s postavou z jednej kampane zaskočil na pár sedení aj kinému Pánovi hry. Bolo bežné, že sa v družine stretli postavy trebárs na 12., 7., 5. a 3. úrovni. Bolo bežné, že po smrti postavy z vysokoúrovňovej družiny začína nová postava znova na prvej úrovni. Bolo to možné vďaka viacerým črtám systému. Málo sa hádže, čo umožňuje hráčovi slabej postavy interagovať so situáciou v zásade rovnako intenzívne ako hráčovi silnej postavy (už sme spomínali, že v starej škole je dôraz viac na schopnostiach hráča než na schopnostiach postavy). Ak sa aj hádže, vo väčšine situácií (zakrádanie sa, načúvanie, lezenie) majú aj rôzne silné postavy rovnakú šancu uspieť, keďže v hrách starej školy nie sú postavy definované rýchlo rastúcimi zručnosťami. Rozdiel je v tom, že vysokoúrovňová postava si môže dovoliť urobiť o čosi viac chýb, je platnejšia v boji

a s väčšou pravdepodobnosťou prežije iné rizikové situácie. Takže zabudnite na herný balans a „vyrovnané výzvy“.

Čriepok 12.

Dôležitým princípom je aj jednoduchosť a minimalizmus, a to ako v hernom systéme, tak aj v hernom prostredí. V období starej školy sú RPG pochopiteľne ešte v plienkach a zložitejšie pravidlá a prepracovanejšie prostredia sa začali objavovať až neskôr. Napriek tomu však má stará škola konzistentnú a dokonca aj funkčnú estetiku. Čiernobiele ilustrácie (žiadny „dungeonpunk“), základné príšery (t.j. nie desiatky druhov goblinov či vodných elementálov), oddelené herné procedúry pre hranie v meste (nakupovanie a interakcia s cudzími postavami, kde čas veľmi nehrá rolu), v divočine (putovanie po hexovom papieri, kde základnou jednotkou času je deň) a v podzemí (prieskum na štvorčekovom papieri, čas sa sleduje v desaťminútových smenách), jednoduché voľby pri strete s príšerou či cudzou postavou (útok, útek, vyjednávanie) – to všetko

patrí k základným elementom starej školy, ktoré urýchľujú hru a uľahčujú jej uchopenie.

Dôležitá je aj už spomenutá rýchlosť tvorby postavy. Je to vďaka tomu, že systém dáva hráčovi minimum volieb. V OD&D sú povolania bojovník, kňaz, kúzelník, elf, trpaslík a hobit (áno, aj rasy boli brané ako povolania, t.j. každý dobrodruh danej rasy má podobné charakteristiky a iba človek sa diferencuje na rôzne povolania). Popri voľbe povolania si hráč šesťkrát hodí troma kockami, čísla v poradí zapíše (tu nemá nad čím veľmi rozmýšľať), hodí si na životy, zapíše zásahový bonus a záchranné hody, hodí na počiatkové bohatstvo a nakúpi vybavenie. Unifikované zoznamy vybavenia (vedro, píšťalka a 10 stôp dlhá palica boli súčasťou relatívne krátkeho zoznamu, ktorý bol identický azda vo všetkých hrách starej školy a ktorý mal po chvíli hrania snáď každý hráč v krvi) tiež podporujú rých-

losť tvorby postavy. Zabudnite na magické vybavenie, to je striktné získavané hrou v podobe pokladu. Kúzelník dostane jedno-dve kúzla, a to je z mechanického hľadiska asi tak všetko. (Prípadne sa v mnohých skupinách používali domáce systémy zručností alebo minulostí postáv.)

„Zabudnite na magické vybavenie, to je striktné získavané hrou v podobe pokladu.“

Ak ste si všimli, že medzi povolania som neuviedol zlodeja, máte bod. (Hraničiar, paladin, vrah, bard a ďalšie „špecializované“ domáce povolania sa síce začali objavovať tiež relatívne skoro, ale na rozdiel od bojovníka, kúzelníka, kňaza a zlodeja sa dlho nepovažovali za základné.) Názory hráčov starej školy na povolanie zlodeja sa značne líšia. Podobne ako kňaz (ktorý bol pôvodne lovcom nemŕtvych po vzore Van Helsinga), aj zlodej uzrel svetlo sveta v kampani *Blackmoor* Davea Arnesona. Mnohí hráči ho odmietajú kvôli tomu, že vlastne všetky postavy už sú zlodejmi, vagabundmi a vykrádačmi hrobov.

Všetky by sa mali vedieť zakrádať, načúvať a liezť (resp. v závislosti na minulosti postavy a jej špecializácii v hernej fikcii). Zavedením povolania, ktoré niektoré zo základných činností v hre bude vedieť robiť lepšie ako ostatné postavy, otvárame cestu triešteniu družiny a obmedzovaniu zábavy hráčom ostatných postáv. Naraz na zakrádanie a lezenie už máme vždy len zlodeja, pretože je v tom najlepší – t.j. tým, že takúto schopnosť dáme len niektorej z postáv, ostatným ju v zásade berieme.

Ďalším argumentom proti zlodejovi je, že otvára cestu systémom zručností, ktoré jednak predlžujú tvorbu postavy, ale aj posilňujú spomenuté negatívne následky špecializácie.

(K zlodejovi ešte krátku poznámku: Dave Arneson zlodeja zaviedol inšpirovaný vykrádačmi hrobiek zo sword & sorcery. Pôvodne mal zlodej percentuálne vyjadrenú schopnosť prečítať magický zvitok a zoslať z neho kúzlo - čo sa neskôr transformovalo do dnešného *Use Magic Device*. Nemal síce schopnosť nachádzať pasce (!), avšak mal šancu pascu odstrá-

niť. Hľadanie a odstraňovanie pascí boli výzvy pre hráčov, ktorých úspešné riešenie predpokladalo dômyselné otázky, rozvahu a priamy opis, zlodej však toto nabúrava tým, že z odstraňovania pascí je namiesto opisu jeden hod.)

Jedna z lekcí je, že herný dizajn neznamená napchať do hry všetko, čo človeka práve napadne. Ktoré činnosti zostanú približne rovnako ťažké pre všetky postavy a ktoré budú doménou špecializovaných povolaní, je dôležitá voľba.

Čriepok 13.

Samotný bod si zaslúžia spojenci, žoldnieri, nasledovníci a najatí pomocníci. Predstavte si, že sa idete vydať do podzemia, v ktorom prebýva drak, obri alebo kmeň temných elfov. Pôjdete štyria?!? Akoby sme dnes mali v hlavách pevne zakorenenú hranicu medzi hráčskymi postavami a cudzími postavami a všetkého sa zúčastňujeme len my,

hrácke postavy. Alebo máme také zložité systémy, že hrať popri vlastnej postave aj cudziu postavu je nepríjemná ošlara. Nie tak v starej škole.

Po prvé, počet hráčov na jedného Pána hry bol vyšší. Družiny o deviatich

či dvanástich hráčoch neboli až také zriedkavé. Niektoré príručky dokonca zmieňujú pomer až dvadsať hráčov na jedného Pána hry. Ako to bolo možné? Nuž, systém umožňoval rýchle rozhod-

vanie a Pán hry okrem toho nemusel pripravovať príbeh – bol len neutrálnym rozhodcom a „správcom“ prostredia. Pamätáte si tiež na funkciu *hovoru družiny*? Tak tých dvadsať hráčov sa najprv dohodne medzi sebou a jeden potom tlmočí, čo skupina robí.

Po druhé, postavy si najímali cudzie postavy – na nosenie pokladov, na ochranu, na „rozloženie rizika“, na špeciálne úlohy. Delili sa s nimi o poklady a získanú skúsenosť a Pán hry mal tiež príležitosť

ľahko do družiny vniešť zopár problematických vzťahov či vtipných povahových črt. Výprava do podzemia bola výpravou v pravom slova zmysle (aj keď v niektorých situáciách môže byť menšia družina výrazne výhodnejšia ako väčšia).

Záverom

Ak vás herný štýl starej školy zaujal natoľko, že máte chuť si takto zahrať, dá sa to aj s malou investíciou. Odhliadnuc od prvých edícií *Dračího doupěte* je v angličtine k dispozícii veľa materiálu zdarma alebo za minimálne poplatky. Prvým typom hier sú rané edície pôvodných hier zo 70. rokov (*D&D*, *sci-fi Traveller*, prepracovaný svet *Tékumel/EMPIRE OF THE PETAL THRONE*, *TUNNELS & TROLLS*, *THE FANTASY TRIP* od Stevea Jacksona), avšak skôr by som odporúčal druhý typ, tzv. retroklony.

Pod pojmom **retroklon** sa nazýva hra, ktorá je takmer kompletným prepisom nejakej starej hry, ale je lepšie organizovaná a napísaná. Najpopulárnejšími sú dnes *SWORDS & WIZARDRY*

(spolu so spriaznenými SWORDS & WIZARDRY WHITE BOX a japonskou mytológiou inšpirovanými RUINS & RONIN), a OSRIC (retroklon prvej edície AD&D). Zaujať vás môžu aj MICROLITE74 alebo BASIC FANTASY.

Tretím typom sú hry, ktoré majú evokovať filig starej školy, ale boli publikované až keď táto prvá vlna opadla. Medzi ne patria CASTLES & CRUSADES, HACKMASTER, ENCOUNTER CRITICAL alebo MUTANT FUTURE.

No a štvrtým typom sú hry, ktoré využívajú niektoré elementy starej školy, ale používajú aj moderné a inovatívne postupy, napr. D&D od Clintona R. Nixona, RED BOX HACK, BARBARIANS OF LEMURIA, STORMING THE WIZARD'S TOWER od Vincenta Bakera alebo LABYRINTHS & LYCANTHROPES.

Niekoľko adries:

- [Mythmere Games](#), vydavateľ SWORDS & WIZARDRY a zinu Knockspell
- [Goblinoid Games](#), vydavateľ LABYRINTH LORD
- [Troll Lord Games](#), vydavateľ CASTLES & CRUSADES
- [Knights & Knaves](#), vydavateľ OSRIC
- [Goodman Games](#)
- [Brave Halfling Publishing](#)
- [Expeditious Retreat Press](#)
- [Adventure Games Publishing](#)

Je možné nechať sa inšpirovať aj prečítaním si niekoľkých výborných zinov, odporúčam najmä [Fight On!](#) a už spomenutý [Knockspell](#). Užitočné drobnosti sa dajú nájsť aj v e-zinoch [Footprints](#) a [OD&Dities](#). Najsilnejším hybateľom rene-

sancie starej školy sú však blogy. Najmä blog [Grognardia](#) Jamesa Maliszewského sa stal vyslovene chrbtovou kosťou celej old-school renesancie. Ďalšie zaujímavé blogy, fóra a webstránky sú:

- [blog Jeffa Rientsa](#)
- [blog Adventures in Gaming](#) Jamesa Mishlera
- [Sham's Grog & Blog](#)
- [Chgowiz's Old Guy RPG Blog](#)
- [blog Ancient Vaults & Eldritch Secrets](#)
- [blog The Borderlands](#)
- [archív Philotomy's OD&D Musings](#)
- [blog Lamentations of the Flame Princess](#) Jamesa Edwarda Raggiho (vydavateľ dobrodružstiev starej školy)
- [Goblinoid Games fórum](#)

- sekcia [Classic D&D](#) na [Dragonsfoot Forums](#)
- fórum [Knights & Knaves Alehouse](#)
- fórum [Original DnD Discussion](#)
- stránka [Retro Roleplaying](#)

A na záver, ak vás zaujímajú cínové old-school miniatúry, do vašej pozornosti dávam stránku skvelých [Otherworld Miniatures](#). Veľa dobrých modelov nájdete aj v starých sériách [Reaper Miniatures](#) a hodia sa aj [Heresy Miniatures](#).

Dúfam, že sa vám tento dvojdielny článok páčil a že vám pomohol pochopiť históriu nášho hobby. V prípade záujmu môžeme v téme old-school pokračovať...



RECENZE napsal Petr „Pieta“ Jonák

Čerstvě dočteno: Wraiths

Čerstvě dočteno je staronová rubrika, v níž vás budeme formou mini-recenzí seznamovat s náhodnými hrami, jimž se podařilo zaujmout toho kterého autora. Dnes si představíme Wraiths, důmyslnou špiónážní akci, která se nese v duchu kooperativního vyprávění.

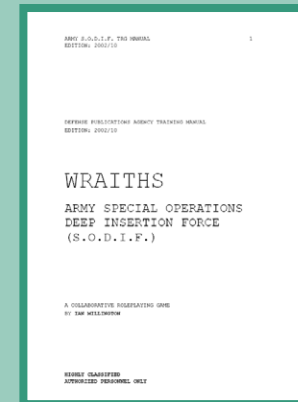
Tahle hra je v řadě směrů zvláštní. Třeba tím, že tu není žádný vypravěč. Nebo tím, že jenom část hráčů má postavy, které jsou aktivní. Nebo tím, že to vlastně ani není hra.

WRAITHS totiž nemá žádná pravidla pro řešení konfliktů, útoky a obrany. Autor předpokládá, že budete hrát v nějakém systému, který vám vyhovuje; on vám jen poskytuje šablonu, podle které hru připravit a řídit.

Postavami jsou členové elitní vojenské jednotky, specializovaní na práci na nepřátelském území, boj proti mnoh násobné přesile a spoléhající se více na přesné plánování, utajení a rychlost, než na hrubou sílu. Někteří členové jednotky vyražejí na misi, zbytek zůstává v týlu a je s nimi ve spojení, poskytuje podporu a rady a monitoruje celou situaci. Každý v jednotce má svoji specializaci, a proto když tým v poli narazí na dveře zajištěné výbušninou proti otevření, bude to specialista na výbušniny, kdo mu poradí, zda stříhat modrý nebo červený.

V průběhu hry se nejprve hráči v rolích týmových specialistů sejdou nad mapou, a postupně každý přidává podle své specializace odpovídající překážky, které „zjistil průzkum“. Na mapě přibývají zakreslené cesty, po kterých chodí hlídky, ploty z ostnatého drátu, osvětlené dvory bez krytů, miny, detektory pohybu, elektronické zámky, ale třeba i divoké horské potoky. V druhé fázi tým plánuje strategii, kterou hodlá dosáhnout cíle, splnit misi a zase se dostat do bezpečí. Měli by společně navrhnout, jak překonat, zneškodnit nebo se vyhnout nakresleným překážkám.

Během samotné akce si hráči rozdělí role. Ti, jejichž agenti vyrazili do akce, hlásí na základnu vše, co vidí a slyší; poradci na základně jim radí, jak mají nejlépe postupovat. Tato část hry probíhá ve víceméně reálném čase, není místo na zdlouhavé porady a vymýšlení, každé zdržení totiž zvyšuje šanci, že do průběhu mise zasáhnou nepředvídatelné okolnosti.



Wraiths

HIGHLY CLASSIFIED

AUTHORIZED PERSONNEL ONLY

Ian Millington, 2002

Autor Ian Millington publikoval svou hru Wraiths ve formě 20stránkového PDF dokumentu. Zveřejnil ji zdarma ke stažení na svých webových stránkách Collaborative Roleplay. Přestože dnes už oficiální stránky zanikly, nevěšte hlavu. Díky záračným schopnostem projektu Way Back Machine se můžete podívat na jejich archivovanou verzi z roku 2007. PDF pravidel lze stáhnout tamtéž.

Nepředvídatelné okolnosti jsou doménou specialistů na základně. Každý z nich totiž tajně a náhodně určí čas, ve kterém dojde ke zvratu, a základní charakter události, od nečekané příležitosti po hrozící nebezpečí. Jakmile nastane příslušný okamžik, hráčova postava podle aktuální situace ve hře a svého oboru odhalí (tj. vymyslí) zvrat a sdělí ho agentům, kteří se s ním poté musí vypořádat.

Tým na základně sleduje situaci jen z dálky, pomocí přístrojů a informací shromážděných výzvědkou, ty však vůbec nemusejí odpovídat reálné situaci. Proto první agent, který dorazí k nějaké překážce označené na mapě, náhodně určí, jestli problém odpovídá nebo jestli je menší či větší, než příprava naznačovala. Je pak na hráči agenta, aby zjištěnou situaci popsal ostatním.

A to je vlastně všechno, když nepočítám pár dodatků s radami, jako seznam použitelných specializací agentů nebo základní výbavy, takže se můžu pustit do závěrečných shrnutí.

Tahle hra je mi i teď poněkud záhadou. Na jednu stranu doporučuje realistické řešení bojů, aby každá přestřelka byla pro agenty nebezpečím, a hodně se tváří jako simulace vojenské akce, dokonce do té míry, že agenti v poli mají mluvit celou hru jen šepem, „aby se neprozradili“; na druhé straně ale jde hlavně o kooperativní vyprávění, o společné tvoření příběhu, kde všechny postavy mají společný cíl v zadané misi, i když hráči sami mohou situaci ostatním i sobě komplikovat a zamotávat. Díky reálně ubíhajícímu času a stále hrozícím zvrátům by měla hra mít nezvyklou naléhavost, protože každé zdržení může skutečně být osudné. Pořád ale vlastně nevím, jestli bych WRAITHS chtěl hrát nebo jestli mi stačí jen jako velmi zajímavý experiment.



Vaše minirecenze v Drakkaru

Vítejte u nové rubriky Čerstvě dočteno. Budete se v ní setkávat s krátkými recenzemi na rozmanité RPG hry, které pojí pouze jediná věc: někdo si je právě přečetl a dostal chuť sepsat své postřehy.

Při této příležitosti bychom rádi v Drakkaru uvítali Petra „Pietu“ Jonáka, který jako první myšlenku minirecenzí vymyslel a posléze jich sám desítky publikoval ve [stejnějmenné diskuzi na RPG Fóru](#). Od nynějška se s Petrovými recenzemi budete setkávat i na stránkách Drakkaru.

Tato rubrika však není zamýšlena jako one-man show, naopak. Berte ji prosím jako hrozenou rukavici pro vás, čtenáře. Rozhodnete-li se tuto rukavici přijmout a naskočit do Petrova vlaku, s velkým potěšením vaše minirecenze vydáme. Stačí vlastně jen málo: až si příště přečtete další RPG hru, shrňte své myšlenky na jednu nebo dvě stránky textu a pošlete nám je.

Budeme se na vás a vaše recenze těšit u příštího čísla.

RECENZE napsal Jiří „Markus“ Petruš

Dračí doupě po 20 letech: recenze legendy

Je tomu bezmála dvacet let od dob, kdy byl československý fandom oblažen první domácí hrou na hrdiny, Dračím doupětem. Přestože mnozí z nás od té doby již emigrovali do nových lovišť, Dračí doupě zůstává i po dvou dekadách na pultech obchodů. Jak ale ob stojí v porovnání s moderní konkurencí? Podívejme se na Dračí doupě očima dnešního hráče...

Není jednoduché být v něčem první – a na internetu to platí dvojnásob – přesto se to však čas od času někomu poštěstí. Když jsem zjistil, že neexistuje snad ani jediná recenze kompletního Dračího doupěte, nemohl jsem tu si tu příležitost nechat uklouznout. Koneckonců, zlatou medaili člověk nevyhrává každý den.

Pro mnohé z nás se DRAČÍ DOUPĚ pojí s neopomenutelným sentimentem. Znamená hudbu našeho dětství, první hráčské krůčky a zábavné schůzky s kamarády. Přesto se najdou i tací, kteří se s ním nikdy nesetkali, kteří už dávno zapomněli na podrobnosti nebo kteří se ztratili v záplavě nových verzí a úprav. Mým cílem je oprostít se od veškeré nostalgie, historických hledisek i vzpomínek a popsat DRAČÍ DOUPĚ takové, jak se jeví ve srovnání s jinými RPG hrami. Očima hráče v roce 2009. Možná vám přijde, že takovéto kopání do dědečka je neslušné. Zřejmě máte pravdu. Na druhou stranu tento dědeček stále ještě prodává svou kůži a snaží se konkurovat nažehleným mladíkům. Sám si o to říká.

Vstřebat přes 500 stran textu nebude lehký úkol. Vyzbrojuji se tedy kouřícím šálkem kávy a nesměle otevírám Příručku hráče, Pravidla pro začátečníky, verze 1.6...

...během první hodiny už se chtě nechtě vezu na vlně nostalgie. Čtu o klubu Hexaedru, seznamuji se se svým certifikátem vlastnictví a kochám se obrázky polonahých barbarů. V Jarikově dobrodružství se učím, že mám před každou místností napřed naslouchat, zda náhodou nezaslechnu ostrou, nelibozvučnou hrdelní řeč. Jak za mladých let! Volba povolání, nahazování vlastností a životů, vymyšlení osobních cílů a snů postavy... momentíček! To ve starém Dračáku nebylo!

Zrak mě skutečně nešálí, je tam stránka o povaze a původu postavy. Jedna z mnoha známek toho, že i DRAČÍ DOUPĚ prodělalo od devadesátých let nejednu změnu a že bychom je měli číst bedlivě.

Vítej, dobrodruhu!

„S touto hrou se můžeš stát zkušeným šermířem, který bude sám bojovat s tlupou skřetů za záchranu malé vesnice, můžeš být temným mágem, jehož hordy kostlivců drancují široké okolí (...). Ale každý z těchto hrdinů nějak začínal...“

- PPZ, Průvodce hrou

Kdykoliv čtu nové RPG, snažím se zejména pochopit, jak má probíhat samotná hra, kdo jsou postavy a na jaké příběhy se můžu těšit. O co vlastně má jít? Hledat odpovědi u DRAČÍHO DOUPĚTI vůbec není snadné. DRAČÍ DOUPĚ, to není jen svazek pravidel, je to především živoucí kultura, dlouhá léta formovaná různými fanziny, rozšiřujícími moduly, Gamecony, Dechy draka a samotným hraním. „Každý má to svoje Dračí doupě.“ říkává se a je to pravda. Aby bylo mé pátrání vůbec únosné, musím se omezit jen na herní styl, který prezentují samotná pravidla. Toto jsou moje zjištění:

Ve DRAČÍM DOUPĚTI se hráči vžijí do role elfů kouzelníků, hobitích zlodějů,

barbarských válečníků a jiných hrdinů, kteří putují fantasy světem, plní úkoly, zažívají dobrodružství a nabírají zkušenosti. Postavy začínají slabé a neznámé, ale časem získávají silnější schopnosti, kouzelnější předměty a oslnivější reputaci. Hra je zaměřena především na překonávání překážek: Pán jeskyně připraví úkol a nepřátele, postavy je překonají, postoupí na novou úroveň a napříště jim Pán jeskyně připraví zase o něco zapeklitější úkol a drsnější nepřátele. O příběhu se příliš nemluví, ale i přesto asi tušíte, že DRAČÍ DOUPĚ je ve své podstatě saga o odvážném sedlákovi, který na sobě dlouhá léta dřel a nakonec spasil svět. Tomu je podřízena struktura celé hry.

Samotná pravidla jsou rozdělena do tří svazků podle pokročilosti postav (a hráčů), každý z nich se pak fyzicky dělí na *Průvodce hrou*, který je určen řadovému hráči, a *Příručku Pána jeskyně*, do které se naopak řadový hráč nesmí dívat. Stávající verze pravidel se označuje číslem 1.6.

Pravidla pro začátečníky se věnují novopečeným dobrodruhům a počítají



Dějiny Dračího doupěte se začaly psát krátce po sametové revoluci. Když skupina studentů soustředěná kolem Martina Klímy nedostala od amerického nakladatele TSR povolení k překladu Dungeons and Dragons a vydání jeho české verze, rozhodla se napsat si hru vlastní. A tak vznikl Altar, autorská skupina a později i samostatné nakladatelství. Pod jeho záštitou vyšlo na Vánoce roku 1990 Dračí doupě - pravidla pro začátečníky, první česká hra na hrdiny. Autoři, uhánění zástupy nedočkavých fanoušků, pokračovali vydáním Pravidel pro pokročilé v roce 1992 a Pravidel pro experty v roce 1996. Každý z těchto svazků se dělí na dvě příručky: Průvodce hrou a Příručku Pána jeskyně.

Poněkud matoucně existují dvoje různá Pravidla pro experty. Ta první, se zelenou obálkou a podtitulkem „postavy“ jsou běžným svazkem ze série DrD, děleným též do dvou příruček. Ta druhá, s modrou obálkou a podtitulkem „svět“ jsou *jedna* samostatná příručka zabývající se tvorbou světa, simulací hospodářské situace, budováním hradů a bitvami armád. Série Dračí doupě tak čítá celkem 7 příruček.

Dřívější svazky byly psány ještě předtím, než byly ty pozdější vůbec vymyšleny. To vedlo k nutnosti zpětně upravovat a sladovat pravidla. Obměňující se autorská skupina tedy několikrát revidovala všechny svazky pravidel, přepsala některé texty a doplnila příručky různými ujasněními. Tímto způsobem vyšlo několik „verzí“ Dračího doupěte, jmenovitě 1.1 (původní pravidla), 1.2, 1.5 a momentálně nejaktuálnější 1.6 (vydána v letech 2001 - 2002).

s tím, že většinu herního času stráví postavy prolézáním jeskyní, kobek a jiných uzavřených prostor v rodném kraji. Toto omezení umožnilo tvůrcům osekát pravidla na holé minimum, aby nováčci nebyli zahlceni. Připravte se na zakreslování mapy na čtverečkový papír, hledání tajných chodeb a počítání, za jak dlouho vám dohoří oheň v lucerně. Je to vlastně taková **speciální akce v podzemí**.

Drobná kuriozita: kdysi v těch 20 letech se našel odvážlivec, který se sebral a napsal do pravidel, že prvních pět úrovní *nemusíte* strávit v jeskyni. Zřejmě tentýž odvážlivec skartoval otřesné ukázkové dobrodružství Bílý hrad a pro verzi 1.6 připravil takové, které se z velké části *neodehrává* v podzemí. I přes jeho snahu však zbylých 90 % textu vytrvale hovoří o tom, kterak hrdinové neohroženě prozkoumávají zaprášené kobky, a pravidla vás naučí leda to, jak vhodně rozmístit příšery a pasti. O hraní

„Kdysi v těch 20 letech se našel odvážlivec, který napsal, že prvních pět úrovní *nemusíte* strávit v jeskyni.“

mimo podzemí se nedozvíte vůbec nic. Tato schizofrenní rozpolcenost vás bude provázet po celou dobu čtení, jelikož DRAČÍ DOUPĚ nepopře záplatovitý vývoj, kdy si v průběhu mnoha let mnoho autorů navzájem škrtalo a přepisovalo texty.

Teprv *pravidla pro pokročilé* vpustí postavy do širého světa. Naši dobrodruzi jsou již natolik mocní a majetní, že putují napříč celým královstvím, poznávají různé kraje a získávají si slávu. Pravidla vám konečně vysvětlí, jak cestovat, lovit zvěř, plavit se po moři a jinak krátit čas pod širým nebem. Troufnu si tvrdit, že teprv s pravidly pro pokročilé je DRAČÍ DOUPĚ kompletní hrou.

Nu a do třetice tu máme *pravidla pro experty*, věnovaná mocným postavám epického věhlasu. Hrdinové cestují po celém kontinentu, pracují pro ilumináty, rozmlouvají s draky a možná i zakládají vlastní panství. To vše proto, aby na stará kolena začali hloubat o

smyslu existence, hledali nesmrtelnost a ve volném čase zasahovali do Světového konfliktu. Závěrečný svazek série je vlastně už jen sborníkem dodatečných schopností, kouzel a magických předmětů. Rozšiřujících pravidel či rad pro vedení hry se v něm nedočkáte.

Jakousi třešničkou na dortu jsou pak *pravidla pro experty - svět*, sedmá a samostatná příručka. Ta čtenáři představí jakýsi meta-systém zabývající se budováním hradů, správou vlastního panství i poddanými a zejména pak bitvami armád.

Tvoje postava

„Pán jeskyně vytvoří příběh s vlastním úvodem, zápletkou, vrcholem i koncem; jedině, co nepíše, je chování a činy postav, těm dá jen do začátku určité sny a cíle.“

- PPZ, Průvodce hrou

DRAČÍ DOUPĚ stojí a padá na postavách a jejich zvláštních schopnostech. „O tom ta hra je,“ loudí se na jazyk. Jako hráč

si pro svého dobrodruha zvolíte jednu z nabízených fantasy ras – ke standardnímu tolkienovskému kvartetu se zde přidávají i tupí hromotluci krollové a záhadní kudůci, o nichž se nedozvíme nic jiného, než že žijí v kamenných staveních – a povolání. Hru začnete poctivě jako náctiletý nýmand na 1. úrovni a sbíráním zkušeností se budete snažit postupovat výš a výš. Má to smysl, s každou další úrovní se vám totiž odemknou nové schopnosti a mocnější kouzla. Jakmile dosáhnete 6. úrovně, sáhnete po *pravidlech pro pokročilé* a začnete se ve svém povolání specializovat na jednu ze dvou možných cest (zachováváte si všechny dosud naučené schopnosti), postup na 18. úroveň vás mrští do fascinujícího světa *pravidel pro experty*. V té době však už vaši postavě budou rašit šediny. Čeká vás dlouhá pouť.

Válečník je prvním z nabízených povolání. Má dobré statistiky v boji. Jinak neumí nic.

- **Bojovník**, první ze dvou specializací válečníka, je hromotluk spoléhající

na brutální sílu a těžkopádné zbraň. Má spoustu pasivních bonusů třeba k iniciativě nebo vyrážení dveří. Jinak neumí nic.

- **Šermíř**, druhá možná specializace, je mrštný elegant bojující sečnými zbraněmi a spoléhající spíše na grácií a finty. Neumí nic.



No dobře, trochu jsem kecal. Něco přece umět musejí, uznávám. Bojovník se umí přeměnit v berserkra. A šermíř dostane v *pravidlech pro experty* (!) množství fint, což jsou v zásadě bojová kouzla. Nicméně pointa sdělení je jasná.

Hraničář je pánem přírody, lesů, zvířat, počasí a vůbec je to děsný frajer. Solidně bojuje. Dokáže stopovat. Vlastní drsného psa, který jej všude doprovází. Ovládá léčivá kouzla a tím supluje roli kněze z jiných fantasy RPG her. A už jsem zmínil, že má psionické schopnosti (telepatie, telekineze, pyrokineze)?

- **Druid** je specializovaný hraničář, který odložil meč, zanechal cestování a dal se na ochranu hvozdů. Je přítelem všech zvířat a ovládá mocná lesní kouzla. V *pravidlech pro experty* se naučí probouzet stromy v lese. Jakmile však vyjde z přítmí hvozdů, ztrácí většinu své moci.
- **Chodec** je naopak cestovatelem a nezdolným zálesákem. Spí za chůze

a nikdy nepromokne, kouzlí zaklínadla pro usnadnění pobytu v přírodě a dokáže manipulovat lidskými myšlenkami. Aby toho nebylo málo, dostane magický meč, který v boji chrlí vlastní kouzla!

Alchymista, zvláštnost DRAČÍHO DOUPĚTE, je typickým příkladem výrobního povolání. Destiluje surovou magii z kapradí, netopýřích křídel či jednorozčích rohů a s její pomocí pak vyrábí lektvary, svitky, kouzelné prsteny, magické zbraně, zbroje a jiné vychytávky.

- **Theurg** je alchymista, který začal komunikovat s jinými sférami existence, z nichž povolává nebezpečné elementály a užitečné demony. Démoni, to v DrD nejsou čerti s vidlemi, ale entity, které se vtělují do předmětů a poskytují jim magické schopnosti. Ale dokáží pomáhat i jinak – například radou či naopak ututláním tajemství.

- **Pyrofor** zkrátka jen pokračuje ve výrobní tradici alchymisty. Dostává hromadu nových předmětů ke stvoření, včetně výbušnin a rachejt-lí, bohužel však trpí tím, že většina z nich se musí vyrábět v teple domova, což se ne vždy slučuje se samotným dobrodružstvím.

Kouzelník je stálíci každé fantasy hry. Má magického mazlíčka (kočku, havrana nebo dáblika) a nemůže používat větší zbraně. Jo a málem bych zapomněl: dovede kouzlit!

- **Mág** je kouzelník, který ovládá umění duševního souboje, s jehož pomocí dovede na dálku zabíjet nebo ovládnout cizí tělo. Jeho schopnost sesílat běžná kouzla se bohužel značně oslabuje.
- **Čaroděj** pokračuje v běžném sesílání kouzel. Jestli vám to přijde málo, vězte, že napříč pravidly se povalují stovky zajímavých zaklínadel. Stačí si vybrat.

Na závěr samozřejmě nesmí chybět **zloděj**. Mistr úskočnosti a nenápadnosti, který leze po stěnách, chodí neslyšně, vykrádá kapsy, zneškodňuje pasti... v tom duchu bych mohl pokračovat donekonečna.

- **Lupič** pokračuje v poctivém zlodějském řemesle, navíc k tomu ještě získá kouzelný klíč a naučí se bojovému umění beze zbraně.
- **Sicco** je pánem podsvětí, šedou eminencí, která si ve městě a později i v království buduje síť informátorů a poskoků. Takováto síť pak plní špiňavou práci a polyká tisíce zlatých. Jaké to má upotřebení v normálním dobrodružství, to se mě neptejte.

Netroufám si, bez dlouhých let strávených hraním, soudit, nakolik jsou povolání vyvážená či zábavná při samotné hře. Sicco a obě specializace alchymisty ve mně budí dojem, že se navzdor svým ultramocným schopnostem špatně zapojují do běžných herních situací (jako je třeba rvačka v hospodě nebo honička

se skřety), ale kdo ví, třeba se pletu. Jedno však vím určitě:

Ať už vymýšlel DRAČÍ DOUPĚ kdokoliv, byl zamilovaný do Aragorna.

Atmosféra Dračího doupěte

„Druid Chrastavec na 9. úrovni bojuje s vlkem, který ho napadl. To je Chrastavci divné, a tak oznámí PJ, že se pokusí odhadnout, zda vlk není pod nějakým vlivem. Chrastavcovi padne na k% 55. Jeho pravděpodobnost úspěchu je 40 % + 6 % (= 3x2 % za tři úrovně nad šestou) + 3 % za každé kolo boje. Po prvním kole je to tedy 49 %, což je neúspěch a PJ Chrastavcovi oznámí, že nic nezjistil.“

- PPP, Příručka pána jeskyně

Je tomu kolem 10 let, co jsem naposledy hrál DRAČÍ DOUPĚ, a ať se snažím sebevíc, nedokážu si vybavit, jaký jsem v té době měl ze hry dojem, jaký měla patos. V hlavě se mi míhají jen mížné představy much zlodějek a zelených slizů, nic hmatatelného. Proto když jsem kvůli recenzi načítal pravidla, dal jsem si za úkol odha-

lit, zda má DRAČÍ DOUPĚ vůbec nějakou atmosféru, nebo jestli jde opravdu o bezbarvou kaši motivů.

Ne, nebojte se, nakonec jsem se vyvedl z vlastního omylu. Napříč příručkami jsem našel mnoho inspirativních a fascinujících prvků, které propůjčují DRAČÍMU DOUPĚTI nezaměnitelnou tvář. Jsou, mršky, dobře schované, ale když čtete pozorně, objevíte krásné nápady:

- Chodec ovládá drobná kouzla, která sice nejsou mocná, ale dokreslují atmosféru cestování: z hozené hrsti písku si vykoulí „deštník“, otloukáním dvou křemenů vykřesá oheň i z mokrého kletí.

- Theuregem vyvolaný salamandr – elementál ohně – příjemně žhne a můžete se o něj ohřát, nebo nad ním vykovat podkovu. Gnóm – elementál země – pomůže s lámáním skal a stavěním valů.

„Napříč příručkami jsem našel mnoho inspirativních a fascinujících prvků, které propůjčují DRAČÍMU DOUPĚTI nezaměnitelnou tvář.“

- Mnohá povolání mají speciální předměty, o něž se musejí dobře starat. Theurg má elementární hůl, alchymista destilační aparaturu, druid zlatý srp, který vůbec nic nedělá, ale je odznakem úřadu.

- Když se vyrábí theurgův magický křišťál, musí se od úplňku do úplňku nechat ozařovat svitem hvězd. Přes den se zakrývá, ale pozor! Za celý měsíc na něm nesmí spočinout zrak smrtelníka, jinak se výroba nezdaří.

- Magie se v předmětech nebere jen tak ničeho, v každém kouzelném předmětu přebývá přivolaný démon. Démoni sídlí v astrálních sfé-

rách, které jsou všechny odstupňovány a pojmenovány.

- Kouzla mají originální názvy („Montyho čardáš“) a při jejich sesílání se musí říct krátká formulka („Montymero“). Lektvary jsou rovněž pěkně pojmenovány a nechybí ani popis

barvy a chuti. Třeba lektvar chladných vod (ochrana před ohněm) je „čirá, světlounce modrá kapalina lehce nasládlé chuti vonící po heřmánku.“

- Bestiář nekopíruje zahraniční generické fantasy, ale přichází s vlastním, českým, generickým fantasy. Koprolask, ogloj chorchoj, huňáč modrý, elfocvak... no dobře, bestiář možná nebyl dobrý příklad.

Nedá se tedy říct, že by DRAČÍ DOUPĚ neobsahovalo inspirativní, barvitě nápady. Obsahuje. Bohužel je jich příliš málo a jsou pohřbeny pod tunami a tunami suchého, pravidlového textu. Kdybych je cíleně nevyhledával, pravděpodobně bych si z dračákovské atmosféry odnesl stejný dojem jako třeba z atmosféry GURPS. Tedy žádný.

Potíž je v tom, že v DRAČÍM DOUPĚTI nejsou vůbec. Žádné. Dokreslující. Texty. Ani jeden. Veškerý text, těch více než 500 stran, jsou pravidla, pravidla, doplňky k pravidlům, výjimky z pravidel, vyjasnění pravidel a pra-

vidla. Dokonce i pasáže, které by v kterékoliv jiné hře byly atmosféra, jsou tady pravidla. Třeba:

„Hlídací pes ucítí v bdělém stavu jakoukoliv bytost vydávající pach (tj. nikoliv např. nevidění), která se přibliží na 15 sáhů a není od psa oddělena stěnou nebo jinou neprodyšnou překážkou, a dá vědět svému pánu. Pokud pes spí, poklesne tato vzdálenost na 10 sáhů, ale pak procitne a pes začne zuřivě štěkat.“

Proč, ptám se, potřebuji s přesností na jeden metr vědět, jak daleko dočichne můj pes, když spí? Proč nemůžu místo tohoto odstavce dostat krátký, atmosférický a nečíselný popis toho, kterak je můj pes věrným společníkem, jenž mě uhlídá i ve spánku? Protože autoři cítili abnormální potřebu vyjádřit všechno čísla, proto. Další příklady?

Druid může svá kouzla sesílat jen v blízkosti hvozdu, ale jen dokud

nevstoupí na pole nebo nepřekročí frekventovanou cestu. „Frekventovanou cestou míníme takovou cestu, která je alespoň sáh široká, zřetelně vydupaná až na holou zem a projde jí nejméně 50 osob denně.“

Aby získal kouzelník magickou energii, musí se dobře vyspat (osm hodin mínus bonus za odolnost) a po ránu se aspoň půl hodiny soustředit. Příliš jednoduché na poměry DrD? „Pokud by byl kouzelník v době, kdy zostruje vůli, zraněn, hoď si 1k6. Číslo, které padne, udává, v jakém kole po zranění se kouzelník ze svého tranzu probere. Navíc kouzelník ztratí 7 mínus 1k6 životů - neházej kostkou znovu, ale použij předchozí hod.“

Každá, každičká zmínka o čemkoliv je přesně klasifikovaná, vyměřená, spočítaná, zvážená, odkrokována a načasovaná. „Magenergii i suroviny přechovává alchymista ve své truhle o rozměrech

30 x 15 x 10 coulů a váze 15 mincí.“ Každá speciální schopnost rovná se jeden odstavec popisu a pět odstavců naprosto zbytečných ujasnění, upřesnění a speciálních případů. Nedokážu pochopit, za jakým účelem tu jsou, ale budí ve mně dojem, jako kdyby se tvůrci DrD, zajisté Pánové jeskyně, od rána do večera hádali se svými hráči nad výkladem pravidel a tato „vylepšení“ pak do nich začleňovali proto, aby bylo ve všem jasno. Bohužel se to asi vymklo kontrole.

Situaci nepřidává, že příklady – v jiných hrách často nositel atmosférických textů – jsou bez výjimky suché, formální výčty čísel, statistik, lomítek, dělítek, násobení a jiných potřebných výpočtů (vizte ukázkový příklad pod nadpisem této kapitoly). Utkvěl-li mi nějaký příklad v hlavě, byl to ten o barbaru Romeovi a jeho drahé Julii, ten o hobitovi utíkájícím před časovanou bombou, nebo ten ilustrující jisté pravidlo na příkladu moderních úředníků a kancelářů. Nakolik to prohloubilo mé ponoření do hry, si jistě dokážete představit.

Zkrátka a prostě, má-li DRAČÍ DOUPĚ nějakou atmosféru, tak je dobře ukryta pod stovkami stran ubíjejících čísel, výpočtů a tabulek. Možná to není pravda, ale nutí mě to ptát se: že oni Dračí doupe vytvořili matfyzáci?.

Pravidla pro boj... a mimo boj

„Základy pravidel DrD si [hráči] již osvojili, a tak se budou moci naučit nová pravidla, která na jedné straně rozšíří schopnosti jejich povolání, na straně druhé však zkomplikují pohyb pod širým nebem tak, aby byl podstatně více realistický.“

- PPP, Příručka Pána jeskyně

Dnes jsme zvyklí, že každá RPG hra obsahuje nějaký ústřední „vyhodnocovací systém“. Někdy jím bývá systém dovedností, jindy třeba ověřování základních atributů, hlavní však je, že s jeho pomocí lze rychle jednoduše vyřešit většinu herních situací. Další pravidla pak už jen rozšiřují toto jádro o speciální situace.

To není případ DRAČÍHO DOUPĚTE, které žádný ústřední systém nemá – sotva mu to však můžeme mít za zlé, jelikož na počátku 90. let byly ústřední systémy v plenkách i na mýtickém Západě. Dokonce i slovní rod Dungeons and Dragons se sjednocení mechanik dočkal až v roce 2000.

Postavy jsou v DRAČÍM DOUPĚTI popsány pětící číselných statistik (síla, obratnost, odolnost, inteligence, charisma) a pak už jen speciálními schopnosti svých povolání, z nichž každá se vyhodnocuje dle vlastních pravidel. V zásadě se sahá vždy po jednom z těchto postupů:

- **Procentuální pravděpodobnost:** prostým stanovením šance a podhazováním na 100stěnné kostce se řeší například hraničářovo stopování, válečníkův odhad soupeře nebo všechny zlodějské schopnosti. Hodíte-li násobek deseti pod svou pravděpodobností, jde o totální úspěch, stejně funguje i totální neúspěch. Bylo by to elegantní, nebýt toho, že každá schopnost má vlastní metodu vypočítání pravděpodobnosti, která se navíc často liší situací od situace,

takže nezbyvá než listovat v pravidlech. Např. **stopování = základní pravděpodobnost terénu (hustý les: 50 %), plus 2 % za každou úroveň hraničáře, mínus 10 % za každých 24 hodin od vzniku stop, plus 3 % za každého tvora kromě prvního.**

- Takzvaný **hod na past** je dračákovským ekvivalentem hodu na vlastnost. Hodíte desetistěnkou, přičtete bonus/postih za některou ze svých vlastností, snažíte se překonat určité číslo a poté se řídíte výsledky pro úspěch/neúspěch popsanými u dané schopnosti. Opět teoreticky elegantní, opět prakticky komplikováno faktem, že každá schopnost používá jiné vlastnosti, často kombinace více vlastností, jiná cílová čísla a jiné bonusy/postihy. Listování se nevyhnete. **Siccova schopnost Zabití ze zálohy: hodte k10, přičtete bonus za Obratnost, přičtete rozdíl mezi svou úrovní a úrovní oběti. Přehazujete třídu zbroje oběti plus bonus/postih za rozdíl mezi vašimi velikostmi (uveden v tabulce). Úspěch = oběť zabita, neúspěch = oběť nezabita.**

Rozdílnosti v kalkulacích vedou k tomu, že každá schopnost se de facto řídí vlastními pravidly, a přestože se postupy podobají, vždy potřebujete vyhledat ten správný. Aby to nebylo moc snadné, většina pravidel popsaná v *Průvodci hrou* má ještě speciální komentáře a úpravy v *Příručce Pána jeskyně*.



Chápu záměr autorů zachovat tajemnost hry tím, že přesunou některé „tajné“ úpravy do příručky, kde si je hráči „nemožnou“ přečíst, ale když mě to nutí dohlédávat pravidla ke schopnosti zároveň na dvou místech, nemám z toho radost.

Mimo zvláštních schopností postav pak v *pravidlech pro začátečníky* najdete ještě několik specifických pravidel pro zvláštní situace. Všechna samozřejmě zavádějí nové metody výpočtů. Jsou jimi zatíženi

(počítáno poctivě v mincích, předmět po předmětu), pohyb a pronásledování (nový výpočet s pomocí hodů k6 generuje náskok v metrech, který získáte/snížíte za 10 vteřin), rychlost cestování (tabulka zohledňuje naložení, terén i tempo chůze), zranění pádem (to je jednoduché, ale samozřejmě nepoužívá ani jednu ze dvou „hlavních“ metod), doba svitu pochodní (škrátáte si políčka) a ještě několik dalších. Jsem si naprosto jist,

že budou tím prvním, co většina hráčů začne ignorovat.

V takovémto kontextu překvapí, že **boj** i **magie** jsou ve skutečnosti jednoduché! Kouzlení postavy dostanou na každý den určité množství „magů“, které

pak utrácejí za sesílání kouzel. Když dojdou, čekají do dalšího dne. V boji se určí iniciativa, útočník si pak hází šestistěnnou kostkou plus útočné číslo, obránce hod kostkou plus obranné číslo. Rozdíl udává množství

ubraných „životů“. Vidíte? Snadné! Přestože i oba tyto podsystémy mají svůj podíl kuriozit, doplňků a komplikovaností (např. rozšířený souborový systém s figurkami na hexovém papíře), snadno se zapamatují a svižně odsypají. Pokud vám někdo někdy tvrdil, že DRAČÍ DOUPĚ je jednoduché, chtěl tím říct: „hlavní je zahodit všechna speciální pravidla, nechat jenom schopnosti postav plus základní boj...“

„Pokud vám někdo někdy tvrdil, že DRAČÍ DOUPĚ je jednoduché, chtěl tím říct: hlavní je zahodit všechna speciální pravidla.“

„...a nikdy neotevřít *pravidla pro pokročilé*.“

Což je těžké, protože 5 začátečnických úrovní nevydrží navěky a navíc jednou z té jeskyně budete chtít vylézt na denní slunce. *Pravidla pro pokročilé* navíc slibují systém dovedností, což kupříkladu mně nasadilo do hlavy marnou naději, že se dočkám kýženého sjednocení mechanik do ústředního systému. Nedočkám. Dovednosti nejenže nejsou univerzálním řešením většiny herních situací, ony navíc fungují tak, že většinou jen přidávají bonusy/postihy k *jiným pravidlům* a tím celý systém ještě víc komplikují.

Jízda na koni se vyhodnocuje hodem na past, používáte svou obratnost, obtížnost udává tabulka (pro všechny dovednosti společná). Ověřuje se každých 10 kol. Totální úspěch: za jízdu dostáváte jen polovinu bodů únavy, znovu ověřujete až za 20 kol. Úspěch: jízda probíhá podle běžných pravidel pro jízdu (!). Neúspěch: dostáváte navíc jeden bod

únavy za každé 2 body únavy zvířete. Totální neúspěch: spadnete a dle úvahy PJ se zraníte za 1-6 životů.

(Pro úplnost uvedu, že existuje i několik schopností, které neupravují stávající pravidla, ale naopak přidávají nové možnosti. Fungují pak prakticky stejně jako kterákoliv jiná zvláštní schopnost. Jen ty výpočty jsou jiné.)

Napříč *pravidly pro pokročilé* a *pravidly pro experty* je rozeseto mnoho dalších subsystémů. Když řeknu, že každý z nich se řídí vlastními, *odlišnými* pravidly, spokojíte se snad se strohým výčtem. Mějte prosím na paměti, že zmiňuji jen *některé* – ty, jimž je věnováno větší množství textu. S trochou nadsázky se dá každá speciální schopnost ve hře označit za vlastní subsystém.

- Druidovo probouzení/uspávání lesů; systém probuzenosti/uspanosti lesů obecně
- Alchymistovo destilování magie, její skladování, zhuštění a použití ve tvorbě předmětů

- Theurgovo kontaktování sfér, rozmlouvání s démony, jejich uzavírání do předmětů
- Theurgovo vyvolávání elementálů, jejich spoutávání, ovládání a odvracení
- Mágův mentální souboj, podrobování obětí a ovládání jejich těl
- Lupičova schopnost boje beze zbraně a zasahování citlivých míst
- Boj beze zbraně (nesouvisí s lupičovou schopností boje beze zbraně)
- Siccovo budování zločineckých sítí
- Pohyb, cestování, rychlost a únavy (body únavy, body chůze, body běhu, náročnost terénu...)
- Lodě a lodní souboj, koně a jezdecký souboj, letecký souboj, souboj ve vodě
- Lov a ochočování zvířat
- Informace a jejich získávání
- Nepřímá střelba, dělostřelectvo, obléhací stroje
- atd.

Můžete si namluvit, že DRAČÍ DOUPĚ funguje jako modulární systém,

a mnohé z těchto systémů skutečně ignorovat, dokud je nebudete vyloženě chtít využít – třeba lodní nebo letecký souboj. Jenomže některé vypustit nedokážete, protože byste tím ochudili postavy o důležitou speciální schopnost, u jiných narazíte na to, že neexistují jednodušší pravidla, jimiž byste je nahradili.

A jestli jsem vás doposud nepřesvědčil o tom, že DRAČÍ DOUPĚ je komplikované tak, že hraničí s nehratelností, určitě vás zlomí zmínka o *podrobném účetnictví*, které si Pán jeskyně i hráči musejí vést. Dva příklady za všechno, ale věřte mi, máte-li družinu s pěti postavami, podobného papírování se vám nahromadí mnohem, mnohem víc.

„Válečník, který stejnou zbraní (ne stejným druhem zbraně, ale skutečně jednu a tou samou zbraní!) získá zkušenost 1000 zt za zabitě a zraněné nestvůry, dostává bonus +1 k hodu na útok. Po dalších 3000 zt se bonus +1 změní na bonus +2.“ A teď si představte, že máte ve družině dva válečníky, z nichž každý střídá dvě nebo tři zbraně. Radost počítat.

Zkušenosti (zt) se dají získat mnoha způsoby. Toto je oficiální (zkrácený) příklad, který vysvětluje jejich přidělování: *Banda skřetů ohrožuje vesnici a barbar Hron přesvědčí hobita Kytičku, aby to s ním šel vyřešit* (50 zt). U jeskyně banditů Hron prosazuje přímočarý útok, ale Kytička mu to rozmluví (50 zt). Místo toho Kytička obhlédne okolí a najde ve skále boční vchod (60 zt). Připlíží se k němu (40 zt), vyleze tam (15 zt), vyláká (20 zt) a shodí ze skály hlídkujícího skřeta (15 zt). Hron mezitím dojde do vesnice pro lano (40 zt). Kytička sleze dolů (20 zt), lano si vezme, vytáhne je na skálu (15 zt) a hodí je Hronovi, který po něm vyšplhá (10 zt). Pokud nakonec vysvobodí zajatce, dostanou od Pána jeskyně každý 360 zt. Hron navíc dostane 80 zt za hraní své zbrklosti a Kytička 60 zt za hraní nadměrné opatrnosti.

Sečteno a podtrženo, DRAČÍ DOUPĚ na mě působí stylem, že jeho autoři zkrátka hromadili a hromadili pravidla jedno přes druhé, nehledě na to, jak se to

projeví na hratelnosti. Ani při vší dobré vůli nedokáži pravidla pochválit a jsem toho názoru, že hra je bez rozsáhlého proškrtávání, domácích úprav a vymýšlení vlastních řešení nehratelná.

Svět Dračího doupěte

„Družina si nikdy nesmí delší dobu myslet, že je nejmocnější, nejneporazitelnější a že vždy vše přežije – to je věc, která škodí jakékoliv hře ze všeho nejvíc.“

- PPE, Příručka Pána jeskyně

Stranou jsem si nechal *pravidla pro experty - svět*, černou ovci rodiny, která ke zbylým šesti knihám příliš nepasuje. Je tomu tak proto, že se vůbec nezabývá hráčskými postavami, místo toho představuje jakási pravidla nad pravidly, s jejichž pomocí můžete simulovat chod panství, vybírání daní, verbování vojsk, stavbu hradů a bitvy armád. Jde v zásadě o deskovou hru, respektive wargame, která vám na metaúrovni generuje informace o herním světě.

I pravidla pro světy se dají rozdělit na několik pomyslných subsystémů:

- **Hospodářský systém** je desková hra. Na hexovém papíře máte zakresleno své panství s městy, hrady a polnostmi. Mimo to si vedete záznamy o stavu obyvatelstva, atd. Funguje to zhruba takto: v jenom tahu (= čtvrtletí) vyprodukují vaši vesničané a měšťané určité množství zlatých mincí v závislosti na spokojenosti, počasí, podnebných podmínkách, hustotě osídlení a výši daní (která zpětně ovlivňuje spokojenost). Z takto získaných peněz verbujete vojska nebo stavíte budovy, které mají speciální vliv např. na pohyb armád nebo spokojenost. Při špatné správě panství může dojít k hladomoru nebo selskému povstání.
- **Stavba hradu** je budovatelská hra. Na hexovém papíře si zakreslíte mapu terénu v nejbližším okolí a za peníze našetřené v hospodářském systému pak budujete jednotlivé části hradu (hradby, věže, kuchyně, stáje, kasárna, zbrojnice...). Každá z těchto částí má dány speciální

účinky (skladování jídla na X týdnů, ustájení X koní), které se zvyšují spolu s tím, kolik hexů jí věnujete.

- **Bitva armád** je válečná hra. Jednotky, které jste vyprodukovali v předchozích systémech, se na válečném poli utkají s nepřítelem. Na hexovém papíře posouváte papírky označené symbolikou NATO (s přimhouřenýma očima), manévrujete v různém terénu, počítáte dostřel a při střetnutí házíte kostkami na útok, morálku či speciální schopnosti jednotek. A že se ve fantasy světě najde hodně speciálních jednotek! Od leteckých nestvůr až po obry.

Tato pravidla se vymykají oboru RPG her, a jako taková si je proto netroufnu soudit. Navíc jsem nenašel čas na to, abych si je zahrál, tudíž se mohu jen domnívat. Na jednu stranu působí stejně komplikovaně jako zbytek DRAČÍHO DOUPĚTE – prakticky třeba nepracují s abstrakcí, ve velmi detailních výpočtech operují s přesným počtem rodin, polnosti měří přesně na korce (0,8 hektaru), potravinu počítají důkladně na člověkotýdne.

Je toho hodně na počítání, ve všech třech subsystémech. Na stranu druhou mě až zaráží, jak důkladně jsou jednotlivé systémy provázány, všechny pracují se stejnými prvky a navzájem si pomáhají – např. Body síly, hlavní určující vlastnost vojenských jednotek, se využijí nejen v bitvě armád, ale i v hospodářském systému, kde ovlivňují spokojenost. Skoro se mi ani nechtělo věřit, že čtu DRAČÍ DOUPĚ.

Posouzení je tedy na vás. Máte-li rádi generátory světů a užíváte-li si pasíánsové sezení nad tabulkami, výpočty

a kostkami, možná vás tvorba panství a jeho simulace napříč čtvrtletími bude bavit. V každém případě počítejte, že *pravidla pro experty - svět* jsou hra pro jednoho hráče (vyjma bitvy armád, pochopitelně). Plus je, že díky naprosté nepropojenosti se zbytkem DRAČÍHO DOUPĚTE, můžete výstupy použít i v jiné fantasy hře.

Jestliže si svůj svět radši řídíte sami a velkoměřítkové záležitosti vás nezajímají nebo je střílíte jen tak od boku, rozhodně vám tato příručka nemá co nabídnout.



Osobní verdikt

„Dračí doupě by bylo ještě mnohem lepší, kdyby v něm nebylo nic kromě hodů na útok, na obranu a proti pasti. Z různých důvodů – převážně historických – máme ještě řadu jiných mechanismů, ale jestli znáš starší verze pravidel DrD, vidíš sám, že se je postupně snažíme co nejvíce sjednotit.“

- PPE, Příručka Pána jeskyně

Tak se mi zdá, že jsem DRAČÍ DOUPĚ ošklivě strhal. A přitom jsem upřímně nechtěl, věřte mi. Chtěl jsem naprosto neutrálně popsat, co DrD je a jak funguje, a verdikty nechat na vás. Jenomže když jsem pak četl a průběžně zjišťoval, že popsat jeho fungování je prakticky nemožné, nezbedné myšlenky mi začaly ubíhat jiným směrem. DRAČÍ DOUPĚ mé odhodlání zlomilo.

Původně, ještě když jsem louskal *pravidla pro začátečníky*, jsem si říkal, že vás od nich odradím, protože „prakticky nic nenabízejí,“ a doporučím vám rovnou začít hrát i s *pravidly pro pokročilé*,

kteřá „teprve přidají potřebná pravidla pro dobrodružství v přírodě.“ Nyní si myslím přesný opak – *pravidla pro začátečníky*, i přes veškeré své chyby, mi připadají jako nejlepší díl série. Sice neřeší skoro nic jiného než mlácení potvor v jeskyni a sbírání pokladů, ale aspoň to dělají s elegancí a relativní jednoduchostí. Další díly přinášejí zejména záplavu čísel.

Při pročítání jsem si vedl důkladné poznámky, do nichž jsem si zaznamenával nejen poznatky o pravidlech, ale i zajímavé citáty a především pravidla, která mi přišla nadbytečná, špatně vyřešená nebo překomplikovaná. „Napíšu o tom pak na fórum,“ říkal jsem si. Když jsem v půlce *pravidel pro pokročilé* měl popsané dva listy, vzdal jsem to. Svě frustrace jsem si pak vylil do recenze.

Zvláštní, jak kouzelné situace dokáže připravit náhoda. DRAČÍ DOUPĚ vzniklo jako klon starého „červeného“ DUNGEONS AND DRAGONS, které bylo relativně minimalistické, svým vršením nesourodých pravidel se však přiblížilo druhé edici *Advanced Dungeons and Dragons*, jež je pro tytéž chyby, které já

dnes vyčítám DRAČÍMU DOUPĚTI, často považována za nejhorší díl DnD vůbec, a tak nevědomky napodobilo vývojový proces svého staršího bratra.

Proto nemůžu prohlásit, že je DRAČÍ DOUPĚ špatná hra a že byste ji neměli hrát. Já mám ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS rád.

Dobrá, zkusím to jinak. Řekněme, že chcete zažít dobrodružství ve fantasy světě a uvažujete, jakou RPG hru si pořídit. Obstojí DRAČÍ DOUPĚ ve srovnání se zahraniční konkurencí? Ani nápad! Jakékoliv fantasy RPG, které dnes koupíte v zahraničních obchodech (byť internetových), bude zcela objektivně a nepopíratelně lepší než Dračí doupě. Nemusíte ani umět anglicky, stačí francouzština, němčina, dokonce i na polském trhu si vyberete z bohaté nabídky.

Ale co když nejsou cizí řeči vaší parketou? Obstojí DRAČÍ DOUPĚ v domácí konkurenci? Dokáže se bít s *Dračím doupětem plus*, *Stínem meče*, *Hrdiny fantasy*, *ČaroDejem* a desítkami dalších *srdcolumů*, které zaplavují československý internet, nepochybně

ve snaze nabídnout veřejnosti „vychytanější“ alternativu k DRAČÍMU DOUPĚTI? Čeští a slovenští hráči odpovídají za mně: DRAČÍ DOUPĚ (údajně) stále zůstává nejhranějším RPG u nás.

Proč?

To si netroufám tvrdit. Můj odhad je takový, že DRAČÍ DOUPĚ na rozdíl od svých konkurentů poskytuje kompletní sadu instruktážních textů, provede hráče prvními pokusy o ztvárnění role, naučí Pána jeskyně připravovat svět, plánovat tažení a dobrodružství, kreslit jeskyně. Nepodceňujte sílu instruktážních textů, byť by byly sebestoší. Nesouhlasíte? No, tak to už je polemika do diskuze.

Na poznámkovém papíře mi zbyla ještě spousta postřehů, které jsem do recenze nevměstnal. Vadí mi například, jak DRAČÍ DOUPĚ aktivně podporuje nevraživost mezi Pánem jeskyně a hráči, čímž vydatně přispívá ke vzniku problémů. Nesouhlasíte? Jsem připraven si své tvrzení obhájit v diskuzi a podložím ho i citáty z pravidel. Ale tady už na to nemáme prostor.

Uvidíme se na *RPG Fóru*.

DESKOVÉ HRY

napsala Petra „Baelara“ Kopáčová

Zahrajte sa s nami:

Tri malé hry o antike

So zreteľom na tému čísla sme sa Vám rozhodli predstaviť tri stolové „minihry“ s antickou tematikou – Iliad, Hellas a Zeus na úteku. Všetky sa doslova zmestia do vrečka a predstavujú tri zaujímavé prístupy k tematike.

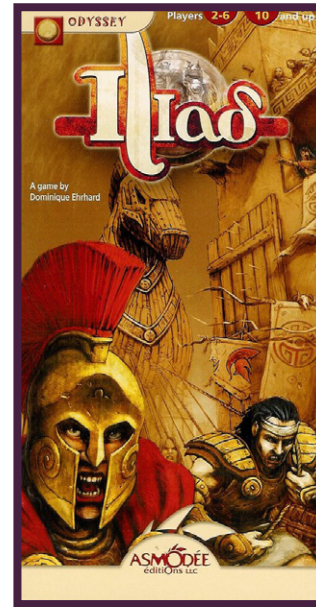
Iliad

Asmodée Editions, 2006

> [Profil na Board Game Geek](#)

Tvorca kartovej bojovky Condottierre Dominique Ehrhard prináša na naše stoly ďalší taktický kartový boj, tentokrát zachytávajúci Trójsku vojnu. V ILIÁDE sa stanete jedným z bájných hrdinov – Meneláom, Ajaxom či Achilom – a bojujete nielen o mestá a flotily, prostredníctvom ktorých získavate aj náklonnosť bohov, ale hlavne o „kameň sváru“ – krásnu Helenu.

Hra – ako sa na vojnu patrí - je rozdelená na bitky (na začiatku kola sa určí, či pôjde o obliehanie alebo frontálny útok), počas ktorých sa snažíte zo svojich hoplitov, lukostrelcov, slonov a bojových strojov (nevynímajúc trójskeho koňa plného vojakov) poskladať najmocnejšiu armádu na stole, oslabiť armády súperov a ešte im spod nosa uchmatnúť tú najhodnotnejšiu korisť. Treba však mať na zreteli aj to, že frontálny útok zdecimuje



všetky armády na stole a posily medzi bitkami sú obmedzené, nemožno teda bezhlavo poslať všetkých na istú smrť.

Ten z hráčov, ktorý má na konci kola najmocnejšiu armádu získava na svoju stranu aj mocného Agamemnóna, hráč ovládajúci najviac miest podporu Atény a „lodňmajster“ Poseidóna.

Mestá, lode, Helena, náklonnosť bohov či Mykénskeho kráľa sú mecha-

nicky reprezentované bodmi a vyhrá ten hráč, ktorý prvý získa 12 bodov.

ILIÁDA je určená pre 2-6 hráčov a zaujímavosťou je aj to, že v párnom počte hráčov sa dá hrať tímovo. Hra je pekne graficky spracovaná, má ľahko pochopiteľné pravidlá a na jej odohranie postačuje približne trištvrte hodiny času.

Hellas

Kosmos, 2002

> [Profil na Board Game Geek](#)

V tejto krásne spracovanej hre pre dvoch hráčov od nemeckého dizajnéra Franz-Benno Delongeho objavíte krvavú históriu gréckych ostrovov a so svojimi bojovníkmi a loďami sa budete snažiť získať ich čo najviac – samozrejme

za pomoci Dia, Poseidóna a Área na vašej strane.

Prvá vec, ktorú si všimnete po otvorení krabice je množstvo malých plastových lodičiek a figúrok vojakov a šesťuholníkové dielce jasných farieb, z ktorých sa poskladá mapa súostrovia – táto hra je na prvý pohľad „pekná“.

Úvodná časť hry tak pozostáva zo skladania východzej mapy sveta

pred strhnutím sa konfliktu – pasovanie dielov k sebe trochu pripomína puzzle. Obaja hráči striedavo prikladajú kúsky mapy až kým obaja nemajú na mape 4 mestá obsadené svojimi vojakmi a loďami.

Cieľom hry je získať nadvládu nad 10 mestami – na začiatku je ich však na mape iba 8, ďalšie pribúdajú jedine moreplavbou. Je teda potrebné v správnom pomere miešať do svojej stratégie vojenskú expanziu a objaviteľské cesty. Keďže ale vojenské rezervy sú konečné (15 figúrok), je nemožné s rastúcim počtom miest obsadiť všetky plnou posádkou (3 vojaci) – skôr či neskôr teda dáte súperovi možnosť jedno z ťažko získaných miest dobyť.

Základné bojovanie je v Hellas veľmi jednoduché – väčšia armáda zvíťazí nad menšou.

Náhodným prvkom hry sú karty bohov vágne zamerané na doménu toho ktorého božstva – Áres zvyšuje

vojenskú silu, Poseidón zlepšuje šancu objaviť kvalitné nové územie a pridáva možnosti lodiam (umožní napríklad vymeniť lodičku za vojaka) a Zeus zase vládne rôznym čarovným efektom ako záplavy a výmena miest či posádok na mape. Podľa toho, karty ktorého božstva si súper ťahá teda môžete odhadnúť, čo asi zamýšľa, čo presne to však bude, neviete, až kým sa jeho plány nedočakajú realizácie.

HELLAS je zábavná hra s partiou trvajúcou približne jednu hodinu, je veľmi dobre vybalansovaná a je nemožné dosiahnuť stav „bezpečia“ aj expanziu zároveň, takže napätie neupadá po celé trvanie partie. Karty bohov vnášajú do hry prvok, ktorý dokáže dramaticky porušiť vyrovnanosť síl. Jedinou nevýhodou je, že napriek kompaktným rozmerom je komplikované, kvôli fragmentovitosti tejto hry, ju hrať napr. vo vlaku (potrebujete plochu na rozloženie mapky a figúrky sú veľmi nestabilné).



Zeus na úteku

Gamewright, 2006

> [Profil na Board Game Geek](#)

Z úplne iného súdka je táto extrémne jednoduchá a extrémne zábavná kartová hra pre 2-5 hráčov, pôvodne určená ako pomôcka pre deti, aby sa naučili sčítavať do 100. Karty sú práve na to – obsahujú čísla od 1 do 10 a hra prebieha tak, že hráč zahodí kartu a pripočíta jej hodnotu k predchádzajúcemu výsledku, ohlási ho a ďalší hráč opäť prihodí, pripočíta atď. Potom sú tu samozrejme karty, ktoré robia šarapatu (karty bohov) a jedno pravidlo na zbesilé preskakovanie poradia (hráč s kartou rovnakej hodnoty ako na vrchu kopy si môže ukradnúť poradie). Ale ako do toho zapadá Zeus?

Zeus sa zbláznil a utiekol z Olympu a je vašou úlohou ho dobehnúť, chytiť a dovliecť späť na Olymp (ktorý pre herné účely má práve 100 jednotiek dĺžky). V tom sú, ako inak, nápomocní alebo

prekážajúci ostatní bohovia – napríklad Áres vás vždy zhodí (alebo vykopne) do polovice, Hermes vás preniesie väčšinou tam, kde ste nechceli byť (vymení cifry v momentálnom súčte) a Héra vás magicky priblíži tesne pod vrchol Olympu (a iste sa nájde dobrá duša, ktorá sa po vašom chrbte vyštverá a pritom chytí Dia za členok).

Jedinou nekartovou súčasťou ZEUSA NA ÚTEKU je žltá plastová figúrka zblázneného boha, vlastníctvo ktorej určuje, kto má práve Dia „pod ochranou“ (figúrka mení majiteľa pomerne často – keď sa preskakuje poradie, keď je aktuálny súčet násobkom 10 či ako efekt karty boha).

Napriek tomu, že múdre hlavy vyhlasujú, že ZEUS NA ÚTEKU je vlastne strategická hra, nie je treba im veriť – len hľadajú vznešené ospravedlnenie pre detinské nadšenie, ktorým táto hra nakazí každého, kto ju skúsi.



DESKOVÉ HRY

napsal Peter „Peekay“ Kopáč

Dorn: Kostějův věčný návrat

Tento mesiac vychádza prvé rozšírenie k českej stolnej hre Dorn. Preto si teraz krátko predstavíme pôvodnú hru a potom sa spolu pozrieme, čo toto rozšírenie hráčom Dornu prináša.

Tento mesiac by malo do obchodov doraziť rozšírenie stolovej hry DORN nesúce pomenovanie *Kostějův věčný návrat*. Ak DORN nepoznáte, jedná sa o stolnú hru v podobnom duchu ako zahraničný DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK či staručké HERO QUEST alebo WARHAMMER QUEST – skupina hrdinov sa vydáva do temného podzemia zastaviť číhajúce zlo. Jeden z hráčov tak bude hrať za potvory a iné číhajúce nástrahy, zatiaľ čo sa ostatní hráči zhostia rol hrdinov, ktorí sa vydávajú na neľahkú púť. Na rozdiel od iných zmieňovaných hier tohto druhu má český DORN zaujímavú črtu: vôbec sa v ňom nepoužívajú kocky či iný náhodný spôsob vyhodnocovania bojov. Pritom jeho pravidlá sú o poznanie jednoduchšie ako pravidlá jeho zahraničných súrodencov – hra samotná však poskytuje dostatočné možnosti, aby aj s jednoduchými pravidlami bola zaujímavá.

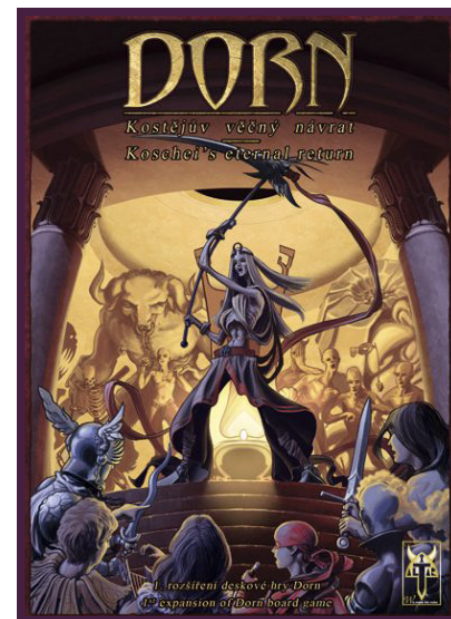
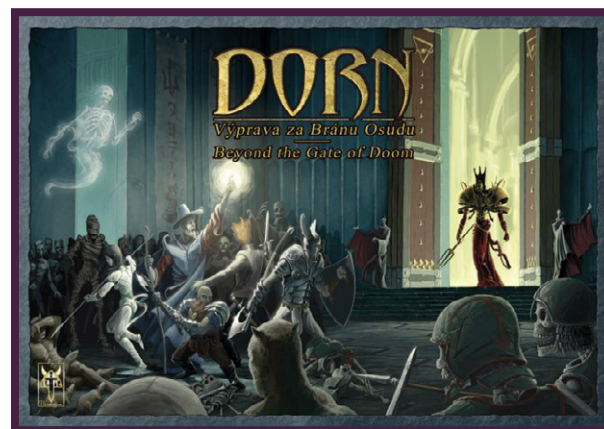
Vďaka Bouchimu a nakladateľstvu Altar sa mi naskytla možnosť *Kostěja* recenzovať ešte pred jeho oficiálnym vydaním. Je nutné podotknúť, že som

mal k dispozícii iba elektronickú verziu – nemôžem teda hodnotiť kvalitu prevedenia fyzických komponentov. Môže sa taktiež stať, že finálny produkt sa bude v nejakých drobnostiach odlišovať od verzie, ktorú som mal k dispozícii pri písaní tejto recenzie.

Ale dosť bolo rečí, poďme sa spoločne pozrieť, čo nám *Kostěj* prináša:

S použitím rozšírenia sa mení základný scenár DORNU. Nevinné mestečko už nebude ohrozovať temný nekromant Zorkal – na jeho miesto nastupuje nesmrteľný Kostej. Taktiež na rozdiel od nášho starého známeho Zorkala má k problematike otravných

hrdinov omnoho osobnejší prístup: zatiaľ čo Zorkal sa skrýval za bránou osudu a na hrdinov posielal záplavy potvor, Kostej sa môže od začiatku hry voľne pohybovať po pláne a svojou kosou preriedovať rady dedinských šampiónov. Zabitie Kostěja pritom hrdinov príliš neposunie ďalej – s príchodom noci sa opäť zhmotní akoby sa nechumelilo. Jediným spôsobom, ako ho zastaviť je zničiť jeho vypreparované srdce, ktoré...



...uhádli ste správne, ktoré sa skrýva za Bránou Osudu.

Spolu s novým záporákom prichádza nový druh potvory, takzvaný *Démon*. Jedná sa o tretí stupeň potvory - ako by ste očakávali, vyvoláva sa namiesto troch slabých potvor. V hre nájdete dvoch démonov - samotného Kosteja a Rohatý Bes. Trochu zmätočne pôsobia dodatočné pravidlá, ktoré sa k nim viažu. Jedná sa totiž o imunitu voči rozličným efektom, ku ktorej však existuje aj výnimka - trvalo mi zopár prečítaní a skontrolovaní, kým som si zapamätal, ako to presne s tými démonmi vlastne je. Myslím, že v hre samotnej budú zaujímavým prvkom, aj keď za cenu oslabenia najväčšej divízy DORNU – jednoduchosti. To sa však, koniec-koncov, zdá byť celkovým motívom rozšírenia. Podobný dojem mám aj z ostatných nových potvor (rozšírenie prináša dve nové slabé a dve nové silné potvory) – sú zaujímavé, ale zložitejšie ako potvory v základnej hre.

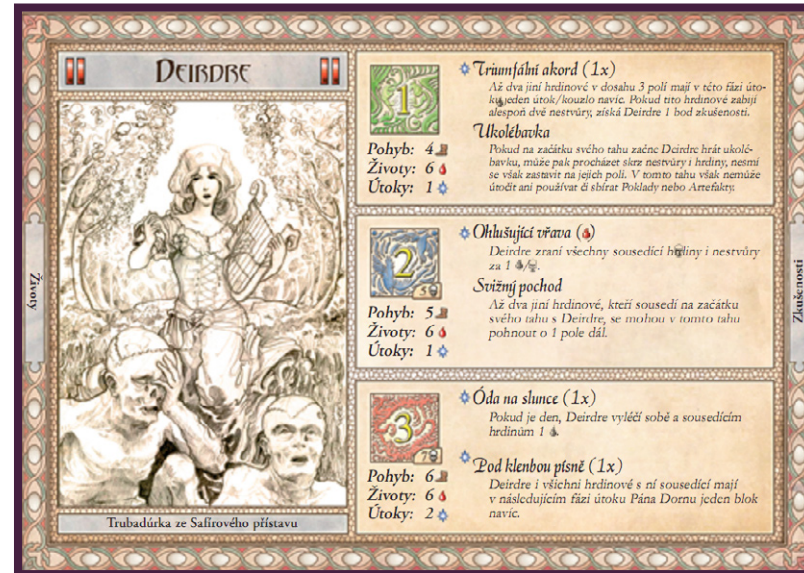
Navyše k novým potvorám dostáva Kosteja schopnosť stavať takzvané *totemy* – nepohyblivé oltáre temnej sily,

do ktorých môže vlievať časť svojej moci. K dispozícii sú tri rozdielne totemy, každý s inými schopnosťami. Ak hrdinovia niektorý Totem zničia, nie je možné ho opäť postaviť. Preto by si hrdinovia mali dať záležať, aby ich zničili čo najskôr – ich efekty sú totiž dosť silné a môžu spôsobiť hrdinom nemalé ťažkosti.

Nové výzvy si však samozrejme vyžadujú nových hrdinov – preto rozšírenie obsahuje aj šesť ďalších postáv, ktoré sa môžu vydať do útrob DORNU.

Na všetkých udiera do očí jedna vec: kým schopnosti pôvodných hrdinov operovali s konkrétnymi druhmi potvor (trebárs Rielina schopnosť zabíjať hermanov jednou ranou či Ragnarova *premenená krv*), u nových hrdinov takéto schopnosti nenájdete - zdá sa, že autori počítajú s ďalšími rozšíreniami prinášajúcimi nové potvory. Celkovo mi schopnosti nových postáv prídu nielen komplexnejšie ako v pôvodnej hre, ale aj herne silnejšie.

Na tomto mieste sa s vami podelím o jednu svoju obavu: neviem, či sa tvorcovia *Kosteja* nechytli do smrtiacej špirály zosilňovania postáv. V pravidlách nie je celkom jasne napísané, či sa *Kostěj* má hrať aj s pôvodnými hrdinami alebo výlučne iba s novými, každopádne si ale myslím, že slabší z pôvodných hrdinov budú novou bandou kompletne zatienení, čo nepovažujem za príliš pozitívne. Aj medzi novými hrdinami navzájom sa však nádielka



schopností líši – pre porovnanie si pozrite dvoch z nových hrdinov: prekliateho rytiera *Strixa* a pacifistickú trubadúrku *Deirdre*. Viac asi ukáže až dostatočné otestovanie v hre – samozrejme netreba zabúdať ani na to, že DORN je (aspoň pre hráčov hrdinov) hrou kooperatívnou, drobné rozdiely v sile postáv teda nemusia vadiť. Toto však bude závisieť hlavne od hráčov a ich prístupu k hre. Ak hru pojmú ako preteky „kto je najlepší“, môže ľahko nastať (oprávnený) pocit krivdy.

Ďalší element rozšírenia ma veľmi potešil: karty Artefaktov. V pôvodnej hre totiž bolo šesť Artefaktov, z ktorých bolo potrebné mať aspoň tri, aby sa Brána Osudu otvorila – majiteľ Artefaktu však

nezískaval žiadne výhody a jednotlivé Artefakty sa líšili iba kresbou. Rozšírenie obsahuje karty pre Artefakty, každý s inou schopnosťou. Nie je teda už vôbec jedno, či ste našli Morhenovu sekeru alebo prsteň. Tento element je výborný a osobne si myslím, že v základnej hre citeľne chýbal. Artefakty taktiež fungujú iba cez deň, čo dodáva hráčom motiváciu sledovať, či je práve deň alebo noc a túto skutočnosť zahrnúť do svojich plánov.

Posledným z nových elementov sú *Úlohy* – jedná sa o dve kôpky kartičiek (jedna pre Kosteja, jedna pre hrdinov), z ktorých na začiatku hráči losujú úlohy. Každá kartička obsahuje nielen informáciu, čo treba vykonať, ale aj odmenu

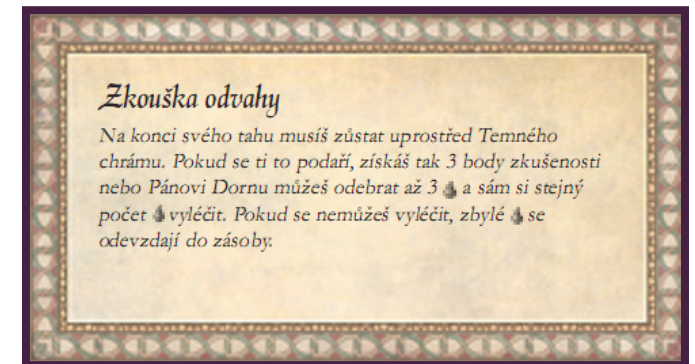
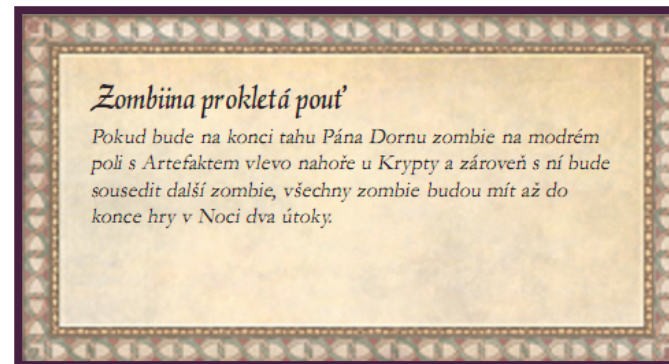
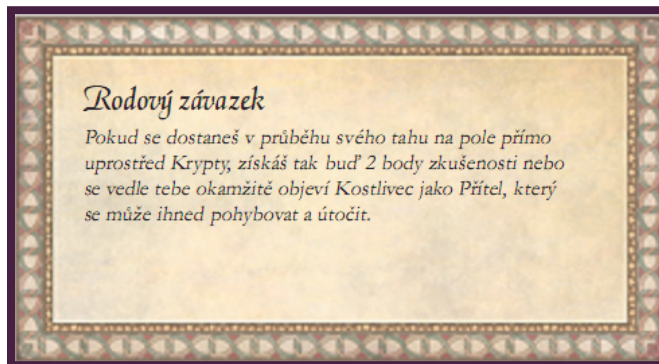
za splnenie úlohy. Podobne ako karty Artefaktov, aj tento element sa mi veľmi páči a považujem ho za vec, ktorá sa mala nachádzať už v základnej hre. Dodáva totiž hre aj iný obsah ako iba „čo najrýchlejšie sa presekať labyrintom a zabiť záporáka“.

Rozšírenie ešte obsahuje zopár nových predmetov, Temných rituálov a Požehnaní. Tieto nie sú tematicky naviazané na Kosteja, sú teda použiteľné aj pri základnej hre. Tým sa zoznam obsahu rozšírenia vyčerpal a je na čase sformulovať finálne dojmy.

Čo teda na *Kostěja* hovorím? Myslím si, že autori vyrobili dobré rozšírenie – pocit z hry je pri použití Kosteja

ako hlavného záporáka o dosť iný ako so Zorkalom - hra za Kosteja je podobnejšia hre za hrdinu. Noví hrdinovia sú zaujímaví a odlišní od pôvodných. Úlohy sú vítanou pridanou hodnotou, rovnako ako Artefakty. Nové potvory ma celkom nepresvedčili, rovnako ako Totemy mi prídu trochu komplikovanejšie, ako by som od DORNU očakával.

Stojí teda *Kostějův věčný návrat* za kúpu? Ak ste fanúšikmi DORNU, rozhodne. Ak sa vám DORN nepáči, nemyslím, že by toto rozšírenie zmenilo váš názor. Ak vám však na pôvodnom DORNE chýbali veci ako unikátne schopnosti Artefaktov a špeciálne úlohy pre jednotlivých hrdinov, verím, že *Kostěj* si Vás získa.



I. Princův útěk

napsala Linda Merglová

Podzim se vznášel nad krajem jako řídká krajka mlhy, protrhaná vrcholy kopců. Vítr se hlásil o svůj díl ve sklizení listí z korun stromů, vál od severu a studil. Jeho ledové prsty nesly první mrazy, ale opuštěná zem neskrývala nikoho, kdo by si foukal do zmrzlých dlaní. Řeka šuměla mezi skalami nepozorována, listí opouštělo větve a nikdo nelitoval jejich odloučení. Nad smutným lesem se nesl jen křik havranů a žalostné vrzání posledních kobylek.

Pod korunami buků s prořídilým listovím se vinula nezřetelná cesta. Byla zarostlá žlutými a suchými stonky trávy, které se lámaly pod kopyty koně. Uprostřed pustiny, daleko od obydlí i poustevn kráčel nevlídným ránem kaštanový hřeben s jezdce v sedle. Muž se choulil do pláště a bylo na něm znát únavu a chlad. Dorůstající světlé vlasy mu padaly do očí, jejichž modř byla modří

horského jezera za bezmračného dne. Široká ramena zahaloval šedý plášť se zdobenou sponou. I ostatek jeho věci nesl známky lepšího původu jejich majitele, ať už se jednalo o vysoké boty z kvalitní kůže nebo zdobený koňský postroj. U boku jezdce se pohupoval meč, jehož čepel skrývala jednoduchá pochva z černé kůže. Jílec, který nebyl marnotratně vystavován očím okolí, byl vyložen několika krásnými drahými kameny, které však nebránily dokonalé účelnosti zbraně. Přes ospalý zjev jezdce bylo zřejmé, že by dokázal během vteřiny meč vytáhnout a použít, naskytla-li by se nutnost.

Den se prodlužoval, kroky koně nevyrušil žádný vetřelec a ani on se svým pánem nezpůsobili nikde pozdvižení. Zem byla tichá, němá, jen zvířata a ptáci obývali rozlehlé lesy a louky. Jezdci z toho běhal mráz po zádech. Přitom nebyl prvním člověkem, který tudy kdy kráčel, krajina nebyla panenská, ale tragicky osiřelá. Jako by se kolem přehnala pohroma, která smetla civilizaci s sebou. Po obyvatelích zůstaly jen trosky, ruiny starých měst, do kterých se pomalu, ale nezvratně vracela příroda. Viděl několik opuštěných sídel, jejichž ulice zapadaly listím, zdi porůstaly lišejníky a břečťan a zdálo se mu, jako by se v nich ještě držela ozvěna hlasů dávno mrtvých obyvatel. Ta místa rychle opouštěl, padala na něj tíseň.

Stoupající cesta se narovнала a začala se pomalu sklánět do údolí. Další z hřebenů podhůří byl překonán a jezdci se na okamžik naskytl pohled vpřed. Krajina kolem se rozprostírala jako barevná mozaika občas skrytá za závojem mlhy, marnotratně hýřila všemi odstíny hnědé, žluté, zelené, šedé i červené. Na západě se k nebi vzpínaly hory, pokryté stále ještě zelenými lesy. Rivan vedl koně zemí, kterou zatím nikdo před ním neprošel.

Od jeho odjezdu z domova uplynuly necelé tři týdny. Měl ještě v živé paměti hádku s otcem a svůj následný překotný odjezd včetně loučení se sestrou. Napřed prosila, pak křičela, nakonec ji dovedl až k slzám.

„Nikdo se odtamtud ještě nevrátil. Vzpomeň si, jak se Dragen dušoval, že do zimy bude zpátky, a už jsme ho dva roky neviděli. Ta zem je prokletá, pohltí každého, kdo se do ní odváží.“ Namítl, že nemá jinou volbu. Její šedé oči ztmavly nesouhlasem, ale hlas se jí lámal. „Chceš zahodit svůj život jenom proto, abys nemusel poslechnout otce? Rivane, nejezdí, prosím! Zapřísahám tě, zůstaň doma, nebo se nevrátíš!“

Přišel za ní, aby jí řekl sbohem, a odcházel napůl zviklán. Rozuměl si se sestrou i beze slov, oba znali svého otce a jeho prudké nálady. Ale tentokrát Taniru musel zklamat, částečně vzdor a vztek, částečně vlastní zvědavost ho táhla na západ. Musí dokázat otcí, že pravda je na jeho straně. Buď najde jen pustinu, nebo někoho, kdo v ní žije. Pohrdl nabídkou doprovodu a na vlastní pěst vyrazil do neznáma.

Den pomalu mizel za zády, minutu po minutě odkapával do minulosti. Jezdec si ulovil zmateného zajíce na okraji jedné paseky, rozdělal malý oheň a u něj teď seděl. Ohříval si ruce a večerel, obědval i snídal zároveň. Od úsvitu snědl jen pár zbývajících sucharů, po třech týdnech nalezených na dně sedlové brašny. Potřeboval by město, vesnici nebo aspoň samotu, kde by mohl obstarat nějaké potraviny. Lovem se tu dlouho neuživí, zima mu dýchala na paty a zvěř se ztrácela před očima.

Za jeho zády zapraskalo křoví, otočil se s rukou na meči. Mohl to být medvěd, který se prozatím neuložil k zimnímu spánku, ale kůň zůstal klidný.

Vstal a neohroženě, možná hloupě, udělal pár kroků směrem k mlázi, pak zůstal stát. Šum ztichl, pomalu odumřel v silicím šeru. Rivanovi po zádech přeběhlo zamrazení. Ještě chvíli se díval mezi větve, kde vůbec nic nerozeznal, potom se vrátil k ohni. Jsou-li v okolí šelmy, oheň jediný je dokáže odradit od návštěvy jeho nocležiště. Je-li oheň to jediné, co stojí mezi ním a šelmami, znamená to, že během noci skoro nic nenaspí, aby mohl přikládat. Nanosil si hromadu kletí, kterého byl les plný. Pokusil se najít nejpohodlnější polohu, natáhl nohy před sebe a zadíval se do plamenů. Přicházela hebká, černá noc.

Mřížoví větví a listí bylo naštěstí dostatečně husté, aby pozorovatele skrylo před bystrým zrakem pozorovaného. „Jeden muž, jeden kůň,“ oznámil tichý hlas, spíš ševel.

„Co tu chce?“ zavrčel jiný, hlubší hlas v odpověď.

„Kdo ví... Budeme ho sledovat.“ Rivana pozorovaly oči, které nepatřily zvířatům. Nepatřily ale ani lidem.

Ráno zahalilo všechno hustou mléčnou mlhou. Rivan se s trhnutím probudil a s pocitem viny si vyčetl, že usnul. Bohužel, dny v sedle a probdělé noci na něm začínaly být znát. Báł se, aby kvůli únavě nepolevil a nepřestal být pozorný. Mohlo by se mu to vymstít, přestože nejnebezpečnějším tvorem, jakého zatím potkal, byla liška. Lesy se tvářily zachmuřeně a nepřístupně, i když jimi vedly polozarostlé cesty. A ty neměla na svědomí zvěř. Musel tu někdo žít, postavit města a zase je opustit, vyšlapat a vydláždit cesty. Ale kdo a kam zmizeli? Necítil se tady dobře. On, vítěz turnajů a klání, statečný a silný muž, kterému nebezpečí bylo denním chlebem.

Připravil koně k odjezdu, pečlivě skryl ohniště pod drny, předtím vyjmутými za země. Pak vyrazil dál, pomalu projížděl ztrácející se cestou pod korunami stromů. Rozum mu říkal, že nejmoudřejší by bylo obrátit koně a vrátit se domů, jenže to by se otci nemohl podívat do tváře. Uznal by svoji porážku a – jakkoliv si nepřál být přirovnáván ke svému otci – měl svoji hrdost a jen neochotně se jí vzdával. Vzdát úkol znamenalo přijmout neúspěch a na to byl příliš tvrdohlavý.

Les před ním řídl, stromy mezi sebou měly stále větší rozestupy a nakonec ho vyvedly na palouk. Svažoval se k západu a na jeho spodním konci tekł potok. Voda překonávala naplavené kameny, obtékala přehrazená místa a příjemně zurčela. Nad hladinou se kývaly koruny stromů, porůstajících protilehlé úbočí. A mezi nimi, kousek pod vrcholkem, spatřil Rivan další trosky. Kamenné zdi němě vztahovaly k nebesům rozpadající se stěny, obrostlé psím vínem. Znovu ho zamrazilo. Další pozůstatek osídlení a on by se mu nejraději vyhnul. Už tři týdny neslyšel lidskou řeč, poslouchal jen zpěv ptáků, šumění deště a cvrkot kobylek, praskání stébel pod kopyty koně. Tiché místo, vyvolávající vzpomínku na bývalé obyvatele, děsilo a uklidňovalo zároveň.

Voda se rozčeřila kolem koňských nohou, hnědá srst ztmavla. Hřebec prošel vodou a začal stoupat do kopce pod hnědnoucími listy buků. Cítil, že vůle jeho pána je v rozporu s jeho přáním. Rivan by se opuštěným ruinám nejraději vyhnul, ale jeho povinností, třebaže dobrovolně zvolenou, bylo prozkoumat všechno, co za prozkoumání stojí.

Zastavil a sesedl, uvázal koně ke stromu. S očima těkajícíma po okolí a dlaní svírající jílec meče vstoupil mezi zbytky. Původní kupole střechy se časem zřítily a světlo ukazovalo vnitřní prostory. Kamenná stavba byla poměrně malá,

kruhového půdorysu a dvojitých stěn. Vnější byla původně celistvá, s jedním vchodem obráceným k východu a malými okenními otvory. Uvnitř skrývala sloupořadí uspořádané do kruhu. Dříve mocné zdi se nyní drolily a rozpadaly pod vytrvalým útokem kořenů a stonků, vítr s sebou odnášel jemné částčky kamene. Ze sloupů zbývala torza, pokácená bouřemi.

Uprostřed, na kulatém podstavci, našel kulatou kamennou nádrž s pozůstatky bohatých ozdob kolem okraje. Po okraj ji naplňovala křišťálově průzračná voda.

Zarazil se – pokud si vzpomínal dobře, déšť ho zastihl naposledy před pěti dny, od té doby se krajinou jen ploužila mlha. Kdyby byla voda stará, nepokrývaly by ji spadané listy? Určitě by nevypadala tak čistě. Nahlédl nad ni, na krátký okamžik spatřil svůj odraz, pak se obraz rozplynul a díval se do tváře, která mu nepatřila. Tvář rámovaly dlouhé, mírně zvlněné tmavé vlasy, její odstín nebyl ani bledý ani příliš snědý. Zpod obočí na něj hleděly zelené oči, které se občas stříbrně zablýskly. Růžové rty se mírně usmívaly. Byla to tvář mladé dívky, která ještě před nedávnem nosila dětské střevíce. I přes její nízký věk z ní však vyzařovala moudrost a nostalgický smutek nad osudem světa.

To všechno si Rivan uvědomil v jediné oslepující vteřině úžasu smíšeného s hrůzou. S trhnutím odskočil od hladiny, zapotácel se, když se zakopl o kus zříceného sloupu. Těžce posbíral rovnováhu, kolena se mu třásla. Zbraně, lsti a boj mu sice nepřinášely žádnou velkou radost, ale dokázal je ovládat. Kouzla a nadpřirozeno mu však přes veškerou inteligenci a odvahu naháněla trochu strach.

Vzápětí stál však nad hladinou znovu a snažil se přijít věci na kloub. Viděl jen sebe, ať se sebevíc snažil. Třeba se mu to jen zdálo, je unavený, možná ho

jen klamal zrak. Když této naději téměř uvěřil, hladina se zavlnila a dívka byla zpět. Vcházela do svatyně, v níž právě stál, ale ta byla nepoškozená, ne zbořená. Obrázek vystřídal další, kdy štíhlá tmavovláška oděná v bílém ležela na lehátku pod stromy a spala. Naklonil se blíž a srdce cítil až v krku. Mísila se v ní důstojnost a pokora zároveň. Zhluboka se nadechl a přiblížil ruku k hladině, okouzlen a uchvácen zázračným zjevením. Když se konečky prstů téměř dotýkal vody, dívka otevřela oči a usmála se na něj. Pak zmizela a nechala ho zblízka hledět do své vlastní užaslé tváře.

Rivan se utábořil nedaleko trosek. Sám byl překvapen, že mu přítomnost neobyčejného místa nevadí, bojoval s pokušením jít se tam znovu podívat. Srdce mu svíral zvláštní, nezvyklý pocit. Posvátná bázeň soupeřila se zvědavostí. Nedokázal vypudit z mysli podobu krásné tajemné dívky z vodní hladiny, kladl si otázky, na které nedokázal odpovědět. Samota mu připadala nesnesitelná, potřeboval společnost a ruch kolem sebe, ne to strašidelné ticho. Zvuky přírody měl rád, ale jen jako doplněk těch ostatních, lidských projevů. Teď mu z osamělého pípání bylo úzko – nesnášel naprostou osamělost jedince ztraceného kdesi v pustině. Ale obraz dívky mu dodával odvalu. Prozkoumá tuto zemi, najde její obyvatele a ukáže jim, že nejsou sami. A najde ji.

„Myslíš, že ji viděl?“ zajímal se jeden z pozorovatelů. Obrátil se ke svému druhovi s tázavým výrazem. Ten pokrčil rameny.

„Nevím. Neviděl jsem ho, když byl uvnitř svatyně. Chová se jinak než obvykle?“

„Ne, jen zírá do ohně.“

Druhý pozorovatel se sotva znatelně usmál. „Tak ji viděl. Každý, kdo ji spatřil, strávil spoustu času pochybnostmi o svém zdravém rozumu. To zabere celou noc, věř mi. Bude sledovat plameny, až z toho usne. A bude se mu o ní zdát.“ Chvilí bylo ticho, jen praskání hořícího dřeva rušilo noční živočichy na toulkách.

„Necháme ho jít dál?“ první pozorovatel svažil čelo a napjatě čekal na odpověď.

„Myslím, že ano. Neběhá sem tam a nekřičí, jen sedí a přemýšlí. Bude poučné ho sledovat.“ Prvnímu pozorovateli se znatelně ulevilo.

Osamělý cestovatel zůstal u zborcené svatyně následující dva dny, dlouhé hodiny hleděl do nebe s rukama pod hlavou, přestože zem už byla studená. Sledoval putování oblak, střemhlavý let káněte i kroužení padajícího listí. Nedokázal se odtrhnout od nádrže, ačkoliv v ní od prvního dne už nic nespatriil. Ani za tmavých, větrných nocí, které cloumaly větvemi a přinášely s sebou vzdálené vytí vlků, se neukázala znovu tvář krásné neznámé. Čtvrtého dne zasmušile osedlal koně a s posledním pohledem na propadlou střechu vyrazil dál mezi kopce a rokly s divokými potoky.

Denního světla ubývalo, vzduch jasněl chladem a jinovatka se chystala ozdobit stébla i větve. Rivanův žaludek se začal stahovat hladem a ruce sevřené na otěžích sotva cítil zimou. Okolní krajina zatím nepřála založení tábora, les se táhl, kam až oko dohlédlo, nikde žádná skála, jeskyně ani vývrat, pod kterým by se dalo schovat. Vítr zesílil a sténal v korunách, které obíral o poslední listí. Rivan se nahnul, schoval hlavu mezi ramena a povzdechl si. Poprvé

zapochyboval o svém rozhodnutí vydat se na sklonku podzimu do hor. Vítr s sebou přinášel ostrou vůni sněhu a varoval všechno živé, že zima už si zapíná plášť a natahuje boty.

Kůň překročil potok, jehož okraje jako jemná křišťálová krajka zdobily ledové krystaly, a začal stoupat do dalšího svahu. Nahoře se nezřetelně rýsoval shluk nějakých kamenů, možná, že mezi nimi bude závětří, které ochrání poutníka na noc. Než se k nim však dostali, pronikavý ptačí výkřik polekaně protrhl ticho a zadrnčel Rivanovi v uších jak uprostřed tónu přetržená struna. Zleva se ozval nezřetelný šustot a lámání větviček podrostu, jako by se tudy prodíralo něco velkého. Hnědovlasá hlava se napřímila a vytržena ze zamyšlení, upřela přimhouřené oči do šera. Prsty se sevřely na jílci meče a celé tělo ztuhlo, ale další okamžik nic nepřinesl. Hřebec s narovnanýma ušima zastavil na jemný pokyn svého pána a nechal se přivázat k nejbližšímu kmeni. Rivan pružným, tichým krokem zkracoval vzdálenost mezi mizejícím šramotem a sebou. Kromě vzrušení se mu žilami rozlévalo i teplo, jako by tušené nebezpečí dokázalo rozehrát jeho ztuhlé končetiny.

Vešel do mlází, určitě to nebylo rozumné, ale chtěl se ujistit, že ani pro něj, ani pro koně se tu neskrývá žádné ohrožení. Kam až viděl v houstnoucí tmě, nikde nic, pak zakopl o kořen a málem se natáhl jak dlouhý, tak široký do vrstvy vlhkého studeného listí. Jedna z holých větví ho bolestivě švihla do tváře a další se ho pokusila připravit o oko, naštěstí neúspěšně. Sebral zbytky rovnováhy a zastavil se. Měl by se vrátit ke koni a schovat se před větrem, namísto hledání něčeho, co tu není. Obrátil se zpátky a zrak mu padl na nezřetelný obrys na zemi. Skoro ho neviděl, ale vzápětí klečel na zemi a prsty v rukavici přejížděl reliéf na kousku odhalené země. Stáhl rukavici, chlad ho udeřil, ale nezajímal.

Nemohl se mýlit – to, co tady před chvílí bylo, a byl si náhle naprosto jistý tím, že skutečně bylo, mělo kopyta. A ne taková jako srnčí zvěř nebo divočák, ale důvěrně známá koňská kopyta bez podkov. Kde se na takovém místě vzala?

S podezíravým výrazem ve tváři se vrátil ke svému koni a trochu nepřítomně rozvázal uzel na otěžích. Už nenasedl, vedl ho za sebou až na vrcholek kopce, kde mezi zvláštními kameny, trochu připomínajícími velké hrubě opracované sloupy, našel žádané závětří. Rozdělal malý ohniček skrytý v dolíku, vytáhl z prázdných sedlových brašen zbytek sušeného masa a ke svému překvapení i velmi okoralý kousek chleba, kterým potěšil koně. Do tváři ho štípal ledový vítr a v jeho neustávajícím šumění Rivan nakonec usnul.

Hory konečně otevřely svoji hladovou náruč a přijaly poutníka do svých prudkých svahů a hustých lesů. Rivan se rozhlížel kolem sebe, aby mu neunikl žádný pohyb. Široko daleko nebylo ani živáčka, žádný z ptáků nechtěl přijít o hlas v mrazivém vzduchu a ostatní zvěř dávno zalezla do nor a doupat, aby přečkala zimu. Jízda byla monotónní a takřka nudná, protože krajina se neměnila a žádné nebezpečí odnikud nehrozilo. Rivan se uvelebil v sedle, jak nejpohodlněji to šlo, a ponořil se do úvah o své cestě a její příčině. Otec si jako obvykle postavil hlavu a...

„...rozhodl jsem se, že se do svých pětadvacátých narozenin ožením. Vládce Východního knížectví hledá muže pro svoji dceru, jedinou, jak jistě víš, a byla by škoda toho nevyužít.“ Král Terne si prohrábl šedivějící vousy a obrátil své kroky pro změnu na opačnou stranu. Vždycky, když svým dětem předestíral svoje vize jejich budoucnosti, přecházel místností sem a tam.

„Nikdy jsem ji neviděl. Co když se mi nebude líbit?“ oponoval Rivan, jemůž se představa politického sňatku ani trochu nezamlouvala.

„Na tom přece nezáleží. Nevezmeš si ji z lásky, nejsi nějaký venkovan nebo měšťan. Je potřeba zajistit spojení s Východním knížectvím a lepší cestu už bys sotva našel.“ Král zvedl hlavu a z jeho tváře tvrdě zářily oči. Vypočítavé, přemýšlivé a odpudivě sobecké. „Na tvé narozeniny budou zasnuby a sňatek bude následovat brzy potom.“

„To je za pět týdnů. Nemohu ji přece poznat za pět týdnů!“

„Na poznávání budeš mít dost času po svatbě. Ty tvoje lovecké výpravy tím skončí a naše země bude zase o něco bezpečnější. Nepřátelé v Doliniji zbrojí a přepadají i za našimi hranicemi, Sirohrab je na pokraji státního převratu. A ze zdánlivě pustého západu se může kdykoliv vynořit další hrozba.“

„Tak tam pošli pořádnou výpravu, ne jako ty předchozí!“ Princova tvář se začínala krabatit stále hůř ovládaným vztekem.

„Mnohem jednodušší je zajistit si dobré spojení, a cesta k tomu je tentokrát přímá a jasná. Doba je bouřlivá a já udělám cokoli pro to, aby moje země mohla spát co neklidněji. A nenechám tebe a tvoje nálady zničit, co jsem vytvořil.“

Mladý princ měl na jazyku, zda král prodá a obětuje i své vlastní děti, ale ta otázka byla zbytečná. Terne už několikrát prokázal neuvěřitelný nedostatek citů ke komukoli a ani jeho vlastní krev nebyla výjimkou. Raději stiskl rty a neřekl nic. O pár dní později se s otcem pohádal tak, že Tanira raději utekla do svých pokojů. Odmítl si nechat vnutit manželku, kterou by poprvé viděl až před oltářem, odmítl otcovy argumenty plné slov ‚povinnost‘, ‚nutnost‘ a ‚zajištění míru‘, vmetl mu do tváře neschopnost výprav na západ a jedním dechem

připojil, že sám vyrazí zjistit, jsou-li za hřebeny další nepřátelé, brousící si zuby na mladý stát. Jeho otec s tváří brunátnou vztekem a hlasem už ochraptělým se zarazil v půli slova a potom mu ledovým tónem doporučil, aby svoji šílenou výpravu uskutečnil co nejdřív, aby se do svých pětadvaceti stačil vrátit.

Následující noci napadl první sníh. Rivan seděl schoulený pod větvemi statné jedle, přikládal na malý ohniček a snažil se nezmrznout. Za dne překročil další linii kopců a přiblížil se skutečným horským štítům dotýkajícím se nebes, měl je na dosah ruky. A jako znamení, že by měl obrátit koně čelem k domovu, přišel sníh. Napřed pár nespělých vloček, ale pak náraz, jako by se nebe roztrhlo a bílé kusy se těžce snášely k zemi, kde zůstávaly ležet. Studily ho za krkem, bránily mu ve výhledu a možná jen díky nim se mu poprvé nepodařilo ulovit nic pořádného k jídlu. Poslední zbytky zajíce dojedl před chvílí a žaludek si stěžoval.

Kromě hladu a zimy ho nejvíce trápil obraz dívky. Zdálo se mu o ní, ale ráno si nedokázal vybavit nic přesného. Celý den se nezbavil matné vzpomínky a to bylo možná druhým důvodem jeho lovecké neúspěšnosti.

Den za dnem, další bělejší předešlého, ubíhaly a Rivan se pomalu pohyboval němou zemí. Stezky, které ho předtím vedly, zapadly sněhem a skryly se před jeho očima dokonaleji než budíček v křovinách. Vlci se ozývali každým dnem blíže a k jídlu už pár večerů neměl skoro nic. Zima ho neopouštěla, zřejmě natrvalo osídlila jeho prsty, nohy a obličej. V hlavě mu naopak bouřily myšlenky na neznámou dívku. Podobala se zimě, byla černobílá, stejně vzdálená jako slunce a chladná jako led na potoce. Schoulil se v sedle proti protivnému ledovému větru a přivřel oči. I vytrvalý kůň se těžce prodíral závějemí, jeho kopyta

prolamovala zmrzlou vrchní vrstvu a bořila se do studené nadílky. Sklopené hlavy pána i oře dávaly najevo, že jejich síly ještě nejsou vyčerpány, ale rychle ubývají.

„Jestlipak půjde dál,“ zamyslel se jeden z pozorovatelů. Bylo složité ukrývat se v bílé krajině posypané sněhem, ve kterém se tak snadno zanechávaly stopy. Přibývalo ho, každý den napadl další a spolu s mrazem zničil podzimní barvy jako mávnutím dlaně. Svět se oblékl do bílého hábitu se skvrnami černých kmenů a holých větví a nenechával nikoho na pochybách, že zima se ujala vlády pevnou rukou.

„Ten půjde jako posedlý. Dokud neuštve koně nebo nepadne sám vyčerpáním, hladem nebo zimou. Nevzdá se myšlenky na ni.“

„A nebude první.“

„Ale mohl by být poslední.“

„Jak to myslíš?“ obrátila se jedna hlava prudce k druhé.

„Je v něm víc než v těch před ním. Půjde, kdyby ho to mělo stát život.“ Po chvíli se hlas ozval znovu, tišeji a soucitněji: „Ona ho umřít nenechá.“

Poslední noc byla krutá, oheň rozdělaný v mělké jeskyni na svahu zhasínal neustávajícím větrem a vločky ho zasypávaly. Rivan se pokoušel chránit plamínek dlaněmi, ale skoro se spálil, jak lačný jazyk ohně uskakoval hned sem, hned tam před vzdušným proudem, bez ohledu na hradbu prstů. Nakonec to vzdal a se vztekem si vyčetl, že se na tuto nebezpečnou pouť pouštěl. Tanira měla pravdu, ale on se musel aspoň pokusit dokázat svoji pravdu. Trochu zbaběle utekl před

naplánovanou budoucností a teď se potácel tou neočekávanou. Byla studenější než čekal, málo barevná, žádné pestré pláště ani barvy štítů, osamělá víc než borovice na vrcholu nepřístupné hory. Kdyby ho jeho sestra teď viděla, ona ... ne, nevyčetla by mu nic, jen by si asi vyplakala své krásné oči. Zmrzne v neznámé zemi při honbě za svým snem, na útěku před otcovými náladami, hlad mu svíral útroby jako příliš utažený pásek, zima se vkrádala hlouběji do jeho těla. Zabalil se do pláště a přisedl si co nejbliž svému koni. Schlíplé uši a ohnutý krk ho přinutily politovat ušlechtilého zvířete. Také jemu je zima a má hlad. Ze vši zimy se mu začínalo chtít spát, snažil se udržet víčka otevřená, protože jakmile usne, už se neprobudí. Zmrzne v malé, ztracené jeskyni a nikdy, nikdy nenajde černovlásku s jemným úsměvem...

Zdál se mu sen. Rozkvetlou loukou plnou světlých jarních květů k němu kráčela ona. Vypadala jako ztělesněné jaro, v tmavých vlasech měla zapletené květy a náruč plnou vonících bylin. Usmívala se, tváře zružovělé jako perly, zelené oči, v nichž se odrážela modř oblohy, se dívaly přímo na něj. Došla až k němu, teprve teď si všiml, že její šaty nejsou bílé, jako když ji viděl poprvé na vodní hladině, ale svěže zelené. Jejich tmavší spodní okraj se ztrácel v trávě a zdálo se, že přecházejí přímo v její stébla, že ona a louka jsou jedno. Vztáhla k němu ruku, dlaň se štíhlými prsty, a sevřela ty jeho. Od místa jejího dotyku se Rivanovým ztuhlým tělem začalo rozlévat teplo, po tepnách a svalech, postupně mizel chlad, který jej pomalu zabíjel. Usmála se, hřejivě jako samo slunce, a sen pomalu vybledl v jeho bílé záři.

O mnoho mil dál se jedny zelené oči otevřely do tmy a obrazy, které ještě před chvílí vypadaly jasně, se začaly plést jeden přes druhý.

Probudil se s trhnutím a zjistil, že má nohy zapadané sněhem, ale necítí zimu. Pomalu vstal, pohlédl ven, svítalo. Prošel se dočasným útočištěm sem a tam ve snaze zjistit, zda mu neumrzly nohy, ale jediné, co objevil, bylo, že už mu zima opravdu není, prsty rukou i nohou mu proudila krev a ani hlad nebyl tak trýznivý jako večer. Slunce pomalu šplhalo na nebe a po včerejší vánici zůstaly jen závěje, kam oko pohlédlo. A tam, dole pod jeskyní, pod keři... Rychle hmátl pro luk a šípy, srdce se mu roztlouklo v bezútěšné představě, že bude příliš pomalý, ale zacílil a šíp neminul. Záhy se na znovu oživeném ohni pekl bílý sněžný králík.

„Pokud ho nezastavila ani tahle bouře, nezastaví ho už nic,“ přikývl uznale hlavou pozorovatel.

„Stačilo málo a zastavila by ho jako kohokoliv jiného,“ zamyslel se druhý.

„Přejete mu pěkné věci,“ připojil se k nim dívčí hlas. Obě hlavy se otočily k jeho majitelce.

„Myslel jsem, že přes zimu máš spát,“ zabručel ten s tmavšími vlasy.

„To ano,“ souhlasila hnědovláska s velkýma oříškovýmá očima. „Ale tohle je moc zajímavé na to, abych vás na jaře jenom poslouchala.“

„Takových už tu prošlo...“

„Takových ne,“ odporovala a zúženýmá očima prohlédla přes zapadané větvičky. „Odkud přišel? A kam jde? Kdo je to, že se o něj zajímáte tak moc, že zapomínáte na bezpečí?“

„Jak to víš?“ uklouzlo jednomu z nich potichu.

„Byla jsem tam. Stál skoro u mně, cítila jsem jeho dech i tep srdce, když se sklonil k té stopě. Jenže mě neuvidí, ani kdyby chtěl, když nebudu chtít já.“

„Byla to nešťastná náhoda, Eliel, nic víc,“ bránil se jeden z jejích společníků.

„Já vím. Meile vám vzkazuje, že máte být opatrnější.“

„Viděl ji,“ řekl náhle tmavovlasý tiše.

„A?“

„Strávil u svatyně čtyři dny, ležel a díval se do nebe.“

„Nic víc?“

„Nic,“ potvrdil.

Dívka se usmála, byl v tom příslib a naděje. „Dávejte na něj pozor.“

„Není třeba. Je opatrný za pět, střílí jako nejlepší z Naadů a jeho meč také nebude jen na ozdobu.“

„I přesto,“ řekla a pak se tiše ztratila v kmeni jednoho stromu. Oba pozorovatelé se za ní dívali.

„Dryády,“ pokrčil rameny jeden z nich.

Slunce pozlacovalo sníh a bílá záře bodala do očí. Rivan pomalu postupoval napříč svahem, vedl koně za sebou a na jeho stažené tváři byla znát únava. Zima a neustálé zápolení o nějakou potravu ho vyčerpávaly, v noci slýchal vlky a uklidňoval znepokojeného hřebce. Kdyby byl poslechl svého otce, pomalu by se loučil se svobodou, jeho pětadvacáté narozeniny se přiblížily na dosah. Zbývaly

do nich tři dny. Stýskalo se mu po domově, po sestře a jejím smíchu, po jejich chůvě, která dokázala konejšit jejich dětská trápení i pozdější neshody s otcem, stýskalo se mu po přátelích, které měl mezi rytíři. Scházela mu společnost, měsíc už s nikým nepromluvil a začínal se obávat, aby nezapomněl používat hlasivky. Občas se přistihl, jak šeptá koni, co by jinak sděloval lidem. Začínám bláznit, řekl si hořce, vzpomněl si však na slavné rytíře, kterým opravdu válka nebo láska na nějakou dobu zatemnila rozum, a rozesmál se. Tak zle na tom ještě není, aby jako pan Englid běhal nahý po lesích a křičel v neznámém jazyce. Je mu teskno a stesk po domově mu ubírá síly, ale svůj úkol nemůže vzdát. Na návrat už je pozdě. Kdyby se nyní obrátil na cestu k domovu, trvalo by nejméně měsíc, než by se probojoval sněhem a ledem k hlavnímu městu, a představa otcova sarkastického úsměvu nad jeho neúspěchem a následných němých i hlasitých výčitek byla mocným magnetem, který ho od takové myšlenky odpuzoval.

Přežil další týden. Bledost jeho tváře předčila jen bělost sněhu, omezil pohyby na ty naprosto nutné a potřebné, protože už pět dní mu žaludek jen bolestivě kružel. Hlad, zima, samota. Jako jizva po špatně se hojící ráně mu zůstávala pod víčky krásná černovláška, ale ani sny o ní už nedokázaly úplně potlačit prosté věci, po kterých toužil. Jídlo, teplo a střecha nad hlavou.

Dívčina tvář se stáhla, až si toho i její společnice všimla.

„Stalo se něco?“ zeptala se starostlivě.

Dívka mlčela a dál sledovala své ruce, položené na stole v hromádce zlámaných stonků bylin. „Blíží se,“ řekla tiše.

„Kdopak?“

„On.“

„Že už by ti otec konečně našel ženicha?“ pousmála se starší žena.

Dívčiny oči se změnilly. „Doufám, že ne.“ Odmlčela se a snažila se srovnat v hlavě zmatené výjevy. Ne, nebyl to její ženich, kterého otec už týdny tak pečlivě vybírá, byl to někdo jiný, ale svatební věnec viděla i tak...

Pod nohama koně se trhaly kusy sněhu a sjížděly do údolí, kde pod silným ledovým příkrovem tak tak živořil potok. Jezdec vypadal, že skoro spí i v sedle, netečně shlížel přes koňskou hlavu vpřed do padajícího šera a máloco ho dokázalo vytrhnout z mdlobného polospánku a polobdění. Svah pokrývaly závěje a pod nimi se na některých místech skrýval zrádný led.

Hřebec se zastavil a zafikal na místě, které vypadalo stejně jako každé jiné.

„Copak se děje, Hirame?“ zašeptal Rivan a poplácal ho ztuhlou rukou v rukavici, marně bojující s mrazem, po krku. Kůň přešlápl, ale k pohybu se neměl. Rivan se rozhlédl, široko daleko nebylo nic, mírný svah byl holý, nic pořádného na něm nerostlo, snad proto, že byl obrácený k severu. Zpod sněhu vyčuhovala jen rozčuchaná tráva.

„Vždyť tady nic není, co blázníš, starouši,“ zamumlal směrem k uším svého jediného společníka. Hiram se ani nepohnul.

„Tak dobře, já půjdu po svých,“ Rivan sesedl. Zapadl do studené závěje až nad kolena, cítil, jak mu sníh napadal do bot shora, otřásl se. Vzal koně za uzdu a vykročil. Brzy pochopil, proč Hiram odmítal jít dál – vršek kopce krylo rašeliníště. Proto to ostrůvkovité rozptýlení trávy, která byla vlastně suchopýrem,

pod sněhem se ukrýval nepevný povrch a jezírka s vodou. Propadl se tenkou krustou povrchu jednoho z nich hned po třetím kroku. Hiram trpělivě hledal vlastní cestičku, Rivan se pokoušel vyprostit nohu z lepkavé rašeliny. Neměl sílu ani klít. Nakonec se mu podařilo vytáhnout nohu z mokré pasti a pomalu a nejistě se dostal až na okraj rašeliniště. Padl tváří do sněhu, vyčerpaný, zmrzlý a hladový, a prosil svoji patronku ve svatyni nalezenou, aby mu ještě jednou pomohla. Chvíli se vznášel mezi vědomím a nevědomím, naprázdno svíral dlaně, z očí mu do studených bílých krystalků tekly horké slzy, volal svoji sestru, matku, chůvu i neznámou dívku a nakonec usnul vyčerpaním.

Probudilo ho šťouchání měkkou koňskou tlamou. „Hirame,“ zašeptal. Vytáhl se na nohy a do sedla, kde opět omdlel. Kůň pomalu odcházel pryč, v sedle nesl zhroucenou postavu, která se po nedlouhé době svezla do sněhu jako loutka, které někdo odstříhl provázky.

O mnoho kilometrů dál uprostřed hostiny náhle omdlela princezna Tanira. Když se probírala, tvrdila, že slyšela svého bratra Rivana, že ho viděla padnout z koně kdesi v neznámé krajině. Dlouho do tmy stála u okna a otírala si slzy.

„Princezno, váš otec s vámi chce mluvit,“ služebná přišla tiše, že ji Tanira skoro neslyšela. Ohlédla se a její nešťastný výraz byl vystřídán bezmocným.

„Jistě, Dorin, už jdu.“ Ještě chvíli však postávala u okna, než ji pocit povinnosti vyhnal ze dveří.

„Poslal jste pro mě,“ zadívala se králi do očí. Ternovo obočí se stáhlo – jeho dcera se na něj poslední týdny dívala s neskrývanou nechutí. Přestala si ho všimnout a nemluvila s ním, pokud ji nezavolal.

„Ano. Vzhledem k tomu, že tvůj bratr se nevrátil v době, ve které slíbil, nemohu uskutečnit náš plán ohledně spojenectví s Východním knížectvím.“ V hlase mu zazníval těžko potlačovaný vztek. „Je potřeba najít jiné východisko, jak najít mocnou pomoc.“ Tanira už věděla, co přijde, a stejně tak věděla, že nenajde odvahu k odporu.

„Nemůžeme stát sami, a pokud nenajdu co nejrychleji jiné řešení, už žádné spojence nenajdu, všichni se od nás odvrátí. Potřebuji tvoji pomoc.“ Princeznu překvapil jeho tón, ale při bližším pohledu si uvědomila, že to byl jen prozíravý diplomatický tah – v králových očích nebylo stopy po pokoře prosebníka.

„Colin, synovec Sandrika, vládce Dolinije, hledá ženu. Sandrik je starý a pokud ho nesklátí do hrobu nemoci a věk, pomůže mu brzy něčí ruka. Colin je jeho nejbližším příbuzným, zdědí po něm trůn, a pokud bude mít někdo námitky, má na své straně také většinu armády. Až usedne na trůn, budou jeho vojska volná, aby mohla případně pomoci nám.“ Terne se odmlčel a sám sebe se ptal, proč jí to vlastně vykládá – nemůže z toho mít žádný rozum. Snad za to mohou její oči – přesně jako matčiny. Tanira zarputile mlčela a snažila se nedat najevo svůj nesouhlas a odpor k otcovu návrhu. Bohužel, nesnášela, když na ni křičel, tehdy se ho bála, a proto se podvolovala. Tentokrát jí však tlak na prsou prozrazoval, že kalich je přeplněn a záhy přeteče.

„Vyměníte mě za armádu?“ zeptala se suše a s pohrdáním pod řasami.

„Nic lepšího pro naši zemi nemohu udělat.“

„Jistě.“ Na jazyku měla další otázky, které by řály do živého, tušila, že Ternovy starosti o stát nejsou defenzivní, ale opačné – měl zálsusk na další území. „Colin by byl blázen, aby odmítl takovou nabídku – princeznu, a pokud se nevrátí její bratr, nádavkem i dědičné území.“

Ternův obličej zrudl a král zpod vousů vyštěkl: „Nemluv o něm. On byl blázen, když si myslel, že mě svými výhrůžkami dožene k odvolání smlouveného sňatku. Má jen to, co sám chtěl.“ Vstal z vyřezávaného křesla, v němž doposud seděl. Přecházel sem a tam, probodával Taniru zlostnými pohledy. Stála tam, s hlavou hrdě vztyčenou, na šíji jí splývaly světlé vlasy. „Syn je pryč, jen tys mi zbyla. Vdáš se a hotovo!“ Tanira se na něj jen krátce podívala a klidnými kroky vyšla z místnosti. Bez jediného slova, bez pozdravu. Toleroval její drobné vzpoury jen proto, že se nebouřila proti jeho zásadním rozhodnutím. Jako obvykle ho její tichá povaha dovedla až k výbuchu vzteku, aniž by cokoliv udělala.

Princezna se rozběhla studenými chodbami až ve chvíli, kdy si byla jistá, že je z doslechu otcových síní. Vpadla do své komnaty a rovnou na postel, kde zabořila vzlykající obličej do polštáře. Služebná Dorin, právě skládající její plášť do truhly, na ni nechápavě pohlédla, potom si však přisedla k otřásajícímu se tělu a začala princeznu hladit po rameni.

Svahem postupovali tři koně, jejich nohy se bořily do sněhu. V jejich čele šel další, ale s lidskou hlavou a částí těla – kentaur. Ukazoval jim cestu. Tři jezdcí v dlouhých pláštích nakonec sesedli na zem a uvázali zvířata k posledním stromům lesa, zatímco jejich průvodce se rozloučil a zmizel mezi holými kmeny stromů. Dál šli pěšky, ale jejich cíl nebyl daleko. Osamělý a značně vyhublý kůň stál se skloněnou hlavou a jako pozdrav přicházejícím žalostně zařehal. Jedna z postav se rozběhla, ač v hlubokých závějích to nešlo snadno, a nakonec poklekla do zdupaného sněhu.

„Ještě dýchá,“ zvedla hlavu a bylo vidět, že pod kápí je obličej mladé dívky s temnými vlasy. Její dva společníci jí pomohli zvednout bezvládné tělo a na

rytířově plášti ho odtáhli ke svým koním. Dívka mezitím odváděla hubeného hřebce. Jeden z mužů vzal bezvědomého k sobě do sedla, druhý za uzdu jeho koně a dívka jako první vyrazila mezi stromy.

Rivan se probudil a jeho první pohled patřil stropu, ztrácejícímu se v hustém šeru. To přece není strop jeho komnaty, ale kde jinde by to mohlo být? Byl přece doma a jako obvykle se pohádal s otcem. Něco zavržalo a temnotou se rozšířil tenký paprsek světla. Začal si uvědomovat, že nemá ani zdání, kde to je, v čí posteli leží. Nadzvedl se na loktech a zjistil, že světlo se přibližuje. Přicházela k němu ženská postava ve světlém odění s rozžatou svící v ruce, vstoupila do kroužku světla, linoucího se z malé olejové lampičky. Málem přestal dýchat – byla to ona! Jakmile spatřil její tvář, vrátily se mu všechny vzpomínky – na chlad v jeskyni, na horkost, kterou cítil, než omdlel po přechodu močálu... Její úsměv hrál víc než přikrývka, která se mu svezla z hrudi.

„Vy?“ nedokázal se udržet. Pobaveně se usmála a jeho nezdvořilosti nevěnovala pozornost.

„Vítejte zpátky.“ Položila něco na stůl, kam skoro nedohlédl, a obrátila se k němu. „Neměl byste ještě vstávat.“ Jemně ho přitlačila zpátky k posteli. Až když se otáčela zase pryč, uvědomil si, že se ho dotkla, že je opravdu skutečná a nejen vysněná.

„Kde to jsem?“ zeptal se a vlastní hlas mu zněl cize.

„V domě ctihodného pána Karda.“ Vrátila se s hliněným pohárem v rukách. Voněly z něj bylinky, stoupala pára. „Napijte se,“ posadila se k němu a přidržela mu nádobu u úst. Poslechl, na okamžik sklopil oči k hladině. Nápoj byl horký a chutnal po medu. Aby své krásné ošetřovatelce udělal radost, vypil víc než polovinu.

„Děkuji vám,“ řekl a pečlivě, s ohromením si prohlížel její jemný obličej rámovaný korunou tmavých vlasů, pečlivě zapletených do složitého účesu. „Kdo jste?“

Pousmála se a sklopila tmavé oči. Na okamžik se mu zdálo, že prokmitly stříbrem. „Starám se o vaše zdraví,“ odpověděla oklikou. „A kdo jste vy?“ Opět se na něj podívala, ale ne na dlouho, počkala jen do jeho odpovědi.

„Rivan.“ Nechtěl se zmiňovat o svém otci, co kdyby ho místní obyvatelé znali. Ani ona přece nebyla příliš sdílná.

„Vítám vás v Lasvanu, pane Rivane.“ Vstala a sdělila mu od stolu: „Přinesu vám něco k jídlu a čisté šaty, pak byste měl ještě spát – posílí vás to.“ Rivan pohlédl na své ruce a tělo – vězel ve špinavé košili, zcela jistě byla propocená a páchnoucí. V duchu si povzdechl – podmínky pro setkání s touto okouzující dívkou si představoval poněkud jinak. Dveře vrzly, jak jimi zmizela ve vnějším světě.

Převalil se na bok a zadíval do hasnoucího ohniště. Jeho myšlenky byly ještě napůl zastřené, cítil únavu a zmatek. Umínil si, že neusne, ale ještě než se po chvíli vrátila, klidně spal a na tváři se mu rozhostil mírný, bezbranný úsměv. Meile se také usmála – zdá se, že nejhorší má za sebou.

Když se Rivan probudil, ohniště vesele hořelo, nad ním byl zavěšený kotlík a poblíž seděla jeho zachránkyně. Nepohnul se, sledoval její profil, rýsující se proti načervenalému světlu ohně. Vzhledla a musela spatřit jeho oči, protože vstala. Beze slova mu položila dlaň na čelo, nehořelo.

„Dobré ráno,“ pozdravila ho a za chvilku mu podala opět bylinkový odvar. Vypil jej a cítil se mnohem lépe než předtím.

„Přinesla jsem vám čisté oblečení a vodu.“ Posadil se a svaly se mu bouřily slabostí, málem se skácel zpátky na polštář. Podobně se cítil v životě jen jednou – když se v šestnácti letech opil vínem. Tehdy měl končetiny lehké jako papěří, ale nakonec je stěží uzvedl. Tmavovláška mu pomohla přetáhnout košili přes hlavu, posadila se na okraj postele a vedle sebe postavila keramické umyvadlo s vodou. Kouskem mokrého plátna mu začala otírat ramena. Rivan, zahanben svou nemo-houcností i jejími důvěrnými doteky, odvrátil oči a nechal ji, aby se o něj mohla postarat. V tu chvíli se otevřely dveře a do nich vešla starší žena se závojem přes vlasy. Měla tvrdý výraz ve tváři, který však při pohledu na dívku zjhl.

„Měla by sis jít odpočinout. Postarám se o našeho hosta sama.“ Dívka v nesouhlasu zvedla oči.

„Až to dodělám, půjdu, Gnethel.“

Starší žena pokrčila rameny. „Jak myslíš.“

Tmavovláška přikývla a rychle dodělala svoji práci. Osušila mokrá místa na Rivanově těle, pomohla mu obléct si čistou košili a kvapně vstala. „Polévka je na ohni.“ Složila zmuchlanou košili do košíku u dveří a s krátkým pozdravem, bez jediného pohledu se vytratila. Starší žena nastoupila na její místo a jejich mladý chránělec se podruhé ocitl v rozpacích, když mu pomohla dokončit očistu.

Rivan poslušně polykal sousta silné polévky, kterou mu Gnethel podávala. Připomínala mu vlastní chuť. Nakonec poděkoval a vysloužil si tím strohý, ale upřímný úsměv. Vyčerpán a s plným žaludkem padl na záda a během chvíle opět usnul. Jeho spánek však už nebyl plný podivných preludů a klamů z horečky, ale tvrdým spánkem beze snů, které nemocným pomáhají nalézt cestu ke ztracenému zdraví.

„Už je mu lépe. Nemá horečku, probudil se a promluvil.“ Meile hovořila ke skupince tří kentaurů, stojících nad ní jako sousoší. Jeden z nich ji před dvěma týdny dovedl k místu, kde Rivan spadl z koně a zůstal ve sněhu, sám a bez pomoci.

„Trvalo mu dlouho, než se uzdravil,“ poznamenal kaštanový, nesoucí jméno Hellan.

„Nechybělo málo a zemřel,“ řekla Meile klidně. „Je div, že je vůbec ještě naživu. Zápál plic, to málokdo jen tak překoná.“

„To dokazuje, že tvé ruce skutečně dokáží zázraky.“ Kentaur se na ni spiklenecky usmál.

Do tváří jí vstoupil lehký nach. „Při správné péči by se uzdravil v rukách kohokoliv. Je silný, dostane se z toho. Ale bude ještě potřebovat čas,“ následoval téměř neslyšný povzdech.

„Zvykne si brzo,“ nechal se slyšet plavý kentaur, který, ač nejmladší, měl v jejich skupince hlavní slovo.

Meile se sotva znatelně usmála. „Kéž bys měl pravdu, Orfee.“ Úsměv vystřídal starosti. Zakrátko se dívka s trojicí rozloučila a pomalým krokem, tiše se ztrácejícím v závějích, zamířila domů.

Vesnice Lasvan se rozkládala na břehu jezera, na obou březích do něj ústící říčky, přes niž se klenul kamenný most. Stálo v ní asi čtyřicet domů, nejvýš nad celou obcí se rozkládal dům místního vládce. Kard byl moudrý muž, jehož si pro laskavost, rozhodnost a soudnost vážil celý Lasvan. Jeho tři dcery mu dělaly radost, místo pokojně žilo ve stínu nedalekých hor, omýváno jezerními

vodami a chráněno pohořím z ostatních stran. Štíty bránily možným nepřatelům v přístupu od východu. Jen zřídka jimi někdo prošel a jeho kroky se zastavily v Lasvanu nebo okolí. Cesta zpět děsila i otrlé cestovatele, a proto zůstávali nebo šli dál na západ, do nížin. Nepřátelské zuby skal odrazovaly mnohé a spoustu lehkomyšlných snů už nemilosrdně zahubily.

Kard seděl v čele haly ve velkém křesle z dubového dřeva, ozdobeného četnými řezbami. Jeho zralou tvář rozjasňoval mírný, laskavý úsměv, prosvítající krátkými vousy, a rámovaly ji delší, prošedivělé vlasy. Ruce měl položené na opěrkách, a ač to nebyly ruce mladíka, prozrazovaly, že ještě dokážou vládnout mečem. Střední postavu zahaloval temně zelený šat a přes něj splýval hnědý plášť, sepnutý ozdobnou sponou tvaru dubového listu.

„Pojď blíž, Meile.“ Dívka před okamžikem vešla do dveří a zastavila se za nimi. Kard hovořil s jedním ze svých mužů a nechtěla je rušit. Nyní pevným krokem přešla sál a drobnou úklonou pozdravila.

„Probudil se, můj pane.“ Ruce vládce se sevřely na opěrkách a on se naklonil blíž k ní, v očích nezastřenou zvědavost.

„Mluvila jsi s ním? Už víme, kdo je a odkud přichází?“

„Jmenuje se Rivan, ale odkud přišel, ještě nevím. Orfeus říkal, že sledovali jeho kroky, sotva vstoupil do hor, ale pochází-li přímo z nějaké země na druhé straně hor, nebo přišel zdaleka i tam, prozatím nevíme. Nechci ho unavovat dlouhými rozhovory, je vyčerpaný nemocí. Potřebuje odpočívat a spát.“

Kard uznale přikývl. „Jsem rád, že je z nejhoršího venku. Starej se o něj, prosím, i nadále. Jen bych byl rád, aby s tebou byla vždy Gnethel. Když už je vzhůru, nerad bych tě s ním viděl o samotě.“

„Nevěříš mu?“ Meile se ptala mírně obviňujícím tónem.

„Dokud o něm vím tak málo, nemohu mu plně důvěřovat.“ A ani potom docela ne, pomyslel si.

„Dobrá, budu k němu chodit jen s Gnethel,“ souhlasila dívka.

„Vyřiď mu mé pozdravy. Až nabere síly, přijdu ho navštívit.“ Kard se uvolnil a usmál, Meile jeho úsměv opětovala.

„Řeknu mu to, otče.“ Sotva se za ní zavřely dveře, Kard se obrátil vpravo a oslovil postavu ukrytou za dřevěným sloupem, podpírajícím strop. „Je ti to jméno nějak povědomé?“

Tanira seděla strnule jako socha na židli a její tři služebné běhaly kolem. Dnes večer měl dvůr přivítat jejího nastávajícího, další den pak oslavit její zasnuby. Uvnitř se trásla zlostí a svou neschopností odporovat, ale věděla, že by jí to beztak nepomohlo. Otec byl neoblomný a i přes její námitky si vždy dělal, co chtěl. Měl na to však plné právo – jako král si mohl dělat, co chtěl.

Soustředila se na klidné dýchání a kmitání služebných. Oblékly ji, česaly a do vlasů zaplétaly stuhy. Na posteli ležel jemný průsvitný závoj, otcův dar. Nejraději by ho roztrhla a podpálila, ale poslušnost otci ji zavazovala. Povzdechla si, vzpomněla si na bratra. Jeho tvrdohlavost a silnější vůle než byla ta její ho odvedly z otcova domu. Kdo ví, kde je mu konec, žije-li ještě vůbec. Zachvěla se, jeho hlas před dvěma týdny úpěnlivě volal její jméno i přes panující sněhovou bouři a vryl se jí do paměti. Udělalo se jí mdlo, cítila jen nezměrnou bolest a ztrátu, zdálo se jí, jako by pevné pouto mezi ní a Rivanem něco násilně přervalo.

Od té doby svého bratra neslyšela, jen měla neurčitý dojem, že se mu stalo něco zlého. Předesešlé noci se jí však o něm zdálo a její tupá bolest zmizela. Snad je v pořádku.

Pomyšlení na Rivana jí dodalo sílu. On se nikdy nevzdával, a přestože její poddajnost se nedala vykořenit, bude silná. Ustoupí otcově vůli, protože je to holá nutnost, ale nedá na sobě znát svůj zármutek a zoufalství. Srdce jí klesalo – bude prodána muži, jehož ještě ani neviděla, nikdo ji však neuvidí plakat. Je dcerou krále a má svoji hrdost. Nechce přece vítat bratra zlomená jako neduživý strom. Neopustí domov nejen do svatby, ale zřejmě i několik měsíců po ní, do vyřešení situace v její nové zemi. Král byl v tomhle velmi neústupný a i jeho nastávající zeť musel ustoupit. Dobře si spočítal, že je lepší mít manželku z královské krve, byť vzdálenou, než si rozhněvat jednoho z nejmocnějších mužů.

„Vaše Výsosti, váš otec i dvůr jsou připraveni a čekají jen na vás. Průvod vašeho nastávajícího se blíží.“ Dorin sklopila oči, znala dobře názory své paní a litovala ji. I ona pro dnešní den dostala nové šaty, světle hnědé se strohými zlatými lemy – nesmí přece své paní dělat ostudu. Kolem kulaté tváře s malým nosíkem splývaly tmavé rovné vlasy, v nichž už se začínaly objevovat stříbrné nitky.

Tanira vstala a stáhla si závoj do tváře. „Můžeme jít, Dorin.“ Zhluboka se nadechla a snažila se, aby jí po těle neběhal mráz. Měla husí kůži a nebylo to chladem. Snažila se povzbudivě se usmát na svoji úzkostlivě se tvářící komornou, ale nešlo jí to. Bála se a ani zlost nezabránila tomu, aby ji strach připravoval o klid.

Úzké dřevěné schodiště osvětlovaly pochodně a jejich pohybující se plameny oživovaly stíny. Taniřiny nohy byly ztuhlé obavami, prsty jí zledovatěly, ale nutila se k poklidné chůzi. Dveře na dolním konci se rozvřely a z velkého

sálu hradu sem zalétl hluk a smích. Všichni se povinně radovali z jejího prodeje. Zastavila se, cítila v zátylku vyděšený pohled služebné. Její rozhodování trvalo pouhý okamžik, ale cítila se, jako by během té chvíle zestárla o několik let. S hlubokým povzdechem pokračovala v sestupu a záhy se objevila ve dveřích. Nasadila nacvičený úsměv a vešla mezi lidi.

Rivan ležel na boku, hlavu podepřenou rukou, čekal na příchod své neznámé zachránkyně. Díval se do ohně, který někdo udržoval, zatímco on spal, a přemítal o svém uzdravení. Musí se zeptat, jak dlouho byl nemocný a kde to vlastně je, protože jméno Lasvan si nevybavoval z žádné z map.

Uslyšel kroky a nedočkavě otočil hlavu ke dveřím. Otevřely se a jimi dovnitř vkráčela Gnethel, starší z jeho ošetřovatelek. Vyhlížel mladší z nich, ale dveře se zavřely, aniž by jimi prošla. Cítil se zklamaný a ošizený a dalo mu hodně práce nedat to najevo.

„Dobrý večer, pane Rivane. Nesu vám chleba, polévku a bylinky,“ pokládala Gnethel na stůl přinesený podnos. „Zítřka se na vás přijde podívat pán Kard.“ Podala mu misku s polévkou a lžící. Poděkoval a začal jíst. Marně přemýšlel, jak se zeptat na dívku, aniž by tím prozradil, že ji toužil vidět. Gnethel počkala, až dojí, pak mu dala pohár s bylinkovým odvarem. Záhy jí ho vrátil. „Kdybyste něco potřeboval, stačí zaklepat na dveře, budu za nimi. Dobrou noc,“ řekla stroze a dveře ji opět oddělily od jeho nepřipravených otázek.

Usnul a ve snech se mu znovu procházela ona.

Tanira seděla vedle svého otce v čele místnosti na vyvýšeném stupni a napůl netrpělivě, napůl s ledovou hrůzou čekala, až do vstupních dveří vejde její budoucí snoubenec. Slavnostní tóny oznamovaly, že se blíží, a ruch kolem pomalu utichal. Do rámu dveří padl stín, krátil se a nakonec se objevil jeho majitel – asi padesátiletý muž s jizvou přes celou levou tvář. Princezna jen otevřela rty bez jediného slova a přemáhala mdlobu. S tímhle mužem má sdílet svůj život? Mohl by být jejím otcem! A ta jizva! Pod loktem ucítila něčí ruku, otec povstal a zvedal i ji. Vstala a pevně se držela opěradel svého křesla, kolena se jí třásla.

Muž se zastavil deset kroků před Ternem. „Můj pane, dovoluji mi, abych vám představil vznešeného pana Colina, přemožitele...“ dál už ho Tanira neposlouchala. Stačilo jí, že on sám není Colin, aby nová naděje i nový děs dostatečně ovlály její vědomí. Uvědomovala si jen ticho, když vyslanec domluvil, a do něj zaznívající zvuk kroků. Prsty jí zbělely usilovným stiskem a skoro přestala dýchat. Na stejném místě, jako před chvílí zjizvený muž, se objevila další postava. Colin byl asi pětatřicetiletý, černovlasý muž s mírně pohrdavým pohledem, kráčející pevně, důstojně a klidně. Vysekl jejímu otci dvorský pozdrav a začal mluvit. Vyjadřoval se stručně, výstižně, pozdravil krále, princeznu i všechny přítomné. Tanira si ho prohlížela a její obavy se pomaličku rozpouštěly. Nechtěla na něm vidět nic dobrého, ale nemohla si pomoci – na první pohled nepůsobil nijak hrůzostrašně, jak si za posledních bezesných nocí představovala.

Pak si uvědomila, že její nastávající na ni upírá smělý, čekající pohled. Začala ho poslouchat: „...rád bych poníženě požádal Její Výsost princeznu, aby nás poctila pohledem na svoji krásnou tvář.“ Očekávání v jeho očích zahorelo jako rozfoukaný oheň, kromě toho tam viděla dávku pobavení a drzosti, po ponížené žádosti ani stopy. Inu dobrá. Vztáhla ruce a přehodila si závoj

z obličeje dozadu. Jejich dvořané ji znali, Colinův doprovod však nikoliv a sám jejich pán zůstal stát jako opařený. Výsměch jejímu výrazu pod závojem odumřel a namísto toho na ni zíral fascinovaný muž. Věděla, že je hezká, často ji pronásledovaly pohledy otcových rytířů. Usmála se na ohromené muže a upřela pohled na Colina. Zdálo se, že už zase začal dýchat, ale z drzého pobavení nezbylo nic. Byla spokojená.

„Na zdraví snoubenců!“ zazněl sálem hromový pokřik a předcházející ticho bylo přebito ozvěnou a bujarými zvoláními. Tanira se otočila ke Colinovi po své levici a podle tradice mu podala vlastní pohár, zatímco on předal jí ten svůj. Po prvním doušku je vyměnili nazpátek. Další rituály je čekaly až na svatbě.

Colin si prohlížel princeznin obličej zblízka, jako by stále nemohl uvěřit její kráse. Když sem přijížděl, znal pověsti o jejím půvabu, ale jak už se mnohokrát mohl přesvědčit, ty často přerostou původní situaci. Jenže tentokrát tomu bylo obráceně – pověsti neprozrazovaly ani polovinu pravdy. Světlé vlasy se navzdory účesu vlnily po zádech až téměř do pasu. Světlá pleť byla posetá zlatými pihami i teď v zimě, šedozelené oči mu připomínaly barvu ranní oblohy. Její postavu zahalovaly růžové šaty a dodávaly jejím líčkům barvu. Nemohl si nevšimnout ladtosti jejích pohybů i něžného úsměvu. Sotva dokázal poslouchat hovor krále a odpovídat na jeho otázky. Tanira si brala všechnu jeho pozornost, aniž by se o to musela snažit. Začínal věřit, že jeho politické manželství nemusí být tak nudné a unýlé, jak se obával.

Kard se posadil do přinesené židle a se zvědavostí i skepsí si začal prohlížet svého nejnovějšího hosta. Mladík seděl na posteli, opřený o stěnu za svými zády,

podepřený polštářem a pečlivě přikrytý. Nechtěl přijímat vznešeného návštěvníka takhle, ale jeho ošetřovatelky nedaly jinak.

„Jmenuji se Kard,“ představil se příchozí. „Jsem vládcem Lasvanu, osady, ve které jste. Vaše ošetřovatelky mi řekly, že vaše nemoc už pominula. Onemocněl jste v horách?“ začal Kard svůj výslech. Rivan si všiml obratnosti při kladení otázek.

„Ano. Cestou napadl sníh, málem jsme se přes hory vůbec nedostali.“

„Snad jste cestou neztratil kromě zdraví i své druhy, pane...“

Rivan se usmál a pochopil, že tady bude muset říkat celou pravdu. „Rivan, syn Ternův. Vydal jsem se na cestu sám, myslel jsem tím mne a mého koně. Je Hiram v pořádku?“

Tentokrát rozkvetl střidmý úsměv na tváři staršího muže. „Je o něj postaráno. Museli jste dlouho putovat, byl vyhublý.“ Jiskra v jeho očích Rivanovi prozradila, že pod otázkou je skryta další.

„Asi pět týdnů. Vyrazili jsme těsně po svátcích rovnodennosti a vydali se na západ. Tam nás přepadl sníh a pak jsem onemocněl.“

„A tady už jste přes dva týdny,“ sdělil mu Kard klidně. Rivan se konečně dozvěděl, jak dlouho již využívá pohostinnosti tohoto domu, ale žádnou radost mu to nepřineslo. Očekával další otázku jako generál před bitvou předvídá útok nepřátel. Přišla vzápětí. „Co vás vedlo k takové cestě teď na podzim? Rozumný muž by odložil svůj záměr až na jaro. Hory jsou nebezpečné a zrádné.“

Rivan sklopil oči, doposud úspěšně čelící Kardovým dotazům. Nechtělo se mu vyprávět o svém sporu s otcem, protože předpokládal, že i tady, na druhé straně štítů, platí stejná pravidla rodinné úcty. Nerad by vzbudil dojem

neposlušného, paličatého chlapce, který přes všechny otcovy snahy o jeho dobro utíká z domova.

„Chtěl jsem vědět, co je na téhle straně hor. Pořádný muž neodmítá výzvy kvůli počasí.“

„Jen zvědavost?“ Kardův hlas byl podbarven mírným podezřením, ale i tolerancí, že protentokrát nechá Rivana zatajit částečky pravdy.

„Především zvědavost. Neprchám před zákonem ani se nechystám podat zprávu doma a poslat sem vojáky.“ Jak by to udělal můj otec, dodal pro sebe.

„Odkud přesně pocházíte?“

„Z Torborgu, hlavního města Torského království.“

„Žije tam i vaše rodina?“ vyběhl ho Kard k dalšímu vyprávění.

„Ano. Otec a sestra.“ A protože další bylo nevyhnutelné, připojil zdráhavé: „Můj otec je tamní král.“ Odmlčel se a zapátral v Kardově tváři po nějaké reakci.

„Jste tedy dědicem trůnu?“ Vládce se bedlivě zadíval do Rivanových očí, ale kromě stesku po domově, neurčité usouzenosti a obav v nich nezahlédl ani stín intrik nebo nepřátelství. Princ mlčel a jen přikývl.

„Váš otec se o vás jistě bojí. Musím vám však říct, že přes hory se v zimě nikdo nedostane a žádnou zprávu mu tedy poslat nemohu.“

Rivanova reakce ho překvapila: „To ani není potřeba.“ Na vysvětlení rychle dodal: „Je to zbytečné. Rád bych po mém uzdravení pokračoval ve své cestě, takže než by se zpráva dostala ke dvoru, mohl bych být zase jinde.“ Jeho oči však Kardovi prozradily víc, než řekl.

„Dobrá. Ale než opět obnovíte své síly, zůstanete v péči mého domu a mé dcery.“

Rivanovy modré oči se rozevřely údivem a srdce se mu rozbušilo. Gnethel je moc stará, aby mohla být jeho dcerou. „Vaší dcery?“ Skousl, aby nepřipojil nějaká další slova.

„Ano. Má dcera je naše nejlepší léčitelka. Ona vás vyvedla z bran smrti.“ Kard se zvedl a Rivan mu na okamžik viděl do tváře, která byla většinu doby rozhovoru skrytá ve stínech. Spatřil v ní vrytou otcovskou pýchu a hrdost, ostražitost ochránce a starost o blízké. V tu chvíli princ zalitoval, že jeho otec není také takový. Terne stavěl záměry království nad vše ostatní a jeho city k vlastní rodině už dávno přebila lačnost po moci a prostá vypočítavost. Nebyl na své děti pyšný, nezajímaly ho a staral se o ně jen jako o budoucí prostředky k dosažení svých cílů.

O tři dny později se Rivan už procházel po domě, ve kterém ho ubytovali. Gnethel ho sledovala ostřížím zrakem, ač občas mhouřila oči, když byl příliš daleko, jeho mladá ošetřovatelka se ukázala jen občas a rychle zase odcházela. Na otázky po jejím jméně byli všichni hluchí, přestal se vyptávat.

Čtvrtého dne odpoledne se ve dveřích domu objevil Kard. Vlasy i ramena mu kryl sníh a hrbil se do pláště. Vítr mu vzal dveře z ruky a přibouchl je s hlasitou ránou, za jeho zády byl vidět vodorovně letící sníh. Sklepal vložky na podlahu a s pozdravem natáhl ruce k ohni.

„Venku je bouře,“ sdělil Rivanovi. „Jestli bude trvat ještě pár dní, bude obtížné projít z jednoho konce Lasvanu na druhý. Do dnešního večera vás přestěhujeme.“

Rivanovi se zrychlil tep. Konečně opustí stěny domu a uvidí, kde je! „Pro který dům budu přítěží?“ zeptal se, protože kromě nadšení ho polil pocit, že bude břemenem na něčím krku. Jeho rytířská čest mu velela odjet co nejdříve, ale tajuplná krása Kardovy dcery ho okouzila natolik, že by asi nedokázal osedlat Hirama a už se nikdy nevrátit.

Kard se narovnal a promnul si ruce. Rivan si všiml, že jsou sice vrásčité a nesou stopy uplynulých let, ale jejich pohyby byly úsporné a účelné jako pohyby někoho, kdo dokonale ovládá své tělo. „Budete hostem přímo u mně. Můj dům je dost velký, aby v něm host nebyl obtížný,“ usmál se. „Navíc jsem pevně přesvědčen o tom, že moje rodina i ostatní členové mé domácnosti budou jen vítat zpestření dlouhých večerů.“

Nedlouho poté, v doprovodu dvou černovlasých mužů, prvních, které zde potkal, konečně překročil práh. Vedly k němu tři schody, dům byl částečně zapuštěný v zemi a při pohledu zvenku se skoro nedal odlišit od okolní krajiny, jak ho překrývaly závěje. Rivan vstoupil na vyšlapanou cestičku, už zase zpola zavátou. Vítr ho udeřil do tváře snad náručí sněhu, pod nohama mu křupal led a sněhová krusta. Přitáhl si vypůjčenou šálu až k nosu, zachytil cíp svého pláště, který za dobu jeho nemoci někdo vyčistil a zašil. Těžce se prodíral padajícím šerem za jedním ze svých průvodců. Jejich cesta netrvala dlouho, ale když konečně opět stanul pod střechou a mezi stěnami, byl rád, že už ji má za sebou. Bouře vyla a opírala se do zdí.

Rozhlédl se kolem sebe, avšak dával si pozor, aby to nevypadalo příliš zvědavě. Stál v malé vstupní místnosti, byly v ní jen dvojce dveře a kolem nich sloupy s ozdobně vyřezávanými hlavicemi. Dveře naproti těm, kterými před chvílí vešel, se najednou rozevřely a mezi nimi rozeznal dva vousaté muže s hořícími

loučemi v rukách. „Kard vás očekává,“ oznámil mu jeden z nich a nechal ho projít dovnitř.

Princezna se procházela zasněženou zahradou v doprovodu své služebné Dorin. Obě byly zachumlané do šálů a plášťů, Terne je před chvílí viděl z okna a jen nechápavě kroutil hlavou, proč ty bláznivé ženské nesedí doma a musí chodit ven. Pravda byla taková, že Tanira už nedokázala sedět u okna s vyšíváním nebo poslouchat donekonečna omílané vtipy dvorního šaška. Nudila se a přesto byla jako na trní, u ničeho nevydržela dlouho. Její otec schválně držel Colina dál od jejích komnat, vídali se jen u jídelního stolu. Zásnuby proběhly hladce, všechny obřady se uskutečnily bez zádrhelů, čekalo se už jen na stanovení dne svatby. Už aby to bylo, myslela si Tanira. Sice se zachvěním, slyšela od služebných dívek různé hrůzostrašné historky, ale přece jen si říkala, že než by setravávala dál v područí svého otce, raději se provdá. Může se stát, že Colin se ukáže být stejným tyranem, ale ve skrytu duše tomu nevěřila.

„Vítejte,“ ozval se Kard z křesla, stojícího na opačném konci sálu na zvýšeném stupni. Kolem něj postával hlouček mužů a o něco dál také ženy. Rivan jen nevěřícíma očima přelétl celou místnost – podpíraly ji sloupy, mezi kterými všude postávali černovlasí lidé, a před nimi dlouhé lavice za ještě delšími stoly, taktéž plné lidí. Vyschlo mu v krku – měl se přestěhovat, a ne představit celému městu, nebo co Lasvan vlastně je. Ale protože byl na takové věci a podobná překvapení od malička zvykán, sebevědomě a s úsměvem vykročil směrem ke Kardovi. Jak míjel obličejů přihlížejících, setkával se s očima všech barev

a různými city zobrazenými ve tvářích. Někteří byli zvědaví, jiní zachmuřeně očekávali potíže, jako by nesl pohromu, zachytil pronikavé pohledy dívek i červenání jejich tváří, když je opětoval.

Před Kardem se zastavil a obřadně představil celému přihlížejícímu davu. Kard povstal a promluvil. Vyzval svůj lid, aby byl Rivanovi jako vzácnému hostu nápomocen. Když po ceremonii ukončil obřadní část setkání, sešel k Rivanovi.

„Jsem rád, že jste se nezalekl. Nemohl jsem již dál vyčkávat, abych vás představil, asi by mi pořád někdo nakukoval do oken.“ Usmíval se, ale v očích mu stále hrála ostražitost.

Rivan chápavě přikývl: „Nemohu se donekonečna schovávat.“ Očima hledal svoji záchránkyni. Musí tu být! Kard si jeho pátravého pohledu zřejmě povšiml, pokynul svému hostu a společně vyšli pár schodů k jeho křeslu. Kolem hloučku se rozhostilo ticho.

„Chtěl bych vám představit svoji rodinu a naše přátele,“ řekl Kard. „Má nejstarší dcera Euriké,“ mladá žena s havraními vlasy a hnědýma očima se mile usmála, „a její manžel Jorten.“ Přívětivě se tvářící muž asi pětatřiceti let, s křišťálově modrýma očima a krátkým sestřihem.

„Má nejmladší dcera Yolen.“ Veselá dívka s doličky ve tvářích a zvědavýma očima.

„Má prostřední dcera Meile. Už ji znáte.“ Zpoza ramen několika Naadů se vynořila Rivanova neznámá, zelenýma očima si ho pobaveně prohlédla, vyschlo mu v krku.

Málem proto nevnímal Kardova další slova: „Perrin je naším nejlepším lovcem a častým hostem v mém domě.“

Tvář patřící nejlepšímu lovcovi se však neusmívala. Skoro černé oči se dívaly zpod dlouhých řas zasmušile a studeně, téměř bez zájmu, tmavé vousy na bledé tváři neprohnul úsměv a dlouhé černé vlasy se dvěma pronikavě bílými prameny stínily líce jako smuteční závoj. Nicméně pružné kroky a držení těla prozrazovaly, že se v hubeném těle ukrývá značná síla a temperament.

„Nejzábavnější společník v mém domě je však Dragen,“ sdělil Kard jen tak povšechně do vzduchu a s očekáváním se zahleděl do Rivanovy tváře. Mezi postávajícími se otevřela mezera a tou užaslý princ spatřil svého přítele Dragen. Modré oči jiskřily utajeným smíchem a světlé vlasy, mnohem delší, než si Rivan pamatoval, se zhoupaly, když vykročil.

„Dragene...“ Rivan neměl slov, kterými by vyjádřil směsici pocitů, které mu probíhaly myslí. Objali se uprostřed přihlížejících Naadů.

„Do poslední chvíle jsem nevěřil tomu, že to můžeš být doopravdy ty,“ řekl Dragen a Rivan postřehl, že i jemu se trochu třese hlas. „Kard mi řekl, že Meile přivezla Rivana, syna krále ze země za horami, ale nemyslel jsem si, žeš vážně vytáhl paty z domova a vyrazil někam na vlastní pěst.“

„Ano, musel jsem ... otec ... je to na delší povídání.“ Otočil se ke Kardovi, pořád ještě s výrazem překvapení, pomalu je však překonávala radost. „Děkuji vám. Vážně jsem nečekal, že tu potkám ztraceného přítele. To Meile mě přivezla, když jsem v horách ztratil vědomí?“ Nemohl se nezeptat.

„Ano, spolu se dvěma mými muži. Až se usadíme ke stolu, povím vám víc. Je mnoho věcí, které ještě nevíte.“ Rivan s Dragenem scházeli ze schodů a Kard se obrátil ke své rodině. Nic neřekl, jen uznale pokývl hlavou. Rozuměli si i beze slov.

Překvapením toho dne ještě nebyl konec. Dragen vyprávěl o své cestě, o tom, jak se na něj sesunula lavina a nebýt Naadů a jejich laskavé péče, nikdy by se neuzdravil. „Meile mě zachránila, jako tolik jiných. Má zázračné ruce.“ Věnoval zardělé léčitelce, sedící naproti, napůl uznalý, napůl drzý pohled.

„Jsou to zázračné rostliny, ne moje ruce,“ odmítla nicméně jeho pochvalu s očima upřenýma do jeho. „A ty bys udělal líp, kdybys nevyprávěl takové báchorky. To nejsou kouzla, to je jen vědomost.“

Dragen poslušně sklopil hlavu. „Ano, má paní.“

Rivanovi neušel její povzdech a navázal na něj: „Byl stejně vtipný i dokud byl doma. Podobně si dobíral moji sestru.“

„Máte sestru?“ zajímala se Meile a upila svažené víno z poháru. „Kolik je jí let?“

„Dvaadvacet, je o tři roky mladší. Jmenuje se Tanira.“ Odmlčel se a zachmuřil, vzpomněl si na sestru, jak jí asi je, samotné, vzdorující otcově tyranii. Nikdy neměla jeho sílu k odporu, jen tiše snášela otcovy nápady a pouze je usměrňovala k co nejsnesitelnější podobě. Zamrazilo ho, to on ji tam přece nechal samotnou.

„Je vdaná?“ skočil mu do toku myšlenek Dragen. „Když jsem ji viděl naposledy, teprve se z ní stávala krásná žena.“

Rivan se na svého přítele s chápavým pobavením podíval. Znal ho. „Není. Zato krásná je čím dál víc. Má tolik ctitelů, že si může vybírat, ale zdá se mi, že z nich má spíš hrůzu, než že by ji to těšilo. Beztak jí někoho vybere náš otec. Stejně jako mně.“ Víno mu zhořklo na jazyku.

„Oženil tě?“ Dragen se pousmál a Meile nechala oči na Rivanově tváři o něco déle než doposud.

„Pokusil se. Nabídl mi nějakou princeznu, protože s jejím otcem chce uzavřít spojenectví. Už jsem měl být několik týdnů ženatý.“ Napil se a zadíval se na Meile. Pozorně ho sledovala, jako by v jeho slovech hledala další zrnka pravdy.

„Kdo by odolal takové nabídce,“ zasmál se Dragen. „Princezna a silný spojenec, to musel mít král velkou radost, když ses sebral a odjel. Co tě vedlo k tomu šílenému nápadu jet do hor na zimu? Proč ne třeba na opačnou stranu, k moři?“

Rivan se zamyslel. „Nevím. Asi proto, že otec neustále tvrdí, že odtud může přijít další nepřítel.“

„Další? Je Torborg ve válce?“ Poprvé se Dragen neusmíval, v jeho hlase zněla starost. Nechal doma rodiče, bratra a dvě sestry.

„Zatím ne, jenže každou chvíli může být. U poloviny našich sousedů došlo ke státnímu převratu a otec je přesvědčen, že každý z nových panovníků si brousí zuby zrovna na Torborg. Jako by právě tam bylo oč stát.“

Meile si vzala slovo: „Zní to skoro, jako by se vám doma nelíbilo.“

Rivan měl na jazyku příkrá slova na adresu svého otce, ale raději je spolkl. „Líbí, ale není to zrovna kouzelná země. Pole, lesy, jako všude jinde. A máme...“

„...máme krásné ženy,“ přerušil ho Dragen opět s veselým jiskřením za řasami. Vysloužil si za to pobaveně káravý pohled nejen od Meile, ale i od její starší sestry, zatímco nejmladší Yolen se smála.

„To jsem zrovna nemyslel,“ zamlouval to Rivan, ale byl Dragenovi vlastně vděčný, že odlehčil tísnivou atmosféru. „Zem by byla hezčí, kdyby nebyl můj otec posedlý válkou,“ řekl přímo. „Zvedá daně, aby zaplatil armádu, verbuje všechny, kteří udrží meč, aby prý mohl bránit zemi, ale jen málokdo neví, kam to všechno směřuje.“ Brousí si zuby na mladé státy okolo, to už ale nedodal.

„Pověz, Dragene, jsou vaše ženy hezčí než my?“ Yolen bez ostychu položila otázku.

Oslovený se zasmál. „Jsou rozmanitější, i plavovlasé a zrzavé, nejen uhrančivé černovlásky jako vy,“ složil jí poklonu. „A lépe přijímají naše výmluvy,“ dokončil tiše a pousmál se.

„Máš je radši?“ pokračovala Yolen bez ostychu.

„Yolen,“ napomenula ji Euriké, „neměla by ses ptát na takové věci.“

Nejmladší Kardova dcera hodila po Dragenovi očima a svoji otázku změnila: „Stýská se ti po domově méně, když je tu Rivan?“

„To je záludné,“ položil vypitý pohár na stůl. „Já mám domov rád, možná ale i proto, že už jsem tam přes dva roky nebyl. Země je hezká, vláda Rivanova otce ji pozvedla z té nejhorší bídy, ale teď ji tam podle všeho vrací. Kdybych mohl říct, co z tamějších věcí mi vážně chybí, tak pivo. V celém Lasvanu ani okolí nepotkáš slušné pivo, Rivane, dávej si pozor. Zato zdejší kuchyně je výtečná. Kam se hrabe domácí královská tabule oproti místnímu obyčejnému jídlu,“ obrátil se k princovi.

„Lasvan je samostatný, nebo podléhá některému králi?“ zeptal se Rivan a poslušen Dragenovu doporučení, natáhl se pro kousek lákavě vypadajícího masa.

„Jsme nezávislé město uprostřed pustiny, bezpečné svou opuštěností. Dřív jsme byli součástí Naadské říše, ale to už je pryč. Někdejší velká města, svatyně podél cest, všechno osiřelo.“ Kard se vmísil do hovoru, který doposud jen poslouchal.

„Viděl jsem je. Kulatou svatyni se zhroucenou střechou, ulice s dlažbou prorostlou trávou a břízami. V té svatyni stála nádrž s vodou...“ a protože se už nemohl zarazit, pokračoval: „...ve které jsem poprvé uviděl tvář vaší prostřední dcery.“

Kolem stolu se rozhostilo ticho, Dragenovi málem zaskočilo sousto. Perrin poprvé upřel pohled přímo na Rivana, Kardovy oči neříkaly vůbec nic a po Meiliných tvářích se rozléval nach. Zelené, doširoka otevřené oči se však dívaly na Rivana. Náhle věděla mnohem víc, pár obrazů zapadlo na své místo.

„Nejste první, kdo ji tam spatřil. Občas tamtudy někdo projde a ona ví, kdo. Věděli jsme o vaší cestě, i když to, že vás později našla, bylo spíš dílo náhody. A našich přátel kentaurů. Žijí v lesích na obou stranách hor a nebýt jich, už byste tu nebyl vy. Hlídali vás celou cestu.“

Princ se cítil trošku oklamán a trošku zmatený. O kentaurech se vyprávějí pohádky a také, pravda, dost děsivé příběhy, ale kdo je někdy na vlastní oči viděl?

„Kentauři. Tady kolem.“ Nakonec obrátil hlavu k Dragenovi a beze slov jen zavrtěl hlavou. Dragen mezitím našel řeč.

„Zní to divně, co? Taky si pamatuju, jak mi o nich vyprávěla chůva a jak jsem z toho nemohl spát. Ale nejsou zlí, dá se s nimi rozumně mluvit. Zvlášť o osudu – věří, že život je předem napsaný a každé naše rozhodnutí je už předem učiněno. Moc se potom diví, když jim nějaká předpověď nevyjde.“ Těžko čitelným pohledem přejel po Meiliných sklopených víčkách.

„Radši mi to řekněte všechno najednou. Ještě tu žije někdo nebo něco, o čem ani nevěřím, že to existuje?“ řekl Rivan beznadějně.

„Neviděl jsi cestou dryády?“ zeptala se Yolen, která Rivanovi bez okolků tykala, ač jí bylo pouhých sedmnáct.

„Ne. Měl jsem?“ Opřel se rukama o okraj stolu, jako by mu to mělo pomoci.

„Určitě,“ mrkl na něj spiklenecky Dragen, něco se v tom schovávalo.

„Už by měly dávno spát stejně jako jejich stromy.“ Byla to Meile, kdo věnoval sestře mírně káravý pohled, a ten zabral. „Až přijde jaro, uvidíte, že lesy jsou obydlené větším počtem bytostí, než si dokážete představit. Většina z nich vám nic neudělá, když s nimi budete jednat slušně.“

„A ta menšina?“ zajímal se a říkal si, že už ho snad nemohou víc překvapit.

„Nepřej si potkat třeba hejkala za bezměsíčné noci,“ vložil se do hovoru opět Dragen. „Budeš moci mluvit o štěstí, když to přežiješ. A jednorožci... K těm se nemůže přiblížit nikdo kromě...“

„Nepomlouvej je,“ zarazil ho Kard. „Mají stejné právo na život jako my, stejný nárok na obývání krajiny. Jen to, že nejsou Naady nebo ve vašem případě lidmi, neznamená, že by snad nebyli stejně chytří, že by jejich hodnoty neměly být stejné.“

Rivana na Kardových slovech zaujala jedna věc: „Je tedy nějaký rozdíl mezi lidmi a Naady?“ Zatím si ničeho nevšiml. Snad jen toho, že všichni kolem něj, až na Dragena, byli černovlasí. Zdálo se mu, že si Kard vyměnil pohledy s členy své rodiny, než promluvil, ale mohly ho jen klamat světla svíček a loučí.

„Nic závažného, princi. Myslím, že byste našel víc podobností než odlišností. Naším největším rozdílem bude snad jen delší historie a možná větší vyspělost, ale netvrdím to s jistotou. Mnoho našich pokročilých zařízení se ztratilo během temných let.“

Rivan se dál nevyptával. Začínal být unavený a měl hlavu plnou podivných poznatků, které ho máty. Takže všechny ty povídačky, které jeho chlapeckým

uším svěrovala chůva, byly pravdivé? Ale proč jsou tedy mezi lidmi pouhými pohádkami, zatímco Naadové berou existenci všech jiných tvorů jako známou a nudnou samozřejmost?

„Vidím, že jste unavený. Půjdu vám ukázat váš pokoj,“ oslovila ho Meile a čekala na jeho odpověď. Kard nenápadně pohlédl na Gnethel – ačkoliv Meile se tvářila docela nezaújatě, pohněvalo ho, že neposlechla jeho přání, aby s mladíkem nezůstávala o samotě.

Princ s vděčností přijal její návrh. Popřál celé společnosti příjemný večer a dobrou noc a veden Meile s olejovou lampičkou v ruce se vnořil do hlubin Kardova domu. Zvenku stavení působilo mohutně, ale přesto se ztrácelo pod přívaly sněhu, uvnitř poznával, že je skutečně nesmírně rozlehlé. V některých chodbách táhl průvan, ale většina prostor byla příjemně vlháká. A tmavá. Jen občas se někde setkali se světlem, většinu chodeb pohlcovala tma, v místnostech, kterými ho provedla, nedohlédl ke stropu ani ke stěnám, snad kvůli rozlehlosti, snad temnotou.

„Tady budete bydlet,“ otevřela znenadání masivní dřevěné dveře. Uvnitř bylo teplo, v krbu hořel malý ohýnek a odhaloval prostou postel, židli a truhlu. Zabedněné okno utěšňovaly polštářky mechu. „Hned vedle je koupelna.“ Otevřela užší dveře ve stěně pokoje a ukázala mu malou, ale útulnou místnost.

„Nikdy jsem neviděl koupelnu,“ přiznal.

Meile se k němu obrátila čelem, stála tak blízko, že viděl droboučké zlatavé tečky v jejích očích. „Jak by ne. Dragen byl podobně překvapený. U vás prý se na čistotu příliš nedbá.“ Mírně nakrčila nos. „Tady se ale každý den všichni myjeme. Zvyknete si.“ Tu větu asi uslyším často, pomyslel si a přikývl. Ještě chvíli mu beze slov hleděla do tváře, pak znovu promluvila.

„Ráno si vás tu někdo vyzvedne, a odvede vás do hlavní síně.“ Chtěl požádat ji, aby mu byla průvodcem, ale než stihl spojit slova dohromady, ozvalo se zaklepání a do dveří vešla Gnethel. „Jak se našemu hostovi líbí náš dům?“

„Moc. Je rozlehlý a bezpochyby pohodlnější než náš hrad. A je tu tepleji.“

Starší žena spokojeně přikývla. „Necháme vás o samotě, abyste si mohl odpočinout.“ Postavila na truhlu pod oknem džbán, který přinesla, a vedle něj pohár. „Tady máte čaj na noc. Půjdem, Meile?“ Dívka na ni vrhla nesouhlasný pohled, ale přikývla.

„Ano. Pošlu za vámi Dragen, jestli chcete.“ Snad navzdory přihlížející Gnethel vrhla na Rivana zářivý úsměv.

„Budu rád.“

„Dobrá. Za chvíli tu bude, ačkoliv nepochybuji o tom, že bude skuhrat, že musí opustit naši hostinu.“ Meile se otočila a se zavlátím vlasů odešla z místnosti.

„Dobrou noc,“ rozloučila se Gnethel o poznání chladněji a pečlivě a důrazně za sebou zavřela dveře.

Rivan se posadil na postel. Voněla nějakými bylinami. Meile... Krásné jméno. Nedokázal z ní spustit oči, pozoroval jemné pohyby jejích víček, prudké pobavené pohledy, červenání jejích líček, když se západem odporovala Dragenovi. Ostatně Dragen bylo asi největší překvapení, jaké tu dnes zažil. Jakkoliv divoké byly jeho představy o tom, co najde v horách a za nimi, v nalezení ztraceného přítele ani nedoufal. A ten je tu zatím jako doma. Proč se nevrátil? Drží ho tu Kard jako zajatce, nebo zůstává dobrovolně? A jak to udělal, že se stal nedílnou součástí téhle společnosti? Než budou všechny jeho otázky

zodpovězeny, bude nejméně ráno. Nalil si nápoj do poháru a napil se ve chvíli, kdy zase někdo zaklepal.

„Pojď dál,“ řekl a postavil pohár zpátky.

Dragen vešel a usadil se na židli. „Tak už můžeš mluvit. Co tě vyhnalo na cestu v tomhle prokletém období?“

Tanira přikývla a požádala otce o povolení se vzdálit. Už jen deset dní! Za deset dní bude svatba a její život získá nového lodivoda. Nebyla si jistá, zda z toho má radost, ale byla to naděje. Naděje na to, že konečně začne žít trochu tak, jak by chtěla. Naděje na to, že ji někdo bude mít aspoň trochu rád. Vzpomněla si na Rivana, jako už tolikrát. Až se vrátí – důsledně se vyhýbala spojení „jestli se vrátí“ – bude už vdaná. Z jeho malé sestřičky bude vdaná žena. Pokud se nestane zázrak a on se neobjeví během následujících deseti dnů, už ji neuvidí takovou, jakou ji opouštěl.

„A co ty? Kudy se ubírala tvoje cesta, že jsi skončil tady a považují tě za nejvtipnějšího člověka v celém Lasvanu?“ Rivanova nálada se lepšila, Dragen se mnoha jeho postřehům smál i posmíval, přerušoval ho a zase napjatě poslouchal. Jejich přátelství dva roky odloučení vůbec nepoznamenaly, navázali zase tam, kde bylo přerušeno, aniž by pozorovali nějaký uzel.

„Jezdil jsem sem a tam, křížem krážem severem naší země, je tam ještě větší bída než jinde. Napřed se mi do hor moc nechtělo, ale když na mě v jedné vesnici poštlali psy, neměl jsem moc na výběr.“ Pokrčil rameny.

„Někomu se nelíbilo, že mu chodíš za dcerou?“ odhadoval Rivan – znal Dragena víc než dobře.

„Za manželkou.“ Ani neodporoval. „Kovář. Ve dne v noci u výhně a jeho mladá a pěkná žena byla pořád sama. Mohl jsem ji snad nechat trpět?“ Napil se vína z objemného korbele, který si přinesl s sebou.

„Takže jsi skončil jako já, v horách sám, překvapil tě sníh a probudil ses u Meile?“

„Kdybych se probudil u Meile, myslíš, že bych teď seděl tady?“ zasmál se. „Už bych od ní nikdy nevstal.“

„Je krásná,“ řekl Rivan váhavě, nechtěl odhalit svoje city před výřečným přítelem, ale tušil, že jeho bedlivému zraku stejně neunikne.

„Je nejkrásnější. Naadské dívky jsou všechny hezké, ale srovnávat je s Meile je jako srovnávat kapky rosy s nejčistší perlou. A jí je to úplně jedno. Ctitelé jí leží u nohou a ona je klidně překračuje. Nechala se slyšet, že se nehodlá vdát, že zasvětil život léčení, pomoci a bohyni Matce vůbec.“

„Bohyně Matka? Té patřila svatyně, kde jsem ji poprvé uviděl?“

„Myslím, že ano. Je stará, ale pořád v jejích zdech přetrvávají zbytky kouzelné moci. Ale to, žes tam Meile uviděl, není tak běžné, jak tvrdil Kard.“ Ztišil hlas a naklonil se k Rivanovi blíž. „Vidí ji jen někteří. Jen lidé s čistým srdcem, lidé, kteří si zaslouží poznat její krásu.“

„Tys ji viděl?“ V Rivanově hlase zněla jasná pochybnost.

„Budeš se divit, ale viděl. Pár dní jsem nemohl spát, málem jsem se nechal zabít větví – napadl sníh a lámal stromy. Nakonec jsem si vybral špatnou cestu

a skončil pod lavinou. Naštěstí bylo poblíž pár Naadů, co se zdrželi na lovu, včetně Perrina, a viděli to. Našli mě, dovezli sem a ona mě uzdravila.“

„Perrin byl jediný, kdo se mně dnes večer na nic nezeptal. Připadal jsem si trochu jako u vyšetřujícího soudce.“

Dragen zvažněl. „Perrin se tě nebude na nic ptát. Nemluví.“

„Je němý?“

„Ne. Je to dlouhý a smutný příběh, někdy ti ho budu vyprávět.“

„Jak to, že znáš jeho příběh, když je němý?“

„Naadové dokáží číst pocity ostatních Naaadů. A Meile dokáže i jiné věci.“

To Rivanovi vzalo dech: „Jakže?“

„Umí se vcítit do druhého mnohem lépe než my. A někteří umí přečíst i vzpomínky.“ Napil se, jako by jeho vlastní jazyk potřeboval pomoci.

Prince polilo horko. Jestli Kard nahlédl do jeho mysli, musel tam zjevně vidět jeho zájem o svoji dceru... „A umí se podívat do hlavy také nám?“ Odpověď ho předem děsila.

„Jasně. My na to nejsme zvyklí, takže je to pro ně jednodušší – žádné bariéry. Naše pocity jsou pro ně otevřené kniha. Ale není to čtení myšlenek, neboj. Jedině v případě, že na něco myslíš opravdu hodně. Příliš hlasitě tomu říkají.“ Dragen naklonil pohár, aby se po dlouhém projevu osvěžil, ale s lítostí zjistil, že už dopil.

„To abych se naučil myslet potichu,“ řekl Rivan a úlek mu sevřel žaludek. Už kdoví kolik týdnů myslí jen na Meile, Kard to musel poznat, a ona také, oh, bohové... Bude se stydět mezi nimi jen ukázat.

„Jsou tolerantní. Tahle schopnost je naučila nesoudit příliš přísně, protože si takříkajíc vidí až do žaludku. Nepoužijí proti tobě tvoje myšlenky, aspoň ne tehdy, dokud budeš myslet řekněme slušně.“ Potutelný úsměv.

„Musí tady mít úplně jiné zákony. Pokud dokáží číst cizí myšlenky, nemůže pro ně být problém najít třeba vraha nebo zloděje.“ Princ byl ohromen a to mu pomáhalo překonat šok.

„Jsou to hlavně pocity, co znají, ne myšlenky v pravém slova smyslu,“ upozornil Dragen. „Umí se vžít do tvé kůže, cítit to, co cítíš sám, ale jen těžko poznají, nač právě myslíš.“

„Pokud to není moc nahlas.“

„Jo.“

Rivan zavrtěl hlavou. Začínala ho bolet; už toho na něj bylo moc.

Meile pečlivě obvazovala ránu natřenou podivnou temně hnědou, vonící hmotou. Její pacient seděl klidně, upíral oči do prázdna a celou dobu nepromluvil. Zdálo se, že ani nevnímá bolest ve zraněné paži. Věděla však, že ji cítí, byla přítomná jako temně červený mrak násilně zatlačený k okraji jeho vědomí. Přivřela oči, zachytila volně vlající konce jeho mysli – zase myslí na ni.

„Hotovo,“ řekla a podala Perrinovi vysvěčenou košili z jelenice. Vstal, beze slova se oblékl a jen oči navenek prozrazovaly jeho díky. Oči, jimiž občas projel stříbrný blesk stejně, jako očima všech Naadů, ale které zůstávaly většinu času nezvykle prázdné. Meile se smutně dívala za postavou se sehnutou černovlasou hlavou, za níž se pomalu zavíraly dveře.

„Už jen závoj, vaše výsosti,“ usmála se Dorin na svoji paní. Tanira měla tvář bledou, jen líčka červená. Její svatební den přišel, ani se nenadála. Včera odpoledne, při další krátké procházce zahradami, jí náhoda konečně vehnala do cesty Colina. Se služebnou za patami si sice moc povídat nemohli, ale i tak měla příjemný pocit. Kromě bojovníka to byl chytrý muž se smyslem pro humor. Jeho poznámky byly vtipné, jeho postřehy až znepokojivě přesné. Jeho pohledy na ni významné a velmi výmluvné. Červenala se před ním, ale jeho zájem jí lichotil. Dnes v podvečer si ho vezme... Zavřela oči, cítila lehounký závoj, jak jí spadl přes tváře. Ach, bohové.

„...berete si...“ „Ano.“

„...a vy, vaše výsosti...“ „Ano.“

Colinova tvář se k ní naklonila a ona poprvé cítila jeho rty, kolena se jí roztrásla, ani nevěděla, z čeho. Držel její ruku ve své, hřála a ji to uklidňovalo. Usmála se na něj a obrátila se čelem k davu přihlížejícím za svými zády.

„Dámy a pánové, moje krásná žena!“ zvolal Colin podle zvyku. Jen ten přívlastek si sám přidal a Tanira sklopila stydlivě oči. Venku už byla tma, hostina bude pár hodin trvat, ale ji odvedou dřív, aby byla připravená na svoji svatební noc. Zítra ráno už nebude malá holčička, kterou bratr s chutí tahal za copy a jeho kamarád ji proháněl po zahradě jako kdejakou vesničanku. Kde jsou ta léta nevinosti, říkala si. Dnes skončí, definitivně. A můj bratr ani jeho kamarád tu nejsou, aby mi řekli ještě naposledy ‚princezničko‘ s tím trochu pohrdavým podtónem. Škoda, že tu není Rivan. Jestlipak by si s Colinem rozuměli.

„Vaše výsosti,“ zašeptala jí Dorin. Pohlédla na ni a přikývla. Dopila víno z poháru před sebou a nechala se nenápadně odvést. Měla přítom pocit, že se

na ni dívá snad každý v celém sále, bylo jí trapně. Všichni vědí, že mě můj otec prodal, a všichni vědí, že za to musím zaplatit já... Jen nevědí, že netrpělivost se strachem mi svírají žaludek, že ten ruměnec ve tvářích nemá na svědomí jen stud, ale i zvědavost. Když se za ní zavřely dveře a ovanul ji chladný průvan chodeb, byla vděčná za tu chvilku soukromí, které jí poskytla tma.

Dorin ji dočesala, upravila asi podesáté límec její svrchní tuniky a odložila hřeben. „Má paní, moc vám to sluší. Budete se svému muži líbit.“

„Děkuju ti, Dorin. Děkuju ti.“ Pokusila se usmát, ale svaly ji neposlouchaly. Strnule zírala do zrcadla, neschopná slova či pohybu, jen myslí jí vířilo: „Kdy se otevrou ty dveře, kdy se otevrou...“

„Má paní?“ Dveře se otevřely, prudce otočila hlavu a vlasy jí zavlály kolem lící. Povstala, nohy se jí třásly, srdce bušilo jako o závod. „Ano?“ Žaludek se jí zahoupal. Colin poslal služebnou ven, zavřel dveře a přistoupil k ní. Položil jí ruce na ramena, cítil její nervozitu, strach i ostýchavou zvědavost. Jemně ji políbil, roztřásla se celá, zavřela oči.

„Nemusíte se mě bát,“ slyšela jeho tichý hlas.

„Nebojím se,“ chtěla říct, ale namísto toho jen přikývla, příliš zmatená vším, co ji právě ovládalo. Opravdu se nebála, ale stejně se klepala, jako by jí byla zima.

Colin ji zvedl jako peříčko, přenesl ji přes práh ložnice a posadil na postel. Upírala na něj oči dítěte, bojácné, ale důvěřivé. Říkaly mu „věřím ti“. Přisedl si k ní, pohladil ji po tváři a vysloužil si něžný úsměv. Nemohl jsem si přát milejší a hezčí ženu, napadlo ho. Udělá všechno proto, aby si její úsměv zasloužil co nejčastěji.



DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

Šéfredaktor: Roman „Romik“ Hora II Zástupce šéfredaktora: Jozef „Joe“ Kundlák II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

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

Obálka: „Ecthelion²“



VELKÉ TAJOMSTVO

Toto tajomstvo sa netýka príbehu plynúceho hrou. Súvisí s dizajnom hier. Ak ste dávali pozor pri čítaní celej príručky, určite ste už odhalili.

K vytvoreniu *Houses of the Blooded* ma viedli viaceré dôvody, ale tie najzákladnejšie rozhodnutia, ktoré som zvolil pri návrhu, vychádzajú z techni-

HRAJTE ŠPINAVO

Pred nejakým časom ma požiadali, aby som začal písať do rubriky o technikách vedenia hry (niekde nazývaných rozprávačské techniky) pre časopis *Pyramid* Steva Jacksona¹. Určite ste už uhádli, že bola pomerne netradičná. *Hrajte špinavo (Play Dirty)* bola súčasne najpopulárnejšou i najmenej čítanou rubrikou tohto časopisu. Čitatelia ju milovali a zatracovali. Usúdil som, že to potvrdzuje, že som si svoju prácu robil dobre. Základná idea špinavého hrania je nasledovná:

Vaši hráči chcú čeliť výzvam. Chcú, aby ich postavy trpeli. Chcú, aby ich bili dovtedy, kým sa neocitnú na hranici života a

smrti. Chcú mať pocit, že môžu prehrať. Veď keby všetko bola prechádzka ružovým sadom, čo by vlastne získali?

Vénska² literatúra poskytuje pre takéto príbehy široké pole pôsobnosti. Tragédia je žánrer plný prekážok, zábran, bolesti, krvi, zlyhania, ale i drobných víťazstiev, ktoré nakoniec stoja za obeť.

Priveľa hier sa zameriava na čistý úspech, večné postupovanie „na ďalšiu úroveň“, neustále zlepšovanie, neustále nabieranie sily, získavanie nových schopností. Lepšie, lepšie, lepšie.

Štruktúra *Houses of the blooded* však nie je založená na pria-

močiarom postupnom smerovaní k dokonalosti. Táto cesta je plná zákrut, stúpaní a klesaní. Vrcholy a pády. Porážky a víťazstvá.

Pravé víťazstvo totiž možno spoznať len vtedy, ak stratíme všetko.

Ukážem vám ako na to. Ako vyžmýkať hráčov, ako z nich dostať plač, krik a hnev. Ako ich rozpáliť tak, aby videli svet v červených farbách zúrivosti. Aby si vypili kalich pomsty až do dna.

Nevyhnete sa krvavým rukám. Na konci kapitoly poskytnem plnú zásobáreň piluliek jedu, z ktorých hráčov rozbolí hlava. Ale najprv sa musíme venovať základom.

ky, ktorú som použil vo väčšine mojich hier. Je späť s počúvaním ostatných hráčov.

Po každom hernom sedení strávim niekoľko minút kladením otázok. Pýtam sa hráčov, či sa bavili, zisťujem chvíle, ktoré im ostanú v pamäti... a potom sa ich pýtam tú najdôležitejšiu otázku.

„Čo si myslíte, že sa deje?“

Vypočujem si ich odpovede, porovnam ich s mojimi plánmi a ak je niektorý z hráčskych nápadov lepší ako môj, prevezmem ho. Ak mi to vyhovuje, zapracujem ho do mojich zámerov, skombinujem ich a premiešam.

Viac hláv viac vie. Šesť myslí pracuje lepšie než dve.

Tým, že počúvam hráčov, im umožním vybudovať zápletku. Samozrejme, že nejaký nápad na zápletku mávam po ruke ešte pred začatím hry, ale ak vyskytne niečo lepšie, nebudem váhať a uchmatnem si to. V tomto prípade nemám žiadne zábrany.

A keďže máme stávky (*wagers*) a body štýlu (*style points*), nič mi nebráni používať túto techniku priamo a vytlačiť z nej maximum. Stačí do miestnosti hodiť mŕtvolu a nechať hráčov hľadať stopy, robiť stávky na *Rafinovanosť* a *Múdrosť* a sledovať, ako z nich vypadávajú dôkazy. Za normálnych

¹ Steve Jackson, herný dizajnér, ktorého preslávila rolová hra GURPS.

² Vén (angl. ven), zvláštna rasa z predantlantského veku, ktorej príslušníci sú blavnými predstaviteľmi HotB.

okolností sa v iných rolových hrách umožní hráčom hádzať na *Vnúmanie* a zistiť, či nájdú stopy, ktoré som vložil do miestnosti.

Takto som to robil dlhé roky. Potom som však stretol Jareda Sorensena¹.

Jeho hry *octaNe* a *Inspectres* ma nakopli v her-
nom dizajne úplne iným smerom. Jared mi ukázal
metódy interakcie s hráčmi, ktoré by som nepred-
pokladal ani vo sne. Hoci som vždy nechával hrá-
čom veľký priestor na ovplyvňovanie hry – dával
som im možnosť vytvárať nehráčske postavy, pri-
dávať do prostredia nové prvky – až Jared doká-
zal na tom vystavať *mechaniky*. Keď nastal čas písať
túto hru, bol som rozhodnutý do nej zapojiť Jare-
dove nápady. Tie sa pretavili do *stávok*.

Stávky vám uľahčia život. Zjednodušia vám
ho oveľa viac, než by ste očakávali. So stávkami
vám stačí len holá kostra nápadu, len náčrt príbe-
hu. Ak sa hráči naučia používať stávky, *oni* budú
tými, kto položí okolo mŕtvol stopy. Urobia to za
vás a vy sa s tým vôbec nemusíte trápiť. Hráči do-
konca nájdú dôkazy, ktoré usvedčia podozrivých,
o ktorých ste ani neuvažovali. A to je to, čo chcem.
Pretože *chcete*, aby to hráči robili. Prečo? Pretože
byť rozprávačom je *zábavné*.

Veľké tajomstvo spočíva vo vašom odbremene-
ní. Nemusíte nič menovať. Stačí jeden risk *Múdrosti*.
Nemusíte vytvárať nehráčske postavy. Vy-
žadajte si len jeden risk *Rafinovanosti*. Nemusíte
obložiť mŕtvolu stopami, nemusíte vytvárať orkov,
nemusíte robiť nič, čo nechcete robiť, pretože hráči
to spravujú za vás.

¹ Jared Sorensen. *Dizajnér rolových hier s netradičnými té-
mami, ako napr. potkanej svorky (Ratpack), či amatérskej agentúry
loviacej duchov (Inspectres)*.

Samozrejme, že z času na čas sa musíte držať
svojej roly rozprávača. Ale so šiestimi ostatnými
rozprávačmi, ktorí to robia za vás, je vaša jedi-
nou povinnosťou sedieť, popíjať drink, pozorovať
ostatných a užívať si predstavenie.

VAŠA VLASTNÁ SHANRI

Táto príručka nemá mapu a veľa hráčov sa pýta
prečo. Veď tradícia hovorí, že hráči milujú mapy.

Jedným z dôvodov je, že netušíme, ako Shan-
ri vyzerala. Ale to nie je hlavný dôvod. Nepriložil
som ju preto, že chcem, aby ste si nakreslili vlastnú
mapu.

Spolu s hráčmi si pomocou stávok a riskov
Múdrosti vytvoríte vlastnú Shanri. Nakreslíte si
mapu. Vytvoríte si vlastný svet. Vybudujete ju od
základov, ktoré som vám predložil a vystavíte ju
tak vysoko, ako to pôjde.

Ale nezastavte sa pri svete.

Milujem čítať o tom, ako ostatní ľudia hrajú
túto hru. Teším sa vlastným úpravám pravidiel,
ktoré hráči robia. Radujem sa z úprav systému,
ktoré hráči urobili pre to, aby im to vyhovovalo.
Pravidlá, ktoré milujú a ktoré ignorujú.

Ale je toho ešte oveľa viac. Toto všetko je kú-
zelná krabička, škatuľa trikov, ilúzií a fínt.

Zoberme si kapitolu o aspektoch, kde som sa
zmienil o Veľkom chráme Jonana Draxa, ale neu-
viedol som, kde presne sa nachádza. Otázka teda
je: kde ho možno nájsť?

Podľa mňa si to žiada risk *Múdrosti*.

Vždy, keď sa hráči pýtajú na svet Shanri a nemá-
te po ruke jasnú odpoveď, vyžiadajte si od nich risk

Múdrosti. Nechajte ich zistiť odpovede. Dajte len
pozor na to, aby ste si zaznamenávali fakty, ktoré
hráči považujú za pravdivé. Pri hraní zvyknem po-
užívať veľký zápisník plný faktov o svete.

Ale teraz prejdime k radám.

Najprv sa budeme venovať písaniu dobrodruž-
stiev.

Potom rozoberieme niekoľko rozprávačských
fínt, ktoré spravia z vašich príbehov lákadlo pre
hráčov.

Nakoniec sa porozprávame o tom, že samotnú
hru možno použiť nielen ako nástroj, ale ako zbraň.

KÚZELNÍK

Opäť použijem prirovnanie. Rozprávač je kúzel-
ník, ktorý vytvorí niečo z ničoho.

Skôr než môže ukázať svoje triky, potrebuje
vykonať isté kroky. Predovšetkým potrebuje prí-
pravu – aby vedel, čo bude robiť na scéne. Potre-
buje poznať trik, ktorý predvedie. Ďalej potrebuje
dostatočnú zručnosť na to, aby trik vyzeral dôve-
ryhodne, aby oklamal obecenstvo, ktoré je pripra-
vené na to, že bude klamané. Aby dokázal predať
svoje kúzla.

Dve veci.

Príprava a technika.

Rozoberme si ich postupne.

PRÍPRAVA

Príprava ilúzií si vyžaduje istý čas. Našťastie platí,
že najlepšou stránkou trikov je publikum, ktoré za
vás spraví väčšinu námahy. Stačí len trochu pohy-
bov prstov a predstavivosť publika spraví ostatné.

Ako rozprávač máte rovnakú výhodu. Hráči sa chcú baviť, chcú byť klamaní a teda ich máte presne tam, kde ste ich chceli mať.

Vo väčšine rolových hier spočíva príprava v písaní dobrodružstiev. Sedíte dlhé hodiny, píšete postavy, herné prostredie, dejové zvraty. Máte však šťastie, pretože *HotB* funguje inak.

Pomsta Lady S

Tvorba dobrodružstiev pre *HotB* je jednoduchá. Naozaj *jednoduchá*.

Hral som túto hru s viacerými skupinami. Na conoch, doma, hocikde. Hodiny testovania ma naučili mnoho o hre, ale tá hlavná vec je:

Hráči budú viesť hru za vás, ak im to umožníte.

Vezmime si príklad z hry, ktorú som zažil v rámci testovanie. Zabudol som, že mám prísť na hru a strašne som sa ponáhlal. Po príchode som absolútne netušil, čo budem robiť. Na začiatku hry som sa len obrátil na jedného z hráčov...

Je skoro ráno a práve ťa obliekajú. Tvoj senešal náhle vstúpil do siene.

„Pane,“ obľávi, „vyzerá, že sme chytili špiónku.“

Potom som pokračoval a povedal hráčovi Tri veci o špiónke.

- 1) Má dlhé hnedé vlasy.
- 2) Je odvážna (čím ustanovím odvahu za jej najvyššiu cnosť)
- 3) Jej oči sú temnočierne.

Ostatní hráči sa hneď pridali, keď som opísal, ako senešal voviedol do miestnosti špiónku. Keď

ju hodili na zem, jeden z hráčov sa spýtal. „Mám aspekt *Poznám každého*. Poznám ju?“

Odvetil som, „Neviem. Urob si risk *Múdrosti*.“

Toto je *veľmi* dôležité. Vždy, keď sa hráč spýta na niečo týkajúce sa sveta, inej postavy, rituále, či o hocičom inom, odpoveď by mala byť:

„Neviem. Urob si risk *Múdrosti*.“

V risku *Múdrosti* uspel s tromi stávkami.

O špiónke zistil nasledovné:

- 1) Je z krvi Hada (rovnaký rod ako skupina)
- 2) Je sesternica.
- 3) Je blízka priateľka.
- 4) Teší sa dobrej priazni rodu.

Potom začali i ostatní hráči robiť risky *Múdrosti* a *Rafinovanosti*, čím podrobnejšie popisali jej postavu. Z riskom sme usúdili:

- 1) V hrade bola kvôli pomste (preto jej temné oči) jej sestry.
- 2) Bolo do toho zapletené malé dieťa.
- 3) Potomok bastarda.
- 4) Ale nik pri stole nie je zodpovedný.

Mal som dosť vecí, od ktorých som sa mohol odraziť. Keď sa jej pýtali ďalšie otázky, poskytla ďalšie podrobnosti. Volala sa Lady S a bola to barónka a susedka. Vysvitlo, že ich hlavný špión (vazal) zneužil jej sestru a o *obdobie* neskôr sa prejavili dôsledky. Pôrod ju zabil, a ona prišla do hradu v túžbe po *pomste*. Obrátila sa so žiadosťou priamo na Ikhalu – čím obišla senát – a bolo jej vyhovené.

Hráči majú teraz dilemu. Pred nimi leží legitímne právo na *pomstu*. V ich dome. Odmietnutie práva na *pomstu* znamená hnev Ikhalu. Čo majú robiť?

Celé dobrodružstvo sa tak napísalo samo. Presnejšie povedané, dobrodružstvo napísali samotní hráči. Používali stávky a body štýlu, uvádzali fakty o Lady S a jej temnej minulosti. Vytvorili si problémy, ktorým museli čeliť. A ja som ich samozrejme za to odmeňoval bodmi štýlu.

Smrť v Opere

Iný príklad.

Herná skupina *Synov Kryosu* bola v Opere. Jedného z nich, baróna Ysari, poveril otec úlohou dostať mladého príliš ambiciózneho duelanta do problémov. Vyzerá to tak, že otec bol kedysi najlepším duelantom v Senáte, lenže tie časy sú už preč. Mladší, silnejší a rýchlejší duelant je na dobrej ceste získať tento titul. Ysariho otec ho požiadal „aby mu v tom zabránil na *obdobie*“.

Ysari vedel, že muž bude v Opere, preto sa ho tam vydal hľadať. Samozrejme, boli tam aj všetci jeho známi – ved' kto by vynechal príležitosť ísť do Opery?

Ysariho hráč ustanovil scénu a použil stávky na to, aby získal výhodné miesto na sedenie. Keď vstúpil duelant, každý začal robiť risky *Rafinovanosti* a *Múdrosti*.

Duelantov vzťah s manželkou nebol ktoviečo...

...povráva sa, že mu zahýba s iným...

...a ten iný je Ysariho otec.

Stačila jediná stávka a všetko sa zrazu ukázalo v inom svetle. Ysariho otec nechcel mať mŕtveho duelanta preto, že sa bál straty postavenia. Chcel ho zabiť preto, že spával s jeho manželkou.

Pozadie dokáže všetko zvrátiť. Zmeniť hrdinov v zločincov. Ale o tom si porozprávame neskôr, ešte sa totiž povenujeme Ysarimu.

Ysarimu sa nakoniec podarilo vyvolať problémy, po ktorých otec túžil. Stačilo na to zopár vhodne použitých stávkok *Krávy*: vlákal muža do situácie, keď musel použiť meč. Duelant však bol natoľko zaslepený hnevom, že pri tasení zranil dieťa. Ysariho hráč totiž vedel, že jedna z ostatných postáv mala k tomuto dieťaťu obzvlášť blízky vzťah. Použil teda bod štýlu a tú druhú postava pochytil vo okamihu spravodlivý hnev.

O pol sekundy neskôr padal duelant cez zábradlie galérie a jeho telo sa rozbito o mramorovú podlahu.

Táto krátka postupnosť udalostí zvrátila celú hru do jemnej rovnováhy dobrých spôsobov a etikety. Výzva na duel. Loajalita. Zrada. Komplikácie.

Do toho, čo Jess Heinig nazýva „Spoločenský mäsomlynček Johna Wicka.“ Ale i o tom sa ešte porozprávame.

Čo sme sa naučili?

Obe tieto „dobrodružstvá“ vyšli od hráčov. Jediné, čo rozprávač musel spraviť, bola príprava okolností. Len vložil mäso do máčky a ostatní hráči pridali ten zvyšok. *Hráči* vytvárali situácie. Samozrejme, musíte ich naučiť, že majú na to právo.

Počas niekoľkých prvých sedení podnecujte hráčov, aby používali stávky, ktoré definujú svet okolo nich. Je totiž dosť možné, že sa budú cítiť stratení a nebudú vedieť, čo majú robiť. Väčšina hráčov má totiž pevne zakorenený pocit, že línia

medzi hráčom a rozprávačom je jasná a nemenná a čokoľvek iné im príde cudzie.

Zbavte tejto línie. Zničte ju. Odpáľte ju jadrovou hlaviciou z orbitu. JE to jediná cesta.

Ak sa hráč spýta, či je daný prvok dostatočne dobrý, súhlaste! Budte nadšení! Dajte im na vedomie, že môžu definovať svet. Je to totiž súčasťou mechaník hry. Je to pravidlo!

Samozrejme, že vo chvíli, keď máte pri stole kopu rozprávačov, váš štýl hrania sa musí tomu prispôbiť. Nemôžete používať veci vytesané do kameňa. Musíte byť pripravení ísť s prúdom.

Neplánujte. Zvažujte eventuality.

Nehráčske postavy

Príprava na hru v sebe tiež zahŕňa vyhotovenie dlhého zoznamu nehráčskych postáv (NPC), ktoré budú slúžiť na to, aby s nimi mohli hráči interagovať. Túto časť hry mám mimoriadne rád. Milujem totiž tvorbu postáv. Mám ju rád až do takej miery, že ako hráč bývam dosť zlý – hlavou mi neustále prúdia nápady na nové postavy. Keďže však častejšie bývam rozprávačom, mám priestor na ich rozvinutie a preskúmanie, ibaže v hrách, kde som hráč, som obmedzený len jedinou postavou.

Ako rozprávač by ste mali mať vždy naporiadzi širokú plejádu postáv – hrdinov, zloduchov, obete, mučeníkov, zradcov a zrádzaných. Dobrá postava, ktorú viete hneď použiť, budí dojem, že ste dbali na prípravu. Postava, ktorá *zapadne do situácie* príhodným spôsobom, utvrdí hráčov v tom, že ste kúzelník.

Pri návrhu nehráčskych postáv začnite s *Troma vecami*. Mám na mysli *Tri veci*, ktoré platia o postave. Väčšinou si vyberám z krátkeho zoznamu:

- Rod postavy,
- Najvyššia cnosť postavy,
- Najzjavnejšia fyzická črta,
- Najvýznamnejší element povesti,
- Vzťah s jednou z hráčskych postáv,
- Rodinný stav, teda slobodný alebo ženatý,
- Alebo akýkoľvek iný detail, ktorý je dôležitý pre skupinu.

Tým dáte hráčom niečo, od čoho sa môžu odraziť. Ak mám náhodou o postave jasnejšiu predstavu, stačí mi už len pridať niekoľko ďalších vecí, ale vždy sa snažím ponechať si trochu voľnosti.

Niekedy poskytnem hráčom možnosť prispieť k cieľom či zámerom nehráčskej postavy. „Chce začať vzťah,“ alebo „Chce zariadiť vraždu manžela.“ Prezrádzaním takýchto tajomstiev však nepripravujete hráčov o prekvapenie. Ak majú hráči takéto vedomosti, tak ich použijú. Niekedy ich dokonca využijú na to, aby sa sami dostali na špirálu tragédie.

To je *Dobrá vec*. Za takéto veci ich musíme odmeniť bodmi štýlu.

Ak sa zapletiete s nebezpečným milencom alebo sa spojíte so zjavným zloduchom, máte východisko pre príbeh. Hráči, ktorí sa vyhýbajú nebezpečenstvám a problémom, nebudú odmenení. Hranie na istotu, hranie so zábranami bráni príbehu, bráni konfliktom, bráni zábave. Sťažuje mi prácu. *Zlá forma*. Žiaden štýl.

Keď teda vytvárate nehráčske postavy, spravte ich zábavné. V ďalšej časti vám dokonca ukážem

drobný trik, ktorí môžu hráči použiť na to, aby si pripravili cestu k tragédii.

V tejto kapitole sú roztrúsené viaceré nehrácke postavy, ktoré som sám použil (väčšina sa zjavila na večierku, ktorý zorganizovala Shara.) Nejednu z nich som prebral z vénskej literatúry, a tie ostatné som si vymyslel od základu. Uvádzam ich vrátane *Troch vecí* a krátkeho popisu, ako som príslušnú postavu použil v hre. Naložte s nimi ako chcete.

Zaludnujeme si Shanri

Ak chcete, aby boli hráči spätí s vašou hrou, musia byť spätí s vašim svetom. To je kľúčové. Ale netýka sa to len sveta. Musíte totiž urobiť niečo viac. Musíte ich presvedčiť, aby boli spätí s postavami.

Na to je nutné, aby ste *vy* boli spätí s postavami. Musíte uvažovať o ich túžbach. Musíte ich rešpektovať. Musíte sa o nich náležite starať, hoci niekedy môže náležitá starostlivosť znamenať, že z nich vytrieskate dušu.

Príbehy sú postavené na konflikte, nie na idylickom pokoji. Ak chcete idylku a ľahkosť, pozrite si niektorý z filmov, ktoré možno vidieť na káblovkách. Viete, ktoré mám na mysli. Tie, kde všetky spory sú len väčším nedorozumením, kde každý je dobrý, hoci frustrovaný a kde platí, že koniec dobrý-všetko dobré.

Táto hra však nie je o tom. Tu čakajte len krv, slzy a tragédiu. Tu sa nedejú len drobné nedorozumenia a spoločný dialóg v treťom dejstve, kde sa všetko vysvetlí a zmieri, tu nevyrieši nič.

Myslite na to, keď tvoríte nehrácke postavy do svojej hry. Myslite na to, že musia byť dostatočne zdatné na to, aby to všetko zvládli. Alebo možno nezvládli. Možno vytvoríte niekoľko postáv, ktoré sú zbabelé a slabé. Chladnokrvné.

(„Chladnokrvný“ znamená vo vénskom jazyku niečo úplne iné. Označuje niekoho bez guráže, presvedčenia či vášne. Čiže tak ako všetko ostatné vo vénskej kultúre je to veľmi podobné nášmu významu, ale je to zvýraznené do extrému.)

Dost' už abstraktných vecí. Vráťme sa na zem. Vytvorme si nehrácku postavu.

Tavlim Steele, z krvi Losa, barón Shavri'foru

Každá nehrácka postava musí mať zmysel a príčinu existencie v príbehu. Motív. Musím od nej niečo očakávať. Barón Shavri'for je postava, na ktorej ukážem posadnutosť papierovaním, čo je črta, ktorú možno nájsť vo vénskych vankúšových knihách.

Tri veci pre Tavlima:

- Vždy so sebou nosí účtovnú knihu.
- Prehnane starostlivý.
- Jeho oči pôsobia dojmom, že stále sledujú teba.

Ako som povedal, stále so sebou nosí svoju knihu. A neustále vyjednáva. Moja skupina ho navštívila kvôli istému sporu – jeden z jeho dobrodruhov viedol honbu na orkov a zahnal ich na pozemky skupiny. Tá z toho rozhodne nebola nadšená. Tavlin ich uvítal s patričnou úctou, nechal si vysvetliť príčinu sporu a začal vyjednávať.

Stážovali sa na to, že kvôli orkom stratili štyroch osobných strážcov. On však otvoril svoju knihu, rýchlo spravil krátky výpočet a povedal...

Každý zo strážcov vás stál peniaze. Je však stále Jar a cena za nich je v toto Obdobie len štvrtinová. Preto vás odplatím len cenou za jediného strážcu a na dôvažok, aby som sa vám ospravedlnil, vám priložím debničku vína.“

Jeho asertivita ich vyviedla z miery. Jeho sebadôvera ich zastihla nepripravených. Povedali, že chcú tri debničky, on ponúkol dve a dohodli sa. A na to povedal...

„Mimochodom, rozprával som s mojím strýkom. Spomínal vás. Viete, nemá vás veľmi v láske. Zmienil sa však o niečo, čo vás môže zaujímať.“

Potom chvíľu vyčkával. Skupina sa pošepky radila. Potom súhlasili. Nato opäť otvoril svoju účtovnú knihu a povedal...

„Za túto informáciu vám odrátam jednu debničku vína.“

Než večer skončil, dlhovali mu jednu várku Dreva.

Tým chcem ukázať hlavnú myšlienku vénskeho vyjednávania. Všetko je vyjednávanie. Všetko je výhoda. Ste nástrojom alebo zbraňou?

Barón Shavri's ich to naučil. A stačila mu na to jeho kniha.

TECHNIKA

Kúznik môže mať premyslené všetko, čo predvedie na pódiu a napriek tomu jeho trik bude o ničom. To je preto, že spôsob predvádzania je prinajmenšom taký dôležitý, ako samotný trik.

Táto časť rozoberá rozprávačské techniky, čiže to, čo naozaj robíte počas hry. Ako stojíte, ako rozprávate, ako poskytuje informácie. Všetko.

Keď navštevujem cony či obchody, kde sa hráva, vídavam samých rozprávačov, ktorí sedia za stolom, krčia sa za zástenami, spoza ktorých počú ich monotónne mrmlanie prerušované chrúmaním lupienkov a srkaním sódy.

A teraz pozor, pretože takto sa vyjadrujem len výnimočne. Dávajte teda pozor.

To je *brozné*. To je *zlé*. Toto nie je spôsob, ktorým *zapojíte do hry hráčov*.

Namiesto toho navrhujem nasledovné.

Nálada a atmosféra

Jednou z najdôležitejších vecí, ktoré potrebujete priamo zaviesť do hrania, je nálada a atmosféra Shanri. Je jasné, že niektorým skupinám môže prekážať hudba na pozadí, horiace sviečky, kostýmy a ostatné veci, ktoré tu uvediem. Pokúsil som sa poskytnúť viacero spôsobov, ktorými je možno do hry dodať atmosféru a *feeling* vénov. Vyberte si tie, ktoré podľa vás budú vyhovovať hráčom.

Na začiatok si spomeňte na vénsku operu. To, ako vyzerá. Vôňe, ktoré v nej možno nájsť. Prach a vosk. Voňavky. Čuch je silný a, žiaľ, opomínaný zmysel. Navoňajte miestnosť vonnými sviečkami. Navštívte antikvariát, kúpte zopár starých kníh a nechajte ich otvorené v miestnosti. Staré biblie a zviazané čísla *Reader's Digest* sú najlepšie: sú veľké a voňajú fantasticky. Nič nie je lepšie než vôňa starých kníh.

Stlmte svetlo, ale neprežeňte to. Ľudia by si mali dovidieť na listy postáv. Nasviette stôl jediným zdrojom svetla. Zožeňte si starú mosadznú lampu, postavte ju do stredu stola a zhasnite všetky ostatné svetlá.

Atmosféru v miestnosti môžete vylepšiť pečením chleba. To nie je vôbec ťažké a jeho vôňa úplne zmení náladu v izbe. Čerstvo upečený chlieb má charakteristickú vôňu, ktorá vyvoláva veľmi svojskú náladu. Jednoducho budí dojem starobylosti.

Poskytnite hráčom exotické jedlá. Tie, ktoré sa dajú jesť prstami, sú často dokonca lacné. Vyhňte sa však chrumkám a zemiakovým lupienkom. Nie, tie nie. Zožeňte syr a krekry, ktoré vyzerajú ako od babičky. Tie sú väčšinou rovnako drahé ako bežné chrumky – niekedy dokonca lacnejšie – záleží od toho, kde ich nakúpите. Rovnaká vec, úplne odlišný zážitok.

Skúste si tiež zohnať sadu lacných pohárov na víno, niekedy sa vám podarí kúpiť ich za cenu plastových pohárov. Ak máte veľké šťastie, dostanete k nim aj karafu. Naplňte ich svojou obľúbenou nie-sódou, rozložte syr a krekry a sledujte, ako sa zmení postoj vašich hráčov.

Čo sa týka hudby, podarilo sa mi zozbierať a vytvoriť CD plné hudby vénskej opery. Môžete si ich stiahnuť z webovej stránky. Odkaz nájdete na konci knihy.

Ak chcete udržať jemnú náladu, ktorú ste vytvorili, odporúčam používať *sviečku príbehu*. Funguje nasledovne.

Pri hraní používam mávam istý rituál (ktorý je vhodný pre túto hru). Sviečka príbehu je polo-

žená na vyhradenom mieste v miestnosti, kde sa hrá. Vždy je na dohľad. Keď sa zídeme s hráčmi, chvíľu kecáme o veciach, ktoré sme videli a zažili od minulého hrania. Dám im približne 45 minút. Potom zapálím sviečku príbehu.

Každý vie, že vo chvíli, keď zapálím sviečku, začína hra. Vypnem svetlá, vytiahnem zápalky – nepoužívam zapalovač, pretože vôňa síry je úžasná – a zapálím ju. Často pustím skladbu, ktorá je vhodná pre tému dnešného večera. Ak hráči dávajú pozor, dokonca získajú istý dojem predpovedania nadchádzajúcich udalostí. Keď skladba dohrá, stručne im pripomeniem, čo sa stalo do teraz. Potom začne hra.

Pokiaľ horí sviečka, hra beží. Hlášky z Montyho Pythona, otázky k aktuálnej epizóde *Heroes*, debaty o Star Treku sú pri sviečke *zlá forma*. Keď sviečka dohorí, nechám všetkých chvíľu potme. Potom zapnem svetlo. Milujem tie posledné chvíle tmy. Každý ticho sedí a uvažuje. To ticho je nenahraditeľné.

Vstaňte

Ak ste vytvorili v miestnosti správnu atmosféru, je čas na trochu upratovania.

Najprv sa zbavte stoličky.

Stojte. Prechádzajte sa. Rozprávajte sa s hráčmi. Nakláňajte sa k nim. Sedzte na zemi. Vyzvite ich, aby robili to isté.

Vstaňte. Hýbte sa. Pohnite kistrou. Rozprúďte krv v žilách.

Ak preberáte rolu nehráča postavy, vcíťte sa do nej. Ak postava kríva, krívajete. Ak jej chýba oko, privrite si ho. Ak ráčkuje, ráčkujte.

Každá nehráčka postava, ktorú hráte by mala mať jedinečný a charakteristický hlas. Lahký a príjemný. Temný a nahnevany. Náladový. Veselý. Zvádzajúci. Zlomený.

Pri vytváraní nehráčkej postavy si napíšete tri veci (mám na mysli Tri veci), ktoré platia o postave. Môžu to byť rysy týkajúce sa výzoru, slovného prejavu, typické obraty... *všetko čo môžu hráči vidieť.*

Vstaňte. Hýbte sa. *Ukážte to hráčom.* To, čo nevidia, nejestvuje.

Neklopte zrak

Ak sa rozprávate s hráčmi ako nehráčka postava, zapojte ich. Dívajte sa im do očí. Nepozerajte sa im na topánky či brady. Dívajte sa im *priamo do tváre.*

Rozprávajte sa s nimi tak, ako keby boli skutoční. Rozprávajte sa s nimi ako keby *oni* boli postavou. A keď vašu nehráčku postavu ponížia, zničia, odpustia jej alebo si ju zamilujú... prejavte očami vaše city.

Nedívajte sa na podlahu. Nedívajte sa na kocky. Dívajte sa na mňa.

Ukážte to perami, hlasom, každou časťou tela.

Dbajte na to, ako sa pohybujete. Dbajte na slová, ktoré zvolíte. Dávajte pozor na *všetko.*

Dívajte sa na nich, keď voči nim kujete pikle. Nech uvidia váš pohľad.

Neklopte zrak.

Dívajte sa na nich. *Ukážte to hráčom.* To, čo neuvidia, nejestvuje.

(Môj redaktor mi poradil fintu. Ak nie ste zvyknutí dívať sa ľuďom do očí, dívajte sa na miestečko tesne pod obočím. Nebudte nápadní, ale snažte sa dívať na tú drobnú časť tváre. Uľahčuje to situáciu

ľuďom, ktorým by sa hodil jeden stupeň *Odvahy* navyše.)

Nehovorte o tom, ukážte mi to

Ak vás nezaujali dve predošlé rady, táto vám určite sadne.

Stretol som nesmierny počet rozprávačov, ktorí mi ukazovali hrubé zápisníky plné „poznámok o svete.“

„Koľko z toho videli vaši hráči?“ pýtam sa.

„Takmer nič,“ odpovedajú.

Mám na to tradičnú odpoveď „A potom na čo je to dobré?“

Hlavnou úlohou rozprávača je zabávať hráčov. To dosiahnete tým, že im ukážete svet. Nebudete o ňom rozprávať. Ukážete im ho.

Nevravte im o tom super úžasnom tajuplnom vénskom rituále, o ktorom ste čítali v archeologickom časopise. *Ukážte im ho.* Spíšte ho do dobrodružstva. Ba čo viac, *dajte im možnosť ho spraviť.*

Dajte im *pocítiť* vietor na lícach. Chladný osviežujúci vánok uprostred sparného dusného dňa. Slnko praží, horúci dych spaľuje pľúca. Ale je tu vietor s vôňou mora, ktorý chladí pokožku.

Dajte im *pocítiť* stiesnenosť Senátu. Postavy v elegantných róbach a talároch, v ktorých je im priteplo. Úzke priestory, v ktorých cítiť len pot premiešaný s parfumom. Pot stekajúci po chrbte. Svrbenie, ktoré si nemôžete poškrabať. Hodváb, satén a purpur prilepený na kožu. Priúzke sedadlo. Víno, na ktoré nemôžeš dosiahnuť. A tam vonku... tam vonku vánok Jesene a čerstvý vzduch. Žiaden vydýchaný vzduch s vôňou jazmínu.

Dajte im *precítiť* dojmy z neviazanej zábavy na večierku. Hudba, ktorú vyhráva komorný or-

chester umiestnený na plošine nad vami. Aróma líčidiel a púdrov v parochniach. Vôňa slaniny, kuraciny a pečených zemiakov. Chladný pocit vína v ústach. A chuť rýchleho bozku, ktorý si uchmatol v temných zákutiach, keď sa nik nedíval. Vôňa jej vlasov, ktorá ti ostala na pokožke. Cítiš pot na jej chrbte. Zvuk jej šepotu v tvojom uchu. Sľuby, ktoré dodržiš, keď ustane plameň.

Nechajte ich *zacítiť* zimu. Chlad taký mrazivý, že ťa bolia zuby. Zraňujúca skrehnutosť uší a nosa. Rýchle žmurkanie, aby si zabránil vyschnutiu očí. Mráz až do špiku kostí. Meluzína, ktorá sa ti dostáva pod šaty a škrabe ti pokožku. Horiace prsty. Taký mráz, až páli. *Taký mráz, až páli.*

„Guláš sa varí z drobných vecí,“ zvykla vravieť moja matka. A stále si pamätám jeho chuť. Mäso, ktoré namáčala v marináde celú noc. Čerstvá zelenina práve prinesená z obchodu, ktorá šťavnato praská medzi zubami. Polievka, ktorá je ešte vriaca, ale jej chuť je silnejšia než páľava.

Ukážte mi to.

Predstierame

Niekedy sa stane, že vás hráči zastihnú nepripravených. Dostanú vás do bodu, o ktorom ste vôbec neuvažovali a postaví vás pred dilemu: buď uhnúť alebo zaviesť hru niekam inam.

Toto je situácia, v ktorej sa oddelia praví chlapi od detí. Skutočná skúška.

Dokážete improvizovať? Dokážete sa prispôbiť? Dokážete to prekonať?

Ak máte pocit, že nie, dovoľte, aby som vás presvedčil, že sa mýlite.

Improvizácia je zručnosť ako každá iná. Čím viac ju používate, tým ste v nej lepší. Popri tom vám dám niekoľko trikov, ktoré vám pomôžu v ťažkej chvíli.

A nebudem rozprávať o abstraktných veciach. Dám vám príklad zo skutočnej hry, ktorú som vidol. Posúďte sami.

Skupina sa nachádza v Hlavnom meste a užíva si voľné popoludnie medzi hlasovaniami Senátu. Jeden z hráčov spomenie medzi rečou katakomby pod chrámom Talie. Rozhodne sa, že ich chce preskúmať.

Vonkoncom netušíte, že pod chrámom sú nejaké katakomby. (V skutočnosti som to netušil ani ja, až kým som to nespomenul v tomto texte.) Hráč si požiada risk Múdrosti. Keďže ste *Dobrý rozprávač*, nechcete mu povedať „nie“. Okrem toho máte príležitosť dostať hráčov do skutočných problémov! Preto mu poviete, nech pokračuje.

Hráč uspeje v risku Múdrosti, príde s niekoľkými detailmi a skôr než by ste siahli na príručku k hre, sa ocitnú pred tajným vchodom do chrámu. V jednej ruke facka, v druhej meč.

Čo spravíte ďalej?

Dajte si desaťminútovú prestávku. Hráči to pochopia. Dostali vás úplne mimo vašich plánov a potrebujete sekundu na to, aby ste sa znovu chytili.

Hráčom som oznámil, že si potrebujem odskočiť na toaletu. Päť minút. Zavrel som sa, sadol som si a začal uvažovať.

Zamyslel som sa nad hráčmi. Mal som šesťčlennú skupinu, ale len dvaja z nich sú schopní vysporiadať sa s problémom, ktorý môže nastať.

To znamená štyroch, ktorí budú mať veľký problém. Táto štvorka sa vonkoncom nehrnie do podzemia, ktoré je semeniskom zla, ale zase nechcú vyzeráť ako zbabelci. Jeden z nich má dokonca *Odvahu* ako slabosť.

Hráč, ktorý sa hrdo vrhá do nebezpečia, je Had. Chce nájsť staré zvitky, rituály a vedomosti. Použil dokonca svoju charizmu, len aby presvedčil ostatných, že je to dobrý nápad. Dobré. Je to *jeho* problém. Potrestám ho. Ale zároveň mu dám, čo chcel.

Postava, ktorá má *Odvahu* ako slabosť, je Líška. V podstate je to švihák a vynikajúci šermiar, ale meč je jediná pevná vec, ktorú má na tele. Ak príde orkovia, bude prvý, kto zatrubí na ústup. Dám pozor na to, aby si všimol niečo, čo ho vystraší natoľko, že sa oddelí od skupiny. Rozdeľuj a panuj.

Dve dámy tu majú Medveďa a Líšku. Medveď sa ničoho nebojí a nenechá si ujsť príležitosť, aby to dokázala. Líška je v tajnom mileneckom vzťahu s Medveďom, čiže tých dvoch nerozdelí nič. Dala by zaň aj život. Medveď to vie, lenže je ženatý a teda sa zmieta v neistote. Medzi nimi klíči Vzťah. Jeden z nich jednoducho bude musieť spraviť prvý krok. Výborne. Tých by som mal vybavených.

Ďalší dvaja. Sokol a Vlk. Títo dvaja to dokážu zvládnuť. Ak nadíde problém, každý sa na nich bude obracať o pomoc. Vlk miluje súboje (postava i hráč), a v podstate sa na to teší. Dám mu príležitosť sa predviesť (hráčovi i postave). Sokol je tichá postava – väčšinu času je zavesený na Vlkovi – a teda títo dvaja budú bojovať spolu.

Čiže máme dvoch, ktorí utečú, dvoch, ktorí sa budú vzájomne ochraňovať, jedného, kto baží po vedomostiach a dvoch, ktorí sa vrhnú do boja.

Pripravím im teda orkov, ktorí sa zjavia na prirodzenom moste nad zdanlivo nekonečnou priepasťou. Mostík bude dostatočne široký na boj, ale dostatočne úzky na to, aby sa z neho dalo spadnúť..

Pre bojazlivú Líšku si pripravím spektru. Z tej pustí do gátí a bude mať dosť. Zvyšok zamestnám orkami. Spektra bude nádherná žena, ktorá mu bude niekoho pripomínať. Možno si spomenie, že ju videl na obraze v matkinom zámku. Dotkne sa ho a on omdlie. Keď sa zobudí (alebo ho zobudia ostatní), zistí s hrôzou, že vo vlasoch má biely prameň a pravé oko je zrazu strieborné. Ešte netuším, čo to znamená, ale na to budem mať čas neskôr.

Pre dvoch Zamilovaných si pripravím orkov, ktorí uchmatnú tú slabšiu (Líšku, ktorá má Silu ako slabinu) a hodia ju do priepasti. Medveď ju bude chcieť zachrániť, čo bude risk Sily – s tým nebude mať problém. Použijem orkovu Silu na to, aby to bol vzdorovaný risk. Viem, že Medveďova Sila je päť a má navyše vhodný *aspekt*, čiže Medveď bude môcť hádzať najmenej ôsmimi kockami. Dám orkovi dostatok kociek na to, aby to predstavovalo nejakú prekážku. Nech sa zapotia. Medveď pravdepodobne uspeje, ale stále to nebude len tak. A úbohá Líštička bude mať možnosť vidieť, ako ju jej veľký krásny Medveď zachráni v poslednej chvíli. Výborné.

Medzičasom bude mať Sokol a Vlk plné ruky práce s odrážaním orkov – budú musieť zabrániť

tomu, aby sa dostali späť na mostík. Ale boj nie je všetko. Spravím to ešte zaujímavejšie. Orkom dám luky. Dobre ste počuli. Luky. A taktiku. To ich zastihne nepripravených. Luky?!?! Nech sa Sokol a Vlk zamestnajú.

Medzičasom prekvapí zvedavého Hada ork plíšiacy sa zozadu so zakrvavenou dýkou. Vyzerá, že... spieva magický spev?

Po skončení boja (a po tom, čo sa spamätá úbohá Líška) si dvaja zaľúbenci užijú klasický moment „ďakujem ti, že si mi zachránil život.“ Vlk a Sokol zažijú príbeh, o ktorom si môžu porozprávať. A Had nájde zvitok v jazyku, ktorému nebude rozumieť. Nebude to jazyk čiernokňažníckych vládcov. Nebude to vénsky jazyk. Bude to niečo... iné.

Päť minút na toalete. Som pripravený. Samozrejme, že v samotnej hre sa mnoho vecí neudeje podľa plánu. Ale mám aspoň ciele, ktoré chcem dosiahnuť a to je viac než majú oni.

Máte tu teda skutočný príklad improvizácie. Ako som to spravil? Jednoducho.

Počúval som hráčov. Viem, čo chcú. Dám im čo chcú. Had chce tajomstvá. Vlk a Sokol chcú dobrodružstvo. Medved' a Líška túžia po Vzťahu. Slabá Líška chce byť komickým prvkom. Dám im čo chce a len zabezpečím, aby ich pohánali vášne.

(Môj redaktor si žiada príklad.)

Jeden z najslávnejších zloduchov vénskej literatúry je Gróf Kether. Dovolil som si ho predstaviť mojej hráčskej skupine. Bol šarmantný, vtipný, neodolateľný... a totálne šialený. Ale nie v tom tradičnom *bwabaha* štýle. Naopak, ukážem vám, ako vyzeralo jeho šialenstvo.

Chvíľu som uvažoval nad tým, čo by Kether mohol spraviť každej z postáv, keby mal na to príležitosť. Nevšimnal som si to, čo považovali postavy za cenné alebo osobné. Nie, nie, nie. Práve naopak. Pozrel som sa na to, čo postavy *chcú*. A potom som sa zamyslel nad spôsobom, ktorým by im to Kether mohol poskytnúť.

Situácia sa vyvinula tak, že Kether mal túto možnosť v prípade mladšej Medvedice menom Lyssa. Nemala veľmi v láske vénsky dvor. Nepáčili sa jej strojené spôsoby – namiesto nich si cenila česť a úprimnosť. Nemala rada dômyselnosť – milovala Silu. Nikdy sa necítila spokojná, že je vénom, dokonca to ani nikdy nezakrývala. (Tri veci!)

Dokonca nemala rada ani svojho muža. Myslela si, že je to slaboch, ktorý je na nej závislý. Ale bol pre ňu užitočný, pretože naň zvalila bremeno Činností ročných období. Na konci každého herného sedenia hráčka Lyssa bedákala nad tým, ako sa nemôže zbaviť svojho manžela. „Keby sa len našiel niekto, kto ma ho zbaví.“

Asi už šípate, kam to smeruje.

Keď ho Lyssa prvýkrát stretla, vedela, čo je zač. Prefíkaná Líška, ktorá sa neštíti škandálov. Vonkoncom však netušila, že Kether tuší o veciach z jej minulosti a použije ich v tú pravú chvíľu. A tá prišla na maškarnom bále. Obliekol si rovnaký kostým ako jej láska spreď mnohých rokov. Nič netušiaci Lyssa ho považovala za niekdajšieho milenca a keď ju požiadal, aby si s ním vypila pohár vína, nebol odmietnutý.

Temná sieň. Sviečky. Vôňa ambry.

Veľká kazeta na stole. Lyssa sa pýta, čo to je. Muž v kostýme ju nabáda, aby ju otvorila. „Je

pre teba.“ Povie. Otvorí ju a vo vnútri nájde hlavu svojho muža.

„Keby sa len našiel niekto, kto ma ho zbaví.“

Netušil som, ako zareaguje, ale ma to ani nezaujímalo. Chcel som na tom založiť scénu.

Každý hráč mal inú cestu a použil som tú, ktorej hráča som dostal na rad ako prvého. Eventualita, nie plány.

Ťažisko

Jedna z myšlienok, s ktorými som sa pohrával, je idea „ťažiska“ (*spotlight*, v divadle reflektor, ktorý nasvecuje hlavnú postavu v scéne, pozn. prekl.) Tento pojem som si nevymyslel, pretože o ňom rozpráva množstvo ľudí², ale bavil som sa s ním chvíľu preto, že som tomu chcel dať vlastnú formu.

V každom hernom sedení si vyberte jedného hráča. Na tomto hráčovi je ťažisko (píšem ho kurzívou, keďže tým zavádzam pravidlo.) Na tomto hráčovi je potom dôraz v hre. Rozprávač a ostatní hráči sa spoločne snažia, aby hráčov vén bol stredobodom tohto sedenia.

Použitie ťažiska vám umožňuje zamerať všetky sily na jediného hráča. Poproste ostatných hráčov, aby prebrali roly dôležitých nehráčskych postáv.

Ťažisko je zároveň na jednej z postáv. Ostatní hráči pomáhajú rozprávačovi, aby urobil zo sedenia výnimočnú udalosť. Na každého raz príde rad. Hráč bude hrať postavu z príbehového pozadia hráčskej postavy.

Postava nech má ťažisko len raz za rok. Zameranie si striedajte a takýmto spôsobom si pomáhajte pri rozprávaní príbehov ich postáv.

² Používa ich napr. Primetime Adventures.

Prepletajte pozadia

Ak nájdete v príbehových pozadiach dvoch postáv spoločný prvok, skúste nájsť spôsob, akým ich cezeň prepojíte.

Ak má jeden vén obľúbeného strýka a iný vén hľadá muža, ktorý zabil jej matku... obe nehračské postavy môžu byť *tým istým* človekom.

Jeden vén ukrýva pomer s vydatou ženou a iný podozrieva ženu, že mu zahýba. Hádate, kde je ten spoločný prvok?

Pozorne čítajte pozadia hráčov. Ak budete dávať dostatočný pozor, nájdete množstvo spôsobov, ktorými dosiahnete, že vás postavy budú milovať. Alebo nenávidieť. Ale to je nakoniec jedno.

VÝNIMOČNÁ HRA

Teraz by ste už mali mať vybudovaný dostatočný základ na to, aby ste vedeli, ako viesť hru HotB. Nasledujúce sekcie vám poskytnú konkrétne rady. Informácie, ktoré budú nasledovať, sa týkajú najčastejších otázok hráčov, ktorí testovali túto hru.

Užite si ich.

PRIDELOVANIE ŠTÝLU

Jedna z hier, ktoré som predtým napísal, používala mechanický bonus, ktorý mohol byť používaný na odmeňovanie hráčov. Áno, tou hrou bolo *7th Sea* a mechanikou boli kocky drámy.

Keďže som mal možnosť *hrať* v niekoľkých sedeniach *7th Sea*, viem povedať, že základný rozdiel medzi hrou, ktorú som viedol ja a hrou, ktorú viedli ostatní rozprávači, spočíval v rozdeľovaní kociek drámy. Podobne ako v prípade bodov štýlu, koc-

ky drámy odmeňujú hráčov za hranie „za postavu“ (*in character*) a za „hranie v žánri“. Tam, kde som ja dával za herné sedenie tucet kociek, ostatní rozprávači pridelovali jednu či dve. Dohromady. Keď som sa spýtal „Prečo nedávate viac kociek?“ odpoveďou takmer vždy bolo „No veď my sme si mysleli, že sú určené na mimoriadne príležitosti. Ak nastane niečo nezvyčajné.“

Nuž, aby som zabránil zlému pochopeniu, vysvetlím to ešte raz, pretože chcem, aby bolo jasné, čo tým myslím. Odpovedzme si na otázku „Koľko bodov štýlu by som mal pridelovať.“

Odpoveď? „Kilá.“

Robia hráči veci, ktorými si komplikujú situáciu? Dajte im štýl.

Používajú stávky, ktorými si sťažujú život? Nech sa páči, body štýlu.

Dali do hry prvok, z ktorého vám padla sánka? Zaslúžia si body štýlu.

Odmeňujte tvorivosť hráčov bodmi štýlu. Koniec-koncov, body štýlu napomáhajú behu vecí. Pomocou nich si môžete obnoviť Aspekty, dávajú vám rozprávačskú právomoc, pomocou nich viete používať Požehnania... štýl je vždy užitočný. Rozdávajte ho. Ako cukríky.

Počas jedného sedenia zvyknem rozdať minimálne desať bodov štýlu a odporúčam hráčom, aby robili to isté. Odmeňte ostatných hráčov štýlom.

Zároveň tiež platí, že čím viac bodov rozdáte, tým viac ich hráči *použijú*. A my chceme, aby hráči používali štýl. Najmä na to, aby do hry prinášali niečo svoje. Vždy, keď sa ma hráč opýta otázku týkajúcu sa Shanri, takmer bez výnimky odpoviem, „Netuším,“ a poukážem na ich body štýlu.

„Ako ďaleko je odtiaľ zámok grófa Kethera?“

„Poznal som Sharu, keď som bol mladý?“

„Kde je môj starší brat?“

Dajte im možnosť odpovedať na vlastné otázky pomocou bodov štýlu. Čím viac ich rozdáte, tým viac ich budú mať na to, aby prispievali do hry a tým menej budete musieť uvažovať vy.

Nebráňte im v kibicovaní. Verte mi, šesť či sedem ľudí, ktorí uvažujú nad odpoveďou a pretekajú sa v tom, kto povie lepšiu vec, je len dobré. Ak im dáte veľa bodov štýlu, len ich v tom podporíte.

Dajte im štýl!

[vynechaná stať Different Viewpoints]

ŠTÝL A NEHRÁČSKE POSTAVY (PRE ROZPRÁVAČOV)

V kapitole pre hráčov³ ste mali možnosť vidieť časť o rozdávaní bodov štýlu pre nehračské postavy. Ak nie, prečítajte si ju hneď teraz.

V skratke som tam uviedol, že hráči vás môžu odmeňovať za to, že ste strašne dobrý alebo strašne svinský rozprávač, pridelovaním bodov štýlu vašim nehračským postavám. Nehračské postavy potom môžu používať body štýlu presne tak ako hráči: zamietaf vyvolávanie aspektov, vetovať stávky a podobne.

Našťastie ich viem presvedčiť, aby tie body naozaj pridelovali, pretože ak budem dobrým rozprávačom a oni ma za to odmenia bodmi, použijem ich naozaj na *zlé veci*... veď uvidíte.

Ak hráči investujú body štýlu do postavy, v skutočnosti *investujú* do samotnej postavy. Hovorí tým „Táto postava sa mi páči a chcem ju vidieť

³ V tomto excerpthe prekladu sa, žiaľ, nenachádza.

viac.“ To je dobrá vec, pretože takýto vklad prileje viac oleja do ohňa zrady.

Prejdime si ešte raz, čo môže nehráčka postava robiť s bodmi štýlu:

Zamietnuť vyvolanie aspektu: Ak sa hráč snaží vyvolať aspekt nehráčskej postavy, tá môže minúť dva body na to, aby tomu zabránila.

Vetovať stávkou: Ak hráč použije stávkou na to, aby uviedol nejaký fakt o nehráčskej postave, tá môže minúť bod štýlu na to, aby povedala „Nie, to nie je pravda.“ Hráči to môžu robiť, tak prečo nie aj nehráčke postavy?

Definovať svet: Hráči majú možnosť minúť bod štýlu na to, aby zaviedli do hry nejaký drobný pravdivý fakt. To isté môžu robiť aj nehráčke postavy: vedieť minúť bod štýlu a tým definovať nejaký pravdivý fakt o postave hráča. Najmä v prípade, ak už hráčovi došli body štýlu.

Čím viac investujú hráči do nehráčskej postavy, tým silnejšiu ju robia. Čím je nehráčka postava silnejšia, tým je pre hráčov užitočnejšia... a tým viac škôd narobí, keď hráčov podrazí a stratia v nej spojenca.

Ešte bolestivejšie je, keď sa ukáže, že nehráčka postava bola celý čas zradkyňou.

Ukážte hráčom, že investovať štýl do postáv má zmysel. A neobávajte sa toho, že si prečítajú túto časť. Neobávajte sa ničoho. To, že nik v Shan-ri nenosí čiernu, má zmysel.

Takto totiž nedokázate pohľadom odlíšiť dobrých od zlých.

Definovať seba. Najdôležitejšou (a poslednou) vecou, ktorú môže nehráčka postava dosiahnuť pomocou štýlu je definovať veci týkajúce sa jej sa-

mej. Použitie štýlu slúži na to, aby uviedla o sebe nejaký pravdivý fakt. Jej otca, matku, motívy, túžby. Hocičo. Ak dáte nehráčkej postave štýl, spravíte ju skutočnejšou.

A nebezpečnejšou.

Samozrejme, nebezpečnejšou len pre jej nepriateľov.

