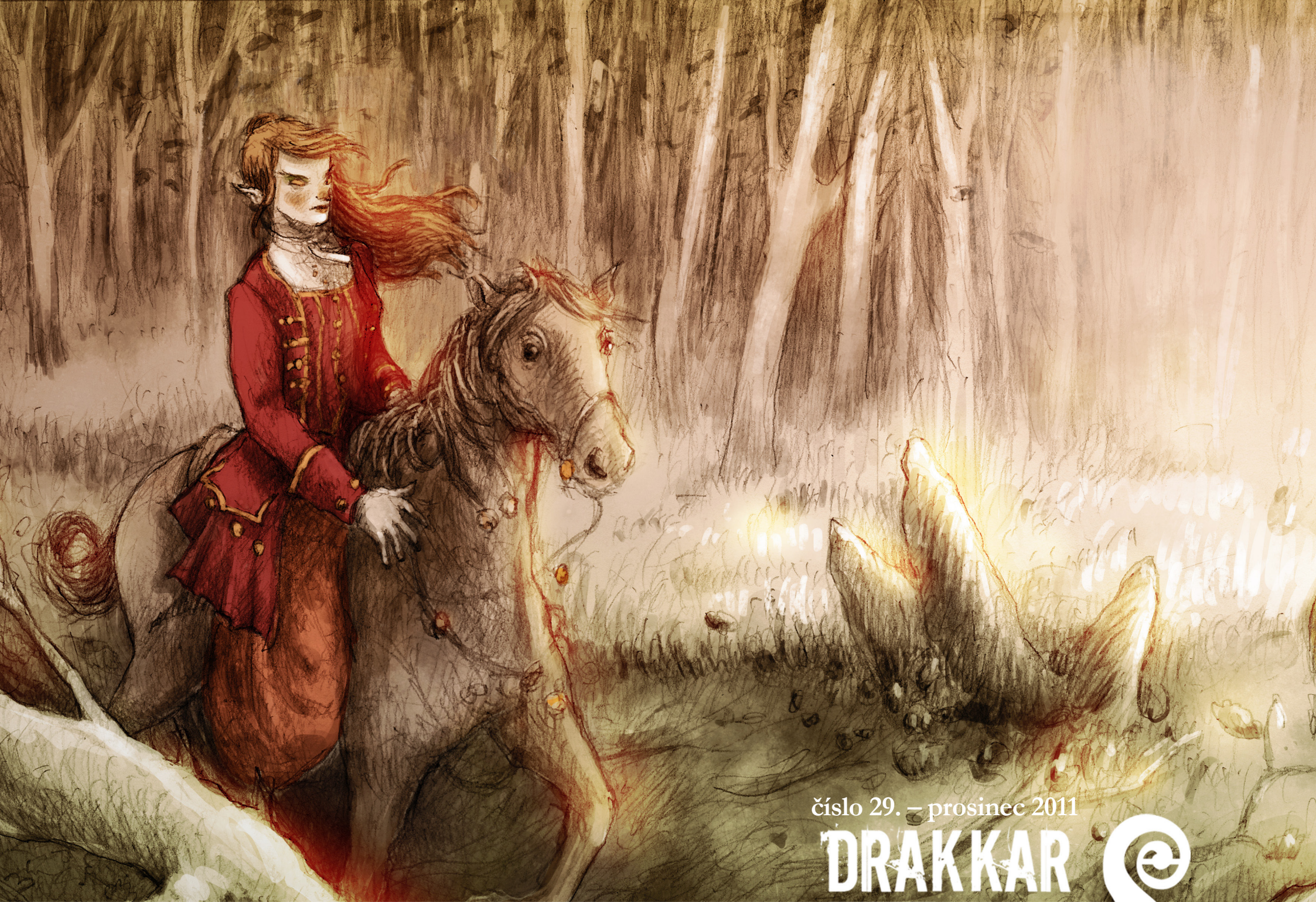




číslo 29. – prosinec 2011

DRAKKAR



Obsah čísla

Recenze

3 Mutant Chronicles

„Sparkle“

V roce 1993 vyšla hra na hrdiny s názvem MUTANT CHRONICLES. Hra obsahovala originální svět, charakterizovaný jako postapokalyptické sci-fi s příměsí fantasy a steampunku.

6 Jak se hraje v Německu II.

Stanislav „Scolex“ Nowak

Po delší přestávce se opět shledáváme u povídání o německých hrách na hrdiny. Tentokrát podrobněji o legendárním DAS SCHWARZE AUG.

Kultura (a RPG)

8 Clive Barker a jeho úchylné světy

Argonantus

Na jméno Clive Barker jsem narazil poprvé v první polovině devadesátých let. Známý mi půjčil dvě knížky, na nichž byl pouze název – Imagika. Pochopitelně jsem se zeptal, co to je...

Koutek pro DrD II

18 Kouzelné předměty pro DrD II

různí autoři

Dokončení série článků o kouzelných předmětech pro DrD II. V tomto článku najdete další předměty, které drak Erensuge zahrabal s hromadami zlata a cenností až na dno svého doupěte.

20 Pohraničná tvrz Červený havran

Ján „Crowen“ Rosa

V tomto článku si popíšeme malú pohraničnú tvrz, ktorú môžete využiť vo vašej hre. Tvrz, jej osadenstvo a niekoľko zápletiok.

Dobrodružství

25 Úlet

Pavel „Goran“ Veselský

Pravděpodobně nejšílenější setting, který znáte. Zhulení elfové v něm válčí proti drsným vodníkům, pro všechny pracují hobiti a čerti všechno organizují, obchodují, intrikují a bojí se kříže jako čert kříže. A k tomu hory obývané trolly s trollí vědou a trp-hajzlíky...

33 Služba mrtvým

„Lorwyn“

Dobrodružství neomezené systémem určené alespoň mírně pokročilým hráčům. Úroveň postav by neměla být příliš vysoká...

38 Trollové

Petr Hrdlička

Toto dobrodružství volně navazuje na dobrodružství Bludičky (v Drakkaru číslo 28), ale může být použito zcela samostatně. Určeno je pro družinu na 1.–2. úrovni. Alipkace pro DrDo, DrDII, K&M, Lone Wolf.

Deskové hry

42 Zahrajte si s námi: Češi v Essenu

Petr „ilgir“ Chval

Každý rok ke konci října se sjedou desetitisíce lidí z celého světa na veletrh Spiel v německém Essenu, aby zjistily, jaké novinky jim připravili vydavatelé deskových her. Rád se s vámi podělím o dojmy, poznatky a žhavé novinky ze setkání herní komunity.

napsala „Sparkle“

Recenze: Mutant Chronicles

*V roce 1993 vydala švédská firma Target Games hru na hrdiny s názvem MUTANT CHRONICLES. Hra obsahovala originální svět, který by se dal charakterizovat jako postapokalyptické sci-fi s příměsí fantasy a steampunku. A právě steampunkový nádech bylo zřejmě to, čím svět zaujal a ustál srovnávání se starším a známějším světem Warhammer 40 000. V MUTANT CHRONICLES univerzu totiž kvůli působení zlé síly prostupující vesmírem se-
lávají inteligentní stroje. Dokonce jsou schopné obrátit se proti člověku.*

Lidé si na základě této skutečnosti upravili technologii tak, že se spoléhají na „klasičtější“ mašiny. Svět MUTANT CHRONICLES je tak světem obřích průmyslových komplexů spotřebovávajících uhlí, vrtulníků, velkých kanónů, výbušnin, staré dobré špionáže, sabotáží a propagandy. Příměs fantasy obstarává magie, která byla ve světě znovuobjevena a je využívána zejména obří náboženskou organizací zvanou Bratrstvo.

Díky dobré odezvě na svět se Target Games rozhodli pustit se do dalších projektů vycházejících z něj. Mnohým z vás něco řekne název DOOMTROOPER. Šlo o sběratelskou karetní hru, která byla přeložena do mnoha jazyků včetně češtiny a jeden čas (kolem roku 1997) byla v ČR

populárnější než MAGIC: THE GATHERING. Vyšla také figurková hra WARZONE, která se hrála i u nás. Bohužel vydávání DOOMTROOPERU muselo být zastaveno kvůli sporům o licenci na formát sběratelských karetních her. Postupně se stoplo i vydávání figurek a v roce 1999 společnost Target Games zkrachovala.

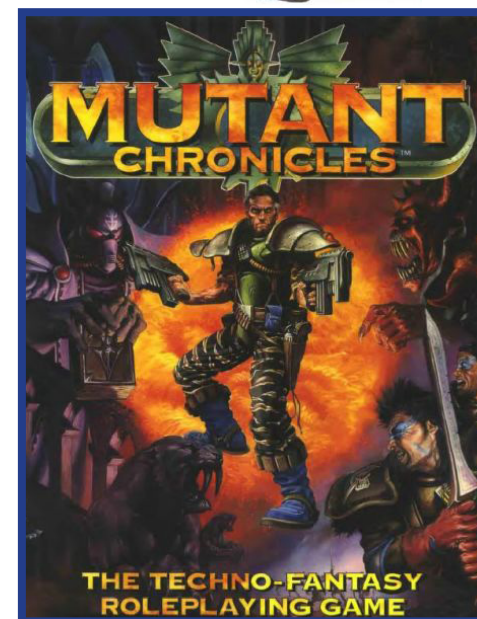
I v následujících letech se však našli lidé, kteří viděli ve světě MUTANT CHRONICLES potenciál a pokoušeli se s tím něco dělat. Všechny tyto pokusy bohužel skončily neslavně. Fantasy Flight Games vydaly v roce 2008 figurkovou hru MUTANT CHRONICLES, ale záhy ji pro malý zájem přestali vydávat. Ačkoli pravidla této hry byla chválena, figurky nevypadaly dobře, což hru pohřbilo. Dále

v roce 2009 vznikl akční film s názvem MUTANT CHRONICLES. Z původního světa vycházel spíše volně. Film neměl u diváků valného úspěchu. Vyvíjelo se i MMORPG WARZONE ONLINE, které nakonec světlo světa vůbec nespatřilo.

I přes smůlu, která provází produkty vycházející ze světa MUTANT CHRONICLES, si tento setting stále drží určitou fanouškovskou základnu. Například karetní hra DOOMTROOPER, ač oficiálně „mrtvá“ 10 let, se stále hraje i v ČR! Je celkem jisté, že další projekty ze světa MUTANT CHRONICLES vznikat budou, ať už dopadnou jakkoli. Třeba to bude právě Vaše RPG kampaň. Přiblížím Vám nyní fiktivní svět MUTANT CHRONICLES nezávislý na systému, v němž by se hrál. Na konci článku se letmo dotknu i systému původní hry.

Lidstvo

Ve 23. století byly přírodní zdroje na planetě Zemi vyčerpány. Lidstvo se přemnožilo a planeta přestala být způsobilou k životu. Obří megakorporace postavily vesmírné koráby, v nichž evakovaly své vyvolené jedince a vydali se osidlovat Měsíc a okolní planety, kde byly objeveny obrovské zásoby surovin. Jakmile megakorpo-



Mutant Chronicles

Target Games, 1993

race osídlily celou Sluneční soustavu, začaly se bít mezi sebou. V této době byly čtyři, každá měla svůj nezaměnitelný styl a původ: *Bauhaus* inspirovaný bismarckovským Německem, ovládaný šlechtickými rody. *Imperiál*, kultura britského koloniálního impéria říznutá divokými Skoty, silně to expanzivní a militantní korporace. *Kapitol*, nejvíce připomínající klasičtější americkou korporaci z reálné dnešní doby. A konečně *Mishima*, japonští samurajové. U těchto korporací se autoři ani trochu nepokoušeli o originalitu. Osobně mi to nevadí, alespoň jsou to věci každému člověku známé.

Kolonizátoři korporací však strkali nos tam, kam neměli. Když se



zdroj: mutantpedia.com

odvážili proniknout za Sluneční soustavu, narazili na inteligentní sílu cizího původu a do světa byla vypuštěna Černá Symetrie. Tato neviditelná síla prostoupila celou soustavu a způsobila, že inteligentní stroje (počítače a superpočítače) se obrátily proti lidem. Nastala doba chaosu. Ale mělo být ještě hůř: Černá Symetrie byla totiž jen předvojem hrůzných armád monster sloužících bytosti říkající si Černá duše.

Černá Legie

Černá duše je prastará bytost těžko uchopitelné podstaty. Zřejmě existovala dříve, než vznikly hvězdy; tedy v době, kdy všude byla jen Temnota. Když hvězdy rozřuly Temnotu svým Světlem, rozdělily i Černou duši, čímž se staly jejím nepřítelem. Černá duše chce zničit všechny hvězdy, aby se vše navrátilo do Temnoty a ona se opět stala jedinou, nejmocnější silou. Vykonavatelé vůle Černé duše jsou Černí apoštolové, bytosti temnotou zrozené, a jejich podřízení. Zaútočili na lidstvo z místa na okraji Sluneční soustavy, kde byli poprvé objeveni a nechtěně vypuštěni, a nyní mají své jednotky rozmístěné po celé soustavě. Černých apoštolů je pět, každý se specializuje na jinou agendu (válka, černá magie, lži, hníloba, šílenství). Jediným

štěstím lidí je, že apoštolové nejsou jednotní – soupeří i mezi sebou o přízeň a dary Černé duše, případně sami usilují o to stát se Černou duší.

V arzenálu temné armády najdeme bytosti nazývané se nekromutant, nefarit, tekron, řezník duší, biotroll a mnoho dalších. Jak vypadají, vidíte na obrázcích. Černá Legie využívá nekrotechnologii, především implantáty zvyšující schopnosti, avšak korumpující a zohavující nositele. Dále temnou magii, jejímž zdrojem síly je Černá Symetrie. Padlí lidští vojáci jsou pomocí Černé symetrie oživováni a jako nemrtví ve službách Černé Legie posíláni opět na bojiště. Někteří apoštolové volí méně přímočarou strategii než otevřený boj a snaží se korumpovat lidi opevněné ve velkých městech a rozkládat společnost zevnitř.

Bratrstvo

Když bylo lidstvo napadeno Černou legií, vypadalo to s ním opravdu bleďě. Naštěstí lidé objevili schopnost kouzlit klasické čáry, jaké známe z fantasy světů. Vznikl náboženský řád s názvem Bratrstvo, který aspoň na chvíli donutil korporace přestat se bít mezi sebou a zformoval odpor proti Černé Legii. Nyní je z Bratrstva



zdroj: mutantpedia.com

obří církev s katedrálou na každé planetě a velkým vlivem na život lidí. Bratrstvo je kontroverzní organizace. Na jednu stranu všichni vědí, že nebyť jí, lidstvo by bylo již vyhubeno. Na druhou stranu, tato organizace je prorostlá korupcí a nezřídka její inkvizitoři odpravují nevinné lidi označené jako kacíře a špiony Černé legie ve zmanipulovaných procesech.

Bratrstvo cvičí své adepty v Umění (magie). Využívá inkvizitory, křižáky (nekouzlicí vojáky), mystiky, věštce či mortifikátory (elitní jednotku nájemných vrahů).

Bratrstvo se také stará o prosazování ediktu, kterým se přísně zakazuje výroba a používání inteligentních strojů, které by se opět mohly obrátit proti lidem.

Hlavní baštou Bratrstva je neutrální město Luna City na Měsíci.

Kybertronik

Tato malá skupina lidí se rozhodla edikt o zákazu počítačů nerespektovat. Tajně vyráběli kybernetické přístroje a prodávali je za velké peníze pokoutně všem megakorporacím skrz malé fiktivní firmy. Když se na celou věc přišlo, bylo už pozdě. Kybertronik nahromadil bohatství o objemu celé megakorporace. Přetáhl mnoho důležitých lidí odjinud k sobě a vznikla tak pátá korporace, ještě o něco bezohlednější než ty ostatní. Bratrstvo neuznává Kybertronik a považuje jej za nepřítele.

Planeta Země

Když megakorporace opustily planetu, zbylí lidé na Zemi si činili nárok na bohatství, které ve vesmíru našly. Proběhla válka o nezávislost korporací na Zemi, kterou korporace vyhrály tak, že vypustily na Zem z Měsíce jaderné hlavice. Kdo se neschoval do krytu, nepřežil. Ze Země se stala mrtvá zóna. Po staletích z ní povstaly nové lidské kmeny, mnohdy zmutované. Luteránská triáda, Templáři, Půlměsíšní bojovníci a Synové Rasputina, ti nyní bojují o nadvládu

nad zdevastovanou, bažinatou, jedovatou planetou. V čem jsou však jednotní, je nenávist k megakorporacím. Až pozemské kmeny načerpají dost sil, bude jejich prvním cílem Luna City.

Mystikové Bratrstva mluví o věštbě, která říká, že rozhodující bitva mezi lidstvem a Černou Legií se uskuteční na planetě Zemi. Udržet na ní základnu je však v tuto chvíli velmi obtížné.

Hra ve světě Mutant Chronicles

Svět je velmi dobře uzpůsoben hraní ve stylu *hack-and-slash*. Válčí se všude, každý s každým. Jakmile vystrčíte nos z velkého města, máte před sebou rozlehlé pláne plné bojujících armád, a občas se boj přenesení i do

zdroj: mutantpedia.com



měst. Dále má svět dobrý potenciál pro špiónážní a záškodnické mise v prostředí špinavých, neutěšených, smogem pokrytých, korupcí a kriminalitou prolezlých velkoměst. A konečně se nabízí kampaň vedoucí malou družinku misionářů na planetu Zemi hledat v bažinách poklady a odpovědi na zásadní otázky.

Hlavní přednost světa osobně vidím v tom, že je prostě a jednoduše „cool“: místa, hrdinové, korporace, aliance, kouzla, armády temnoty... všechno je tu cool a díky omezení technologie budoucnosti i pro reálného člověka představitelné. Navíc tu jsou všechny lidské frakce morálně nejednoznačné, není tu žádný jasný „klad“as“, ale pokud to hráči řešit nechtějí, mohou nechat postavy zcela věřit své frakci. Třešničkou na dortu je to, že se svět obejde bez trapasů a elfů, což je pro mě osobně velmi příjemné.

RPG systém

Na rozdíl od světa, původní systém hry příliš doporučit nemohu. Nejen že pro dnešní potřeby hráčů již zcela zastaral; on nebyl příliš chválen ani v době vzniku. Je podobný systému d20, jen se zde používá d6, d10 i d20. Životní dráha postav se generuje po-

mocí náhody. Systém řeší prakticky pouze boj a magii, zbytek se dá odházet kostkami, aby to hráče příliš nerozptylovalo v akci. Je možné hrát i za temnou stranu, pak ale počítejte s tím, že budete opravdu v rukou náhody: heretik hází pravidelně na to, jestli nedostali mystici Bratrstva vizi o jeho zradě a nedojdou si pro něj, a pokud používáte temné dary, házíte také na to, jestli vás to náhodou úplně „nezkříplí“.

Naštěstí jsou příručky ke hře vyplněny z naprosté většiny popisem světa, takže se vyplatí přečíst si je, i pokud budete chtít hrát svět MUTANT CHRONICLES v jiném systému (FATE, GURPS...), což je ostatně cesta, kterou Vám doporučuji.

Odkazy

- Alfou a omegou je web [Mutant Chronicles Virtualpedia](#), kde jsou ke stažení ve formátu pdf všechny vyšlé knihy k původnímu MUTANT CHRONICLES RPG.
- [Fandovská stránka v češtině](#)
- Komunita českých hráčů DOOMTROOPERU se schází na diskusním serveru [Lapiduch](#) (nutná registrace)

napsal Stanislav „Scolex“ Nowak

Jak se hraje v Německu II.

Po delší přestávce se opět shledáváme u dalšího dílu povídání o německých hrách na hrdiny. Tentokrát se budeme věnovat výhradně, ale o to podrobněji, legendárnímu DAS SCHWARZE AUGE.



Nejznámější a nejrozšířenější hra neohroženě vládoucí německému trhu a překonávající i pověstné DUNGEONS & DRAGONS nese název DAS SCHWARZE AUGE (DSA) neboli Černé oko.

Příběh DSA začíná někdy počátkem osmdesátých let. Velký hráč na poli deskových her *Schmidt Spiele* spolu s vydavatelstvím *Droemer Knaur* se rozhodli patřičně navnaděni úspěchem D&D v zámoří vstoupit na trh s hrami na hrdiny. Po neúspěšných námluvách s TSR padne rozhodnutí vytvořit vlastní hru. Tímto úkolem pověřili vydavatelství *Fantasy Production* (FanPro). Původním zadáním bylo navrzení mysteriózní a záhadné fantasy hry. K navození atmosféry měla dopomoci i černá škraboška určená pro vypravěče. Ta byla

součástí balení první edice vydané roku 1984.

První edice se dočkala francouzského, italského a nizozemského překladu. V této edici měl hráč na výběr z pěti druhů hrdinů: dobrodruh, válečník, mág, trpaslík a elf. Hrdina byl popsán pomocí pěti vlastností: odvahy, síla, moudrost, charisma a obratnost. Hodnoty se určovaly náhodně hodem kostky.

V druhé edici vydané roku 1988 se počet typů hrdinů zvyšuje na čtyřicet a rozšiřuje popis postavy o nevýhody jako jsou například nekrofobie, chamtivost nebo klaustrofobie.

Třetí edice z roku 1993 byla rozšířena o další dvě kladné a záporné vlastnosti. Rovněž se stala základem pro počítačovou herní sérii REALMS OF ARKANIA. Roku 1997 *Schmidt Spiele* zbankrotovalo a hry se ujalo *FanPro*. Nejradikálnější změny herního systému přinesla čtvrtá edice systé-

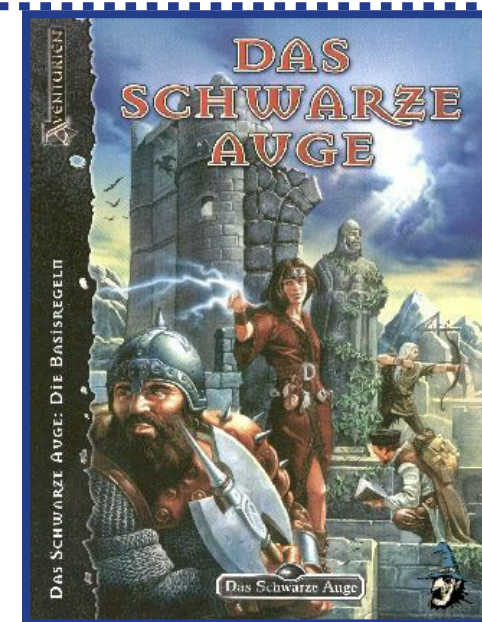
mu z roku 2001. Ta je zajímavá i tím, že se dočkala anglického překladu. Nový systém nese známky inspirace z SHADOWRUN a GURPS. Za dalších deset let po zkáze *Schmidt Spiele* dochází k restrukturalizaci *FanPro* a DSA se stěhuje k *Ulisses Spiele*. Ta vydává mírně opravenou edici označovanou jako 4.1, na níž staví populární počítačová hra DRAKENSANG.

Systém

Podíváme se na systém představený ve čtvrté edici. Hráč tvoří postavu investováním bodů, ale některé vedlejší hodnoty jsou určeny hodem kostkou. Základní rámec postavy je dán rasou, profesí a kulturou. Rasy určují fyzickou stránku postavy a přináší různé speciální schopnosti. Seznam ras zahrnuje obligátní trpaslíky, elfy, gobliny a několik národů lidí.

Prostředí a zázemí, ve kterém postava vyrostla, je určeno kulturou. Je rozdíl, zda postava pochází z městského prostředí nebo strávila mládí v divočině. Kultura ovlivňuje, jaké talenty postava ovládá, ale také omezuje výběr profesí.

Co postava umí a dokáže, je určeno profesí, což prakticky znamená bonusy k talentům a několik speciálních výhod. V základní příručce



nalezneme celkem čtrnáct profesí, mezi nimi například zloděje, mága, průzkumníka, léčitele, piráta nebo žoldnéře.

Zbývající body se rozdělí do devíti atributů a do výhod a nevýhod. Hodnoty atributů jsou mezi 1 a 21. Postava je dále popsána ještě pomocí talentů, což odpovídá dovednostem v jiných systémech. Talentů je ve hře obrovské množství a jsou rozděleny do skupin podle způsobu použití. Máme fyzické talenty, kam patří třeba šplh nebo skok, bojové talenty, přírodní talenty, jazyky atd.

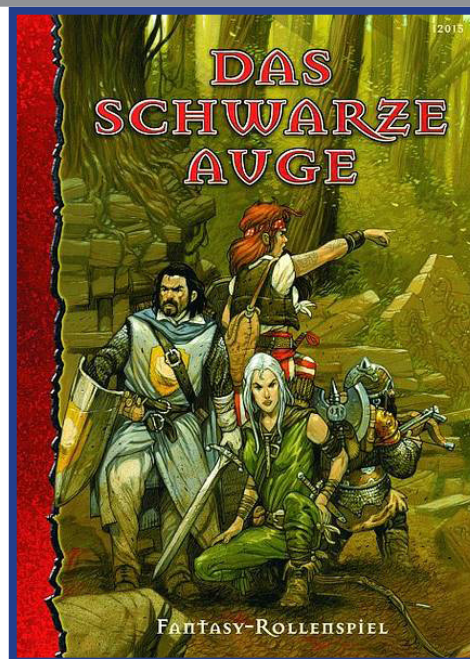
Základní mechanismus využívá k rozhodnutí o výsledku činnosti

dvacetistěnnou kostku a nazývá se test. Pro každý test se určí atribut, který se bude při činnosti používat. Hod kostkou musí být menší než hodnota atributu a k hodu se započítávají další modifikátory. Talenty se používají jako zdroj pro kompenzaci neúspěšného testu. To znamená, že když postava neuspěje v testu, může zaplatit několik bodů talentu a odejít je z výsledku hodu a změnit jej na úspěch.

Svět DSA

Hra DSA je primárně situovaná na planetě Dere. Pozorný čtenář znalý německého jazyka si všimne, že se jedná o anagram Erde, což je německé označení Země. Na Dere se nachází několik kontinentů, ale pozornost hry je soustředěna především na Aventurii. Tento kontinent je bratrance Evropy a Asie. Za dobu své dvacetileté existence byl svět neuvěřitelně rozpracován a může se pyšnit zajímavou historií, detailní geografii ale i biologii nestvůr. Například v kapitole bestiář je ke každé nestvůře kromě podrobného popisu přiložena mapa s vyznačenou oblastí výskytu.

Centrem Aventurie je Království Středu (Mittelreich) osídlené obyvateli původem z kontinentu Myranor.



Národy Království Středu mají často své evropské protějšky, jmenovitě Horasians jsou inspirováni barokními Italy a Francouzi, Fountlandians středověkými Rusy a Maraskani zase Asiaty. Dalším významným královstvím je vikingský Thorwalians. Kultura původních obyvatel Tulamides zahrnuje dva národy: Arabům podobní Mhanadistanians a Tuaregy ovlivnění Novadis. Kontinent obývá ještě několik dalších menších lidských národů.

Žádný pořádný fantasy svět by se neobešel bez trpaslíků a elfů. I tyto dvě rasy jsou členěny do několik kultur, kde elfové zahrnují lesní, kteří

se straní civilizace, přátelské luční elfy, ledové obývající zmrzlou pustinu a národ koňáků. Trpaslíci se rovněž drží zavedených klíšé, s drobnou výjimkou, že horští trpaslíci odpovídají Tolkienovým hobitům. Mezi další rasy patří trollové, orkové, goblini, ještěří Achaz a kříženci orků a elfů Holberker.

Historie světa je rozdělena do dvanácti epoch a každá je charakterizována nadvládou určité rasy. V současné epoše soupeří o nadvládu orkové a lidé.

Náboženství v Aventurii zahrnuje dvanáct bohů, každý zastupuje jistou doménu a je reprezentován několika atributy. Například Praios je bůh světla a spravedlnosti a jeho atributy jsou zákon, pořádek, zlato a pravda. Pro každého boha existuje protějšek v podobě arcidémona, který reprezentuje přesný opak hodnot a principů.

Závěrem

DSA se dočkalo několika počítačových zpracování. Prvním byla trilogie REALMS OF ARKANIA vydané již v roce 1993. Další počítačovou hrou ze světa DSA bylo podařené RPG DRAKENSANG z roku 2008, následované o dva roky později pokračováním DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME. Ač je DRA-

KENSANG novou záležitostí, jedná se o RPG ze staré školy, jak se na hru z Aventurie sluší a patří.

DSA se v Německu těší obrovské podpoře, jak oficiální tak fandovské. Pro hru existuje obrovské množství rozšiřujících knih, ve světě se odehrává bezpočet románů a několik deskových her. Výjimkou není ani sada speciálních figurek, soundtrack a audiobook. Připravuje se i film. Fanošci připravují v prostředí světa amatérská divadla, filmy a larp.

To by bylo z Aventurie vše. V příštím díle seriál ukončíme a provedeme celkové zhodnocení a shrnutí. Auf Wiedersehen.

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce 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.

napsal Argonantus

Clive Barker a jeho úchylné světy

Na jméno Clive Barker jsem narazil poprvé někdy v první polovině devadesátých let. Známy mi půjčil dvě knížky se sundaným obalem, takže byly obě jednoduše černé, a byl na nich pouze název – Imagika. Pochopitelně jsem se zeptal, co to je; on se zamyslel, a pak řekl bezradně – „to je taková Imagika.“

Potom jsem to četl, s rostoucím úžasem. Neznal jsem nic ani vzdáleně podobného, a na konci jsem chápal, že je opravdu těžké k tomu říci něco trefného. Dnes se toho veřejně odvažuji po mnoha a mnoha letech, kdy je ze mne už dávno přesvědčený bar-kerista.

V životopisných a bibliografických informacích lze odkázat na [Wikipedii](#), ze které budu vycházet.

I.

Stephena Kinga jsem nikdy pořádně nečetl, protože jsem znal dříve Barkera. Stejný problém jsem měl i s Gaimanem a několika dalšími nespornými velikány; vždycky jsem to odkládal s pocitem „výborné, ale Barker to není.“ Trvalo dlouho, než se mi podařilo tento komplex překonat a Kinga nebo Gaimana si oprav-

du užít. Zachránilo je, když zamířili stylem někam úplně jinam. V případě Kinga je to zjevně nespravedlivé a shoda okolností, protože psal vlastně daleko dřív, než Barker. Průšvih byl v tom, že i jeho mladší kolega zasáhl, a to docela výrazně.

Problém „vzoru a napodobeni-ny“ je obecný a objevuje se v kdejakém literárním žánru. Průlomový duch a génus něco vymyslí, a parta jeho žáků to začne rozpracovávat. Možnost „jít dál“ je komplikovaná tím, že musíte odhodit úplně základní premisy, které definoval mistr, a tím vlastně jeho dílo popřít.

V historii detektivky je tímto vynálezce zejména E. A. Poe, který předvedl vše podstatné v několika povídkách. A. C. Doyle to rozpracoval do dokonalosti; po *Psu baskervillském* a mnoha holmesovských dobrodruž-

stvích už vlastně nebylo co dodat. Ještě se do této již hotové pozice prodrala Agatha Christie, jen s několika drobnými vylepšeními a zreplikovala model v sedmdesáti knihách. Mám vážné pochyby o tom, zda v dalších detektivkách, řekněme po roce 1940, najdeme něco zásadně nového. Musí tam být veliká a výrazná odbočka a kniha musí obsahovat výrazné a úplně odlišné téma i styl, takže si ani nevšimneme, že tu detektivka v jádru stále je (*Harry Potter*).

Podobně bychom mohli popsat „zakletí“ fantasy Tolkienem nebo Howardem; plno dalších knih vlastně z jejich vykolíkových metod nijak výrazně nevybočuje, takže to čtenář odkládá s tím obávaným pocitem „jo, výborný, ale Tolkien to není“.

Mírím tam, že Barker je právě v kategorii vynálezců a zakladatelů; máme možnost sledovat vznik nového Lovecrafta a Poea v přímém přenosu. Nutně naráží na časté nepochopení, protože je to horor, ale není to jako Poe ani jako Lovecraft, tím méně jako Bradbury; je to fantasy, ale fakt to není jako Tolkien; a je to někdy i detektivka, ale už vůbec ne jako Agatha Christie. Pročež ne každému z jejich fanoušků tahle podivnost musí vyhovovat.

A pro badatele je zatraceně těžké říci, co je vlastně podstatou Barkerova psaní.



II.

Pokusím se to rozmatávat od hororu; tato škatulka je možná nejméně těsná. Na Barkerův horor v pravém smyslu jsem narazil až poměrně dlouho po *Imagice*. Kratší útvary vycházely u nás se značným zpožděním. Zatímco *První kniha krve* vyšla u nás několikrát, všechny „*Knihy krve*“ v úplnosti, celkem šest dílů, máme

teprve velice nedávno (2008–9, nakl. Beta-Dobrovský). Obsahují na přibližně tisíce stranách většinu jeho nejlepších povídek.

Je to dvojnásob paradoxní tím, že to všechno vzniklo vlastně najednou – někdy kolem roku 1984. Mistrova činnost připomíná výbuch; v jednom svém vyprávění píše, že mu trvá povídka nahrubo asi dva dny, což je při jeho typickém rozsahu mezi 20–40 stranami rychlost vpravdě děsivá a nám, klopotným dělníkům pera, nezbyvá než tiše žasnout. Pokud rozdělíme spisovatele na dva základní druhy, typ pečlivého brusiče vět a typ intuitivního chrliče, potom je Barker zjevně ten druhý případ.

A přece – Barker má zjevně jakési silné vnitřní limity; po šesti *Knihách krve* nastalo již skoro třicetileté a téměř úplné povídkové ticho. Bar-

ker povídkář je dnes už vlastně vyhy-
nulý druh.

III.

Půlnoční vlak smrti, první povídka v prvním souboru, pokud ignorujeme úvodní text, se začne rozebíhat jako normální krimithriller, jakých vídáme v televizi desítky a stovky. Sem tam se mihne studená poetika *Mlčení jehňátek*; povídka je skoro současná s první Harrisovou knihou *Červený drak* z r. 1981. Je docela pravděpodobné, že o sobě Harris a Barker, oba tehdy prakticky neznámí, nevěděli. Spřízněnost s Harrisem a Jonathane Demmem je hlubší, než se zdá; existuje výborný šestidílný televizní dokument o hororech s Clive Barkerem jako průvodcem, kde se první díl věnuje zejména vztahu skutečných kriminálních zločinů a jejich uměleckého zpracování. Hned první díl je věnován třem průlomovým filmům, které „jdou pod kůži“ zločinu víc, než je obvyklé – jde o filmy *Psycho*, *Texaský masakr motorovou pilou* (původní verze 1974) a právě *Mlčení jehňátek*.

Tento první zdroj Barkerova psaní funguje docela spolehlivě. Po mnoha desetiletích detektivek, kriminálek a akce se na zločin navála

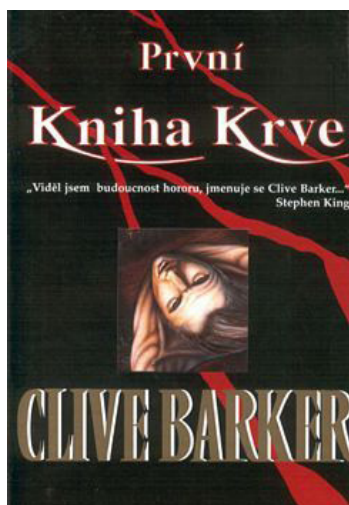
vrstva umělých konvencí; zabití lorda X v golfovém klubu je daleko více podobné pěkně sehrané partii pokeru, než opravdovému zločinu. Vrah a detektiv jsou pouhými protivníky ve hře; o samotný akt zločinu vůbec nejde. Úplně stejně jsou na tom oběti akčních hrdinů, Jamesem Bondem počínaje; představují jen letmý záběh kamery a pak je příběh navždy opouští. Totéž samozřejmě platí o computerových střílečkách.

Zmíněná hororová škola zločinu, počínaje Blochem a Hitchcockem (*Psycho*), vzkřísila *citovou* rovinu příběhu o vrahovi a oběti; stačí jediná perfektně provedená vražda ve sprše, aby přebila desítky obětí v desítkách jiných filmů; divák na ni nezapomněl ani po padesáti letech a dodnes je napodobována. Pokud jde v hororu o *vyvolávání pocitů*, pak je vražda extrémním a vděčným zdrojem hrůzy. Vlastně je na tomto světě asi jen málo horších pocitů, než jsou pocity oběti sadistického vraha. Na což se jednak trochu zapomnělo, jednak si umění drželo vždycky jistý přirozený ostych. Pokud se občas dostanete k necenzurovaným fotografiím skutečných

zločinů, většinou vás šokuje vysloveně fyzický pocit hnusu a brutality, kterého vás zločin filmový a televizní obvykle šetří. Dnes už to pomalu přestává být pravda; sebedbalý krimipříběh se musí blýsknout nějakou tou hnusotou z pitevně nebo z místa činu. Ale už se zase pozapomíná, co to mělo za smysl v době vynálezu; že šlo o budování atmosféry. Proto to také často už nefunguje; všichni čekají krev, a nikdo se nad tím už nezamýšlí.

Skutečná atmosféra hororu tkví v ošklivých detailech, v překvapení a maniakální pečlivosti. Příkladmo – na té veleslavné Hitchcockově vraždě ve sprše nebylo zase až tak moc naturalistických krvavých detailů; podle mne bylo jádro efektu v *načarování*; vražda trvala prostě o kousek déle, než je obvyklé, a umožnila daleko lépe a silněji se vžít do pocitů oběti. Podobně Barkerův řezník z metra je jaksi *fyzický*. Studená praktičnost, pečlivost a naprostá bezohlednost; je to vrah z Lecterovy školy. Detail, detail a zase detail. Který vrah z dřívějších dob Agathy Christie by se obtěžoval

Po mnoha desetiletích detektivek, kriminálek a akce se na zločin navála vrstva umělých konvencí.



holením všech vlasů a chlupů obětí? Není to až tak drastické; je to *zneklidňující*. Rozhodí vás to. Tušíte, že za tím něco ještě je, něco horšího, než jak to vypadá. A ukáže se, že opravdu ano.

Tímto prvním zdrojem – *citové rovině příběhu o vrahovi a oběti* – se dostáváme k prapodstatě pojmu *splatterpunk*, jisté extrémní formě hororu, již je Barker spoluvynálezcem. Tvrdí se, že podstatou splatterpunku je extrémní užití násilí, krve a podobně, ve snaze čtenáře/diváka šokovat. Je to jen půl pravdy, a podle mne celý pojem splatterpunk Barkerovi spíše ublížil, než pomohl. Posun od *Psa Baskervillského* k vraždě ve sprše ve filmu *Psycho* je ve skutečnosti posunem k většímu realismu, a to za účelem zesílení výsledného pocitu. Množství krve přibýlo zejména proto, že bylo ko-
nečně přiznáno; cudně umístěná rouška na mrtvole byla nemilosrdně stržena. Litry krve nejsou samy o sobě *účelem*, nýbrž pouze *prostředkem*; vražda je vybarvena do vši prapůvodní obludnosti. Nejsme při jejím sledování nezáživnými diváky za

Tvrdí se, že podstatou splatterpunku je extrémní užití násilí a krve ve snaze čtenáře šokovat. Je to jen půl pravdy.

policejní plastikovou páskou, ale přímo oběťmi; užijeme si to takříkajíc z první ruky.

IV.

Když ustřelená hlava, tak odhalené nádro. Když násilí, tak sex, druhý zdroj Barkerova psaní. Pokud se někdo rozhodne zločin předvést v plné obludnosti, tak to u sexu skončí náramně často. Zdrucující většina sadistických vrahů byla sexuálně jaksí nenormálních. Sex byl velice často jediným a hlavním motivem jejich podivného konání. Sex jako podtext ostatně probleskuje jasně i v těch filmech jako *Psycho* nebo *Mlčení jehňátek*.

Už mnoho lidí se podívalo nad tím, jak tolerantní je západní svět k těm ustřeleným hlavám oproti poměrně nevinným názna-
kům sexu. Je ovšem třeba upřesnit, že je násilí a násilí; násilí v té zjednodušeně ritualizované formě, kdy oběť je zastřelena a padne na zem, je ve filmu přítomno vlastně od začátku. S utrženými hlavami a podobně se začalo až někdy v sedmdesátých letech, asi tak v místech, kde se objevila soulož na plátně

– a to ještě převážně v různých béc-kách. V knihách platí to samé, jenom s mírným časovým předstihem.

Souložit se dlouho smělo jen v knihách, označených jako „skandální“ a tak trochu vyřazených z normální literatury. *Milenec Lady Chatterleyové*. *Utrpení knížete Sternenhocha*. „Normálním“ se to stalo až někdy v šedesátých letech. Sex má tedy za sebou v literatuře celkem krátkou dráhu vývoje. A díky tomu také často procházejí věci literárně dost ubohé; jenom proto, že „to“ autor napsal, dostává často laciné body. Napsat opravdu erotickou scénu je totiž docela obtížná výzva, a ne každému se to povedlo.

Barker k tomu přistupuje stejně brutálně a zběsile, jako k tomu násilí; žádné hranice neexistují. Lze tvrdit, že většina jeho sexuálních scén není tak úplně normálních; buď je nenormální způsob, a nebo alespoň jeden z aktérů. Nicméně, a to je další zneklidňující moment, spousta těch šíleností opravdu je erotická a působivá.

V.

Třetí výrazný zdroj Barkerovy povídky je *divadlo*. Barker byl dramatikem a režisérem divadla Grand Guignol v Paříži. Netřeba dodávat, že toto di-



vadlo je samo o sobě také náramně podivné, neb hraje jenom samé horory, krváky a šílenosti.

Psaní divadelních her je trochu jiný talent, než psaní příběhů a prózy, což si ne každý uvědomuje. Divadelní hra stojí na *dialogu*. Děj posouvají přímo jednotlivé postavy, nikoli nějaký vypravěč v zákulisí. Řada nejstrašnějších Barkerových situací není založena na popisu, ale exploduje v dialogu. Nemusí stát na samotném faktu vraždy, už dostatečně hrůzostrašném, ale na vztahu postav a jejich postoji k věci – jak je třeba vzorně k vidění v třetí, obzvláště zběsilé povídce *Blues prasečí krve*.

Toto je dost nová situace zejména v hororu. Poe nebo Lovecraft dialogy neuměli a nezáleželo na nich. Pokud k nim vůbec dojde, nejsou to

pravé dialogy, nýbrž jednostranné vyprávění toho lépe informovaného tazateli a potažmo i čtenáři, podle vzorce Holmes – Watson, kde je ten hloupější pouhý statista, přihrávající dotazy. Klidně nám to mohl také oznámit vypravěč, nebo se to mohlo ocitnout v dopise (Lovecraftův oblíbený manévr). U Barkera, proti tomu, prosazují účastníci dialogu oba svoji hru; jdou proti sobě. Je to skutečný dramatický dialog.

Druhá typická vlastnost starších hororů je monolinie příběhu; vyprávění se vine jako šňůra, zavěšená s oblibou na rámec objevitelské výpravy (*Hory šílenství*, *Arthur Gordon Pym*), případně na časový rámec (*Případ Dextera Warda*). S takovou jednoduchou linií vystačil v podstatě i lecjaký autor mnohem kolosálnějších opusů; *Pán prstenů* je také především Frodova výprava tam a zase zpátky; největší rafinovaností je rozdělení Společenstva na tři skupiny (takže probíhají chvíli tři současné výpravy).

Toto rozdělení děje je v Barkerovi naopak standardem. I na malém prostoru povídky to většinou vidíme z úhlu vraha i oběti; postavy jednají, jak umí, a děj vzniká konfrontací jejich činnosti. Autor se tváří, že tam vůbec není přítomen; jenom hledí

shůry na to, co jeho postavy provádějí, jako sám Shakespeare. Já nic; já to jen popisuji; to udělali oni, ti, co vidíte na scéně. Slavný vynález postmoderního pootočení kamery, která je schopna vidět věci i z hlediska vraha, je Barkerovi z těchto důvodů naprosto přirozený; není žádný důvod čtenáři upírat pohled ze strany ďábla, strašidla nebo kdovíčeho. I oni jsou jen postavami na scéně a mají svoje plány. I padouch může být poražen; a to, co provádějí ti dobří, může být vnímáno z opačné strany neméně tragicky.

A zbývá poznamenat pro potřeby RPG – děj založený na dialogu, kde



zlo a dobro hraje aktivně proti sobě, se daleko víc podobá odehrané hře. Lovecraftovské světy tyto možnosti nedávaly; postava byla takovým světem jen pasivně protažena.

VI.

Čtvrté důležité zjištění a zdroj Barkerova psaní je fakt, že je *výtvarníkem*. Má mocné optické vidění světa, takže je schopen popisovat obrazy stejně velkolepě, jako jeho předchůdci Lovecraft a Poe. To je talent právě protikladný tomu předchozímu; divadelní hra se totiž může odehrávat v úplném scénickém vakuu (Shakespeare nebo Beckett se taky v takovém „ničem“ odehrávají většinou).

Barkerovy kulisy děje jsou naopak nesmírně jasné a zřetelné, září zběsilými barvami a rozhodně nedovolí, aby jim divák/čtenář nevěnoval pozornost. Vždycky to vidíte a skoro cítíte, kde se děj právě nachází; ono *fyzično* ve vás vyvolává pocity chladu a tepla, tmy a světla, hluku nebo ticha; a stejně tak neslýchaná skutečnost je prokreslena do detailů. Popisy se rozhodně nešetří.

Hororovi autoři slují často velkou a bohatou obrazotvorností. Clive Barker, myslím, drtivě vede i v této disciplíně; skoro nikdy to u barvitě

popsaného krimipříběhu neskončí, nýbrž to ujede někam dál, do nočních můry a šílenosti, právě jako ten titulní *Půlnocní vlak smrti*. A pokud si přečtete *Města v horách*, zjistíte, že je tady možné asi opravdu cokoli. Vize živých měst se vyjímá jako Hieronymus Bosch mezi svými současníky. Zcela chápu Ivana Adamoviče, že o této povídce uvažoval jako o monumentálním epitafu svého výboru dějin hororu. Povídka není snad až tak hrůzná; je hlavně absurdní, nezvyklá, šílená.

No, a kdo by měl dojem někde kolem *Třetí knihy krve*, že mistrovi samotnému dochází dech a nestačí sám svému šílenému nasazenému tempu, nechť otevře *Čtvrtou knihu* a přečte takové věci, jako je *Revoluce těla* nebo *Věk touhy*. Jejda.

VII.

Zběsilé vizuálně dnes ovšem není tak úplně ojedinělá kvalita. V mnohém má v soudobém umění několik jasných období, nabízí se zejména David Lynch nebo Tim Burton. Oba dva jsou ostatně Barkerovi současníci a dobří známí.

Tím docházíme k další rovině, a to je *Clive Barker a film*. Pokud někdo spojuje talent výtvarný a diva-

delní, takové řešení se přímo nabízí. Clive Barker také režíruje, a to většinou svoje vlastní věci. Kupodivu, můj verdikt o této jeho schopnosti je velmi rozpačitý.

Demonstrovat to lze na jeho hlavním lomcováku *Hellraiser* (1987), který je pokládán za kult a zakladatelské dílo. A který snad ještě stále stojí za shlédnutí. Ve své době v prostředcích zastíňoval snad i Johna Carpentera a Davida Cronenberga. „Zpětně se skládající obluda“ je od té doby oblíbená rekvizita (Mumie, například), a *Pinhead* je jedním z nejslavnějších hororových monster.

Leč, proti původní povídce (zpočátku pod jménem *Hellbound Heart*, 1986) je to přece jen trochu málo. Pes je podle mne zakopán v kolosální Barkerově imaginaci, kterou prostředky reálného výtvarna nedosahovaly tehdy, a možná ho nedosahují ani dnes, v době computerové grafiky. Komplexní iluze, kterou vyvolává čtení jeho povídky, se prostě výtvarně nedá zvládnout. Co si počnete se šíleně zesílenými zvuky, zápachy, vůněmi, chutěmi? Jak se vyrovnáte

s tím, že hrdina vnímá každého roztoče v dřevěné podlaze?

Druhá věc je, že šílený krvák působí na plátně poněkud jinak, než v knize. Úlohu, kterou perfektně plnil v textu, prožít nějakou hrůznou zkušenost, třeba vlastní vraždu, tu může strhnout někam jinam. Divákovy smysly může spíše otupovat, než zjemňovat. Brutální nájezdy krve zakryjí temné jemnosti duše, jako když hlavní hrdinka Julia shání svému příteli Frankovi mrtvá těla, aby ho zachránila. Povídka je proti fil-

mu morálně velmi komplikovaná a nepřehledná; ani klasická „nevinná dívka“ Kirsty není tak úplně nevinná a má jisté postranní plány, protože je to opět plnohodnotná Barkerovská postava, která jedná sama za sebe, a hraje, jak umí. Stejně jako Frank a Julia a všichni ostatní. Na plátně tohle všechno převálcoval nájezd cenobitů, pekelných oblud, a stejně tak Frank už není člověkem ani trochu. Dobro a zlo je tu rozděleno jasnou čarou a víme, jak to musí dopadnout.

Mimochodem, *Pinhead*, který je k vidění na obalech snad všech dalších dílů filmu – které mají s Bar-

kerem společného stále méně – je v původní povídce jen epizodní postava, jeden z party cenobitů. A je to dívka.

A to vše je ještě perfektní výkon proti jiným filmům, jako je třeba *Pán kouzel* (1995) nebo *Noční rasa* (1990), což jsou filmy opět velice příšerné a hnusné, ale nic víc. Proti knihám tu několik dimenzí jaksí vypadlo. Chybí tu fascinující duševní životy postav, a s tím související psychohorory. Chybí půvabné a jazykově velice kvalitní popisy. Chybí kousavý dahlovský humor. Vlastně je to úplně tuctový krvák nízké kvality, jakých byly natočeny mraky. V *Noční rase* nepomohlo ani to, že Dra Dextera

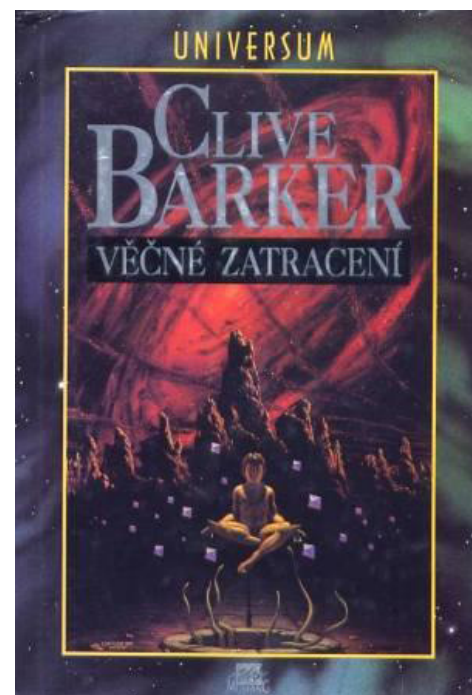
hrál sám veliký David Cronenberg. A podruhé v životě jsem se setkal s tím, že byla oproti knize ustřižena pointa, která je úžasná, a na které celá kniha stojí. Proč Barker spáchal na sobě samém takové harakiri, mi není jasné dosud.

Pro úplnost by měl být asi zmíněn i *Candyman*, natočený na motivy Barkerovy další výtečné povídky (česky *Zapovězené* v Adamovičově výboru). *Candyman*, zjevně mladší bratr Mamoulia, je úžasné strašidlo. Film je ovšem úžasný méně.

Barkerovi režisérovi se proto raději vyhýbám. A pro RPG z toho plyne jediné; možnosti papíru a fantazie budou vždycky kus před computerovou grafikou. Což už jsme věděli dávno i bez Barkera.

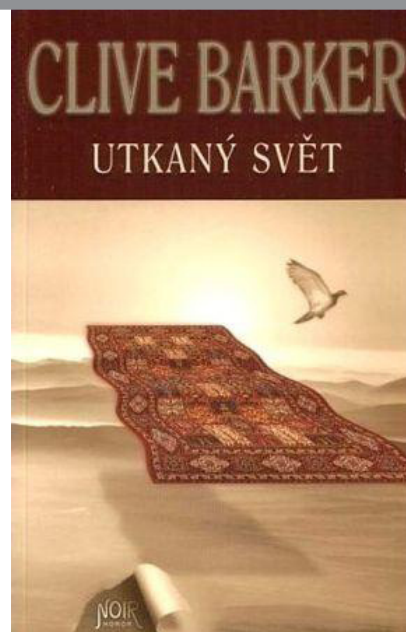
VIII.

Po zkoumání podstaty Barkerovy povídky, která je, jak vidno, velmi komplikovaná, přikročíme k mistrovu románu. Neboť to je, oč tu běží; Barker zavrhl povídky zejména proto, že potřebuje trochu rozmachu na větší ploše. Opravdu první román, dokonce nepatrně starší než *Hellraiser* se sto stranami, je *Damnation game* (1985), u nás trochu pochybně přeloženo jako *Věčné zatracení* (1995).



Tento román si troufám označit v oboru hororu za zjevení; vlastně nebyl nikdy překonán ani samotným autorem, neb ten se odchýlil trochu jinam, jak ještě uvidíme. Najdeme tu všechny základní zdroje, popsané dříve; svět syrového zločinu, sem tam sexuální zběsilost, nezávislý pohled divadelníka na pozemské snažení hlavních postav a konečně neuvěřitelné vizuální šílenosti. Barker neuznává vůbec žádné myslitelné zásady. Oživé mrtvolky se mísí s psychopatickými vrahy, šílenci, podivnými obludami, larvami, rozbombardovanou Varšavou a bůhví čím. A pokud se týče té krve, potom tu tečou proudem všechny myslitelné i nemyslitelné tělní tekutiny - tedy kromě krve také moč, sperma, žluč, sliny a různé podivné slizy.

Základním stavebním kamenem světa je *nejistota*. U takového Lovecrafta mělo i neznámo a strašidelnost jakési hranice. To, čeho se bojíme, je více méně ohraničené, i když matně definované – je to Yogg Sothoth nebo Cthulhu. Ovšem Barkerovy hrůzy na nás mohou vyrazit kdykoli a odkudkoli. Pekelné obludy mohou přijít normálně dveřmi, vyvalit se ze záchodové mísy, sídlit uvnitř těla milenky a nebo se usadit nenápadně i v hlavě hlavního hrdiny. *Ošklivé pře-*



kvapení je starým přikázáním správného hororu. Nic nemusí fungovat a všechno je možné. Není úplně jasné, co všechno vlastně záporňák Mamoulían umí, ale tušíme, že toho bude vždycky o kus více, než čekáme a než by bylo zdravo. Nedefinitivnost a neurčitost, tohle velké ponaučení od mistra Lovecrafta, tu funguje ve finálních scénách stejně, jak jsou naopak jiné scény zběsile explicitní.

Za zmínku stojí jistá *elegance a krásno*, se kterou se občas pojí ta strana temna. Mefistofelský hlavní padouch Mamoulían, kterého literatura také zatím asi nepřekonala, se zvláštním způsobem pojí s *šeříkovou vůní, kvetoucími stromy* a podobný-

mi obrazy. Tato záludnost funguje naprosto výtečně. Pokud potkáte u Barkera oživlou roztrhanou mrtvolu, pak je zle; ale pokud ucítíte vůni šeříku, tušíte, že je ještě daleko hůře a bojíte se dřív, než se cokoli stane.

Jiná nápadná věc je *neláska k exotickým končinám*. Prakticky vše odehrává ve světě velmi civilizovaném a obyčejném. Domy, hotely, sídla, motoresty. Nic, co byste neviděli jinde. Hodně se toho děje v interiéru, večer, při umělém osvětlení a za staženými záclonami.

Značnou nechuť má také Barker k *technice*. Vůbec nemůže být řeč o kosmu a mimozemšťanech. Je vůbec otázka, zda vesmír v jeho světě existuje. Nenajdeme také snad jediný počítač (a to i po roce 2000 v pozdějších dílech), maximálně snad ještě telefon, pistoli a automobil. Vystačí se tu s naprostou klasikou.

IX.

Weaveworld (1987) čili *Utkaný svět* (2004). Ta časová mezera je zásadní; Čechům byl tento druhý román velice dlouho vlastně utajen. Zjevuje se tu poetičtější Barker, který vedle šílených krváků a sexuálních orgií píše i světy ohromující malebností. Padouši jsou stejně strašliví, jako Ma-

moulían, a kladné postavy podobně obyčejné a zranitelné; ale ze všedního obyčejného světa tu vedou cesty do světa skrytého, fantastického, jakéhosi ztraceného ráje; který je ovšem zabalen do obyčejného koberce. Takže tentokrát se nehraje jen o Věčné zatracení, ale bojuje se také o vlastnictví koberce a potažmo o existenci tohoto skrytého světa. Čímž přecházejeme do říše Tolkienovské kolosální bitvy a čiré fantasy.

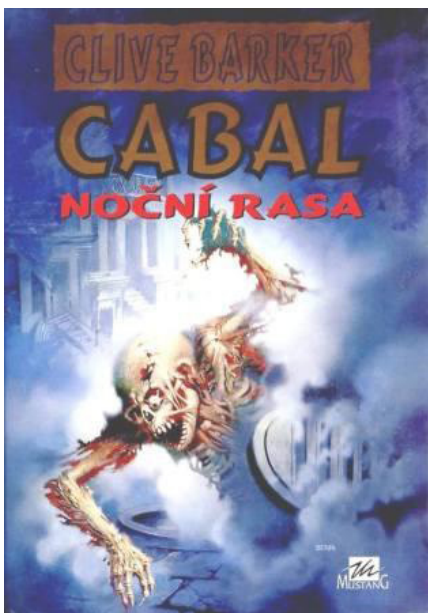
Jenže. Milovníci Tolkiena asi těžko „vydýchají“ ty hororové a sexuální úlety. Milovníci hororu zase nejsou s to zvládnout dlouhé pasáže plné krásna a pohody. Nezařaditelnost tohoto románu je absolutní; v každém žánru a každé kategorii něco přechází; zatímco Umberto Eco získal trvalý azyl coby „krásná literatura“, Barker může svojí okázalou béčkovitostí být označen jedině jako „ujetá literatura“. A patřím k těm, které ta kniha právě tímhle okouzila. Je svým vlastním a zvrhlým způsobem dokonalá.

X.

Cabal čili *Noční rasa*, 1988. Knížka mnohem menší, než kolosální *Utkaný svět*, i než *Damnation game*. Ale přesto je natolik úžasná, že si kapitolu zasluhuje. Rozměrem novela okolo

200 stran, u Barkera neobvyklá. Nejblíže je snad *Hellraiserovi* – i zde je to v jádru něco mezi hororem a velmi svéráznou lovestory. Vše, co bylo na počátku řečeno o zločinu a o sexu, je tu opět aktuální.

Koncentrace děje a událostí je nesmírná; je to jako kdybychom vymačkali z *Utkaného světa* všechny obraty a šílené momenty a nacpali to na malý prostor. Opět je tu místo jen pro několik svérázných postav, které jednají tak energicky, že nám jen přechází zrak. V obavě ze spoilingu jen lehce naznačím; na počátku je masový vrah a jeho psychiatr; vrah se pokouší pochopit, psychiatr ho vede šílenstvím. Vrah prchá ze života i ze scény, a řízením osudu nachází Midian, sídlo Noční rasy, čili



vlastně nemrtvých monster. Možná patří právě sem? Linie druhá – vrahova milenka ho začne hledat. Dojde nevyhnutelně také až do Midianu. Linie další – i psychiatr má svoje spády a plány; a svoje plány mají i nemrtví z Midianu a další postavy. Všechno míří k typické Barkerovské katastrofě v posledním jednání.

Cabal je zvláštní i jistým rámcem, který naznačuje, že to měl být možná cyklus, ze kterého vznikl jenom první díl. Což je jediná zjevná nedokonalost. O zfilmování (1990) už řeč byla – je to vážný kandidát na největší katastrofu v dějinách špatně zfilmovaných předloh.

Kašlete na film, a přečtěte knihu. Zvědavcům, Barkerem zatím nedotčeným, lze tuto věc doporučit jako velice zajímavý vstupní klíč. Věřte, že se budete divit.

XI.

Imagika, 1991. Jsme tam, kde pro mne putování začalo. Vše předchodí můžete chápat jako fundament a výklad toho, co se všechno zároveň skrývá v této jediné kolosální dvojknize. *Imagika* je kláda o 1000 stranách. Největší, a podle mne naprosto nejlepší. Nebezpečná kniha; hrozí, že s ní budete poměřovat jiné

čtenářské zážitky a budete smutně konstatovat, že „*Imagika to není*“.

Najdeme tu všechny typické barkeroviny – krvavý zločin, podivný sex, barevné fantastično a nezávislé divadlo v pozadí. Nejbližší příbuzný je asi *Utkaný svět*. Ale taky je tu pár novinek. Především nikde jsem nezažil tak setrvalé udržování *motivů záhady*. Asi do poloviny knihy totiž netušíte, o co vlastně jde, a co se ksakru děje. Asi jako kdyby Frodo až někde v Morgulském údolí zjistil, že existuje nějaký Prsten, a kam a proč vlastně jde. Takto popsáno je jasné, že jde o knihu totálně magorskou a pro totální magory. Ti, kdo mají rádi ve světě pořádek a jasno, budou z tohoto světa neustálého překvapování velmi nešťastní. Pravidla a svět Imagiky nejprve zasahují do světa normálního jakými pomyšlnými chapadly, nevysvětlitelně ho deformují a kazí platnost normální fyziky a morálky. Potom je *Imagika* postupně prozkoumána formou Tolkienovské výpravy Tam a zase zpátky. A nakonec, kdy je už téma jasné, dojde teprve k barkerovské bitvě dobra a zla.

Imagika – nebezpečná kniha; hrozí, že s ní budete poměřovat jiné čtenářské zážitky a budete smutně konstatovat, že „Imagika to není“.

Snad nikde není tak zřejmá nezávislost postav. Na nějaké předplatné a hlavní hrdiny se tu velkolepě kašle. To, co vypadá jako hlavní postava, je asi po padesáti stranách nemišrně odsunuto do pozice nedůležitého komparsisty. Naopak jiné hlavní postavy vstupují na scénu až někdy v polovině. Kdokoli může zemřít, a stejně tak může být oživen.

Mimochodem, geniální divadelní teorie Pluthera Quexa, že *na scéně je místo vždycky jen pro tři postavy*, mi od té doby zněla v hlavě mnohokrát. *Imagika* se téhle zásady drží dost důsledně. Pokud chcete postavu novou, je třeba jednu z těch tří vyhnat nebo zabít.

Oproti *Utkanému světu* je třeba poznamenat, že *Imagika* je svět podstatně složitější a propracovanější, než ten koberec. Kromě Země, jak ji známe, existují ještě čtyři další Domínia, do kterých lze dospět jen ne snadnými okultními cestami, protože jsou neusmířená a od nás oddělená. Kdo a proč tam má dospět, a co je to Usmíření, to samozřejmě nehodlám prozradit; ale věřte, že čtyři další Do-

minia, existující kromě našeho Pátého, skýtají plno zábavy a překvapení. Hlavní vyprávěcí trik je vykládat karty postupně a nespěchat; postupně odhalovat nejenom části Imagiky a její vlastnosti, ale i vztahy všech postav k ní, často hluboké a zásadní. Kromě pochopení, co je Imagika, pochopí během této výpravy i postavy, čím nebo kým jsou. Pokud ovšem nejsou cestou zničeny.

Barkerovské drama nemá nic společného s křesťanstvím, ale má mnoho společného s morálkou. Jedině boj se počítá; kdo se nesnaží v tomhle blázinci zachovat vlastní rozum a integritu, pro toho není místa. Ve stavu, kdy je všechno dovoleno a možné, a naopak nic není jisté, postavy musí samy zjistit, co je vlastně ještě morální a správné. Jedině to, co vydrželo a prošlo dramatem vcelku,

je dost solidní, aby to bylo hodno našeho zájmu. Takže namísto nejčernějšího cynismu končí Barker vlastně romanticky a optimisticky. I když to z velké části dopadne trochu jinak, než jste čekali.

Při vši zvrhlosti, šílenosti, odtrženosti a nedovolenosti má člověk podivný pocit, že tu jde o něco dost velkého a důležitého. A pokud je to jen pocit, alespoň se to zdařile předstírá.

XII.

Veliké a tajné show (1989), další tlustou kládu, jsem bral do ruky až po *Imagice*, ač je o kousek starší. S trochou nejistoty; co ještě lze říci zajímavého? A přece – už první vyprávění o podivném poštovním úředníkově je tak uhrančivé, že opět strhne i toho nejpodezíravějšího jedince. A legie panen, která následuje... je tu prostě plno věcí, které se ničivou dramatičností plně vyrovnají *Noční rase*. A také je tu i úžasná malebnost *Imagiky*. A složité lidské propletenice... a skvělá, přeskvělá ženská hlavní hrdinka, která se opět zjeví jaksi mimochodem, až někde na sté straně.

Za povšimnutí stojí výrazná rovina pavědy a okultismu. Mistrně roztroušené náznaky o Umění, Shoal a starých medailonech a potažmo o nedefinitivnosti našeho světa jsou

v době lehce předmatrixové aktuálním tématem. V *Imagice* tato rovina buď úplně chyběla a nebo nebyla tak zřetelná. Zase je tu podstatně méně krásna, a víc je tu patrný ten hororový rámeček.

Konečně velmi originální je kombinace dvou hlavních padouchů, relativně nezávislých a v komplikovaném poměru. Jaff, zpočátku jasný antipod Fletchera, má ještě komplikovanější vývoj, než kdysi Mamoulían – nakonec ho málem začneme litovat. A z vedlejší postavy nám tu najednou roste zlo nové, neméně kolosální, které hlavního padoucha postupně vystřídá a nakonec úplně zastíní. Hnusem se Mamoulíanovi asi vyrovná, hrůzností těžko.

Provedení Barkerovo je opět monumentální a suverénní. Málokterá scéna je tak působivá, jako je okamžik, kdy Jaff své Umění realizuje. Nebo, kdy se začne naplňovat to opravdu nejhorší očekávání a z druhého břehu Moře Podstaty přichází *hory a blechy*.

Tato další vydařená taškařice má svůj druhý díl jménem *Everville*. Opět jsem si nebyl jist, zda může Barker udržet nasazené šílené tempo. Zpočátku mne opět přesvědčil, že může; cukrové strašidlo s křídly ve sněhové vánici; příšerně/malebný obraz poutníků v úvodu – to je zase

začátek úplně z jiného konce, než by člověk čekal. A přece je to zase nepochybně Barker.

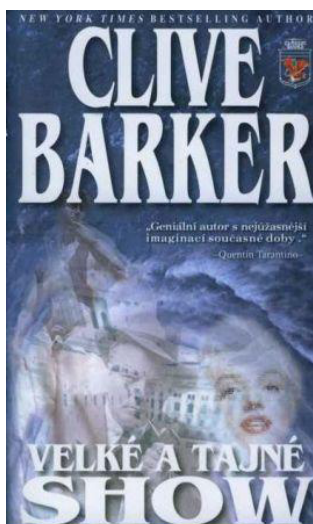
Ale někdy v polovině knihy se, přece jen, k mé nejvyšší lítosti, dostaví konečně únava. Staré postavy jaksi odpadají; už nestačí šílenému tempu. Působivý příběh milenců z první knihy končí špatně a neurčitě. Hrůzy, které hrozily svým vstupem na scénu, zde konečně vstoupily – a to je trochu problém, protože dál už není co říci a čím to přebít.

Abyste rozuměli – *Everville* je pořádkem skvělá kniha; ale není ta záchranná a neotřesitelně skvělá, jako ty předchozí jmenované.

XIII.

Pročež v nejlepší je možná třeba přestat. Barker napsal ještě hromadu dalších knih, jak zjistíte z odkazu; *Mystérium*, *Galilea*, *Coldwater Canyon*, *Tortured souls*; nadšený fanda je přečte všechny, fanda zmlsaný už v nich nenajde nic revolučně nového a lepšího.

Možná si zmínku zasluhuje odbočka *dětských knih*. Asi jste takové věci zaznamenali u Gaimana nebo Dahla. I Barker se toho dopustil. Pro ty, kdo mají Barkera spojeného s krvavými šílenostmi, je *Zloděj duší* překvapením. A rozhodně ne nepřijem-



ným. Vystavil jsem své dítě tomuto zlověstnému experimentu, a bylo velmi nadšeno. Ano; i zde se hlavní padouši rozpadnou; i zde se dějí docela hrozné věci; ale je to takové mile optimistické; hlavně tu zjevně heroismus převažuje nad hnusem – a tak to má ve správné pohádce být. Jako další odbočku je nutno konstatovat, že si mistr *Zloděje duší* sám ilustroval, a rozhodně ne špatně.

Totéž v mnohem větším rozměru se nazývá *Abarat*, opět i s obrázky. Je to plánováno jako sedmidílný cyklus, ale zatím existují jen dva díly. Opět je tu docela složitý a propracovaný paralelní svět, který do toho našeho tak nějak zasahuje.

Jiná skvělá odbočka byl ten dokumentární televizní seriál o hororech, Barkerem uváděný a daný dohromady s nevšední láskou a pochopením. Nepřekvapilo mne, že jeho oblíbenci jsou naprostí šílenci, kteří mne samotného zaujali už dříve. Takže například – Hitchcock, Burton, Demme, Giger, Poe, Lovecraft, Cronenberg.

XIV.

Tady by mohl zvědavý čtenář skončit, a jít si shánět někde v levných knihách nějakou postarší odloženou barkerovinu.

Hráč RPG bude možná poněkud zmaten, jak se s Barkerem utkat. Připojím proto pro něho několik nezávazných doporučení. Zcela se vyhnout herním systémům, neb to vymyslí někdo povolanější určitě lépe.

Nejsnazší je prostě použít některé Barkerovy triky pro svoje rozběhnuté světy, když potřebujete poněkud přitvrdit. Inspirovat se popisy, technikou, metodami. Přechíst pár povídek a pokusit se přenést ten ujetý dojem. Používat obrazy příjemné a krásné, když chcete někoho opravdu vyděsit. Vůni santálového dřeva a vůni šeříku; jedovaté poznámky plné cukru. Sem tam si můžete půjčit i nějaké to podařené monstrum; je jich tady k vidění opravdu hodně. Díky tomu, že nejsou nijak výrazně spojeny s technikou a terénem, jsou situace, nápady a příšery snadno přenosné do prakticky jakéhokoli cizího terénu. Třeba i do středověku nebo do vesmíru, pokud na tom trváte.

Náročnější je Barkerův horor se vším všudy. Doporučuji vaši pozornosti povídku *Strach*, která je vlastně úplně realistická a ukazuje, jak lze lidi strašit.

Postavy normální zamíchejte mezi postavy jiné, u kterých se může postupně odhalovat, že nejsou nor-

mální ani trochu. Dejte jim schopnosti, které by rozhodně mít neměly, a dejte jim ujeté povinnosti, které nedávají žádný smysl. A dejte jim zejména motivy; zařídte, aby měly nějaké vlastní plány, třeba i hodně zbesilé. V *Hellraiserovi* potřeboval Frank krev a maso z mrtvol, aby se mohl složit zpátky. Julia chtěla žít s Frankem. Takže musela občas někoho podříznout. Což samozřejmě asi nebude přijatelné pro další postavy...

Můžete začít celkem povědomým a známým světem. A pak, postupně, dělejte něco totálně šíleného. Ujetého. Zcela zmagořeného, na co nikdo ještě nepomyslel. Třeba, že se vaše ruce spiknou, aby vám utekly a zavraždily vás.

Rozhodte hráče, aby ztratili jistotu a orientaci. Nešetřete strašením a ošklivým překvapením. Pokud občas někomu vypíchnete oko zubním kartáčkem, asi se časem bude obávat i zubní pasty, koupelny a jakýchkoli dalších souvislostí.

Nešetřete atmosférou. Neváhejte sdílet, co postavy cítí a slyší. Mučte je popisy absurdních detailů.

Nic nevysvětľujte. Pokud vysvětlení přesahuje odstavec, je špatné.

Rozhodte hráče, aby ztratili jistotu a orientaci.

Pokud nepřesahuje, stále ještě může být zbytečné.

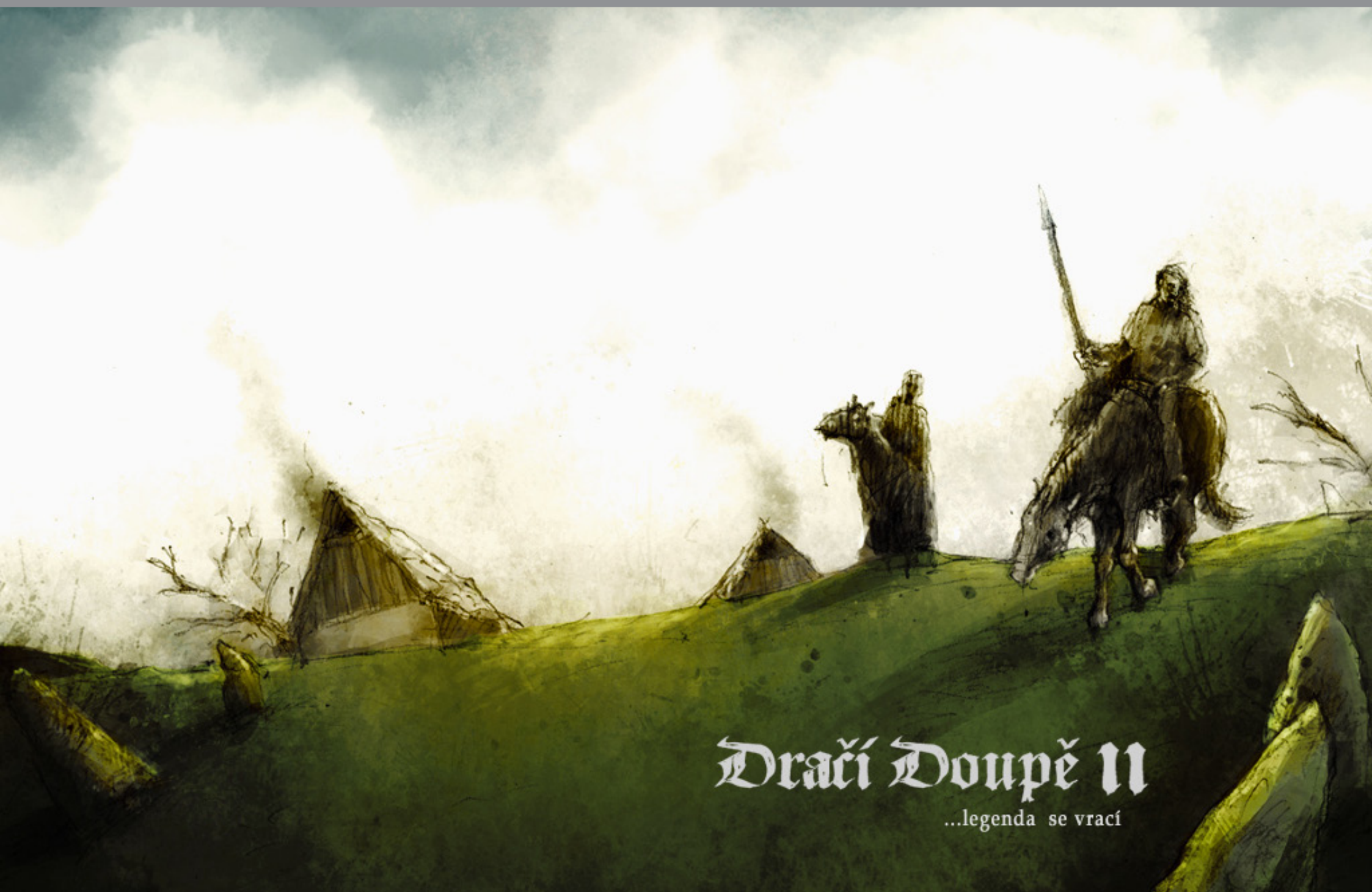
Gradujte situaci. Stále hůř a drastičtěji. Pokaždé se ukáže, že je to ještě trochu jinak. Co platilo, platit přestane. Postava původně normální nakonec také nemusí takto zůstat.

Až uděláte z postav i z hráčů otřesené neurotiky, budete teprve spokojeni; ale rozhodně neváhejte situaci ještě dále zhoršit, pokud vás něco napadne.

Kdo na konci přežije, ten vyhraje. No, a kdo nepřežije, nemusí být ze hry nutně vyřazen – pamatujte na Pratchettovo heslo, že mrtví možná, ale pasivní nikdy.

Nejnáročnější je potom jít přímo do konkrétního Barkerova světa, třeba *Imagiky*, a odehrát tam delší dobrodružství. To vyžaduje přípravy a studium tak rozsáhlé, že to zjevně přesahuje možnosti tohoto článku. Nicméně předpokládám, že pokud to vážně uděláte, budete už o Barkerovi vědět kdeco, a tento článek vám těžko může být něčím užitečný.

O dalším pak můžeme pohovořit později, až se sejdeme u Veselé Tí-
Tí, největší pamětihodnosti Čtvrtého dominia.



Dračí Doupě II

...legenda se vrací

napsali různí autoři

Kouzelné předměty pro DrD II, část III.

Dokončení série článků o kouzelných předmětech pro DrD II. V tomto článku najdete další předměty, které drak Erensuge zahrabal s hromadami zlata a cenností až na dno svého doupěte. Dobrodruhům chvíli trvalo, než se dostali tak daleko ... ale nyní jsou poklady konečně vyneseny na sluneční světlo.

Vitus

Žezlo „Zlatý sen“

Toto malé, zlaté, drahými kameny vykládané žezlo má schopnost nasměrovat svého držitele na nejbližší větší množství zlata. Zároveň má však moc zkorumpovat dotyčného a učinit jej otrokem chtiče po zlatu.

Žezlo se používá tak, že je osoba uchopí a soustředí se na to, že by chtěla nalézt zlato. V hlavě se dotyčnému zhmotní představa o nejbližším větším množství zlata pohromadě (ať se jedná o zlatou žílu v kameni nebo zlato zpracované - nějaký poklad). Zároveň si však dotyčný musí hodit na svoji vůli, a pokud neuspěje, je stížen nutkáním hned vyrazit a za každou cenu dotyčné zlato získat. Čím více osoba žezlo používá, tím větší má šanci být zkorumpována a

tím silnější je touha po zlatě - dotyčný se snaží zlato získat i přes mrtvoly svých blízkých a v konečném stádiu zcela sebevraždě. Také se odmítá žezla vzdát. Žezlo bylo po staletí uschované v bezpečí v podzemním chrámu v hlavním městě Zeleného lidu, ale před nedávnou dobou bylo odtamtud zcizeno.

Pravidla: Vlastník žezla získává vyhrazenou dovednost „Cit pro zlato“, pomocí které dokáže odhalit největší množství zlata v okolí. Použití této dovednosti je náročná činnost a postava při ní smí využít svou úroveň Lupiče.

Každý vlastník žezla také získává povahový rys Chamtivost, který se uplatní, když postava při honbě za ziskem ublíží někomu ve svém okolí.

Sparkle

Paměťový orb

Slouží k uchování vzpomínek na pozdější časy. Toto zařízení umožňuje osobě vložit do něj svoji vzpomínku. Vzpomínku si může později z orbu vyvolat a prožít si ji znovu, stejně intenzivně a se všemi jemnými nuancemi, jaké měla, když ji tam vkládal. Vzpomínku z orbu může vyzvednout pouze tatáž osoba, která ji tam vložila. Mnoho čarodějů a alchymistů se pokoušelo vylepšit orb, aby skrz něj šly předávat vzpomínky mezi více osobami, avšak zatím nebyli úspěšní. Mnoho mocných a majetných lidí, zejména ti, kdož nad něčím bádají, si nechává vyrobit pro sebe paměťový orb. Zejména čarodějové a alchymisté si v něm rádi uchovávají postupy na své zásadní objevy.

Orb vypadá jako klasická skleněná koule, obvykle bývá vsazena do zdobného kovového podstavce. Používá se skrz dotyk a soustředění, kdy se na několik minut ocitnete v transu. Nemagik dokáže orb obsluhovat po instrukci a krátkém tréninku.

Pravidla: Viz popis.

Tréninkový golem

Vyvinut v dílně slovutného Mistra Koperníka, tréninkový golem je oblíbeným artiklem velmi zámožných šlechticů, kteří by rádi viděli svá rozmazlená dítko trochu cvičit. Golem je figurína poháněná magickou energií, která dokáže provádět výpady a úhyby velmi důmyslně a zároveň nepředvídatelně. Má nastavitelnou obtížnost. Dokáže do určité míry reagovat na styl boje soupeře a přizpůsobit se mu. Je to velmi drahá záležitost, vyžadující instalaci od odborníka a pravidelnou údržbu, ale vycvičit v boji začátečníka dokáže téměř stejně efektivně jako živý učitel.

Pravidla: Postava, která trénuje s tréninkovým golemem, může do západu nebo východu slunce používat bojovníkovy dovednosti pro pěší boj s lidmi a zvířaty stejně jako bojovník na první úrovni. Pokud během tréninku vyčerpá jeden tělesný zdroj, získá zároveň nadání nebo zběhlost v boji proti lidem a zvířatům.

Přívěšek smaragdová vážka

Říká se, že s dámskými amulety začal ještě saxský klenotník Tifovan. Podle pověstí se ještě jako tovaryš oženil

s nehezkou, ale hodnou a bohatou dívkou, ktorá, jak se to už některým ženám stává, čím byla starší, tím byla ošklivější. A stejně tak jako jeho žena ošklivěla rok od roku, stával se Tifovan vyhlášenějším a bohatším, až se stal největším mistrem mezi klenotníky starého Nasperu. Aby zlepšil vizáž a výraz svých uměleckých výtvorů, spojil se Tifovan s magickým rádcem pana Le Katz. Výsledkem pak byly nejen šperky osázené kameny zvláštních barev a kovové tvary zvláštních vlastností, ale díky mnoha řízeným experimentům se jim podařilo zjistit, jak zabudovat do klenotů, šperků a broží i jisté zvláštnosti. Tak se stalo, že se Tifovanovi podařilo vyřešit i problém s krásou jeho manželky, neboť vyrobil sérii zkrášlujících šperků, z nichž první daroval a věnoval své ženě.

Klenot vypadá jako dámský přívěšek ve tvaru vážky, sestavený ze smaragdově zbarvených kamenů, ornamentálně spojených jemnými stříbrnými drátky. Existuje však celá řada těchto klenotů, jež všechny mají tvar nějakého tvora a jejichž poznávacím znamením je ozdobné písmeno „T“ skryté v ornamentální výzdobě.

Pravidla: Žena ozdobená takovým přívěskem získává zběhlost ve svádění mužů (některé ma-

névry má zadarmo) a případně i žen, pokud si přeje. Pokud si žena nasadí více než jeden přívěšek, zběhlost nezíská a navíc budou všechny její pokusy o svádění automaticky nepřesné.

Crowen

Večernica

Lovecký tesák so známkami častého používania, spod koženého opletenia trčí kostená rúčka, ohladená tisíčkami pohybů a mnohými rukami dohladka. Na čepeli je pri rúčke do ocele vytepaná hviezda Večernica, ktorá pútnikom ukazuje polnočnú stranu.

Pravidlá: Postava získava vyhradenú dovednosť „Sprievodca“, ktorá jej pomocou tesáku umožní nájsť správnu cestu podľa želania (napr. chcem ísť do hradu vojvodu Bojislava). Použitie „Sprievodcu“ je vždy náročná činnosť a postava pri nej smie využiť svoju úroveň Lovca.

Štít svätého Juraja

O kopiji svätého Juraja sa už popísalo veľa, ale málokto vie, že pri boji s drakom mal svätý Juraj aj magický

štít. Vyzerá ako obyčajný otrieskaný štít, avšak hovorí sa, že práve tento štít ochránil Juraja pred dračím ohňom.

Pravidlá: Jeden krát za deň vie postava so štítom zaplatiť ľubovoľne veľké vyčerpanie, bez potreby zaplatiť zdroje.

Olafov plášť

Ťažký plášť z kožušiny ľadového medveďa. Do našich končín sa dostal spolu so severanom Olafom Čiernou Bradou, ktorý umrel pri ochrane karavany počas nájazdu škretov. Jeho manželka do lemu plášte pozašivala piesok z horúcich severských pramenov, o ktorých sa povráva, že nezamrznú ani počas najtuhšej zimy, a vyšila naň severské runy. Olaf vždy tvrdil, že vo svojom kožuchu nikdy nezamrzne.

Pravidlá: Plášť funguje rovnako ako ťažká zbroj, ale chráni len proti chladu, nemagickému i magickému.

Mech bohyně Mokoš

Kožený mech na vodu, do ktorého sa zmestia 3 litre tekutiny. Hrdlo mechu aj remeň, ktorý si postava môže prehodiť cez plece, sú zdobené vy-

šivanými symbolmi bohyně Mokoš, ktoré tam ktosi vyšil modrou niťou. Hovorí sa, že akákoľvek voda, ktorá sa dostane do mechu, sa stane pre človeka neškodná.

PetrH

Zrcadlo vzpomínek

Malé měděné zrcátko na první pohled určitě nikoho nezaujme, přesto se za ním honí nejedna skupina dobrodruhů snad až na kraj světa a někdy ještě dále. Pokud do tohoto zrcátka pohlédne osoba, která se snaží potlačit své vzpomínky, ať již vědomě či nevědomky (například po hypnóze, při anamnéze), začne si je plně uvědomovat a vybavovat. Vjem je natolik silný, že postava má nutkání se o těchto vzpomínkách rozpovídat a to i když by to za jiných okolností neudělala.

Pravidla: Postava, která se dívá do Zrcadla vzpomínek, dočasně získává povahový rys „Otevřenost“, který se uplatní, když postava pravdivě odpoví na otázku, přestože chce odpověď utajit. Postava, která se dívá do Zrcadla, si pamatuje vše, co kdy prožila a zažila.

napsal Ján „Crowen“ Rosa

Doplnok pre DrD II: Pohraničná tvrz Červený havran

V tomto článku si popíšeme malú pohraničnú tvrz, ktorú môžete využiť vo vašej hre.

Tvrz sa dá umiestniť viac menej do každého fantasy sveta, pravidlový popis je síce určený pre DrDII ale dá sa z neho pochopiť, aké majú postavy schopnosti, a prispôbiť na iný systém. Tvrz Červený havran je pohraničná tvrz menšieho kráľovstva, stráži buď brod alebo most cez hraničnú rieku, cestu cez hory alebo močiar alebo je len umiestnená pri dôležitej obchodnej trase.

Tvrz

Tvrz sa nachádza na vrchole malého kopca alebo pahorka, má kamenné hradby s cimburím a drevenou pochôdkou pre strážnikov. Okovanú bránu, za ktorou je spúšťacia kovová mreža, chráni malý barbakan. Oproti bráne sa nachádza hlavná veža, vo vnútri hradieb sa ešte nachádza malá vyhňa s dielňou, psinec, chliev a kurín. Na pravej strane je k hlavnej veži pristavaná menšia hospodárska budova, pri ktorej je studňa.

Hlavná veža má 4 poschodia a dve úrovne podzemí. Vchod do veže sa nachádza na úrovni prvého podlažia. Na vrchole veže je zastre-

šená strážnica so signálnym ohňom, ktorý strážnici zapália v prípade ohrozenia. Vždy je tu na strážu jeden vojak, v prípade ohrozenia aspoň dvaja. Na treťom podlaží má svoju izbu veliteľ pevnosti - barón, okrem toho tu má aj pracovňu. Na druhom podlaží sú ubytovaní hajtman, zbrojmajster, zvermajster, hlavný prieskumník a felčiar. Na prvom podlaží bývajú vojaci. V prízemí je zbrojnica a menšia časť pre veteránov. V podzemí sa nachádza sklad potravín a materiálu, malé väzenie a studňa. V zbrojnici sú extra sekery, tesáky, bojové kladivá, kopie, niekoľko kožených brnení, dve krúžkové a dve prešívance, niekoľko

lukov a kuší so šípmi, šípkami a náhradnými hlavicami. Kľúče od zbrojnice má len barón, hajtman a zbrojmajster a správca.

Barbakan slúži na obranu brány, podobne ako v strážnici na veži aj tu je jeden alebo dvaja vojaci. Barbakan má vysoké úzke okná smerom von, z ktorých sa dobre ostreľujú útočníci. V podlahe má diery, cez ktoré môžu vojaci ohrozovať nepriateľa, ktorý sa náhodou dostane cez bránu, ale nedostane sa ďalej cez spúšťaciu mrežu, ktorá je asi dva metre za bránou.

Hospodárska budova má prízemie a poschodie. Na prízemí je stajňa, v ktorej je 5 bojových koní, 6 jazdeckých a 4 poníky. Okrem stajne je tu aj kuchyňa. Na poschodí sú ubytovacie priestory pre správcu, kuchára, kuchťikov a paholkov, holubník s poštovými holubami a barón tu má svoje sokoly a havrana.

V **chlieve** a **kuríne** paholkovia chovajú niekoľko prasiat, ovce a kačky.

V **psinci** je 8 psov, väčšinou sú to mohutní mastifovia a vlkodavovia.

Vyhňa s dielňou sú zariadené skromne, slúžia hlavne na nevyhnutné opravy zbraní, výbroje a výstroje pre posádku tvrze.

Posádka

Posádku tvrze tvorí barón, hajtman, zbrojmajster, zvermajster, hlavný prieskumník, felčiar, 2 zvedovia, 4 veteráni, 10 vojakov, správca, kuchár, 2 kuchťici a 3 paholkovia, spolu 29 osôb. Väčšinu posádky som tvoril ako postavy, nie ako protivníkov či pomocníkov. Predpokladám, že sa nebudú vo vašej hre objavovať len jednorázovo, ale ak sa v oblasti okolo tvrze zdržíte, budete sa s posádkou stretávať častejšie.



Barwn (barón) Cledwyn Talacharn, človek, veliteľ pevnosti

Cledwyn je vysoký, mohutný čerstvý štyridsiatnik, mierne prešedivý s prísnyim výrazom v tvári, ktorý umocňuje jazva na pravom líci. V erbe má červeného letiaceho havrana a obojručný na čiernom poli. Barón má právo lovu na svojom území a využíva ho popri daniach, nákupe potravín a chove prasiat a hydiny na zásobovanie svojej posádky čerstvým mäsom.

Úroveň: 10 (Bojovník 5, Kejklíř 1, Válečník 3, Lovec 1)

Hranice: Telo 4, Duša 5, Vplyv 6

Zvláštne schopnosti: Lví srdce, Cit pro meč, Šampión, Přechtení soupeře, Gladiátor, Pádny úder, Akrobat, Urozený, Velitel, Šermíř, Vetřelci

Vybavenie: zdobený obojručný meč, meč, zdobený luk, tesák, palcát, krúžková zbroj, štít s erbom, kopia, bojový kôň, cvičený havran, pečatný prsteň, náhrdelník rodu Talacharnovcov, 30 strieborných v mešci, kľúč od pokladnice a zbrojnice



Yorath Cynwryk, človek, hajtman

Ak je Cledwyn mohutný, Yorath je obrovský. Takmer sedem stôp vysoký, hora svalov a začínajúce brucho, zjazvený, bradatý, fúzatý s vyholenou hlavou a hlasom býka.

Úroveň: 7 (Bojovník 4, Kejklíř 2, Válečník 1)

Hranice: Telo 6, Duša 4, Vplyv 5

Zvláštne schopnosti: Zarputilost, Silák, Bojové Reflexy, Rameno na rameno, Pádny úder, Hadí muž, Špeh, Bojový výcvik

Vybavenie: šupinová zbroj, obojručný meč (na chrbte), bojová sekera (v sedlovom úchyte), tesák, kopia, štít, bojový kôň, deväťchvostá mačka, 23 strieborných, dva strieborné prstene, jeden náramok na zápästí a jeden na bicepse, kľúč od zbrojnice

Berwyn Lloyd, človek, zbrojmajster

Šlachovitý tridsiatnik, ruky večne zašpinené od sadzí a so stopami popálenín z vyhne, Berwyn nosí husté čierne vlasy spletené do vrkočov a zdobené striebornými krúžkami.

Úroveň: 7 (Bojovník 5, Kejklíř 1, Válečník 1)

Hranice: Telo 7, Duša 4, Vplyv 4

Zvláštne schopnosti: Jménem krále, Letící zbraň, Cit pro meč, Cit pro sekeru, Rameno na rameno, Desivá presnosť, Veterán

Vybavenie: šupinová zbroj, meč (na chrbte), sekera (v sedlovom úchyte), tesák, 2 vrhacie nože, kopia, štít, bojový kôň, 18 strieborných a striebornú reťaz na krku, kľúč od zbrojnice

Lochlainn aep Noreen aep Siobhan Ó Duieachdha, polelf, zvermajster

Nižší útly polelf, po elfskom otcovi má mierne zašpicatené uši a mandľovité oči. Nosí dlhé vlasy, do ktorých si zapletá pierka, a jeho telo je pokryté tetovaniami zvierat, rastlín a elfských ornamentov. V jeho útlole sa skrýva prekvapivá sila, Lochlainn dokáže udržať na uzde splašeného bojového koňa alebo rozzúreného mastifa.

Úroveň: 7 (Bojovník 3, Lovec 3, Hraničiar 1)

Hranice: Telo 4, Duša 4, Vplyv 7

Zvláštne schopnosti: Jsme jedné krve, Cit pro meč, Silák, Bojové reflexy, Krotitel, Jedna duše, Stopař, Znalec krajiny

Vybavenie: kožená prešívánica pošíťá kovovými kruhmi, vlkodav, sokol, bojový kôň, tesák, kopia, luk + tulec plný šířov, meč, píšťalka na psy, kapsa na kusy mäsa pre sokola a psov, náhrdelník z vyrezávanej parožíny





Llewellyn Morys, človek, vrchný prieskumník

Nenápadný priemerný človek, samý sval, šlachy a jazva, tvár zvráskavená od slnka, vetra a mrazu a pokrytá niekoľkodenným strniskom ryšavých fúzov. Llewellyn pozná krajinu tak, ako nikto iný, je majstrom prepádov, plíženia a záškodníckeho boja, v lese dokáže ukryť celý oddiel tak, že prechádzajúci nepriateľ nemá o nich ani potuchy.

Úroveň: 8 (Bojovník 1, Lovec 5, Hraničiar 2)

Hranice: Telo 7, Duša 5, Vplyv 3

Zvláštne schopnosti: Styky, Přečtení soupeře, Jedno oko otevřené, Vetřelci, Průzkumník, Zálesák, K neutahání, Divý muž, Strážce hranice, Kamufláž

Vybavenie: bojový kôň, mastif, kožená prešivanica posíť kovovými kruhmi, luk + tulec plný šípov, meč, tesák, sekera, kopia, kresadlo, čutora, 33 strieborných, strieborný prsteň a 3 strieborné náušnice

Traherne Prydderych, človek, správca

Všetkými masťami mazaný manipulátor, je lojálny barónovi aj kráľovi. Geniálny organizátor a sudca charakterov. Nižší, plešatý päťdesiatnik s ružovými lícami, dvojitou bradou a bruškom, ktorého dobrácky výzor veľmi klame. Traherne vie byť veľmi tvrdý ale je ku každému férový.

Úroveň: 6 (počítajte bonus +3 k hodom, je to nedobrodružné povolanie vyskladané z rôznych dovedností a zvláštnych schopností z pravidiel DrDII)

Hranice: Telo 3, Duša 6, Vplyv 6

Dovednosti: Vedení lidí mimo boj, Obnovování lidského vlivu, Přežití ve městě, Učenost (obchodování, tovaroznalectví, čtení a psaní, cizí jazyky, počty), Jednání s lidmi,

Zvláštne schopnosti: V jménu krále, Styky, Moudrý rádce, Vyjednávač, Čtení v duši, Bystrost

Vybavenie: tesák, písacie potreby, lupa, kniha správcu, pečať správcu, počítadlo, pergameny, listiny, strieborný prsteň, 40 strieborných, kľúč od pokladnice a zbrojnica

Heddwyn Rhysstr, človek, prieskumník

Ardghal aep Eadaoin aep Moyra Ó Brollacháin, polelf, prieskumník

Úroveň: 5 (Bojovník 1, Lovec 4)

Hranice: Telo 7, Duša 5, Vplyv 3

Zvláštne schopnosti: Cit pro sekeru, Zálesák, Stopár, Prieskumník, Lučisník, Styky (Heddwyn) alebo Plášť soumraku (Ardghal)

Vybavenie: luk + plný tulec šípov, dýka alebo tesák, jazdecký kôň, kožené brnenie, kopia, deka, kresadlo, čutora, sekera

Talfryn Gwallter, človek, felčiar

Úroveň: 8 (Mastičkář 4, Zaříkač 2, Alchymista 2)

Hranice: Telo 3, Duša 7, Vplyv 5

Zvláštne schopnosti: Zarpustilost, Všelék, Ranhojič, Samaritán, Pečovatel'ský zásah, Knihomol, Bystrost, Posílení elixíru, Živá voda

Vybavenie: tesák, lekárska brašna, 40 surovín, 30 strieborných, truhlička na elixíry, malé laboratórium v hospodárskej budove

Alwin Bergmann, trpaslík, veterán
Eckart Maurer, trpaslík, veterán
Trystan Seys, človek, veterán
Gwythyr Tueh, človek, veterán

Úroveň: 6 (Bojovník 5, Lovec 1)

Hranice: Telo 7, Duša 5, Vplyv 3

Zvláštne schopnosti: Jménem krále (ľudia), Noční oči (Alwin), Nezdoľný (Eckart), Osobní strážce, Rameno na rameno, Gladiátor, Bojové reflexy, Cit pro sekeru (ľudia), Cit pro kladivo (trpaslíci), Jedno oko otvorené

Vybavenie: šupinové brnenie, sekera (ľudia), bojové kladivo (trpaslíci), luk (ľudia), kuša (trpaslíci), tesák, štít, kopia, jazdecký kôň alebo poník, fajka (trpaslíci), 10 strieborných

Fester Metzger, trpaslík, vojak
Jochem Fleischer, trpaslík, vojak
Gruffud Caetwyn, človek, vojak
Glyndwr Gwyss, človek, vojak
Enfys Gadarn, človek, vojak
Culhwch Cadwaldr, človek, vojak
Caradog Tannatt, človek, vojak
Madog Phenna, človek, vojak
Owain Trahaern, človek, vojak
Rhys Annoil, človek, vojak

Úroveň: 3 (Bojovník 2, Lovec 1)

Hranice: Telo 8, Duša 4, Vplyv 3

Zvláštne schopnosti: Rodová zbraň – kopija (ľudia), Rodová zbraň – kladivo (trpaslíci), Gladiátor, Rameno na rameno, Lučičník

Vybavenie: luk (ľudia), kuša (trpaslíci), kožená prešivanica pošíťá k o v o v ý m i kruhmi, štít, sekera (ľudia), bojové kladivo (trpaslíci), tesák, kopija, 5 strieborných, hracie kocky

Urien Waldebeuf, človek, kuchár, charakteristika 3

Yale Dewydd, človek, kuchár, charakteristika 1

Ivor Dewydd, ľudia, kuchár, charakteristika 1

Mabon Vaughan, človek, paholok, charakteristika 1

Iorwerth Terwdwr, človek, paholok, charakteristika 1

Gareth Trowdr, človek, paholok, charakteristika 1

Okolie tvrže

Popis okolia záleží od toho, kam umiestíte tvrz. Hlavné je, že je v pohraničí a že chráni určitú strategickú vec – most, brod, cestu... V okolí môžu byť hory, hvozď, močiar alebo polia a lúky, čo lemujú dôležitú obchodnú cestu.

V blízkosti tvrže sa nachádza dedina s asi 200 osadníkmi, sú to barónovi poddaní a barón od nich čiastočne berie v rámci daní a čiastočne kupuje potraviny a iné veci pre svoju posádku. Občas do tvrže alebo dediny prídu lovci, drevorubači, uhliari, včelári alebo pastieri z okolia.

Zápletky

Nižšie nájdete niekoľko nápadov na dobrodružstvá v blízkosti tvrže Červený havran.

- Miznú včelári, lovci aj uhliari v okolitých lesoch, barón požíada postavy o pomoc, pretože nemôže uvoľniť mužov zo služby na dlhšiu dobu. Je to vlkodlak, troll alebo niečo iné?
- Niekoľko otrávil niekoľko studní v okolí cesty, prečo? Je to pomsta odsúdeného pytlíka, náhoda alebo záškodník?
- Dlho očakávaný konvoj s novými zbraňami, rekrutami a zásobami mešká už vyše týždňa a všetci prieskumníci sú na inej misii. Pomôžu postavy barónovi zistiť, čo sa deje? Konvoj prepadli radikálni elfovia, ktorí si neželajú rozširovanie ľudí v pohraničí. Ako sa k tomu postaví postavy, ak je medzi nimi elf? A čo na to poleľfovia v posádke, keď sa to dozvedia?
- Do pevnosti dorazí ťažko zranený posol so správou, ktorá musí



ísť ďalej do kráľovstva, ale barón nemôže uvoľniť skupinu mužov, aby bezpečne doručili odkaz. Zoberú postavy na seba riziko doručenia správy, kvôli ktorej niekto prepadol posla?

- Prieskumníkov na poslednej výprave zastihla snehová búrka a takmer ich strhla lavína, sú polámaní a ešte niekoľko týždňov budú musieť ostať ležať. Ale zima sa skončila a treba zistiť, či je priesmyk cez hory už bezpečne prechodný a doniesť novú správu z druhej strany hôr.
- Do tvrže dorazí inkvizítor novej slnečnej cirkvi s glejtom od kráľa, jeho úlohou je nájsť a eliminovať všetkých zarietkavcov, žrecov a vedmy velebiace starých bohov. Na koho stranu sa postaví postavy? Pomôžu inkvizítorovi v jeho hont na čarodejnice, alebo sa mu postaví na odpor? V neďalekej dedine žije vedma, čo vojakov lieči, keď je felčiar na cestách alebo sám nestíha.
- Pod kopcom, na ktorom stojí tvrz, sa cez noc objaví družina asi 60-70 vojakov pod vedením nezná-

meho baróna, ktorý sa oháňa glejtom od emyry (kráľa), ktorý prikazuje barónovi Talacharnovi opustiť aj s posádkou tvrz a vydať kľúče. Cez noc záhadne umreli všetky poštové holuby, barón Talacharn dostal 48 hodinové ultimátum a kráľovské mesto je vzdialené niekoľko dní jazdy ostrým cvalom. Čo urobí barón Talacharn a ako sa zachovajú postavy?

- Do tvrže pricvára kráľovský posol s rozkazom, aby sa všetci zúčastnili na pátraní po vodcovi vzbury, odmenou pre baróna bude viac pozemkov a jeho muži dostanú bohatú odmenu v striebre. Ten, čo vzbúrenca dolapí, bude povýšený na zemana.
- Tlupa škretov zišla z hôr a prepadáva osamotené salaše a tábory lovcov či drevorubačov. Barón poprosí postavy o pomoc pri vystopovaní tlupy, lebo 3 prieskumníci sú málo na obrovské územie, ktoré musí barón chrániť.

Dúfam, že sa vám článok páčil, a že v okolí tvrže Červený havran prežijete niekoľko zaujímavých dobrodružstiev.



napsal Pavel „Goran“ Veselský

Prostředí pro hru: Úlet

Pravděpodobně nejšílenější setting, který znáte.

O čom to je?

Úlet je pracovní název pro svět, ve kterém válčí zhulení elfové proti drsným vodníkům žijícím v opevněných rybnících, pro všechny pracují hobiti a čerti všechno organizují, obchodují, intrikují a bojí se kříže jako čert kříže. A teď jsme ještě rozšířili svět o hory obývané trolly s trollí vědou a trp-hajzlíky (malí, sprostí, je jich hodně a dokáží se měnit v pestře pomalovaný sádovec). A to není zdaleka všechno.

Od úletu aspoň v téhle verzi nečekejte mapy, přesné popisy měst, počty obyvatel a podobné podrobnosti. Za prvé, pořád se jedná o nástřel, ve kterém se nedají hrát hry společně na spoustu předpřipravených detailů. Úlet si nejvíc rozumí se systémy jako je WUSHU, kde hráči mají určité vypravěčské pravomoci a pravidla neomezují fraškovité blbnutí. V tomhle herním stylu podrobnosti snad kromě map stejně nejspíš nevyužijete, naopak, leckde by mohly překážet.

Tenhle projekt v žádném případě není jenom mým dílem. Velký podíl na něm mají můj bratr Petr „Atheb“

Veselský a pak Battlecruiser (hlavní autor trollů) a Jimisek. Brzy po vydání tohoto článku bude na RPG.FÓRU otevřena možnost účastnit se vývoje další verze, takže se už můžete těšit na další nápady, nebo ještě lépe s nějakými přijít.

Obyvatelé nížin

Kdysi na jednom výletě jsme s bráchou šli kolem rybníka a já jsem si vzpomněl na teorii jednoho amatérského archeologa o rybnících interpretovaných jako opevnění – opevněných rybnících. Kdo by v nich mohl žít? No přece drsní agresivní vodníci. Proti komu by mohli válčit? Třeba

proti high elfům – zhuleným elfům. Pak jsme se rozjeli a vymysleli ještě čerty a hobity.

Zhulení elfové

Zhulení elfové neboli „high elfové“ jsou individualističtí intelektuálové závislí na drogách. V hrdosti se jim blíží jen vodníci. Žijí v lesních hájovkách, ale často vyrážejí na výpravy do světa, kde hledají dobrodružství a zdroje drog.

Elfové fetují cokoli, na co přijdou. Jistě, různí elfové mají různé chutě, ale většina z nich se řídí heslem: „Zkusit se musí všechno.“ Ač jsou jinak z „mocných“ ras nejslabší, vůči jedům a narkotikům jsou mimořádně odolní. Drogové opojení na ně má dost zvláštní efekty. Třeba po větším množství alkoholu se země kolem nich vlní, ač jejich rovnováha není nijak narušena, po halucinogenech se v jejich okolí objevují podivné předměty a tvorové s ještě podivnějším chováním, nadrogovaní elfové běžně létají...

Elfům nakládá i leccos, co ostatní vůbec za drogu nepovažují (zejména různé jedy); na druhou stranu, drog, na které jsou zvyklí, potřebují k dostání se do rauše stále víc a víc. Proto také neustále hledají nové drogy. Je

zajímavé, že zhulenost má minimální vliv na jejich inteligenci.

Elfové teoreticky mohou žít nekonečně dlouho, ale obvykle dříve či později zemřou na předávkování, případně na nějakou nehodu způsobenou jejich vlastními úlety (jakýkoli jiný způsob smrti je považován za „nepřirozený“ a mimořádně nešťastný). Do té doby však jejich moc (současně s dávkami drog) roste, takže nejstarší elfové dělají i takové věci jako dočasné přebarvení oblohy na růžovo na celém světě.

Drogové nabuzení elfové nepotřebují jen kvůli magii – zhulený elf neusne bez utišujících prostředků, a spát musí.

Další zvláštností zhulených elfů je jejich intelektuální kultura, ať už se jedná o umění či vědu. Teorie či umění pro umění totiž elfům nakládají skoro stejně jako fyzická narkotika. Dokonce existuje nebezpečná sekta tzv. čistých elfů neboli zwölfů (sami sebe považují za vyšší vývojový stupeň elfa), kteří nefetují nic jiného než vědu, umění a jiné záliby (jejich magie však je zpravidla slabší než u jejich zhulených soukmenovců, u kterých jsou v opovržení).

Elfská věda je téměř čistě teoretická; technické aplikace elfové

používají jen výjimečně. Je to pochopitelné, protože ke kouzlení bohatě stačí teorie. Mnohé teorie však jsou vymyšleny mnohokrát nezávisle na sobě, protože čtení teoretických spisů nenakládá skoro vůbec, zato vymyšlení teorií pořádně, a navíc je velká prestiž být aspoň v užším okruhu svých přátel považován za autora té které teorie. Vědci (pokud nepatří k čistým elfům) patří k nejváženějším členům společnosti.

S elfskou kulturou jsou spojené dispute – elfové jsou v nich trénovaní, proto je téměř nemožné elfa o něčem přesvědčit, pokud nejste čert a nenarafičíte to tak, že to není zajímavá otázka. Nebo pokud nenabídnete nějakou dost zajímavou drogu.

Disputace tvoří základ elfské politiky – cokoli si kdo na jiném elfovi uhádá před shromážděním ostatních elfů (a ostatní elfové mu to uznají), to platí. Co není výslovně zakázáno, je dovoleno, a tak i když společné kroky velkého množství elfů vyžadují dlouhé rokování (i několik let disputací), v případě nouze se vždy dostatečný počet elfů nechá přesvědčit nějakým bardem nebo knížetem (knížaty se stávají ti nejstarší a nejzhulenější elfové – jejich hlavním úkolem je vést válku s vodníky a jinými nepřáteli), aby podnikli ty správné kroky, pro-

tože je to „dobrodružo“ a „odvaz“. Výsledky disputací zaznamenají tzv. strážci tradic (staří elfové, kterým ještě nevynechává paměť, většinou vědci), kteří tvoří jakousi „vládu“ nebo spíš zákonodárný orgán v době míru (ale zákony může vytvářet kdokoli – stačí, když je uhádá před velice konzervativní radou strážců tradic). U elfů panuje přímá demokracie, ale čert nebo jiný příslušník podřadné rasy, který by chtěl něco takového uhádat, si zaslouží jen bičování, ukřižování nebo jiný způsob mučení či popravy.

Elfská jména končívaly na nějakou řeckou koncovku. Typickými elfskými jmény jsou třeba Athanasios nebo Úchyles, elfka se pak může jmenovat třeba Sophia či Neané.

Elfové a vodníci

Vodníci jsou přirozenými nepřáteli elfů. Oba národy jsou hrdé a nerady pracují, raději se spoléhají na vykořisťování hobitů, které je třeba si podrobit a ochránit, hlavně před druhou mocností (a v druhé řadě před vlastními soukmenovci). Dalším důvodem k válce je, že se elfové snaží přijít na to, co těm vodníkům tak nakládá, že jsou tak drsní, a samozřejmě příslušnou drogu získat a vykoušet.

Elfové a čerti

Čerti zajišťují běžný chod elfské společnosti. Elfové se sice ekonomicky nespolehnají jen na vybírání dávek od hobitů skrze čerty (dalším zdrojem zisků jsou umění a kořist z dobrodružných výprav do hor nebo k vodníkům – hobity elfové okrádají pouze běžnými dávkami), ale značnou část drog a luxusních předmětů jim dovážejí právě oni.

Elfové a obyvatelé hor

Trollové jsou blbci, kteří se hodí jen k hlídání mostů. Zprávám cestovatelů o civilizovaných městech v horách málokterý elf věří.

Trp-hajzlíci jsou otravní malí parchanti, které je třeba vraždit na potkání. Výjimku tvoří ti, kteří se usadili v nížinách a provozují pajzly – tam se dá leccos sehnat a může tam být i zábava, ale je třeba být opatrný. Od dovážení trp-hajzlí pařezovce jsou tu čerti a nebo právě ty pajzly v údolích. Po pařezovci se elfové dostávají do bitevního rauše (při kterém jim dřevnatí kůže, takže dokonce něco vydrží, a obratnost ani moc netrpí), takže stojí za to nějakou mít po ruce.

Hraní elfů

Elfové jsou individualističtí dobrodruzi, kteří neustále hledají nové drogy

a zážitky. Hraní za elfy se proto nejvíce podobá klasickému fantasy. Zhulení elfové jsou zvyklí spolupracovat mezi sebou, jinak může být v družině maximálně nějaký čertů sluha.

Vodníci

Zdejší vodníci rozhodně nejsou ti až skoro dobráctí hastrmani z pohádek, kteří většinu času sedí na vrbě a bafají fajfku. Tedy, oni také tráví hodně času kouřením na vrbě, ale hlavně proto, že by mohl jít kolem někdo, koho je možné zatáhnout do rybníka a utopit, a protože vrba bývá jediným bodem rybníka, ze kterého je kruhový rozhled přes opevněnou hráz. Vodníci totiž žijí v rybnících opevněných zesílenými hrázemi s palisádami nebo dokonce kamennými zdmi, a v boji se vodníkům vyrovnají jen hodně zhulení elfové nebo opravdu velká přesila trp-hajzlíků vedená nějakým velkým trp-hajzlem.

Jeden prvek mají úletoví vodníci společný s těmi pohádkovými: pořád jim ze šosu kape voda. Vodník bez vody brzy uschne, ale s dostatkem vody kolem sebe dokáže pravé divy. Vodníci totiž ovládají vodní magii: dokáží vytvořit ledové zbraně a střely nebo bez problémů ustát i extrémně tvrdé rány. Všechno je to však vedle soustředění stojí i vodu, které se v je-

jich okolí vždy musí trochu odpařit. Není divu, že vodníci do boje jezdí ve válečných vozech tvořených sudem s vodou na kolečkách a ve zbrojích vyrobených z chaluh (na nichž mají na obranu před přirozeným odpařováním svůj obligátní zelený kabát).

Vodníci v boji nevyužívají jen svou sílu a vodní kouzla. Ve vodních armádách slouží různá obojživelná havěť. Nejobávanější jsou určitě koprokranci, rohaté šavlozubé žáby měřící kolem dvou metrů v kohoutku (na šířku a délku tak dvakrát tolik). Běžným bojovým, jízdním a hlavně tažným (pro válečné vozy) zvířetem jsou mloci zhruba o velikosti vlčáků. Kaprodlaci slouží vodníkům spíše jako osobní sluhové, ale při zajišťování týla kaprodlaci s praky pomalu vytlačují čerty, kteří se nasazení v boji obvykle brání ještě víc než prokletí hobiti. Bohužel, přetvoření hobita na kaprodlaka stojí hrozně moc vody.

Prestiž mezi vodníky je založena hlavně na tom, kolika nepřátelům příslušný vodník uzmul duši. K lapení duše je třeba dotyčného zabít pod vodou a mít po ruce hrnec (resp. třeba čerti se k duším dokáží dostat i jinak, ale vodnický způsob vyžaduje vodu a hrnec), proto vodníci dávají přednost braní zajatců před přímým zabíjením nepřátel. V tom jim pomáhají uspávací aplikace vodní

magie. Naštěstí pro jejich nepřátele tak po porážce zbývá ještě nějaký čas na vysvobození zajatců. Vodníci sice shromažďují i jinou kořist, ale jejich největším pokladem jsou hrnce s dušemi. Zajišťují respekt ostatních vodníků a když je nejhůř, za jedinou dušičku čerti obvykle zaplatí víc než za všechno zlato a stříbro.

O prestiž jde vodníkům především. Vodnický étos v mnohém připomíná rytíře či samuraje – mezi sebou drží slovo, neustále se trumfují válkami s ostatními i zápolením mezi sebou (výjimečně se strhne válka i mezi dvěma různými rybníky) a vzájemně se zvou na tzv. čvachtačky, velkolepé hostiny spojené s vyprávěním historek z válek. Pro ostatní rasy však vodnické historky nebývají moc zábavné a smysl pro humor rozhodně není tím, v čem by vodníci vynikali.

Vodníci mohou žít několik set let, ale vzhledem ke své drsné kultuře málokdy umírají sešlostí věkem, častěji umírají v boji nebo uschnutím na nějaké neúspěšné válečné výpravě.

Vodníci mívají „šlechtická“ jména složená z křestního jména, příjmení a rybníku, ve kterém žijí. Rybníky mívají podobné názvy jako středověké hrady nebo města, takže se takový vodník může jmenovat třeba Žibřid Žabař z Žabince, Smil Flek z Nohavic nebo Prokop Zed' z Kamene.

Vodníci a elfové

Elfové jsou divní, závislí na drogách a štítící se pořádku. Navíc i přes svoje manýry, se kterými si zaslouží jen sami otročit nějaké pevné ruce, si podrobují hobity. Je třeba je vyhladit.

Vodníci a čerti

Čertům není možné věřit, ale pokud si dupnete, budou sekát dobrotu. Inu, plebs.

Vodníci a obyvatelé hor

Trollové a hlavně trp-hajzlíci představují určitou výzvu pro vodnické strategie, jejich vyhlazení však zatím není na pořadu dne. Je třeba si na ně dát pozor, pokud zakládáte rybník někde ve vyšších polohách.

Hraní vodníků

Vodníci jsou vojevůdci a vojáci, takže hra za vodníky asi bude hodně akční. Mezivodnické intriky mohou čas od času ozvláštnit hru.

Čerti

Čerti jsou tou hybnou silou, která nenápadně ovládá přinejmenším nížiny, ne-li celý svět. Čerti jsou správci a obchodníci, to oni zajišťují všechny

ty hlouposti, které jsou pod úroveň elfů nebo vodníků, to oni dodávají trp-hajzlíkům banány a všem kromě trollů boty. Čerti se dostanou všude, jen do trp-hajzlích dolů nastrčili ženské.

Prakticky všechna pořekadla o čertech platí. Takový čert nikdy nespí a bojí se kříže jak čert kříže. Na světě nejspíš není nic, co by nějaký čert nevěděl, ale málokdy to prozradí. Jejich výrobky (zvláště čertovské klobásy) jsou po čertech dobré, a kdo je s nimi zadobře, může od nich dostat nebo koupit z Pekla štěstí. Na druhou stranu, když něco nejde, často je v tom čert, resp. nějaké čertí kouzlo.

Čerti jsou nesmrtelní, alespoň neumírají věkem a zatím se nikomu nepodařilo nějakého čerta zničit (po ukřižování čerti jen zešileli, prokleli vše v okruhu sta mil a utekli do Pekla). Ovládají poměrně mocnou magii, pomocí které dokáží efektivně manipulovat se štěstím a smůlou, a dokáží i pár dalších čertovin. Čert však pro vás nic neudělá bez smlouvy, a pomocí smlouvy se snaží z ostatních tvorů vymámit zboží, kterého si čerti cení nejvíce – duši.

Kdo je chytrý, může si jejich služby pořídit i levněji, ale musí se mít na pozoru, protože čerti jsou mis-

try právních kliček. Navíc ovládají schopnost rychlopsaní smluv – prostě smlouvu vytáhnou a je to (někteří čerti takto dokáží tahat z rukávu i jiné věci). Ne nadarmo se říká, že ďábel tkví v detailech. Propašovat do smlouvy na předposlední stranu dolů malým písmem klauzuli, že jim dotyčný upisuje duši a veškerý svůj majetek k tomu, to je pro ně trapný školácký trik, který proti jiným čertům nemá šanci projít, ale pro ostatní kromě těch nejjobezřetnějších elfů a trollů jde o nerozlousknutelný oříšek. Nejobávanější jsou v tomto směru právníci. Když od někoho čerti získají duši, tak ho odtáhnou do Pekla, svého podzemního království. Kdo nevlastní svou duši, nedokáže se jim bránit; jde za nimi jako tělo bez duše. Jinak jsou v boji čerti žalostně slabí.

Když nepočítáme samotné Peklo a Housku (čertovský hrad ve tvaru obrovské housky, strážící vchod do Pekla a ležící kdesi na západě), čerti obývají své mlýny (ve kterých se žádné dva trámy nekříží a které melou samy, stačí v nich mastit karty), případně jiná obydlí specifická pro rasu, u které žijí. Shromažďují obrovské poklady, ale vykrást čertí mlýn znamená přivolat na sebe nebetýčnou smůlu a pronásledování od čertů a jejich spojenců (a čert ví,

kde se zloděj schovává!), proto si na to troufnou jen výjimečně nějaký odvázní trp-hajzlíci nebo trollové.

Čím více čertů se sejde na jednom místě, tím větší zavedou byrokracii. Ostatní rasy s ní většinou neobtěžují (ostatně, jejich moc je založená na tom, že čerti všechno zařídí a ti druzí se nemusejí o nic starat), ale sami potřebují mít na všechno pokud možno několik lejster, povolení a pověření, přičemž vše je třeba řádně podepsat a orazítkovat. Čerti mezi sebou vedou složité zákulisní boje plné přehazování zodpovědnosti na ostatní, očerňování a úplatků.

Tyto intriky však nejvíc hoří v samotném Pekle; jinde se čerti většinou zaměřují na balamucení ostatních, obchodování a shánění duší spíše než na pokusy, jak za pomoci intrik růst v čertí hierarchii a pokud možno okrádat ostatní čerty o jejich majetek a duše. Čerta sice není možné zabít, ale lze mu sebrat duši; čert bez duše musí poslouchat toho, kdo mu duši sebral. Tato slabina je bedlivě střeženým tajemstvím, které naštěstí pro čerty zatím neproniklo za brány Pekla. Tedy, ne že by někdo měl rozumnou šanci z nějakého čerta vymámit jeho duši. Snad jen ukřižováním čertovi uteče duše, pokud ji však hned někdo nelapí, odkutálí se

do Pekla, kde si ji původní majitel vzvedne.

Čertí jména obvykle končí na –as nebo –áš, jako Sasafas, Ananas nebo Mariáš (ano, oblíbená karetní hra se jmenuje podle jejího vynálezce). Neradi prozrazují své pravé jméno, a tak vždy mají nějaké krycí jméno, buď čertí, nebo ze společností, ve které žijí.

Čerti a elfové

Elfové často mívají čertí sluhy a pochopitelně přes čerty řeší výběr daní (zejména v podobě dýmkového koření a jiných drog, ale také potravin). Čerti bohatnou také z dovozu drog pro elfy. Příležitostně elfové slouží také jako ochránci čertích karavan – stačí elfům namluvit, že se na cílovém místě vyskytuje obrovské množství nějakého narkotika, a nabídnout jim za mírný poplatek pomoc se zpracováním a odvoz této kořisti z místa nálezu. Dost často si tak čerti získají levné ochránce, i když ve skutečnosti hledaná droga neexistuje, nebo alespoň není tam, kde ji výprava hledá.

Čerti a vodníci

Vodníci sice nemají ve zvyku vyrážet na dlouhé výpravy (pokud nehodlají na místě určení založit nový ryb-

ník, podrobit několik hobitích vesnic nebo aspoň ztrestat nějaké nepřátele), ale jinak jsou stejně snadno manipulovatelní jako elfové.

Každý opevněný rybník má svého podvodníka, čertího předáka a organizátora. Podvodníci mívají své úřadovny (a pokladny) v izolovaných podzemních prostorách pod rybníkem; tyto úřadovny bývají podlouhlé a samotní čerti nebo jejich spolupracovníci neustále rozšiřují tyto místnosti, až se vykopou na povrch a celý rybník vytunelují. To sice trvá hodně dlouho, ale několikrát se tak podařilo získat poklady, o kterých skládají písně i elfští bardi!

Čerti a hobiti

Hobitům se nikdo nevěnuje, jen čerti. Protože ekonomika nížin by bez hobití produkce brambor, obilí a dýmkového koření brzy zkolabovala a elfové i vodníci jsou povzneseni nad kontroly výhodnosti smluv s hobity, na vykořisťování hobitů nejvíce vydělávají právě čerti.

Čerti a trollové

Trollové jsou dodavateli bot, syntetických drog, různé techniky a téměř čehokoli, co zrovna nějaký troll vyrábí v nekonečném množství. Přesto trol-

lové nemají u čertů dobrou pověst, protože jde o nebezpečné zloděje a filuty. Mezi trolly ob stojí jen právníci a jiní zkušený čerti. Pro nepozorného čerta je totiž obtížné prohlédnout všechny sylogizmy, v jejichž používání jsou trollové mistři a na kterých je založena trollí magie (neboli, jak říkají trollové, jejich „věda“).

Čerti a trp-hajzlíci

Trp-hajzlíci sice jako zloději nejsou nijak sofistikovaní, ale vzhledem k počtům jsou nebezpeční. Proto je třeba být nanejvýš opatrný a při obchodování s nimi mít kompetentní strážné, ale obchod s nimi se vyplatí. Za jediný banán jsou ochotní zaplatit velké množství pařezovce a drahých kamenů a pokud jim nějaký čert sežene trollí fotoaparát, zvládnou vyprodukovat velké množství levné pornografie (byť kromě obrázků nahých elfek se to nevyplatí kupovat).

Hraní čertů

Čerti jsou vypočítaví chytráci, ale před prostým kradením dávají přednost zneužívání svých právnických a úřednických schopností. Často obchodují nebo intrikují, a na svých obchodních cestách mohou spolupracovat s jinými rasami.

Hobiti

Hobiti pracují pro zhulené elfy a vodníky, dodávají jim přebytky svého hospodářství (brambory, obilí a dýmkové koření), bydlí ve svých vesnicích, žijí si své životy a nikoho nezajímají. Elfové ani vodníci je neberou vážně, jen čerti si dělají byznys z obchodů s nimi a z práce prostředníků mezi nimi a mocipány. Ti si jejich loajalitu získávají obřadem podrobení (nasypaním několika drobků na hobitovu hlavu), kterým se zavazují podrobné hobity chránit.

Obyvatelé hor

Na základě jistých webových memů kolega navrhl rozšířit původní úlet o trolly a rozběhlo se další kolo brainstormu, a tak vznikli trollové a trp-hajzlíci. Tyto rasy obývají blíže nespecifikované hory na severu.

Trollové

Je to fantásko, a tak tu nesmějí chybět trollové. Trollové v úletu však jsou spíš internetoví než fantazáctí. Z fantazáckých zdrojů na ně platí jen jakási obdoba supravodivého efektu u pratchettovských trollů – tady však změna inteligence není dána teplotou, ale nadmořskou výškou. A tak

zatímco trollové v nížinách jsou mimořádně blbí, ve své horské domovině trollové excelují v tvorbě svých vynálezů postavených na magnetech a perpetuu mobile – provozují trollí vědu (viz <http://trollscience.com/>). Trollové jsou velmi odolní (podobně jako většina ostatních ras), ale po jediném doteku banánu zkamení; před tím je může ochránit jen háčkovaná zbroj.

Trollové vypadají stejně jako v odkazovaném webkomixu – ústa mají neustále rozštěpená od ucha k uchu a když mají dobrou náladu, jejich ruce rostou a klikatí se (po opadnutí euforie se jejich délka a tvar zase vrátí do normálu). Hlavní zábavou trollů je trollování. Trollové nejsou tak sprostí jako trp-hajzlíci, dobře však znají jiné způsoby, jak druhé vytočit. Příslušníci ostatních ras (až na čerty) obvykle nesnášejí jejich mluvu založenou na leetspeaku a internetových zkratkách jako „lol“ a „omg“. Elfské teoretiky nic nedostane tak jako praktická ukázka trollí vědy, která vyvrací všechny rozumné teorie a většinu těch šílených také. Čerti a elfové bohužel občas dokáží přesvědčit trolla, že mají pravdu a že jeho postup fungovat nebude, ale podaří se jim to málokdy.

Nejčastějším trollím vynálezem je magnet, který přitahuje kovové

součásti a pohání tak celý stroj složený z magnetu a kovové části. Trollové mají města na horách a v nich mají své magnety a továrny (Létající Cirkus, jejich hlavní město, se vymyká – to létá mezi vrcholky hor a vypadá jako cirkusové šapitó s ocelovou špičkou a jakousi konstrukcí s obrovským magnetem, který celé město nese). Jiným trollím udělátkem je zaseklý barometr, který bez ohledu na reálnou polohu dokazuje, že jsou ve velké nadmořské výšce – ovšem běda, pokud jim ho někdo stočí na minimum nebo sebere a následně dokáže, že neukazuje přesně.

Trollí společnost je na jednu stranu těžce hierarchizovaná až kastovní, na druhou stranu přechod mezi jednotlivými skupinami je poměrně snadný: stačí vyšplhat do vyšších poloh, nechat si sepnout v hlavě vyšší úroveň trollí supravodivosti, osvojit si příslušné dovednosti a udržet se v nové kastě.

Nad vrcholky hor se vznášejí (na podobném principu jako Létající Cirkus) ostrůvky **ajťáků**, vládců trollí civilizace a nejvýše postavených trollů. Ajťáci neustále něco kutí s počítačem a přitom háčkují. Mezi sebou nepřetržitě komunikují po síti a provádějí brainstorming – vyvolávají bouře, ze kterých prší mozky. Ajťákům nevadí

ani banán, není možné se jich zbavit jinak, než vytažením jejich počítače ze zdroje, pak obvykle brzy zahynou žalem. Přístup k nim není snadný – je nutné se dostat přes trollí město a přes všechny jejich ohnivé stěny až k místu, odkud vede k létajícímu ostrůvku síťový kabel. Po zatahání za kabel obvykle sami přistanou a cesta k jejich elektrické šňůře je volná.

Vyšší střední třídou mezi trolly jsou **konstruktéři**. To jsou dělníci trollí vědy – nejsou sice tak geniální jako ajťáci, ale mnozí z nich pomocí svých šílených vynálezů a postupů vydělávají nekonečné částky v trollích eurech (čerti tuto měnu nepřijímají, ale mezi trolly platí) a dostávají se na vyšší pozice. Ti méně šťastní se usadí jako ševci nebo zbankrotují a propadnou se do nižší kasty zvané **hlídači mostů**. Ti v trollí společnosti obstarávají jakoukoli příliš nebezpečnou nebo nekvalifikovanou práci, jako je třeba dobývání magnetovce k jídlu (trollové jsou kamenožrouti, stejně jako trp-hajzlíci) nebo boj s trp-hajzlíky. Někteří dokonce scházejí do údolí a tam hledají most, který by mohli hlídat, vybírat na něm mýtné a verbálně napadat kolemjdoucí.

Těsně pod konstruktéry, ale nad hlídači mostů, žijí **ševci**. Ti jako jediné umění vyrábět boty, které potom

přes čerty prodávají ostatním národům. Právě díky čertům a exportu jsou ševci do určité míry nezávislí na zvládnutí všech tajů trollí ekonomiky, proto v tomto stavu běžně končí konstruktéři, které unavil boj o moc (než se zase rozhodnou vylézt do vyšších poloh). Boty jsou naprogramované tak, aby vyváděly svým nositelům různá alotria (nejlépe proti jejich vůli šly k trollům) a pokud se jich sejde víc, vytvářely tzv. botnety – klubka bot svázaných navzájem tkaničkami a běžající světem. Takový botnet patří mezi obávané příšery, zejména v nížinách. Proto je zvykem, že každý, kdo koupí pár bot, obě ihned po koupi zabije. Ševci šijí stále odolnější a zákeřnější boty a ostatní rasy přicházejí se stále sofistikovanějšími způsoby, jak boty zabít bez omezení jejich funkčnosti a zároveň definitivně.

Trollí jména jsou dosti rozmanitá – stylem jsou identická s internetovými přezdívkami. Bývají v angličtině a často obsahují zkratky, čísla, podtržítka, zavináče a jiné znaky. Takový troll se může jmenovat „1337c@ptn“, „#_xYz“ nebo „Error404“. Velké písmeno na začátku jména u trollů v žádném případě není pravidlem; písmena mohou v rámci jména libovolně měnit velikosti.

Trollové a obyvatelé nížin

Trollové si jsou vědomi své zranitelnosti v nížinách, a tak při trollování obyvatel nížin můžou buď čekat, až sami přijdou, nebo nějak prudit na dálku. K tomu slouží vedle již zmíněných bot také spam – v každém trollím městě je několik dalekonosných kanónů (pomocí trollí vědy upravených na nekonečný dostřel a absolutní přesnost), kterými trollové střelí do poštovních schránek v ostatních trollích městech a hlavně v nížinách konzervy s nekvalitním masem (trollové kvůli tomu chovají prasata, i když sami maso nejedí). Tato snaha se míjí účinkem. Jednak proto, že čerti od trollů odkoukali spam filter (železný plát před schránkou), a hlavně kvůli tomu, že zejména hobiti a vodníci spam vítají jako levný zdroj bílkovin. Čerti dokonce dodávají speciální poštovní schránky s vestavěným otvírákem na konzervy. Naštěstí se trollové o neúspěchu spamu ještě nedozvěděli a nejspíš ještě nějakou dobu nedozvědí.

Trollové a čerti

Čerti jsou pro trolly nepříjemní – většina čertů je totiž imunní vůči trollí ekonomice použité proti nim. Na druhou stranu, bez čertů by trollové těžko mohli prodávat své výrobky

bez slézání do údolí, takže je potřebují. Čerti jsou sice odolní vůči trollování, ale vytočit čerta (nejlépe právníka) je majstrštyk, za který troll získá hodně přátel na trollbooku.

Trollové a trp-hajzlíci

Trp-hajzlíci jsou sice šmatláci, ale taky nekalá konkurence, i když na vytáčení druhé strany trollové vedou na celé čáře. Proto je třeba tyhle potvůrky hubit, což je práce pro dobře vyzbrojené hlídače mostů a samozřejmě pro botnety.

Hraní trollů

Snem každého trolla je vydělat nekonečné množství peněz, mít neustále zvlněné ruce a stát se ajťákem, nejlépe v Létajícím cirkusu. To se však vylučuje s nějakým dobrodružováním a trmácením se po nížinách. Trollí kampaň tak nejspíš bude založená na intrikách a vymýšlení způsobů, jak aplikovat trollí vědu.

Hraní nižších kast může taky stát zato, pokud se děj nebude odehrávat moc nízko a/nebo budou mít k dispozici barometry zaseklé v dostatečné výšce. Budoucí kandidáti na ajťáky můžou začínat jako hlídači mostů bojující proti trp-hajzlíkům. Boj lepších válečníků proti přesile prcků a sem

tam nějakému drsňákovi může být ještě zajímavější než intriky.

Trp-hajzlíci

Ze všeho nejhorší jsou trp-hajzlíci. Jsou většinou malí (čerstvě plnoletý trp-hajzlík měří kolem půl metru i s čepičkou, ale s tropením hajzlovin pomalu roste) a během spánku (nebo když se chtějí schovat) vypadají jako zahradní trpaslíci – mění se na pomalovaný sádrovec připomínající jejich aktivní podobu. Žijí v podzemí, kutají, a vylézají ven, aby prudili ostatní. Množí se geometrickou řadou – oni sami ve svých dolech pořádají orgie, ale ostatní rasy si většinou myslí, že se množí doslova jako houby po dešti, tj. že rostou ze země, případně že je ostatní trpaslíci tesají (k tomu přispívá časté trp-hajzlí jméno, Otesánek).

Doba života takového trp-hajzlíka není omezena ničím jiným než jeho aktivitou. S pácháním lotrovin trp-hajzlík riskuje život (většina z nich zemře násilnou smrtí), ale taky roste, a to až do velikosti kousek přes metr padesát, protože potom definitivně zkamení, nejlépe vsedě na některém ze zlatých záchodů (hajzlů) v síni slávy. Některé výjimky vydrží o něco déle, ale ne o moc. Proto se mezi trp-

hajzlíky čas od času najde bílá vrána, která si chce prodloužit život napravením se. Takoví trp-hajzli obvykle odcházejí do nížin a zakládají putyky té nejhorší kategorie, kde sice úplně nesekejí dobrotu, ale pořád rostou/stárnou mnohem pomaleji než jako trp-hajzlí politici.

Válečnou strategií trp-hajzlíků sice je využití přesily, na svou velikost jsou však mimořádně silní. Takový velký trp-hajzl se může směle měřit i s drsným vodníkem číhajícím ve vodě. V boji trp-hajzlíci koušou, škrábou, mlátí pěstmi a používají klacky a kameny. Kovové zbraně (po špatných zkušenostech s trolly a jejich magnety) moc v oblibě nemají, zato je jejich oblíbenou zbraní tzv. banhammer neboli banán nabodnutý na klacku. Jediný zásah vyřadí trolla, bohužel si čerti za banány účtují nehorázné sumy a nedodávají je vždycky.

Trp-hajzlíci jsou spolu s elfy nejdobrodružnější rasou. Sice si málokdy troufají mimo své doly v méně než sedmi jedincích, prudění ostatních národů pro ně však je velkým lákadlem. To neplatí pro trp-hajzlice neboli trp-svině, které dávají přednost sekýrování svých mužských protějšků. Trp-hajzlíci mužského pohlaví proti ženám hrají druhou ligu, proto

se snaží pokud možno strávit venku co nejvíc času a do svých dolů se vracet akorát na orgie.

Trp-hajzlí jména se vyvíjejí s věkem a velikostí. U malých trp-hajzlíků jde o různé zdobnéliny, kolem metru výšky si trp-hajzlík změní jméno do nějaké drsnější podoby a postupně k němu přidá i nějakou drsnou přezdívku odvozenou z jeho úspěchů. Z Otesánka se tak může stát Křesač a nakonec Křesač Kostilam.

Trp-hajzlíci a elfové

Elfové jsou sice divní, ale narozdíl od vodnic a trollek jsou elfky docela hezké, a tak je únos nějaké elfky nebo aspoň pořízení elfského porna lákavou možností, jak se dostat z vlivu trp-sviní a přitom se nemuset omezovat ve svých sexuálních choutkách. V naprosté většině případů však elfská sexuální otrokyně představuje pro trp-hajzlíky katastrofu. Hlavním důvodem je, že obvykle není spokojená se svým stavem a pomocí magie a chytrosti se dokáže svým únosům pomstít, ale vyprávějí se i příběhy o elfkách, které začaly ujíždět na sexu s trp-hajzlíky. V každém případě tolik mužů na jednu ženu vždy znamená problém, a to i když trp-hajzlíci nebývají žárliví.

Trp-hajzlíci a vodníci

Vodníci nemají smysl pro humor a jsou nebezpeční. Nejlepší by bylo jim všechny rybníky vypustit a nechat je uschnout. Naštěstí není expandování vodníků do hor až tak časté.

Trp-hajzlíci a čerti

Čerti kšeftují, dá se s nimi obchodovat, ale je ještě lepší je okrádat. Jen pokud dotírají trollové, je třeba nechat čerty na pokoji a doufat, že přivezou nějaké banány.

Trp-hajzlíci a trollové

Trollové jsou hnusní a nepříjemní, a hlavně porušují trp-hajzlí monopol na hajzloviny. Pozor na ně, pokud nemáte banhammer, jsou nebezpeční, minimálně svým vybavením založeným na magnetech. Na druhou stranu, jejich vynálezy jsou dobrá kořist.

Hraní trp-hajzlíků

Trp-hajzlíci jsou hajzlíci a nejraději prudí cizince, takže mají důvod k cestám za dobrodružstvím. Pokud chcete válet, je dobré hrát už za větší trp-hajzly, jinak musíte počítat s častým střídáním postav (protože malí trp-hajzlíci často zbytečně riskují, a proto umírají). Trp-hajzlíci spolupracují hlavně za účelem společné-

ho dosažení nějaké velké hajzloviny, ale svinění svým druhům považují za úplně normální záležitost. Aspoň že nebývají mstiví, jinak by se jejich společnost rozpadla už dávno.

Příšery

U následujících ras nečekáme, že by za ně někdo hrál (stejně jako v případě hobitů), jsou však dobrými antagonisty pro dobrodruhy.

Lidé

Čas od času někam přijede bílý vůz z červeným křížem, z něj vyskáčou lidé v bílých pláštích, všechny paralyzují a někoho odtáhnou. Výjimečně někoho vrátí zpět nebo přivezou z jiné roviny existence, ale nikdo ještě nedokázal zjistit, odkud přijíždějí. Zkazky o jejich pokusech jsou tak hrůzné, že je nebezpečné o tom jen přemýšlet. Lidmi se straší malé děti a jedna z teorií o tom, proč se čerti bojí kříže, odkazuje právě na symbol na lidských vozech. Největší vůdce lidí je znám pod jménem „Docent Chocholoušek.“

Nelidé

Nelidé žijí uprostřed nepolí na dalekém severu. Nepole jsou neviditelná a neodhalitelná a nelidé je téměř

nikdy neopouštějí; pokud je přeci jenom opustí, jsou i oni sami neviditelní a neslyšitelní. Těch pár velmi zhulených elfů, kteří je navštívili a podali o tom zprávu, popisovalo způsob života podobný hobitům, tělesnou konstituci podobnou zhuleným elfům a jeden zajímavý fakt: když nečlověk zemře, stane se z něj nemrtvý, který je vyhnán z nelidské společnosti a už nedokáže nalézt cestu zpět.

Zombíci

Zombíci mátožně procházejí krajem a hledají mozky. Když zombík najde nějaký mozek, nasadí si ho a začne tancovat, tancovat a tancovat (pokud byl mozek inteligentní, jako většina z těch napadlých při brainstormingu, tak přitom filozofuje nebo počítá diferenciální rovnice), až se z něj stane kostlivec.

Kostlivci

Kostlivci s oblibou chrastí kostmi a prolévají hrdlem nějaký alkohol. Alespoň pokud jej mají, jinak se snaží nějaký získat, nebo si lehnou do nějaké rakve a spí. Chytří kostlivci pijí ve své rakvi, ze které svůj drink stále znovu vylévají do korbele, ze kterého jej znovu pijí. Už před nějakou dobou čerti odvedli několik kostlivců do

jižních krajů, kde slouží jako módní bytové doplňky (kostlivec ve skříni je oblíbený mezi zhulenými elfy) nebo jako žongléři a jiní kejklíři. Dokonce se objevila skupina dekadentních kostlivců, kteří ke spánku preferují rakvičky se šlehačkou.

Lykantropové

Prokletí měnící dotyčného v nějaké zvíře postihuje jen hobity. Vlkodlaci, liškodlaci a tchořodlaci se již vyskytují vzácně; kdysi byli hlavními ochránci hobitů. Z šelem se častěji vyskytují jen psodlaci a kočkodlaci. Mnohem častější jsou králíkodlaci a veverkodlaci – odhaduje se, že v některé z těchto zvířat se za úplňku mění jeden nebo dva hobiti ze sta. Ač zkoumání prokletí vedoucích k lykantropii věnují nejvíc pozornosti elfové, největšího úspěchu nedávno dosáhli vodníci: podařilo se jim z některých hobitů udělat kaprodlaky (viz výše, v popisu vodníků).

Dinosauři

V džunglích na jihu, kde rostou banány, žijí dinosauři. Býložraví dinosauři žerou banány a masožravci se živí banány přepasírovanými před jiné živočichy. Proto je tam tak nebezpečno, proto jsou banány tak drahé a snad

proto jsou skoro všichni dinosauři žlutí. Jen někteří jsou fialoví s různými kytičkami nebo zbarvení do nějakého podobného vzoru, ale k tomu už neexistuje žádná všeobecně uznávaná teorie. Nejrozšířenější je ta, že se jedná o zhulené dinosaury.



napsala „Lorwyn“

Dobrodružství: Služba mrtvým

Toto dobrodružství je určené alespoň mírně pokročilým hráčům. Úroveň postav by neměla být příliš vysoká, aby kvůli rozvinutým schopnostem nemohly překážky příliš jednoduše obcházet.

Zvýrazněný text je inspirací pro vypravěče (PJ, PH...).

Příběh se odehrává v nějaké zapadlejší oblasti libovolného víceméně lidského království. Je to krajina lesnatá a kopcovitá. V kraji je několik vesnic, ale nemají spolu kdovíjaké sousedské styky. Krom každoročních trhů, kdy pijí, jedí a veselí se společně, se skoro nestýkají. Vzhledem k velmi vysoké pověrčivosti a uzavřenosti k tomu prostě nemají potřebu.

Není důležité, proč tudy družina projíždí – vypravěč si může vymyslet jakýkoli důvod – ale bude lepší, pokud hrdinové zas tak moc nespěchají. Mělo by se to odehrávat na začátku zimy, kdy už mrzne ale sněhu ještě tolik není.

Za praskotu zmrzlého listí pod vašima nohama se trmácíte dál, chladné prsty větru vám tancují po obličejích a berou teplo. Vzduchem víří drobný sníh a na zemi se tvoří jemný poprašek, který

vítr hned rozmetá. Holé větve stromů trčí k nebi a jediné pochybné závětří se dá najít mezi smrčím. Je pár hodin po poledni a pod olověnou oblohou se ozývají vzdálené hlasy havranů.

Pomalou sestupujete do údolí a za jedním z mnoha zákruťů podle pár chudých strnišť a opuštěně stojících strašáků tušíte vesnici. A opravdu tam je, malá víska s prostým kostelíkem. Za odbíjení zvonů a kvílení větru procházíte mezi špinavými staveními, stačí pohled na kouř stoupající z komínů a je vám ještě větší zima než předtím. Snad by vás někdo nechal přespat...

Hráči by si měli uvědomit, jak moc je nepříjemné cestovat a přespávat v mrazu, klidně přidej detaily o znečistlivých prstech a tvářích a nebo

nohou na kost promrzlých od brodění se přes řeku.

... Z největšího stavení, do kterého vkládáte naděje, protože jako jediné vypadá, že by tam i bylo místo, se náhle ozve bolestný výkřik přecházející do tiššího zasténání. Téměř jakoby tam někdo umíral. Někde ale přespat musíte a pokud tam bude o člověka méně, aspoň bude o místo více...

Ať už to po svém řekneš jakkoli, snaž se hráče moc nepoděsit, aby tam vůbec šli. Místní jsou nedůvěřiví a pokud poprosí družina o přenocování jinde, bude lidmi (když vůbec otevrou) poslána „K Jakubovi, to je ten velkej dům uprostřed a dejte mi pokoj, já nevím, co prodáváte, ale nekupuju...“ Místní prostě cizincům nevěří a bojí se o své dcery, takže jestli nechce družina strávit noc venku, do domu místního skrostarosty jít musí.

Po zabušení na dveře vám otevírá nevysoká asi třicetiletá žena v prostých vesnických šatech a zve vás bez dalších řečí dál. Jen věnuje ustaraný pohled vašim zbraním a prohlédne si vaše tváře.

„Jmenuji se Marie, jak vy? A hlavně, je mezi vámi nějaký léčitel?“

Ať už je anebo není, Marie, manželka místního skrostarosty Jakuba, zavede družinu do hlavní světnice.

... Je to větší místnost s pecí a krbem, ve kterém plápolá oheň, přikládá na něj vysoký hnědovlasý a hnědovousý muž. Ten se na vás ihned otočí, veliké tlapy si otře od popela a jednu z nich vám podává.

„Jakub. Vítám vás v naší vsi. Jak znám sousedy, tak jsem první, kdo to řekl. No, nedivím se jim. Takže...“ Jeho slova přehluší chraptivý hles, který vyjde zpoza rtů špinavého a v ojíněných hadrech oděného mladíka ležícího na pevném stole.

„Kdo ... kdo přišel?“ Možná chtěl říct víc, ale místo toho se rozkašle a z koutku mu začne vytékat tenký pramínek krve. „Tiše, nemluv...“ Zašeptá Marie a pohledne na vás. „Pomůžete nám ho prohlédnout? Sotva jsme ho přinesli, ale co mu je, to neřekl.“

Pokud postavy mladíka začnou ohledávat, najdou akorát pár modřin – nijak vážných – a puchýře na nohou. Ani nemusí být léčitelé, aby poznali, že jsou od dlouhého běhu. Je také dost prokřehlý, ale to těžko může být

důvodem jeho příšerného stavu. Na dotazy, co se mu stalo, neodpovídá. Jen si upřeně prohlíží tváře družiny. Pak tiše, chraptivě a prosebným tónem promluví.

„Já ... už brzo budu ... už brzo zemřu.“ (znovu se rozkašle a vylivne další krev – teď už bude znát, že má lehce černé zbarvení – a pár zubů) „Poslouchejte ... kus odsud, slabý den cesty, je má ves ... doneste tam moje tělo a tohle.“ (zdvihne křečovitě sevřenou pravou ruku) „Prosím vás o to ... jinak má duše nebude mít nikdy klid. Není to daleko a mí příbuzní vás odmění ... už je jen málo času ... slibte mi to...“ (Hraj ho hodně zoufalého, mluv chraptivě a občas zakašlej, umírá a ze všech sil postavy přesvědčuje.) Pak se na stole zkroutil v křeči, z úst mu vyšlo poslední dusivé „...prosím!“ následované výtryskem špinavé krve a mladík znehybněl. Marie i Jakub se tváří otřeseně.

Pokud postavy nepřesvědčil, můžeš to ještě zkusit ústy Jakuba nebo Marie. Příhodí, že místní ho nebudou chtít pohřbit na zdejší vysvěcené půdě a kdoví co se stane, pokud tělo jen tak někde zahrabou jako pošlého

psa ... aby tady ještě nepovstali nemrtví a podobně.

A že vesnice, odkud byl, je opravdu jen asi den cesty vzdálená. Poradí jim i cestu.

„Vydáte se za koncem údolí nalevo po lesní pěšině a pak od kupy ohlazených balvanů půjdete podél říčky ... ta vede do dalšího údolí a tam to je.“

Pokud by ale postavy chtěly někoho, aby je doprovodil, nikdo za žádnou cenu nepůjde. Budou se vykrucovat a vymlouvat a až po vyvinutí většího tlaku přiznají, že ví ještě něco: O oně vsi se říká, že je současně táborem lapků. Ale postavy by na to spíše zatím neměly přijít.

Na cestu se nejspíše vydají druhý den ráno, Jakub a Marie a jejich dva synové s nimi povečeří, mohou se ptát, co se děje ve světě, odkud a kam jdou, nebo přihodit nějakou příhodu ze vsi. Nechají je přespat ve světnici a sami se vmáčknou do horní světnice, tělo zemřelého na noc uloží nejspíše v přístěnku na dřevo, zabalené do látky.

Ráno bude velmi větrné a studené. Jakub může družině ještě znovu zopakovat cestu, své poděkování a vyprovodí ji ze vsi. Na hranici pozemků se s nimi rozloučí.

„Tak...támhle ta cesta do lesa, to je ono...šťastnou cestu a ať nad vámi Bůh drží ochrannou ruku.“ Pak si stáhne do čela kápi a proti větru se vrací domů.

Cesta bude mizerná a nepříjemná, ale celkem klidná. Pokud chceš postavy trochu zabavit, mohou potkat vlky nebo tak něco, ale většina smeček má teď ještě co žrát.

Co rozhodně nepotkají, jsou lapkové, okolí totiž bylo teritoriem jiné bandy.

Tělo se nijak neprojevuje, je to obyčejná klidná a tuhá mrtvola. Pokud mu postavy rozpáčí ruku, najdou v ní míšek a v něm několik špinavých koňských žíní (to ostatně mohly zjistit už včera u Jakuba).

Můžeš je ale nechat trochu bloudit, ke vsi dojdou až večer, za šera.

Tohle údolí je užší a daleko zarostlejší než to první, tmavé holé větve stromů a keřů sklesle visí do zamrzajících hladin tůní a ohybů říčky, a na části suché půdy obkroužené říčkou se krčí vesnice. Tvoří ji shluk ubohých domků se střechami z rákosy a temnými okny.

Vlastně až moc temnými – v žádném domě se nesvítí, jen uprostřed poblikává malé světlo.

Pokud se vám to ovšem jen nezdá.

Ve vsi je také ticho a mezi domky nikdo nechodí, z žádného se nekouří a jediná známka života je ono světlo uprostřed. Ať už postavy do vsi vejdou odkudkoli, uvidí to samé.

Pokud nechtějí vejít, můžeš jim připomenout, že vracet se tím strašným terénem v noci zajisté nebude ani bezpečné ani příjemné, a že v podmáčeném a dosud ne zcela zamrzlém studeném údolí se nepřenocuje dobře. Vesnička leží na jediné rozumné vyvýšenině v údolíčku.

Do zárubní, dveřních desek a rámců oken někdo vyryl mnoho ochranných značek, na plotech se ve větru třepotají svazečky hub i bylin svrasklých mrazem, jakoby se tu ves někdo snažil chránit. Za nízkou zídou místního hřbitova se u sešlé kaple vrší čerstvé rovy.

Vprostřed vsi sedí pod omšelou dřevěnou sochou dva lidé, mají skloněné hlavy a zimomřivě se choulí v potrhaných pláštích. Pak vás spatřili přicházet a zdvihli k vám tváře.

První z nich je zarostlý vyhublý muž a ta druhá je asi dva-

cetiletá dívka. Oba mají ve tváři vepsaný žal a ohromnou bolest, jsou bledí a pod očima mají hluboké kruhy.

Tito dva jsou poslední přeživší z vesnice. Ten muž byl vesnický náčelník a velel přepadům, místní si kvůli své chudobě přivydělávali na projíždějících obchodnících. Ta dívka je jeho dcera. Oba jsou na pokraji smrti, vlastně už jsou více mrtví než živí.

Sem se hodí vysvětlení, co se vlastně ve vsi stalo. Před rokem tudy projížděla žena, osaměle a v dobrých šatech, dokonce na dobrém koni. Místním zaplatila za ubohý nocleh více než kdy mohli doufat. Ale když si spočítali cenu jejího krásného koně, oblečení, náhrdelníku a připočetli i neznámý, ale zajímavý obsah jakési truhličky, kterou měla s sebou, bylo rozhodnuto. Místo toho, aby ji nechali druhý den odjet dál, ji obrali o všechno, co měla a nahou ji vyhnali do lesa. Nedali nic na její prosby a sliby, ani na hrozby a proklínání. Tu ženu sotva o půl dne později roztrhali vlci. Její poslání a důvod k cestě nikdo neznal.

Před smrtí ale celou ves proklela: Do roka a do dne všichni zemřou a pak znovu povstanou, jejich duše budou zatraceny a oni budou až do

posledních dní chodit v mrtvých tělech bez možnosti je opustit.

A kletba padla na úrodnou půdu.

Místní zprvu nic necítili, prodali majetek té ženy a žili dál, ale časem na ně víc a víc padal chlad a na konci léta začali být nemocní. Bylinky nepomáhaly a kněze už si tu dávno nedrželi. Až pak si vzpomněli na kletbu. Už bylo ale pozdě. Pokusili se ještě znovu sehnat ukradené věci, ale povedlo se jim získat jen několik žíní z koně. A ani ty nedonesl ten, který se pro ně vydal, ve zdraví. Náhrdelník si nechala dcera náčelníka, ale při koupání jí spadl do tůně a už ho nenašla. A co s týká truhly, tu si tehdy nechal náčelník a po zjištění, že je v ní krom měšce zlatáků i hezký tesák, z něj v místní kovárně odstranil kovářskou značku.

Ta poslední noc, kdy mohou obyvatelé zlomit prokletí, je dnes. Oni sami k tomu ale už nemají sílu. Pokud zlomeno nebude, tak se k ránu jen zaplazí do nějaké temné díry a definitivně zemřou. Pak povstanou jako nemrtví a neskutečná bolest poexistence jim bude každý den ničit duši víc a víc, až zapomenou, že nějakou mají. A pak dostanou hlad.

Muž se s námahou zdvihne a odhrne plachtu z tváře mrtvého, když spatří, kdo to je, se záupně

ním skloní hlavu. Pak se podívá do jeho dlaně a vytáhne koňské žíně (případně se zeptá družiny, jestli něco nesl). Pohlédne na vás s mučivou nadějí v očích.

„Řekl vám, co se stalo?“

„Neřekl“ vyjde z promodralých mladíkových rtů.

Pokud postavy začnou panikařit a tahat zbraně, jakože asi začnou, zarostlý před nimi padne na kolena.

„Vyslechněte mě, prosím vás o to! My vám nejsme nebezpeční, vždyť se sotva hýbeme.“

Mrtvý se s námahou a sykutím pokusí přikrýt plachtou do které byl zabalený.

Zarostlý pokračuje:

„Tahle ves je mrtvá, začala chřadnout už toho dne, kdy nad námi byla vynesena kletba. A dnes se rozhodne o našem osudu. Kradli jsme, pytláčili...a způsobili mnoha lidem smrt. Byli jsme zločinci, ale...“

Mluví, jako by přesvědčoval i sám sebe, zoufale a prosebně

„...za to přece nezasluhujeme věčnou bolest.“

Podobným způsobem vysvětlí postavám svůj příběh, bude upřímný a nebude zastírat svou vinu, spíš naopak. Dívá se smrti do tváře a ví, že lži už mu jen přitíží.

„Máme snad ještě šanci. Pokud nám odpustí ona, kletba padne. Na to bychom potřebovali, aby přišel její duch... tady jsou zbytky toho, co jsme jí vzali. Pokud byste je dovedli získat, snad by přišla... my už nemůžeme. Víme, nemůžu vám toho moc nabídnout. Ale tahle noc se ozve až do věčnosti, náš osud máte v rukou. Prosím vás o pomoc a cokoli ode mě budete chtít, dám vám to. A až jednou zemřete vy, bude našich sedmapadesát duší prosit za milosrdenství pro vás.“

Skutečně toho moc nemá, jakýkoli lup prodali a koupili za něj, co potřebovali k životu. Mají ale věci jako deky, staré zbraně, různé obyčejné předměty. Všechno možné, co se dá jen najít v chudé vsi. Pokud postavy odmítnou, nebude pro ně bezpečné tam přespát a měly by odejít. Pokud přijmou, vezme si slovo ten mladík, kterého donesli.

„Pojďte za mnou.“

Namáhavě se belhá směrem za říčku, překročíte ji po chatrné

dřevěné lávce a pak už vidíte jen drobné políčko a les. A na tomto sněhem poprášeném strništi se prohází mohutný tmavý kůň, na první pohled silný a pyšně a nezkrotně podupávající.

Nenechává však za sebou ve sněhu žádné stopy, oči mu planou zuřivým přísvitem a jeho pohyby působí zvláště neskuptečně. Mladík vám podá uzdu, na kterou uvázal žíně.

„Musíte ho zkrotit.“

Půjde to špatně. Kůň je sice hmotný, ale z toho plyne, že jeho kopyta a zuby jsou hmotné také. Je nesmírně divoký a pokud se k němu někdo přiblíží, zkusí ho zmrzačit. Je nicméně i jedna cesta, jak ho zkrotit klidně, a to zavolat na něj jeho jménem. Mladík ho sice zná, ale dokud se ho někdo přímo nezeptá, kletba mu nedovolí to dát najevo. Nicméně kůň se nepokusí nikam utéct, zjevil se tady a zmizí s ránem. Pokud mu někdo nasadí uzdu nebo na něj vsedne, kůň se zklidní a nechá se vést do středu vsi.

Tam už čeká ta dívka, pokyne družině rukou a dovede je k jedné z hlubokých tůň.

Už je dávno úplná tma, ale teď, když stojíte nad temnou tůň,

na okamžik vykoukl měsíc zpoza mraků. A na dně se něco zalesklo.

„Ukázal se vám“ Slabě se usměje dívka „Není to zas tak hluboko, jen asi tři sáhy, někdo z vás se musí potopit a vylovit ho.“

Díváte se na ledovou vodu a ledový škraloup okolo břehů. Pokud ale chcete vytáhnout náhrdelník, někdo se toho opravdu zhostit musí.

Voda je skutečně ledová. A vzhledem k tomu, že část tůně je už zamrzlá se může snadno stát, že ten, který se potápí, ztratí orientaci a omráčí se hlavou o led. A pokud se rychle po vypořádání neohřeje a nepřevlékne do suchého, jakože asi ne, tak má nějakou nemoc jistou. A to může být opravdu nebezpečné.

Nicméně by se to povést mělo, jen pokusy o tahání klackem budou neúspěšné a rozvíří kal u dna, takže to pak půjde daleko hůř.

Poslední úkol jim zadá bývalý náčelník vsi.

Vede vás do staré a chabě zařízené kovárny, mezitím tam někdo musel zapálit oheň a na koválně leží tesák.

„Vraťte tam znak, který jsem zničil. Vypadal takhle.“ Ukáže třesoucí se a promodralou rukou na symbol podobný rybě načrtnutý uhlem na hadru přibitém na zeď kovárny.

Ani tehle úkol není lehký, oheň se nechová přirozeně, často vyšlehne na ruce a tváře, jakoby chtěl ublížit, kovářské náčiní pálí v rukou a způsobuje puchýře, kouř pálí v očích, dusí a přitom by tam ani neměl být... a v hlavě cítíte nejdřív jen tepání, ale později se vám s každým dopadem kladiwa na kov může rozskočit, tmí se vám před očima a bolestí se musíte kousat do rtů.

Postavy budou mít ošklivé popáleniny, tady jde o to překonat bolest a nezkazit celý tesák.

Ale pokud se budou družiníci opravdu snažit a nebudou se šetřit, kletba je nechá to dokončit.

Pak, když se kůň, šperk i tesák donesou na jedno místo, přijde duch té, která kletbu vynesla.

Jednou úzkou uličkou se k vám blíží vzpřímeně krácející žena. Je znát, že musela být krásná, ale to bylo předtím, než jí vlci potrhali a zkrvavili tělo. Je krytá jen svými

dlouhými vlasy a špinavá od bláta, nohy má plné ran od kamenů a trní. Ani ona nenechává žádné stopy a její hlas není hlasem smrtelnice. Už proto, že má tvrdost kamene a neústupný klid smrti, které už patří.

Pohlédne na družinu očima temnými jako hrobová jáma a promluví.

„Tak jste pro ně trpěli. Snášeli rány, bolest, chlad i žár. A proč vlastně? Cožpak nezasluhují trest za roky kdy oni ničili lidské životy a brali, co jim nepatřilo?“

Zarostlý a ti druzí dva ztěžka pokleknou před přízrakem, dívka si skomírajícím hlasem vezme slovo. „Museli jsme se uživit a jinak to tu nešlo... a litujeme svých činů.“

Zakrvavená se jí zadívá do očí a ta druhá sklopí zrak k zemi. Pak zakrvavená hněvivě, téměř šepem odpoví. „Tak litujete? A vaše lítost má vrátit životy těch, které jste zabili, vaše bezcenná a opovržená lítost snad zachrání ty, kterým jsem vezla důkaz o jejich nevině? Proč bych vám měla odpouštět?“

Do rozhovoru mohou zasahovat postavy a bez jejich přičinění rozhodně

kletba nepadne. Pokud ale uvedou dost argumentů, které probudí v přízraku místo vzteku bývalou lidskost, pak nechá kletbu padnout. Nicméně v u dobu tak asi bude svítat, táhnoucí se rozhovor se tím dá ukončit. Za úsvitu zmizí kůň i žena, tesák a šperk okamžitě ztratí lesk a popraskají. Jestli do té chvíle nebude kletba zrušena, už se ji zrušit ani nepodaří.

Umírající se jen odpotácejí do jedné chatrče a pokud se s nimi postavy pokusí komunikovat, odpovědí jim bude jen chraplavý pláč a bolestné zvuky cezené přes zaťaté zuby.

Přinejlepším jim mezi vzlyky poděkují za snahu pomoci, a pak jim poradí, aby utíkaly. A to rychle a celý den.

Když se kletbu podaří zrušit, ráno může dopadnout asi takhle:

Svítá a zakrvavený přízrak teď už bez hněvu přistupuje ke třem klečícím. Dlaní se dotkne jejich čel. „Jestli jste trpěli za své činy dost, to posoudí Bůh. Já vám pro to, co ve mně zůstalo člověkem, a co mi tito cestovatelé připomněli, odpouštím. Pokoj vašim duším.“

Pak se otočila tváří k vám, sklonila hlavu, jakoby naznačila lehkou úklonu a poděkování a ztratila se v ranním šeru spolu

s koněm. Předměty zčernaly a změnily se v prach, tři umírající se namáhavě a slabě usmáli.

„Vezměte si, co chcete. Dali jste nám klid, na druhém břehu budeme čekat, abychom mohli být u vašeho příchodu. Máte naši vděčnost.“ Pak se jen podívali jeden na druhého a unaveně si lehli na studenou zem. A zavřeli oči.

Údolí prozářilo světlo nového dne.

Tak nějak by to mohlo celé vypadat. Pokud postavy těla pohrbí nebo sem dokonce pošlou kněze, tím lépe.



Pokud jsou tví hráči bojovnější, můžeš vložit do scény s tůní i krátký souboj s přízrakem někoho, kdo se tam kdysi utopil.

Detaily o CP

Marie a Jakub: Nejsou původem odsud, Jakub byl vojákem a celkem obstojně bojuje, ještě lépe se pak rve. Obojí ale dělá nerad a jeho zbraní by v nouzi byla leda sekera na dřevo. Na svou minulost se snaží zapomenout. Skorostarostou je jen kvůli tomu, že nežije tak moc nuzně, jako zbytek, toho mladíka našli kus od vsi, ležícího na cestě.

Umírající: Bojovat nemají proč a s kým, pokud je družina napadne, nedovedou se bránit příliš účinně, spíš vůbec. Na druhou stranu, pokud je někdo potká po jejich změně v nemrtvé, bude to horší. Každý další den je posune dál od lidskosti a blíže k zuřivosti hladem. Pak už budou nebezpečnými protivníky a zbylí, jen nehluboko pohřbení vesničané povstanou také.

Takže pokud se družině nějakým způsobem nepodaří zlomit kletbu (nebo tam ani nepůjdou) dá se takto navázat. A také nezapomeň, že nemrtvými se stanou všichni zemřelí vesničané, stejně tak staří jako mladí, muži i ženy. To by mohlo přidat celé věci děsivosti. Z lesů později vyjdou, budou napadat lidské osady v okolí následování hejny vran, hvozdem se začne šířit jejich zášť a útoky se budou stupňovat.

Celé dobrodružství je o volbě postav a jejich rozhodnutí, opravdu by mělo mít nějaké následky v budoucnosti. Třeba duch, který je nechá být jako někoho, kdo od údělu podobnému tomu jeho pomohl jiným. Anebo žoldněř, který si je bude chtít najmout na výpravu do lesů, ze kterých se šíří divné zlo chodící za šera.

A kdoví, třeba na pokraji smrti skutečně potkají vděčné duše...

Napsal Petr Hrdlička

Dobrodružství: Trollové

Následující úkol může volně navazovat na dobrodružství Bludičky (vyšlo v Drakkaru číslo 28), nebo může být použito zcela samostatně. Určeno je pro družinu na 1.–2. úrovni.

Pár rad začátkem

Popis lokace je vcelku strohý a zde je tvá možnost dalšího dodělání, pane hry. Nic nevyleká mladé hrdiny v lese, kde se prý potulují trollové, jako když jednomu z nich sklouzne noha po kluzném kořeni či kameni, zamotá se do ostružin, ujede mu noha do lesního ledového potůčku.

Rovněž mráz po zádech jim proběhne, pokud se jim vylekaná sova vznese přímo nad hlavami a s houkáním na postavy shodí šišku či zlomenou suchou větev. Určitě se neboj improvizovat podle nálady v družince, cokoliv si můžeš změnit.

Navíc pokud si budeš chtít odzkoušet některá pravidla, je určitě prostor ve vesnické hospodě, kde večer u korbelíku se mohou postavy vsázet a hrát páku, karty, či kostky. Zábavě se meze nekladou, takže i klidně na hod polenem může dojít,

když se mírně opilý dobrodruh nechá sedlákem vyhecovat. (Budeš-li potřebovat pomocné vodítko, nebo jako inspiraci, můžeš využít některé tipy z dobrodružství Bludičky)

Měnový systém:

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

Dobrodružství

Trmácíte se už čtvrtou hodinou od posledního domu, který jste minuli, když konečně před vámi

se objevilo malé údolí s dravou říčkou a lesy na úbočích. Zhruba v jedné třetině blíže k vám se rozkládají domy a statky vesničky. Kouř, který stoupá z komínů rovnou k nebi, pasoucí se dobytek dál podél vody na loukách a zpěv ptáků vytváří zdání idylky.

Šedavý sloupek dýmu vás přivítal v této pochmurné vesničce stejně radostně jako obyvatelé. Jakmile jste slezli z toho proklaté rozvrzaného žebříňáku, shlukli se okolo vás a pohlížejí k vašim osobám jako ke spáse.

Říkáte si, co vás mohlo přimět vzít tuto zatracenou a mizerně placenou práci. A mají vůbec na slíbenou odměnu v podobě zlatáků na osobu za nalezení té noční hrůzy kradoucí jejich krávy a ovce?

Nějak takto může průvodce hrou přivítat hráče po příjezdu do vesničky Dřevěná Lhota.

Doby, kdy se zde v okolních lesích hromadně kácelo dřevo pro knížecí plány, jsou dávno pryč a ze zašlé slávy zbylo ani ne sto obyvatel pasoucích na původních smrkových a sosnových svazích táhlého údolí ovce, skot, pěstujících brambory, řepu,

dýně či sbírající divoká jablka a výše v kopcích medvědí česnek.

Centrum tvoří dům s kamennou částí a dřevěným druhým patrem, místní dům starosty v kombinaci s pohostinstvím a obchodem. Moc pro dobrodruhy zde zařízení nejsou, vesnickým kovářem s rukou pro nástroje či podkovy začínaje, lovci, místní bábou kořenářkou a třemi tmavými pokoji pro hosty u lokálu konče.

Vedle hostince stojí sýpka, kam si ukládají hospodáři zásoby na zimu, zbytek vesnice jsou již domy obyvatel. Největší událostí bývá každou první neděli v měsíci příjezd dvou či tří kupců prodávajících místním lidem či nakupujících od nich.

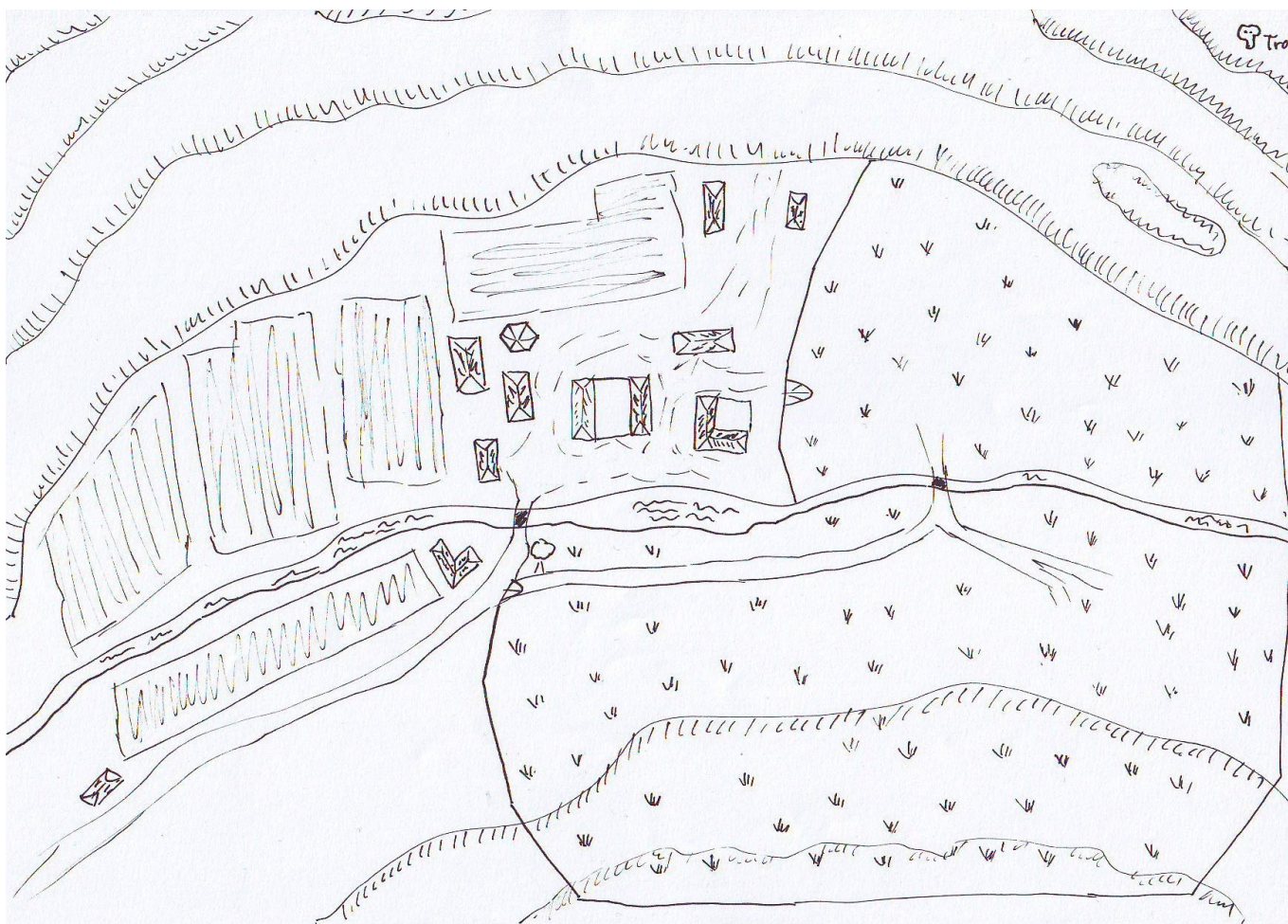
Brzy po vašem příjezdu se začalo již smrákat. Starosta si vás hned dovolil pozvat k sobě do domu na krátkou poradou.

Nechcete jej urazit, a tak jej následujete do stroze zařízené místnosti s delším dřevěným stolem a židlemi, krbem v rohu a džbánem vody se skleničkami.

Sotva jste dosedli, začal silnější muž, místní sedlák, rozvážně mluvit.

„Včera to byly tři kvalitní ovce, dávaly hodně vlny a mléka, dva dny předtím kráva a před týdnem dvě kozy a jehňata. Pánové, prosím vás, najděte ten noční běs, co mi krade kusy z mých západních stád a já vám každému vyplatím 5 zlatých. A jako přídavek, pokud se již nic neztratí, dostanete deset liber nasoleného masa, pecen chleba a sýra.

V postavách již vzbudil zájem chasník vykřikující na tržišti (anebo kdekoliv jinde či kdokoli jiný a jinak), a proto se rozhodly vsednout k němu na žebříňák. Nyní se primárně jedná o jejich odměnu. Mohou se pokusit smlouvat a případný úspěch jim dokáže zajistit odměnu o tři stříbrné a pečené kuře vyšší.



S noclehem postav si nemusí hráči dělat starosti, jelikož hostinské pokoje jsou nyní prázdné, a tak je starosta ubytuje v nich.

Na druhý den jej jeden z vesničanů dovede k místu dnes již opravené ohrady, kde se ztratily kusy jejich

dobytka. V tomto místě může dobrodružství začít.

Ohrada

Na kůlech ohrady jsou ještě stále znát stopy po silných drápech zarytých do dřeva. Ani z trávy

nevymizela všechna krev usmrčených zvířat. Těžko říci, co se tu odehrálo, ale pokud ti sedláci nepřeháněli, poztrácelo se jim pět krav a sedm ovcí. Bača, ještě než odešel, ukázal směrem do kopců, kam prý jejich majetek byl odvezen.

Pokud se postavy začnou důkladně rozhlížet po blízkém okolí, najdou jasné stopy, kudy se trollové vydali. Stopovat je není vůbec těžké, na mnoha stromech jsou chomáče srsti vlečených zvířat, často i kus zaschlé krve. Již toto by mělo samozřejmě postavám dávat ze soupeře respekt. Od ohrady k pelechu je to asi dvě míle do kopce, plného mladých náletů, ostružin a trnů.

Pelech trollů

Na hromadě chvojí se povalují dva velcí trollové. Jeden spí na zádech a druhý na boku. Nedařleko je hromada silně páchnou-

cích kostí z krav a ovcí, které sem očividně dosmýkali. Ovšem kde je jejich maso, je otázkou, určitě všechno nemohli stihnout za ty tři dny sníst. To není ani v trollích silách. Za povšimnutí stojí i kyj, který jeden z nich má nedaleko své pazoury a podle stop zaschlé krve na něm bývá často používán.

Pokud budou hráči opatrní, určitě se jim povede připlížit se dosah k trollům. Bude dost záležet na tobě jako pánovi hry, kam až je necháš zajít. Určitě ale není vhodné nechat trolly zabít ve spánku. Nastane-li probuzení jednoho z kumpánů, začne okamžitě řvát a pohne se směrem k postavám přičemž probudí i druhého.

Bestiář

Troll Oter

Mladší z dvojice trollů je dosti jednoduchý. Ovšem kde mu nebylo dáno v hlavě, je mu dáno v pažích, a tak je často Hubrou vmanipulován do boje, kde za něj nasazuje svoji kůži. I když je často podceňován, má v kapse schovanou dýku, kterou v nouzi dokáže dobře použít. Jeho jediným cenným majetkem je 6 postříbřených jehlic,

spínajících jeho kazajku v hodnotě sotva dva zlaté.

Dračí doupě 1.x

Žvt.	4 + 5
ÚČ	ruce (4 + 3 / 0) = 7 / 0 dýka (4 + 2 / -2) = 6 / -2
OČ	(1 + 2) = 3
Odol.	15
Zbraň	ruce (3 / 0) dýka (2 / -2)
Zbroj	zrohovatělá kůže (KZ +2)
Vel.	C

Dračí doupě 2

Charakteristika: 3–4 (pohyb a přežití v divočině, zastrašování, nemilosrdnost, předvídatelnost, boj beze zbraně)

Sudba: 6–8

Hranice: Tělo 7, Duše 2, Vliv 3

Zvláštní schopnosti: člen skupiny, silák, kůže z kamene

Vybavení: nůž (krátká listivá zbraň) a zrohovatělá kůže (lehká zbroj – bez postihu)

Kouzlem a mečem

Nebezpečnost	vysoká
Síla:	k12
Intelligence:	k4

Hbitost:	k6
Zbraň:	pěsti, dýka (k4)
Zbroj:	kůže (k4)

Lone Wolf

Umění boje	23
Výdrž	36

Troll Hubra

Hubra je z dvojice trollů chytřejší, čehož rád využívá ve snaze manipulovat svým druhem a při vhodné příležitosti jej okrást. Pokud bude nucen bojovat, bez lítosti zabije každého, kdo se mu postaví. Za kamemen v doupěti má schovaný měsíc s tucem zlatek. Na odívání nosí na levé ruce dva bronzové prsteny.

Ovšem největší poklad nosí schovaný v malé vnitřní kapse kazajky. Kousek ušmudlaného papíru a na něm načrtnutý plánec cesty směrem dále do kopců a lesů ke zřícenině.

Dračí doupě 1.x

Žvt.	4 + 1
ÚČ	ruce (3 + 3 / 0) = 6 / 0 kyj (3 + 4 / -2) = 7 / -2
OČ	(1 + 3) = 4
Odol.	15
Zbraň	ruce (3 / 0), kyj (4 / -2)

Zbroj	zrohovatělá kůže (KZ +3)
Vel.	C

Dračí doupě 2

Charakteristika: 3–4 (pohyb a přežití v divočině, zastrašování, listivost, boj beze zbraně, manipulace se soupeři)

Sudba: 8–10

Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: vedoucí skupiny, liška podšitá, kůže z kamene

Vybavení: kyj (krátká mocná zbraň) a zrohovatělá kůže (lehká zbroj – bez postihu)

Kouzlem a mečem

Nebezpečnost	vysoká
Síla:	k10
Intelligence:	k6
Hbitost:	k6
Zbraň:	pěsti, kyj (k6)
Zbroj:	kůže (k6)

Lone Wolf

Umění boje	23
Výdrž	36

Mapa

Osada, údolí a místo pelechu trollů v kopcích (viz předchozí strana). •



Deskové hry

napsal Petr „ilgir“ Chval

Zahrajte si s námi: Češi v Essenu

Každý rok ke konci října se sjedou desetitisíce lidí z celého světa na veletrh Spiel v německém Essenu, aby zjistily, jaké novinky jim připravili vydavatelé deskových her. Letos jsem se této mega-akce také zúčastnil a rád se s vámi podělím o dojmy, poznatky a žhavé novinky ze setkání herní komunity.

Kterí Češi byli v Essenu?

Kromě běžných návštěvníků z Čech a Moravy, které člověk v těch da-vech Němců, Francouzů, Američanů, Dánů, Holanďanů a jiných národů potkává spíš náhodou, vyrazilo i několik českých vystavovatelů. Ty už bylo těžší přehlédnout, okupovali hned dvě strategické pozice v areálu výstaviště.

V hale 4, v dobré společnosti polských vystavovatelů, sídlila *Czech Games Edition* (CGE) v čele s již světoznámým Vládou Chvátillem, jejíž stánek byl označen ohromným banerem visícím ze stropu haly a neustále obklopem hučícím davem návštěvníků. V hale 9 se nacházelo seskupení stánků menších českých vydavatelů, kteří jako správní vlastenci drželi pospolu. Kromě již zavedených jmen jako *Jira's Games* Jirky Mikoláše a *Czech Board Games* (CBG) se zde

objevili i nováčci – firma *Stragoo* spolupracující s CBG na vydávání her talentovaných českých autorů a *Tony Games*, která přijela propagovat novou cyklistickou hru *ARRIVÉE*.

Další část české výpravy tvořili lidé z plzeňského deskoherního klubu *GoaDa* a zástupci *Mindoku*, kteří zde pátrali po novinkách vhodných pro lokalizaci na český trh.

Dojmy z ročníku 2011

Na veletrhu Spiel jsem byl poprvé, pochopitelně tedy byl můj subjektivní dojem velkolepý. Když vidíte ty stovky vydavatelů s tisíci her nejruznějších témat a zaměření, nemůžete se ubránit zvláštnímu pocitu bezmoci a říkáte si „z toho nemám šanci vyzkoušet ani desetinu“. Výběr her k vyzkoušení je sice zúžen tím, že jen menšina vydavatelů má na stáncích

stolky pro hráče, přesto jde o nepřehledné množství. Situaci také ztěžuje fakt, že o hraní je velký zájem a u stolů je neustále plno. Jak tedy vybírat? Jedna z možností je dát na první dojem a vybírat si hry, které zaujmou vizuálně či tématicky. Také je možné nechat se vést reklamou a dát přednost hrám, o nichž už se dopředu mluví jako o favoritech.

Pokud byste již byli unaveni deskovkami, můžete zavítat na přidružený veletrh *ComicAction*, kde najdete ohromné množství komiksů všech žánrů a zaměření. Chcete zombies? Nebo nacisty? Nebo zombie nacisty? Máte je mít, a to v desítkách kusů.

Milovníci LARPU také nepřijdou zkrátka. Kromě zbraní a zbrojí zakoupíte široký kožený sortiment a nejrůznější doplňky od klobouků s perím přes chainmail spodní prádlo až po steampunkové šperky z mědi a ozubených koleček.

Potud můj subjektivní dojem. Od svých společníků jsem nicméně zaslechl, že vleklá ekonomická krize se projevuje i zde, že dřívější ročníky byly velkolepější a nabídka her zajímavější. Po několikadenním pátrání se lidé z české výpravy shodli, že dobrých her je zde mnoho, ale žádný opravdový trhák se nenašel. Bylo tedy cítit i určité zklamání. Také podíl reedice a rozšíření byl v roce 2011 až podezřele vysoký. Jako by vydavatelům došla invence a spoléhali se na jistější způsob výdělků.

Rovněž jsem si nemohl nevšimnout rozdílu mezi západem a východem. Němečtí vydavatelé (reprezentovaní například *Queen Games*) měli a dosud mají vedoucí pozici na trhu s deskovými hrami. To jim patří zásluha na fenoménu zvaném eurohra, který způsobil expanzi moderních her do evropských domácností. V posledních letech – a letošní vele-



trh to jen potvrdil – však už je znát určitá vyčpělost a vyčerpání ideí. Nové eurohry jsou si všechny navzájem podobné a nepřinášejí nic nového. KINGDOM BUILDER, CASTELLI, LANCASTER a další novinky *Queen Games* jsou sice dobře řemeslně zvládnuté, ale postrádají něco navíc (neotřelý nápad, zajímavé zpracování fikce, atmosféru, gradaci napětí...), čím by získáníka přitáhly. Není divu, že *Queen Games* letos sází hlavně na předělávku starší úspěšné hry WALLENSTEIN.

Naproti tomu východ, reprezentovaný především polskými a českými hrami (ale objevily se například i chorvatské), se dere stále více do popředí. CGE je již plně etablovanou

a žádanou značkou. Jejich DUNGEON PETZ (PŘÍŠERKY Z PODZEMÍ), humorně laděnou strategii tematicky navazující na VLÁDCE PODZEMÍ, očekávali fanoušci již dlouho před vydáním. Lidé procházející areálem, na tričkách placky zobrazující šavlozubé králíčky a jiné potvory, byli jen součástí propracované marketingové kampaně. Vtipem a nápady hýří i další novinky – ve hře LAST WILL (DĚICTVÍ) se vžijete do role potomka, jenž se snaží dle poslední vůle bohatého strýce utratit co nejefektivněji svěřený obnos a tím si vysloužit jeho dědictví. PICTOMANIA je párty hra ve stylu nakresli/uhodni. O tom, že tyto hry urazily od dob ACTIVITY dlouhou cestu vývoje, jsem se přesvědčil při playtestu na Festivalu fantazie.

Ani ostatní čeští vydavatelé nebyli. *Czech Board Games* přišly se dvěma novinkami – zábavnou hrou INFARKT a závodní hrou SPEEDWAY CHAMPIONS s inovativním mechanismem odměřování vzdálenosti kolečkem. *Jira's Games* sklidily velký úspěch se ztřeštěnou hrou SPACE BASTARDS (kterou jsem si bohužel nestihl zahrát). V jednu chvíli se BASTARDI dokonce ocitli na prvním místě průběžného hodnocení novinek, které přímo na veletrhu pořádal Board Game Geek.

Polské vydavatelství *Rebel Games*, které loni zabodovalo s horolezeckou hrou K2, letos představilo hru DRAKO o bojích trpaslíků s bájnými ještěry. Já jsem si však osobně stačil vyzkoušet pouze jednu polskou hru, ALCATRAZ od vydavatelství *Kuźnia Gier*. Stručnou recenzi najdete níže v článku.

Novinky z Essenu

V následující kapitole ve zkratce představím několik deskovek z těch, které jsem si během veletrhu stihl vyzkoušet. Při čtení mějte na paměti, že většinou jde o první dojem z jedné partie, a proto mé hodnocení berte s rezervou.

KINGDOM BUILDER

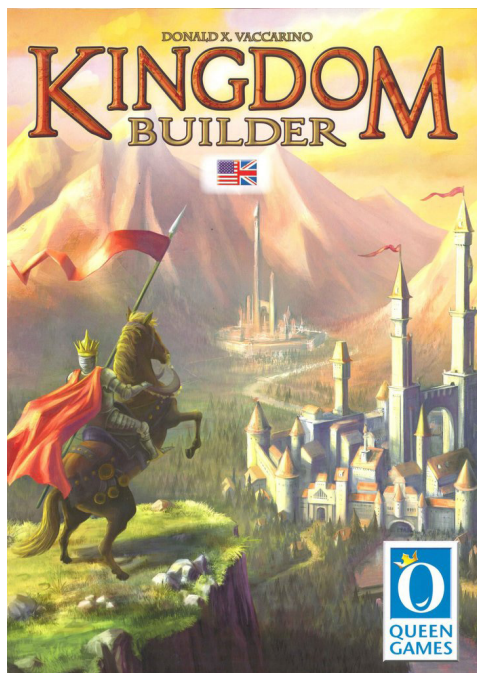
- [profil na BoardGameGeek](#)

Velké reklamě se těšila novinka od *Queen Games*. Ilustrace rytíře přehlížejího své panství a název KINGDOM BUILDER by sliboval epický budovatelský zážitek, pokud bychom nevěděli, co od QG můžeme čekat. Jedná se v podstatě o velmi dobře fungující abstraktní hru, na kterou je „historický“ fluff navlečen jako špatně padnoucí kabát. Žádnou atmosféru od toho nečekejte. Dle mého skromného názoru by autoři udělali lépe, kdy-



by místo lesů, hor, luk, a květinových luk ponechali na plánu červenou, zelenou, modrou a žlutou. A místo žetonu chaloupky, věžičky a mostu nechali žetony s kolečkem, čtverečkem a hvězdičkou. To by ale pak hra nebyla tak atraktivní...

Hra jako taková funguje dobře. Na hexovém plánu rozšiřujete své území sestávající z domečků, snažíte se ulovit bonusy, které vám umožňují různé nestandardní tahy, jako například přestěhování domečku na jiné místo nebo stavbu domečku na vodě. Cílem je nasbírat co nejvíce bodů. K tomu slouží karty cílů, z nichž se pro každou partii vylosují náhodně tři a ty potom určují, za co hráči získávají body. (Například karta horníků ohodnocuje domečky sousedící s horami.)



Jde o klasickou eurohru, v níž si hráči navzájem škodí nejvýše tím, že si překážejí na plánu. KINGDOM BUILDER nabízí dobrou opakovatelnou hratelnost, neboť téměř vše (hrací plocha, žetony bonusů, karty úkolů) je variabilní – každá partie má tedy jiné výchozí podmínky. Bohužel



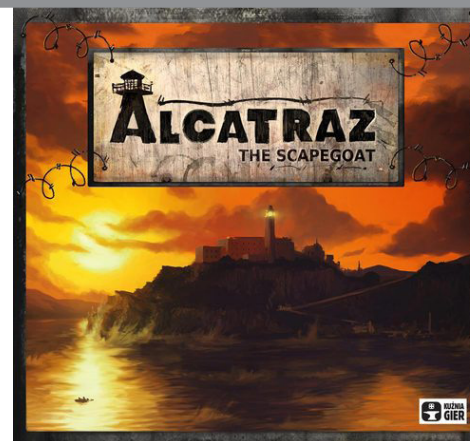
kvůli tomu, že abstraktní model nepasuje dohromady s fikcí, působí hra nepřírodně a uměle, což zhoršuje zážitek ze hry. Nedočkáte se žádného příběhu, který by vás chytil a vtáhl do hry, ale pouze suché logické skládačky.

BLOOD BOWL: TEAM MANAGER

- [profil na BoardGameGeek](#)

Americká karetní hra s humorným tématem brutálních zápasů rugby, v nichž jako týmy figurují různé fantasy rasy (přibližně ve stylu WAR: HAMMERU). Každá rasa disponuje jinými schopnostmi, což má za výsledek lepší atmosféricnost ale i lehkou nevyváženost hry, jak už ostatně je u amerických her obvyklé. Například moji chaosáci si relativně snadno poradili s elfy či lidmi, takže jsem skončil s poměrně vysokým skóre, což se mi u prvních partií nové hry obvykle nestává.

Management týmu, který má hra v názvu, spočívá v tom, že hráči postupně přikládají hráče ze své ruky ke kartám zápasů, jež leží na stole a snaží se dostat míč do držení svého týmu, případně nečistou hrou vyřadit soupeře. Zápas nakonec vyhrává ten, jehož součet hodnoty hráčů je vyšší. Sražený hráč je za méně bodů,



zmrzačený za nula... Za vítězství v zápasech je možné získat fanoušky (což jsou vítězné body) a další bonusy například v podobě speciálních hráčů, kteří posílí řady týmu.

Hra je zábavná, má spád a vytváří lehce dekadentně humornou atmosféru. Ilustrace a grafika dobře odpovídají vyznění hry, což oceňuji, přestože tomuto americkému fantasy stylu neholduji.

ALCATRAZ: THE SCAPEGOAT

- [profil na BoardGameGeek](#)

Novinka od polského vydavatelství *Kuźnia Gier* slibuje už na první pohled neotřelé téma. Hráči představují vězně v Alcatrazu, kteří se, jak jinak, pokoušejí uniknout. Figurkami posouvají po schematickém plánu věznice, který sestává z různých lokací (jídelsna, prádelna, pochodový

důr, strážnice), získávají zde předměty (oblečení, náradí, klíče), s nimiž pak šmelí mezi sebou nebo s dozorci. Alcatraz je totiž jako každá správná věznice prolezlý korupcí. Za donesení určité kombinace předmětů na dané místo (splnění úkolu) hráči získávají žetony, které značí, jak daleko jsou s plánováním útěku. A právě v tom tkví jádro hry. Stačí, když někteří vězni dají dohromady celý plán a mohou uniknout – a své spoluvězně nechat v loji.

Jde o zvláštní kombinaci kooperativního a kompetitivního systému: Hráči v každém kole hlasují o to, který z nich se stane obětním beránkem. Zvolený nešťastník v tomto kole nesmí plnit úkoly, ale zase má k dispozici větší počet akcí, aby se mohl ostatním náležitě pomstít. Důležitou roli hrají škodící karty, kterými můžete spoluhráče zastrášovat a vydírat,

aby ne zvolili obětí beránkem právě vás.

ALCATRAZ: THE SCAPEGOAT je nápaditá hra s dobrým propojením fikce a mechanik. Nejsem si jistý jejím fungováním v některých „zavedených“ hráčských skupinách s vytvořenou hierarchií vztahů. Obávám se, že se hra prostřednictvím mechaniky obětí beránka může snadno zvrhnout v šikanování nejslabšího bez možnosti obrany. Ani účelné používání škodicích karet by tomu dle mého názoru nemohlo zabránit.

MASTERS OF COMMERCE

- [profil na BoardGameGeek](#)

Tato hra se natolik vymyká zaběhlému schématu, že bych pro ni zvolil širší označení „společenská hra“ spíše



že než „desková hra“. Už neobvyklý rozptyl počtu hráčů 3–11 naznačuje mimořádnost. Hráči se zde rovnoměrně rozdělí do dvou skupin. Jedna představuje majitele pozemků, druhá podnikatele. Pozemky jsou rozděleny do čtyř barevných skupin podle rizika a možného zisku. Zatímco modré pozemky nabízejí malý, ale v podstatě jistý výsledek, červené pozemky vám mohou vydělat majlant, ale také vás v případě nepřízně osudu srazit do dluhové pasti. Tento efekt je zabezpečen čtveřicí kostek, které hodem v každém kole určí, jak se změnila výnosnost které barvy.

Ta pravá zábava začíná ve fázi pronajímání pozemků. Podnikatelé se snaží pronajmout si pozemky pro výrobu svých komodit – pochopitelně za co nejnížší cenu. Jenže konkurence je vysoká a snadno se může stát, že sotva se po uzavření smlouvy otočíte na druhou stranu, tak vaši komoditu majitel pozemku nahradí komoditou jiného obchodníka, který mu nabídl lepší cenu.

A jak to v praxi vypadá? Podnikatelé strkají své žetony komodit majitelům a hlasitě se s nimi dohadují na ceně. Majitelé zapisují dohodnuté ceny přímo na destičky s pozemky (součástí hry jsou stíratelné fixy), mažou je a znovu přepisují. Vše je



limitováno dvěma minutami nemilosrdných přesýpacích hodin a odehrává se v naprostém zmatku, řevu a stresu. Při počtu hráčů nad 6 doporučuji model, kdy majitelé sedí za jednou z dlouhých stran stolu a podnikatelé stojí naproti nim, aby mohli volně přecházet.

Po ukončení fáze pronajímání následuje hod kostkami, jenž rozhodne o tom, kolik které pozemky vydělají (případně prodělají). Někteří hráči si rvou vlasy, jiní jásají... Výplata zisků snížených o smlouvený pronájem se při velkém počtu hráčů může poněkud protáhnout, což je malá vada na kráse této akční hry. Důležitou fází je dražba pozemků, při níž se majitelé snaží rozšířit své portfolio nabídek

pro podnikatele. Pak už jen zaplatit daně a může opět propuknout dvouminutové šílenství.

MASTERS OF COMMERCE považuji za ideální zábavu pro různé příležitostné srazy většího počtu lidí, kteří nemusí mít hráčské zkušenosti. Ano, v podstatě jde o párty hru. Domnívám se, že pro častější hraní není vhodná, protože každý hráč brzy objeví jednoduché schéma „jak neprodělat“ a pak se hra stane příliš přímočarou. V této hře neuplatníte vytríbenou strategii, protože o všem stejně nakonec rozhodnou kostky. Zato zažijete vzrušující a neopakovatelný pocit z burzovního šílenství, který skutečně stojí za to.

INFARKT

- [profil na BoardGameGeek](#)

Úplně nakonec jsem si nechal novinku od vydavatelství *Czech Board Games*, které se soustředí na podporu začínajících českých (a slovenských, jako v tomto případě) autorů. V této hře se zdravotní tematikou se vžijete do kůže obyčejných lidí vlečených spotřebním stylem života. Chodíte do práce, cvičíte ve fitness, nakupujete v supermarketu a děláte všechny ty věci obvyklé pro 21. století. Vtip je v tom, že veškeré činnosti, které vykonáváte, a všechny potraviny, které konzumujete, mají okamžitý vliv na váš zdravotní stav. Ten je zaznamenáván pomocí ukazatele šesti zdravotních problémů (cholesterol, vysoký tlak, obezita, deprese, cukrovka, rakovina), z nichž každý má svou stupnici. Ve chvíli, kdy některý z nich stoupne na číslo 10, jste s konečnou platností mrtvi a opouštíte hru.

Jedná se tedy o hru vyřazovací – poslední přeživší vítězí. Klíčovým nástrojem je zde zboží (potraviny a tabákové výrobky), které lze získat v supermarketu i na jiných místech. Základní strategie spočívá v tom, že hráč konzumuje zdravé potraviny sám, zatímco ty nezdravé servíruje svým soupeřům na párty, kam je jako své přátele zve. Jak je vidět, hra

oplývá černým humorem a je zvláště vhodná pro různé srazy přátel, kde se lidé obvykle cpou sladkostmi, brambůrkami a alkoholem.

INFARKT funguje na mechanice worker-placement, v níž rozmísťujete své akce na různé lokace (kancelář, domov, lékárna, bleší trh atd.) a poté provádíte jejich efekty. Princip je velmi jednoduchý, na hranici párty hry (byť taktizovat se zde stále ještě dá). Nebýt poněkud morbidního tématu, dal by se Infarkt zařadit i mezi rodinné hry. Rozhodně se ale jedná o hru spíše pro lidi, kteří se chtějí pobavit ve společnosti přátel, než pro deskoherní nadšence a strategy.

Závěrem

Je zajímavé a napínavé sledovat, jakým směrem se vývoj deskových her ubírá. A kde jinde se člověk dostane do kontaktu se současnými trendy, když ne na největším evropském deskoherním veletrhu? Věřím, že jsem vás svým povídáním zaujal a těším se, že se třeba příští rok setkáme v Essenu...



DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

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

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jakub „boubaque“ Maruš

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petruš, Jakub „boubaque“ Maruš II Obálka: „Ecthelion²“

