



DRAKKAR



číslo 36. – únor 2013

Obsah čísla

Aktuality

3 Herní novinky pro rok 2013

Stanislav „Scolex“ Nowak

V posledních letech jsem získal dojem, že RPG mají svou největší slávu za sebou. Prodeje klesaly a i tradiční vydavatelé omezili počet rozšíření pro své vlajkové lodě. Produktivní je indie scéna, ale hlavnímu proudu jako by docházel dech. Poslední zprávy naznačují, že jsem se hluboce mýlil.

Materiály pro hru

7 Universipedia

různí autoři

V této občasné sekci vycházejí střípky k využití ve sci-fi příbězích. Tentokrát trojice příspěvků představí mimozemské tvory a rasy, a jednu terraformační stanici na okraji známého vesmíru.

12 Industriální město ve věku páry

Ecthelion²

Nejtypičtější podobou města ve viktoriánské době bylo „industriální město“. Je přímým projevem průmyslové revoluce. Ta také způsobila, že se do měst přestěhovalo velké množství lidí a jejich obyvatelstvo se tak v krátkém čase zdvojnásobilo, nebo třeba i zdesetinásobilo.

17 Búrské války I.

David Šebek

Ke konci 19. století bylo Britské impérium nepopíratelným světovým hegemonem. Jak se tehdy říkalo: „Nad Britskou říší slunce nezapadá“. Ale občas se nad impériem objevily stíny problémů. Z těch nejtemnějších je i jeden zdánlivě předem vyhraný konflikt – (druhá) Búrská válka.

Film a literatura

24 Steampunkové filmy II.

Barbora „Balú“ Lyčková

V minulém čísle jsme si představili filmy v duchu dobrodružného pulpového příběhu a steampunkové estetiky. Dnes po nich přichází na řadu fanouškovské projekty pokoušející se předat kromě zábavy i nějakou hlubší myšlenku – s jakým úspěchem, to už musí divák posoudit sám.

26 Intuice

Argonantus

„Sice jsem tu Poeovu esej k Havranovi četla dost dávno, ale zapůsobilo to namě tak, že je ta teoretická stať vlastně fikce a Havrana nenapsal tak, jak tvrdí,“ pravila Raven a trefila se do jedné letité záhady v rámci tvůrčího psaní.

32 Gustav Meyrink – lodivod na vodách duchovna

Argonantus

Při mých literárních toukách asi leckoho napadne, že zůstávám prakticky výhradně v anglosaském prostoru. Tento pohled samozřejmě není správný. Máme tu například jednoho velíkána, který psal dokonce v Čechách. A který vynalezl fantastickou literaturu svérázného druhu.

Povídka

38 Červená Karkulka

Lukáš Herma

Deskové hry: Zahrajte si s námi

40 Scotland Yard a jeho české klony

Petr „ilgir“ Chval

Dnes se podíváme na legendární Scotland Yard a jeho české klony: pražského Fantoma a brněnský Šalingrad. Půjde ale jen o historické okénko.

Přílohy (překlady)

A D&D Next Playtest – Kouzelné předměty

přeložil ShadoWWW

B Rýchly sprievodca oldschool hraním

přeložil Alef0

napsal Stanislav „Scolex“ Nowak

aktuality

Herní novinky pro rok 2013

*V posledních pár letech jsem získal dojem, že hry na hrdiny mají svou největší slávu za sebou a potká je podobný osud jako modely vláček. Prodeje příruček klesaly, neobjevovaly se nové velké hry a i tradiční vydavatelé omezili počet nových rozšíření pro své vlajkové lodě. Významnějšího komerčního úspěchu dosahuje snad pouze *PATHFINDER*. Milionových prodejů *D&D 3RD EDITION* se však už se nejspíš nedočkáme. Objevilo se několik zajímavých titulů jako třeba: *TRAVELLER 5*, *CONSPIRACY X* nebo *DRESDEN FILES*. Produktivní je především indie scéna (*TECHNOIR*, *DURANCE*, *OUR LAST BEST HOPE*, *HELLAS* či *DUNGEON WORLD*), ale hlavnímu proudu jako by docházel dech.*

Poslední zprávy však naznačují, že jsem se hluboce mýlil. Letošní nadílka bude jednou z nejbohatších v historii žánru. Novinek je skutečně požehnaně a je příjemné vidět, že hry na hrdiny mají štědrú a vděčnou komunitu.

Za velkou část úrody vděčíme především službě *Kickstarter*. Podnikání s hrami na hrdiny není žádné velké terno. Zisky nebývají velké, v lepším případě prodeje pokryjí náklady v rozumné době. Přes *Kickstarter* má nakladatel možnost zjistit, zda je o jeho projekt zájem a má možnost na jeho rea-

lizaci získat finanční prostředky. Často slouží i jako výborný propagační kanál.

D&D Next

Pokud jste posledních několik měsíců nestrávili v kómatu, dění okolo *D&D NEXT* vás nemohlo minout. Poselstvím připravovaného nového vydání je ukončení „edičních válek“. Podle Mika Mearlse, pověřeného vývojem *D&D NEXT*, prodejům nesvědčí rozhádanost komunit okolo jednotlivých edic. Nová pravidla tak budou obsahovat ducha a principy všech předchozích vydání. To znamená, že i když jste skončili u *AD&D 1ST EDITION* nebo se odvádáte takticko-strategickým orgiím u čtvrté edice, najdete si v *D&D NEXT* to svoje a budete se v nich cítit povědomě.

Pro *D&D NEXT* běží už několik měsíců otevřený betatest, takže se můžete sami přesvědčit, zda se autorům jejich ambiciózní cíl daří plnit. Pokud vás připravovaná edice zaujme, nic vám nebrání se zapojit do testování a tím možná přispět svým dílem k finální podobě pravidel.

D&D NEXT by mělo být oficiálně představeno během srpna na *Gen Conu 2013*.



Shadowrun

Catalyst Lab se nechali slyšet, že letošek bude rokem *SHADOWRUNU*. A podle nadílky, kterou pro fandý světa chystají, to zřejmě myslí smrtelně vážně. Posuďte sami, připravují toho věru požehnaně. RPG, dvě deskovky, hru s miniaturomi a dvě počítačové hry! Neponechávají nic náhodě a na produktech pracují zvukná jména z oboru jako Mike Elliott nebo Jay Schneider.

Pro nás je asi nejzajímavější novinkou již pátá edice kyberpunkové hry na hrdiny, která by se nám měla dostat do rukou někdy během léta.

Jádro systému by mělo zůstat při starém, ale několik změn se přeci jen chystá.

Celý svět by měl být temnější a zlověstnější – za každé své rozhodnutí ponese postava důsledky, každá chyba bude potrestána. Souboje budou nebezpečnější a krvavější. Dále dojde ke zprehlednění a zjednodušení pravidel pro *Matrix*.

SHADOWRUN je pověstný svým důrazem na výstroj a výzbroj hrdinů. Zde dojde naopak k rozšíření funkcionality a možností vybavení. Hráči budou mít k dispozici pestřejší nabídku, jak své hrdiny vybavit.

U moderních her je často kladen důraz na to, aby vlastní běh mohl začít co nejdříve a přípravy netrvaly příliš dlouho. To znamená, že bude usnadněna a urychlena tvorba postavy. Pro game mastera budou připraveny pomůcky a rady, jak dostat hráče co nejdříve do hry a postavy do akce.

Vydání hry by měla předcházet kampaň na *Kickstarteru*.

Exalted 3e

Nového vydání se letos dočká i epická mýtická hra EXALTED.

Původní EXALTED vydaná roku 2001 se stala druhou nejúspěšnější hrou od *White Wolf* po *VAMPIRE: THE MASQUERADE*. Začalo k ní vycházet obrovské množství doplňků a rozšiřujících pravidel, se kterými původní systém vůbec nepočítal, a vznikala tak řada problémů a nekonzistencí. Situaci nepomohla ani druhá edice z roku 2006. V té došlo spíše k sumarizaci pravidel ze stávajících doplňků. Nový soubojový a sociální systém spíše situaci zkomplikoval než zachránil.

Odulý systém odrazoval mnoho hráčů a zájem komunity o hru klesal. Ze situace byly nešťastní i autoři, kteří museli věnovat mnoho úsilí přípravě errat a opravám systému místo aby pracovali na novém herním materiálu.

Je tedy zřejmé, že hru čeká zásadní přepracování. Na produktu se pracuje již nějaký ten pátek. Ač byla ohlášena relativně nedávno, je již v pokročilém stadiu vývoje. Na tvorbě se podílí i její původní autor Geoff Grabowski.

Jako systém očekáváme starý dobrý Storyteller upravený pro potřeby EXALTED. Zmizí také systém ticků v soubojovém systému, čeká nás i zásadní změna sociálního souboje.

Místo background budte připraveni na systém merits ze *storytelling systému*. Úpravám neunikl ani herní svět Creation. Byl pozměněn v dějepisné, ale i geografické rovině. Přibude dokonce nový typ Exalted.

Mummy: The Curse

Když koncem roku 2006 došlo ke spojení CCP a *White Wolf*, dalo se tušit, že z toho pro tradiční produkty WW nevzejde nic dobrého. V roce 2011 se CCP dostalo do finančních potíží a odnesly to skoro všechny hry od WW, včetně oblíbené řady *World of Darkness*. Ve *World of Darkness* se hráči vcítí do role hororových postav jakými jsou například upíři, vlkodlaci, víly či démoni.

Pozůstalosti po *White Wolf* se ujalo vydavatelství *Onyx Path Publishing* a koupilo od CCP licenci. Znovu vydává populární herní knihy a nyní je v přípravě zbrusu nový produkt, který rozšíří dlouho zanedbávanou řadu *New World of Darkness*. Bude jím MUMMY: THE CURSE. Jedná se o duchovního nástupce původní hry MUMMY: THE RESURRECTION. Stejně jako na původní mumii i na této se podílí C. A. Suleiman.

Mumie je mrtvá, ale nesmrtelná zároveň. Setrvává v nekonečném cyklu spánku a vstávání. Probouzí se do nepřátelského světa živých, kde je obávána i nenáviděna zároveň, aby naplnila vůli svého soudce. Pak následuje opětovné usnutí ke smrti.

- Více informací (Kickstarter).

P. S. Šušká se cosi o tom, že by koncem letošního roku mohl vyjít i nový démon.



Numenera

Ani věhlasný Monte Cook nebude letos zahálet a připravuje velkolepou science fantasy hru na hrdiny odehrávající se ve vzdálené budoucnosti. Hra bude upřednostňovat nápady a příběh před mechanismy.

NUMENERA se odehrává miliardy let v budoucnosti. Na Zemi vzkvétaly a zanikaly různé civilizace. I když stávající obyvatelé žijí zhruba na úrovni středověku, pozůstatky předchozích civilizací leží rozprostřeny všude kolem nich. Některé z nich jsou velmi užitečné: pokročilé nástroje, cenné prostředky komunikace a učení, dopravy, obrany i boje. Jiné jsou naopak nebezpečné: geneticky pozměněné obludnosti, tělo poškozující záření, bytosti transportované ze vzdálených galaxií, mraky neovladatelných nanobotů a mnoho jiných.

Numenera je také nazývána Devátý svět a nabízí rozmanité druhy příležitostí a výzev pro ty, kteří ji nazývají domovem.

Za zmínku stojí i výtvarné pojetí hry, které se inspirovalo dílem legendárního francouzského umělce Moebia.

Bylo ohlášeno i počítačové zpracování Numenera.

Hra se dočkala nesmírně úspěšné kampaně na Kickstarteru.

- <http://www.numenera.com/>

Hillfolk

Ani další legendární návrhář Robin D. Laws nezůstane pozadu a tento rok představí svou novou hru HILLFOLK.

HILLFOLK je charakterizován jako hra o epickém osobním konfliktu v době kamenné.

Hráči se ujímají postav příslušníků kmenů. Jejich vlastní lidé hladoví ve vyprahlých pustinách. Sousedé však mají obilí, dobytek, zlato. Postavy jsou vybaveny koni, kopím a mají i odvahu a ctižádost. S jejich pomocí přepíšou historii, nebo zemřou.

Hlavní devízou této hry by měl být spíše než svět herní systém nazývaný DramaSystem. Tento systém by měl umožnit plynulý běh příběhu bez nutnosti přemýšlení nad pravidly a kostkami. Dynamika DramaSystem je založena na způsobu souher mezi postavami, k jakým dochází v románech, televizních seriálech nebo v divadle.

O ilustrace se postará Jan Pospíšil, kterého známe třeba z DRD II.

Kampaň na Kickstarteru byla mimořádně úspěšná, dost možná díky neotřelému systému odměn: Za každý dosažený cíl se zaplatí věhlasnému návrhářovi RPG, aby dopsal do hlavní knihy mini svět využívající DramaSystem. Mezi autory patří například: Chris Pramas, Steven S. Long, Eddy Webb, Keith Baker, Greg Stolze, Mark Rein-Hagen nebo John Wick.

- Více informací (Kickstarter)



Fate Core

Zmínky okolo Fate Core začaly prosakovat již v době vydání SPIRIT OF THE CENTURY. A tehdy se v kalendáři psal rok 2006.

Další evolucí systém prošel ve hře DRESDEN FILES. Během příprav a tvorby této hry autoři nasbírali cenné zkušenosti a poznatky ohledně systému a usoudili, že konečně dozrál čas pro FATE CORE.

Koncem roku 2012 byla konečně spuštěna netrpělivě očekávaná kampaň na Kickstarteru. Nabrala slušných obrátek a úspěch FATE CORE umožní přípravu a vydání několik dalších zajímavých titulů. Jmenovitě DO: FATE OF THE FLYING TEMPLE, YOUNG CENTURIONS RPG: SPIRIT OF THE CENTURY, THE DAY AFTER RAGNAROK nebo FREEPORT. Kromě nich jsou v nabídce i mini světy a knihy rozšiřující systém pravidel.

Každý, kdo přispěje alespoň jedním dolarem, získá draft současné verze pravidel k nahlédnutí.

Vlastní systém FATE byl zjednodušen, byla sjednocena a upravena terminologie. Celkově je hra přímočařejší a stravitelnější.

- Více informací (Kickstarter)

Nova Praxis

NOVA PRAXIS je prezentována jako transhumanitní sci-fi hra na hrdiny plná akce, konspirací a intrik. Právě transhumanismus je stěžejním tématem hry a autoři se z něj snažili získat maximum.

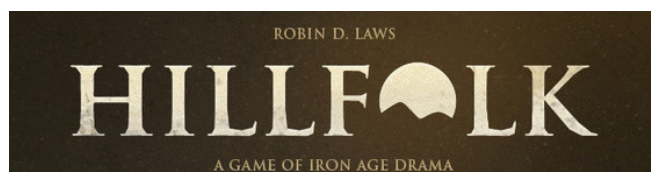
Na pořadu dne je pozměňování těl, ukládání mysli do počítače nebo silně pokročilá umělá inteligence. Různé organizace spolu vedou ideologické války ohledně transhumanismu. Spory puritánů a příznivců transhumanismu eskalují v krvavé středy. Vzbouřenci vystupují proti útlu vládní koalice. Světu vládne ekonomika, kde neznají nedostatek surovin, ale přiděly jsou řízeny systémem reputace. A samozřejmě nesmí chybět vyspělé technické vybavení: gaussovy pušky, vesmírné lodě, bezpečnostní drony, mechové, hejna nanostrojů nebo bojové orbitální satelity.

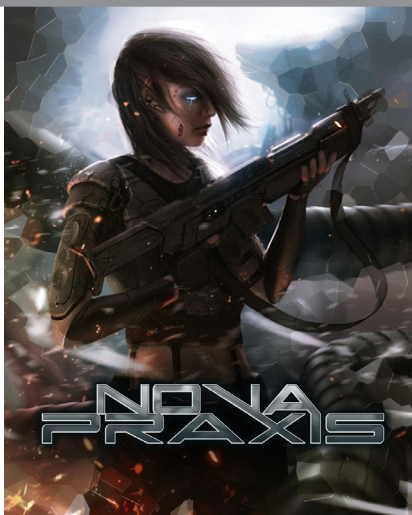
Void Star Games, kteří za počinem stojí, jsou známí především díky své prvotině STRANDS OF FATE. Původně vznikly STRANDS OF FATE jako extrakt Fate systému ze SPIRIT OF THE CENTURY, STARBLAZER ADVENTURES a DRESDEN FILES. Výsledkem je univerzální systém na bázi Fate. Byla přidána spousta dalších pravidel, které jdou proti filozofii jednoduchosti Fate a systém řádně nabobtnal.

Právě na zeštíhlené a notně upravené variantě STRANDS OF FATE poběží i NOVA PRAXIS. Mimo chodem změnám neunikly ani fudge kostky a místo nich se používá rozdíl dvou k6.

NOVA PRAXIS je slíbená na únor a více se o nich lze dozvědět na:

- <http://voidstar.squarespace.com/nova-praxis>





Through the Breach

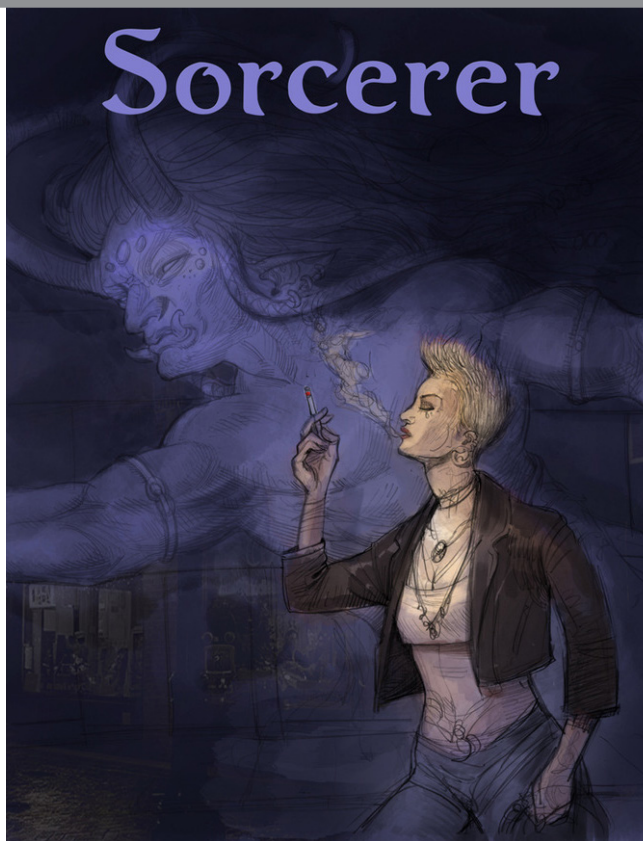
Figurková hra MALIFAUx u nás není příliš známá a tím méně hra na hrdiny odehrávající se ve stejnojmenném světě.

Svět MALIFAUxu by se dal charakterizovat jako alternativní Země viktoriánské doby s příměsí steampunku, hororu a divokého západu. Svět je plný monster, mocichtivých politiků, pistolníků a hybridů člověka a stroje. Hráči se ujímají role Fated, postav kterým byl sdělen jejich osud. Je jen na nich, zda se mu vrhnou vstříc, nebo se mu budou snažit uniknout.

Akce postav jsou vyhodnocovány pomocí karet. V hře je společný Fate Deck, ale každá z postav má k dispozici svůj Twist Deck, kterým může zvrátit osud ke svému štěstí.

Hra byla úspěšně financována přes Kickstarter a dočkáme se jí v září.

- [Více informací \(Kickstarter\)](#).



Sorcerer Upgrade

Původní **SORCERER** vydaný roku 2002 vyvolal svým svěbytným přístupem k hraní, designu, ale i distribuci malou bouři v poklidném rybníčku her na hrdiny. Nyní se opět vrací v podobě Upgrade vydání, které zahrnuje hned dvě knihy.

První je základní kniha pravidel, ovšem s dvojnásobným obsahem oproti původnímu vydání. V podstatě se jedná o původní text, ale na každé druhé straně je komentář od Edwardse. V těchto anotacích vysvětluje záměr a význam pravidel, přičemž využil svých dlouholetých zkušeností s hraním a testováním **SORCERERA**.

Druhá kniha obsahuje všechna doposud vydaná rozšíření: *Sorcerer & Sword*, *The Sorcerer's Soul*, a *Sex & Sorcery*.

Projekt byl úspěšně zafinancován přes Kickstarter a PDF verze by měla být dostupná někdy během jara.

- [Více informací \(Kickstarter\)](#).

napsali různí autoři

Materiály pro hru

Universipedia

V této občasné sekci budou vycházet střípky k využití ve sci-fi příbězích (stejně jako ve space opeře, military sci-fi a dalších jejích podžánrech). V tomto čísle je trojice příspěvků, které se věnují mimozemským tvorům a rasám, stejně jako popis jedné vzdálené teraformační stanice na okraji známého vesmíru.

Název rasy: Xenofungus sapiens

Autor: Zob

Katalogové číslo rasy: XF-2997-S

Domov: Vesmírná stanice HMS Dutchman

Index nebezpečnosti: 4–8 dle velikosti kolonie

Životní forma: Kolektivní mikroorganismus

Popsat vzhled Xenofungu není jednoduché, nicméně pro vědce je to vděčné téma na články:

Vzhled kolonií se liší podle velikosti. Malými koloniemi Xenofungu, které se rozrůstají jako jakási pseudoplíseň po metalických vodičích pod proudem, jsme se zabývali už v našem předchozím článku [2]. Nyní se budeme věnovat tkáním a orgánům středně velkých kolonií. Nejprve jsme se zaměřili na vyztuženou tkáň, která obklopuje nervové uzly. V článku popíše-

me mechanické a chemické testy této tkáně a ukážeme její relativně vysokou odolnost...

Xenofungus – Tkáně a orgány, Xenobiological Review Letters, vydání 11 653

Xenofungus bere energii potřebnou k životu z elektrických vodičů, které obrůstá. To způsobilo nemálo problémů:

Vážený zákazníku,

příčinou poruch vašeho kluzáku je napadení energetických článků Xenofungem. Tento organismus se živí energií z článků, což způsobuje nestabilitu v přísunu energie. Bohužel v poslední době se jedná o rozšířený problém. Energetické systémy jsme museli vyměnit, neboť struktura rozvodů byla příliš narušena.

Na napadení systémů parazitickým organismem se záruka nevztahuje. Účet za servis zasíláme v příloze...

Přestože to tak nevypadalo, početné kolonie jsou inteligentní, schopné komunikovat a ovládat lidské technologie (hlavně elektroniku):

Nový Šanghaj – Telekomunikační technici objevili v jednom z komunikačních uzlů rekordní kolonie parazitického organismu. Odborníci potvrdili, že se jedná o Xenofungus. Podle slov techniků zabírala kolonie celý prostor serverovny. Technik vypověděl, že uzliny kolonie obrůstaly počítače kolem dokola a navzá-

jem byly propojeny podivnými organickými vlákny. To by mohlo vysvětlovat podivné chování městských systémů a výpadky v komunikaci. Jeden z techniků tvrdí, že se s ním plíseň pokoušela komunikovat lidskou řečí. Ředitel telekomunikační společnosti tento výrok zpochybnil a dodal, že zaměstnanec byl hospitalizován pro nervové zhroucení. Celý případ prozkoumá police a vědci.

Přepis vysílání stanice Exonews 1

Hlad po energii a živinách žene veliké kolonie k zajímavým taktikám. Obávaný je například lov lodí. Xenofungus využije energetické zdroje cizí lodi k vlastnímu růstu. Nepotřebné systémy vypne a pokusům o odpor brání ze všech sil.

Vyšetřovatel: Proč kapitán nařídil připojení ke stanici HMS Dutchman?

Svědék: Ze stanice vycházel nouzový signál. Podle kódu se jednalo o selhání systémů životní podpory a nutnost evakuace pasažérů.

V: Povězte mi, jak váš kapitán přišel o život.

S: V jedné z fází průzkumu jsme narazili na velký uzel Xenofungu, který obrůstal ovládací panel systému připojování lodí. Protože naše loď zůstala připojená a systém nás odmítal pustit, chtěli jsme odblokovat zámek pomocí tohoto panelu. První jsme museli odstranit ten uzel. Zkoušeli jsme brusku, ale v tom se aktivovaly obranné systémy lodi a pak nastala jatka...

Výňatek ze soudního spisu, případ HMS Maxwell

Veliké kolonie xenofungu dospěly díky integraci s výpočetní technikou k technologické singularitě. Vyspělé (nano/bio)technologie vyměňují za suroviny a další zdroje energie.

Doppler 12 – Kosmodrom na tomto asteroidu se dnes stal svědkem události policejního zá-
tahu. Zásahová jednotka zatkla organizova-
nou skupinu. Policejní mluvčí uvedla, že sku-
pina pravidelně odcizovala výkonné reaktory
a převážela je na stanici HMS Dutchman. Dále
je skupina obviněna z kyberkriminality. Policii
vyrazila výbava kriminálních dech. Podle vy-
jádření experta disponovali pachatelé velice
vyspělou nanotechnologií, elektronikou a sítí
s nevídanou výpočetní silou.

Přepis vysílání stanice Exonews 1

Role v příběhu

- Xenofungus může poskytnout technologie, které postavy potřebují. Nabízí je výměnou za pomoc při lovu největšího křižníku vojenské flotily.
- Základna na planetě je infikována Xenofun-
gem. Postavy jsou kvůli nehostinné atmosféře
závislé na podpoře života. Jde o čas.
- Stanice HMS Dutchman byla napadena vojen-
skou flotilou. Xenofungus se cítí ohrožen a vy-
užívá infikované lodě k útoku na lidské planety.
Někdo je musí zastavit, nebo vyjednat mír.

Název organismu: Pumovník (Pumaetum Megas)

Autor: vzteklna

Katalogové číslo: TJ-4153-O

Domovská planeta: Neznámá. V galaxii doposud
identifikovány 3 nezávislé linie šíření.

Sektory s nejhustším rozšířením: 054893761-
054403967, 318069574-318069572, 574610938-
574610890

Index nebezpečnosti: 5

Životní forma: Organická, buněčná struktura, ana-
logické pozemským houbám (metamycotium)

Fyzický popis

Pumovník tvoří rozsáhlé propojené podhoubí. To
se rozpíná půdou a horninami nejen do velké plo-
chy (stovky až tisíce kilometrů čtverečních), ale
také do hloubky (ojedinělé výběžky sahají běžně
několik kilometrů hluboko, pokud to teplota hor-
nin dovoluje).

Pumovník je schopen transportovat sítě vláken
množství různorodého materiálu, který pak slouží
k vytvoření typických plodnic. Základem plodnice je
kruhový balon naplněný lehkými plyny, o průměru
až 50 metrů. Ten je k zemi a k vlastnímu podhou-
bí připojen článkovitou dutou trubicí (stonkem),
který dosahuje běžně délky okolo 100 metrů. Nej-
nižší článek trubice obsahuje velmi odolnou sporu
o hmotnosti cca 1 kg. Každý článek je z velké části
vyplněn výbušnou směsí. Stonek tvoří něco jako
dělovou hlaveň na jedno použití.

Ve chvíli kdy je plodnice dozrálá, spustí se ku-
mulativní exploze jednotlivých článků v takovém

pořadí, že spora je na cestě skrz stonek neustále
urychlována.

Plodnice vzniká velmi rychle, během několi-
ka desítek hodin. Potřebné látky jsou nasrádány
v podhoubí. Perioda vzniku plodnic záleží na množ-
ství dostupných surovin, živin a rozsahu podhoubí.
Typická perioda je přibližně v desítkách dní. Pu-
movník „pozná“ úspěšné odpálení. Rozměry plod-
nice se s každým úspěchem zvětšují, s neúspěchy
se zmenšují (adekvátně se také zkracuje doba po-
třebná na vytvoření plodnice a perioda mezi vytvá-
řením jednotlivých plodnic).

Rychlost vypálené spory může dosáhnout až
40 km/s. Spora je tedy mnohdy schopna opus-
tit gravitační pole planety nebo dokonce sluneč-
ní soustavy. Spora je schopna putovat vesmírem
i miliony let, dopadnout na planetu, obnovit své
životní funkce a založit nové podhoubí. Při rychlos-
ti 40 km/s trvá překonání 1 světelného roku 7500
let. Hvězdy viditelné na noční obloze lidským okem
se nacházejí do vzdálenosti asi 800 světelných let.
Dosáhnout těch nejvzdálenějších tedy spoře trvá
přibližně 6 milionů let. Podle mnoha pozorování se
plodnice přibližně zaměřují na nejjasnější hvězdy/
planety na noční obloze.

Effekt vystřelení spory na blízké okolí plodnice
je devastující. Přestože je exploze orientovaná do
směru odpálení spory (kolmo vzhůru), je její síla
obrovská a tlaková vlna srovná se zemí okruh o po-
loměru několika set metrů (nevzniká však kráter,
exploze probíhá ve vzduchu). Mohou se objevit
krátkodobé anomálie počasí (exploze je směro-
vaná do atmosféry a promísí horizontální vrstvy
vzduchu). Pokud je plodnice nějak porušena ještě

před odpálením, její části dozrají a explodují často samostatně.

Kvůli proudění (vítr, mořské proudy) produkuje pumovník nahodile malé balónky na tenkém vlákně. Jejich pomocí zjišťuje vhodné místo a okamžik pro vytvoření plodnice.

Interakce a zapojení do příběhu

Pumovník je velmi nebezpečný, protože je schopen své rozměrné plodnice vytvořit velmi rychle. Pokud je na planetě lidské nebo podobné civilizované osídlení, snaží se obyvatelé pumovník vymýtit a co nejbezpečnějším způsobem likvidovat jeho plodnice. Podhoubí se však likviduje velmi obtížně vzhledem k jeho rozsáhlosti a schopnosti rozrůst se opět i z malého zbytku.

Pokud se nějakou náhodou podaří zjistit, že k planetě míří spora pumovníku, snaží se ji obyvatelé nalézt, zachytit a zničit. Pravděpodobnější je však, že spora dopadne. Rozlišit dopad spory od běžného meteoru je však obtížné. Včasná likvidace je ale často jedinou možností, jak pumovníku zabránit v dalším šíření.

Jakmile se pumovník rozroste, může jeho podhoubí narušovat konstrukce a samozřejmě ohrožuje lidská sídla svými plodnicemi. Pokud nejsou k dispozici prostředky, jak plodnici bezpečně a rychle zlikvidovat, je třeba improvizovat, nebo se urychleně evakuovat. Na planetě, kde jsou plodnice úspěšně likvidovány, pumovník vytváří malé, rychle rostoucí plodnice, a snižuje tak dobu, po kterou mohou být zničeny.

Velkou hrozbou jsou plodnice rostoucí pod hladinou moře či jezera. Mohou mít velice dlouhý stonek a exploze při odpálení vyvolá vlnu tsunami.

V případě, že nad planetou krouží geostacionární stanice, může se stát, že pumovník zaměří ji jako jeden z nejsvětějších bodů na obloze. Následky pak mohou být různé od poškození solárních panelů přes narušení pláště až po „čistý průstřel“ a ztrátu tlaku vzduchu.

Název rasy: Sveergové (Brouci)

Autor: Ecthelion²

Katalogové číslo rasy: AT-0273-X

Domovská planeta: -neznámá-

Katalogové číslo domovské planety: -neznámé-

Index nebezpečnosti: 9

Životní forma: organismus na bázi uhlíku

Společnost

Sveergové jsou hmyzoidní rasou úlu, která expanduje do dalších systémů. Jsou rozděleni do několika kast, kdy jednotlivé kasty zastávají jednotlivé funkce.

Nejpočetnější je kasta dělníků, která vykonává fyzické práce a slouží jako hlavní vojenská síla rasy. Dělník má jen minimální inteligenci – je schopen vykonávat jednoduché úkoly nebo opakující se činnosti, není ale schopen telepatické komunikace a s jinými dělníky se domlouvá jakousi švitořivou řečí, která obsahuje dohromady asi dvacet primi-

tivních frází. Pokud ztratí telepatické vedení, nejsou dělníci schopni samostatné existence a často tak vykonávají naposledy uložené příkazy pořád dokola, protože nedokážou přemýšlet nad složitějšími problémy a určovat si vlastní cíle.

Nad nimi stojí vojáci, kteří jsou mnohem inteligentnější a za pomoci feromonových příkazů ovládají dělníky kolem sebe, přičemž dávají jejich jednotlivým roztržitým činnostem společný smysl. Při práci i v útoku je dokážou sjednotit a zefektivnit. Vojáci jsou schopni vyvíjet samostatné činnosti, dokážou se naučit a vyslovit řeč jiných tvorů, a dokonce si postupně osvojují jisté prvky individuality a osobních znaků, přesto sami jsou jen kapitáni sveergských armád, zatímco o celkové strategii rozhoduje Vědomí úlu.

Názory na to, co je Vědomí úlu, se rozcházejí. Někteří tvrdí, že jde o kolektivní vědomí královen (o jejichž existenci se ví), vědomí různých královen, které vládou svým úlům, nebo snad o jedinou bytost, které jsou královny podřízeny. Všichni vojáci a královny všech úlů jsou spojeni s Vědomím úlu a skrze ně i všichni dělníci. Vědomí rozhoduje a oni konají – v případě pochyb se na ně mohou telepaticky obrátit a získají odpovědi, takže mají vždy přehled o celkové strategii a potřebách úlu a jednají podle nich. Na jedince se nebere ohled, dělnice nemají žádný pud sebezáchovy a vojáci ho mají jen v omezeném rozsahu. Úl je na prvním místě, Úl je všechno. Podle všeho ale existuje Úlů několik ... a ty ne vždy mají společné záměry. Jsou dokonce zaznamenány případy, kdy spolu Sveergové různých příslušností vedli nesmiřitelné války.

Fyzický popis

Fyzicky se od sebe jednotlivé kasty značně odlišují. Typický dělník jako přerostlá forma kudlanky, která používá dvojici rukou k práci a dvojici silnějších, které jsou upraveny jako metachitinové čepele k boji. Pohybuje se po čtyřech nohách, na kterých dokáže vyvinout slušnou rychlost a je v průměru o hlavu vyšší než člověk. Krytý je metachitinovým pancířem, který může být různých barev dle integrity úlu. Pancíř brouky částečně chrání proti zbraňům a úderům, navíc se zdá, že dělníci necítí bolest a ztráta končetin je nijak nezpomaluje.

Vojáci bývají o půl metru vyšší než dělníci a mohou mít několik končetin navíc), odlišuje je také výrazná mozkovna a kresba na pancířích. Mohou ale existovat v mnoha různých druzích a velikostech podle jejich úkolů na bojišti. O královnách existuje jen velmi málo zpráv, ještě méně pak relevantních. Většinou jsou bezpečně ukryté v základnách Sveergů tak hluboko pod zemí, že je neohrozí ani orbitální bombardování, nebo velí útočným armádám z bitevních lodí. Podle některých jsou nepohyblivé, občas dokonce zabudované do struktur kolem nich, jejich končetiny jsou deformované a nepoužitelné. Jiní tvrdí, že jsou to ohromní tvorové větší než slon s obrovskými kusadly. Nikdo neví přesně.

Interakce a zapojení do příběhu

Není jisté, na které planetě se Sveergové vyvinuli, ani jaké bylo jejich domovské prostředí. Podle všeho je některá z dnes již zapomenutých ras rozšířila mezi své planety, protože Brouci pro ně představovali

vali tradiční potravu. Chovali a zabíjeli je, jako my chováme dobytek. Proto na všech planetách kolonizovaných touto rasou vznikaly i úly Brouků.

Zdá se, že právě vzdálenost, která dělila jednotlivé úly, vedla k probuzení Vědomí úlu, které brzy poté povolalo Sveergy do boje proti vládnoucí rase a Brouci jejich civilizaci zadupali do země tak dokonale, že dnes neznáme ani její jméno. Jediné, co po ní zbylo, jsou trosky výstavních měst, dnes pohlcené v broucích úlech. Někteří tvrdí, že vědomí Úlu je pozměněné společné vědomí této dávno mrtvé rasy, ale je to málo pravděpodobné. Brouci pro sebe přebudovali výrobní linky, začali stavět vesmírné lodě a agresivně se rozšiřovat na další planety na úkor jiných civilizací. Během jednoho století vytvořili podstatnou říši, která mohutnou flotilou a nekonečnými hordami armád dokáže obrátit v prach i mohutné pevnostní světy.

V příběhu budou vystupovat Brouci většinou jako nemysliví protivníci, které musí postavy kosit po desítkách. Jsou to tvorové, proti kterým musí lidstvo uspět, nebo vyhynout jako rasa. Neexistuje možnost žádného dialogu, nelze se vzdát a přežít zbytek války v zajetí. Sveergové jsou našemu myšlení tak vzdálení, že obě civilizace ani nemohou pořádně komunikovat. Postavám tak nezbyvá než zůstat stát zády ke zdi a pálit po útočících stvůrách náboje z posledního zásobníku, zatímco odříkávají potichu modlitbu za rychlou a bezbolestnou smrt.



planeta Acheron 4

Autor: Ecthelion²

Zařazení: 13223892/c/528.12

Hvězda: M4132/D (Acheron)

Velikost planety: T2b

Atmosféra: N6 (nedýchatelná); přechod na A021 (s obtížemi dýchatelná), t=12 let

Populace: 686 kolonistů

Acheron 4 je čtvrtá planeta systému Beta Acherontis. Je vzdálená od svého slunce a povrch před paprsky ukrývá hustá atmosféra, která jen zřídka nechá sluneční svit dopadnout na povrch planety. Většina ho je proto uvězněna pod ledovým příkrovem a jen někde, kde led roztopí žhavá láva, vznikají oblasti s tekoucí vodou, které jsou přijatelnější k životu. Teploty se pohybují hluboko pod bodem mrazu a vzduch je zde natolik jedovatý, že by za normálních okolností planeta rozhodně nebyla vybrána ke kolonizaci. Byly zde ale objeveny rozsáhlé zásoby nerostných surovin a systém Acheron může do budoucna sloužit jako dočerpávací stanice pro lodě mířící na vzdálenější hranice Aubionova pásu.

Proto byla ze všech planet systému (ještě nehostinnějších než sám Acheron 4) vybrána právě ona ke kolonizaci a teraformaci. Byla zde vybudována šestice mohutných teraformačních věží, které se vypínají k nebi a poháněny termojadernou fúzí pomalu proměňují ovzduší planety (odhadovaný čas proměny na dýchatelnou atmosféru je dvanáct let). Tyto změny způsobují silné bouře a blizardy, které sužují povrch planety.

Byla zde také zřízena kolonie, jejímž úkolem je pravidelně kontrolovat nastavení všech šesti věží (zřízena byla u jedné z nich, té s pořadovým číslem IV) a zajišťovat jejich bezchybný chod. K ostatním věžím létají technici za pomoci ornitoptér každý měsíc.

základna „T. G. Gibwell“

pořadové číslo: 861

zřizovatel: korporace New London Associates

počet obyvatel: 686 kolonistů

Byla založena na místě s nejlepšími podmínkami pro přežití – u teraformační věže IV, kde jsou podmínky díky vyvěrající lávě, která ohřívá povrch, podobné jako v pozemské Arktidě. Základnu řídí koordinátor William Watkins, který je korporací jmenován na dobu neurčitou k úspěšnému plnění

mise. Základna je daleko od hlavních center a zpráva z nejbližší kolonie k ní putuje více než týden. Jen občas se zde zastaví nějaká loď průzkumníků, aby dočerpala palivo a zásoby, které může směnit za zboží, jehož se v kolonii nedostává (léky, novinky, nástroje a nářadí). Jinak se k nim zprávy dostávají s ohromným zpožděním.

Obyvatele kolonie tvoří většinou technici s rodinami, kteří se korporaci upsali na šestiletý nebo dvanáctiletý úvazek.

Zápletky

- Když se zde zastaví loď s postavami, koordinátor je informuje, že ornitoptera s techniky se nevrátila z prohlídky věže číslo III a je více než týden pohřešována. Postavy mají loď, která je schopná provést pátrání (ornitoptéry nemo-

hou letět kvůli bouři, ale vesmírná loď může hledat bez problému) a prosí je, aby objasnily osud techniků.

- Na základně vypukne stávka, když takzvaný „Výbor pro veřejné blaho“ požadující přerozdělení zásob a přednostní potravinové lístky pro techniky, zablokuje zásoby paliva a žádá odvolání koordinátora. Loď postav má téměř prázdné nádrže, proto potřebuje dotankovat. Koordinátor je žádá, aby zasáhli proti „komunistické buňce, která mu na základně vyrostla,“ stejně tak ale členové Výboru nabízejí uvolnění zásob za pomoc při sesazení koordinátora a jeho předvedení před lidový soud. Na jakou stranu se přidají postavy?
- Věž číslo IV je poškozena a hrozí termonukleární explozí, která by kolonii vymazala z povrchu planety. Kolonisté chtějí po postavách, aby je odvezli do bezpečí, ale času je málo a míst v lodi je málo. Koho vyberou k záchraně? A jaké mají vůbec právo vybírat, kdo bude žít a kdo zemře? Co když se skupina kolonistů pokusí uchvátit jejich loď a odletět? Je ještě možnost věž opravit a výbuchu zabránit?
- Jeden z průzkumníků hlásil nedaleko výskyt něčeho neobvyklého, ale poté se už neobjevil. Podle přerušované zprávy by se mělo jít o nějaké pozůstatky nepřírodního původu.
- Stanice se odmlčela a neodpovídá na žádné zprávy. Postavy mají prozkoumat, co se zde stalo. Nikdo neví, zda tu vznikl nový kult, který odvrhl technologii, zda kolonii nevyhladila nájezdnická skupina Sveergů, nebo ji nezasáhl projektil pumovníku ... nebo vše najednou.



napsal Echthelion²

Materiály pro hru

Industriální město ve věku páry

Nejtypičtější podobou města ve viktoriánské době bylo „industriální (průmyslové) město“. To je přímým projevem průmyslové revoluce. Vzniklo díky pokroku technologie a vědy, stejně jako dalším předpokladům, které tato revoluce přinesla. Ta také způsobila, že se z venkova do měst přestěhovalo velké množství lidí a jejich obyvatelstvo se tak v řádu několika málo let zdvojnásobilo, ztrojnásobilo, nebo třeba i zdesetinásobilo (například v Manchesteru). Průmyslové město vzniklo za unikátních okolností a jeho čistá podoba vydržela necelé půlstoletí, aby byla později nahrazena dalšími vývojovými stádii města. I proto je ale velmi zajímavé.

Předpoklady průmyslové revoluce

Před samotným představením jednotlivých částí města je třeba zmínit několik předpokladů, které jsou určující pro samotný vznik průmyslové revoluce (a tím i pochopení industriálního města, protože to je jeho přímým projevem):

- **Technický rozvoj** – ten byl díky zlepšení technologie důležitý především ve dvou bodech. Zaprvé bylo možné vytvářet sériové výrobky,

což byla ohromná změna. Do té doby byl každý výrobek (lžíce, pistole, talíř ... cokoli jiného) unikát sám o sobě, nyní bylo možné vytvářet standardizované výrobky požadované kvality a navíc ve velkém množství. Druhým předpokladem revoluce bylo vylepšení parního stroje tak, aby se mohl stát pohonem, který pohání továrny, stejně jako táhne lokomotivy a lodě a umožňuje rychlou dopravu na velké vzdálenosti. Výhně strojů jsou krmeny rychle se rozvíjejícími uhelnými doly.

- **Mechanizace v zemědělství** – díky zavádění nových strojů nebylo potřeba tolika pracovních sil na venkově. Lidé odcházeli z polí a statků, aby ve městě našli nový život a práci, o kterou vinou strojů přišli (v Británii se objevilo několik vln takzvaných „ničitelů strojů“ či „ludistů“, kteří tyto stroje rozbíjeli, pokrok se jim ale zastavit nepodařilo). *Došlo tak k uvolnění pracovních sil pro průmysl.*
- **Rozvoj dopravy (železnic)** – na začátku 19. století bylo možné se po Anglii dopravovat jedinečně koněm taženým povozem, pěšky nebo lodí. Během několika málo let pak došlo k mohutnému rozvoji železniční dopravy (díky vylepšení parního stroje), *a tak se uvolněné pracovní síly mohly snadno přesunout do měst v dostatečném množství.*

Poprvé v dějinách tak byly k dispozici technologie nutné pro vznik továren a byly i dostupné pracovní síly, které mohly továrny udržet v chodu. To roztočilo kolo pokroku, který se už později nedal zastavit.

„Hustý černý kouř pokrývá město [Manchester]. Slunce se objevuje pouze jako obrys disku bez prasků. V tomto polosvětle pracuje neúnavně tři sta tisíc lidí. Tisícovka zvuků se ozývá v tomto vlhkém a temném labyrintu... kroky rušného davu, vrzající ozubená kola strojů, pískání páry z kotlů, pravidelné klapání tkacích stavů, těžké rachocení naložených kár, to jsou zvuky, kterým nikdy nemůžete v těchto temných zpola osvětlených ulicích uniknout...“

– Alexis de Tocqueville popisující Manchester v knize *Journeys to England and Ireland* (1835)

Industriální město

V industriálním městě byla většina nebo velmi podstatná část obyvatel zaměstnána v průmyslu (těžkém nebo lehkém). Tito obyvatelé kvůli neexistující veřejné dopravě bydleli v docházkové vzdálenosti od továrny, kde byli zaměstnáni. Středověké centrum města, plné křivolakých úzkých uliček, nezřídka sevřené v barokních hradbách, tak bylo obkrouženo pásem továren a fabrik. Ty chrly ve dne v noci k obloze jedovatý temný dým, který při změně větru halil ulice a nutil chodce k dávivému kašli nebo k ovinutí šálu kolem hlavy. Málokdo si dnes už dokáže představit, jak špinavá města tehdy byla – kupříkladu londýnská katedrála svatého Pavla, postavená z bělostného kamene, byla ve viktoriánských dobách temně černá od dýmových usazenin, stejně jako většina ostatních budov.

K dýmu se přidává i to, že do ulic a uliček industriálního města málokdy dopadal plný sluneční svit. Anglické nebe je totiž téměř vždy zatažené

olověnou vrstvou mraků, ze kterých občas padají přeháňky. K tomu se přidávají typicky anglické mlhy, které nejen ráno zahalují krajinu i města. V Londýně vedly ke vzniku nechvalně proslulé a často smrtící „londýnské mlhy“ (dnes bychom řekli smogu), která měla nepřírozenou žlutozelenou barvu hráškové polévky a těžce ležela na městských ulicích. Mizeli v ní lidé, podle příběhů jí procházely podivné bytosti a mnozí žebráci, kteří museli spát na ulicích v mlze, se už ráno neprobudili. Když přišla v Londýně mlha, každý se snažil přespat pod střechou, a jen největší zoufalci a chudáci přespávali venku.

Stmívalo se brzy a jen některé ulice byly osvětlené plynovými lampami. Každý večer prošel ulicemi rozsvěcovač lamp s dlouhou tyčí, na jejímž konci byl hák a plamen. Hákem otevřel lampu a plamenem ji zapálil. Osvětlovaly ale jen málo, stály daleko od sebe a byly spíše ostrůvky světla v hluboké temnotě, než veřejným osvětlením.

I domy bývaly temné – pokoje chudáků mívaly okna často jen do světlíků a slunce do nich nikdy nedopadlo. Večer je osvětlovala jedna svíčka. Velké domy boháčů nebylo možné osvětlit, často se osvětloval jen pokoj, kde se scházela celá rodina (salon). Sluhové chodili s olejovou lampou po domě, většina večerí nebo karetních her se odehrávala jen při svitu svící a večerní společnosti se pořádaly jen při několika lampách a ohni v krbu.

Podoba industriálního města

Obecně si lze představit industriální město ve třech kruhových soustředných pásích. V pomysl-

ném středu bylo „historické jádro“ – tedy město, jak existovalo před průmyslovou revolucí. Druhý pás, který toto historické město obepínal a obkružoval, představovala „předměstí“. Ta vznikla z velké části během průmyslové revoluce a byla tvořena množstvím továren, mezi kterými se rozprostírala nuzná bydlení pro dělníky. Poslední pás, který na ně navazoval, byl „venkov v těsné blízkosti města“. Ten byl širší, volněji pojatý a netvořil souvisle zastavěnou oblast. Šlo vždy o historické vesnice v blízkosti města, které se postupně začaly rozvíjet a mezi kterými byly široké lány polí, lesů a luk.

Vzpomínám si na svůj první pohled na Manchester. Viděl jsem les komínů chrlících oblaka páry a dýmu, vytvářejícího tušovou kupoli, která se zdála objímat a pohlcovat celé to místo.

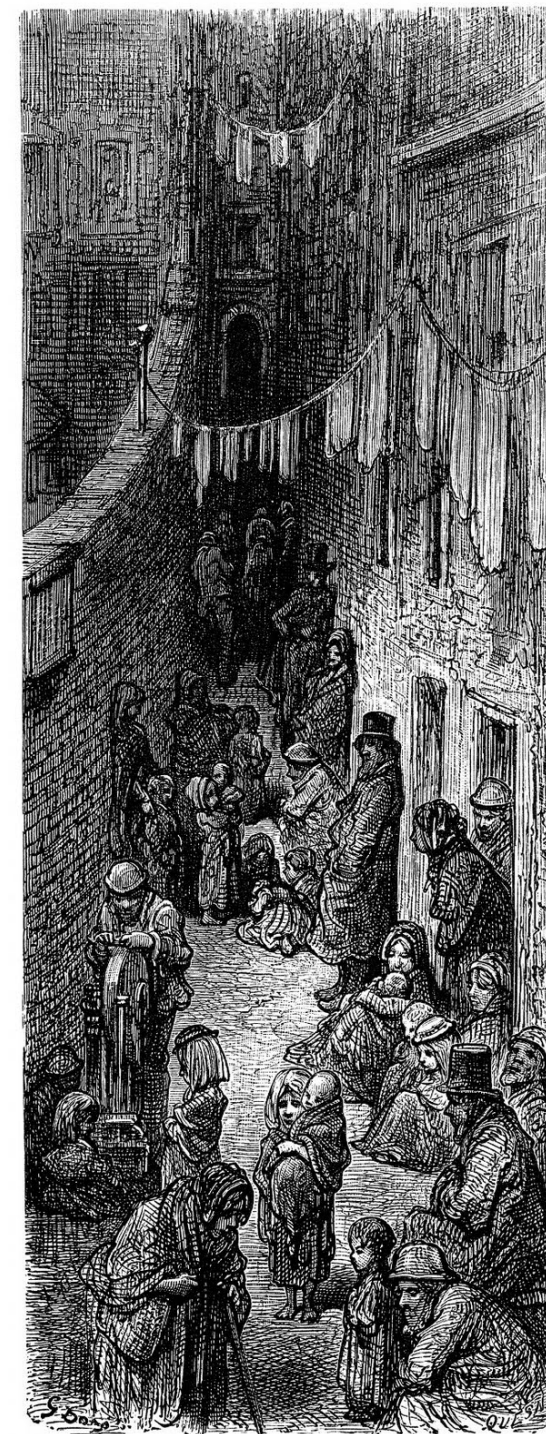
– W. Cooke Taylor (1842)

Historické jádro (střed města)

Takto vypadalo město před začátkem průmyslové revoluce. V této části samozřejmě najedeme nejvíce rozdílů, protože jde o různá města, která procházela různými tendencemi. Přesto lze rozlišit dvě hlavní podoby historického centra.

• Jádro sevřené v hradbách (starší)

Toto město bylo obeháno původními hradbami (často masivními barokními), které zabránily městu v přirozeném růstu. Důsledkem toho byla snaha na omezenou plochu dostat co



nejvíce budov a celková stísněnost místa. Byly zde umístěny důležité správní budovy, ale ty se nezřídka nacházejí jen v nejvnitřnějším centru a tvoří „kultivovaný ostrov“ uprostřed města. Ostatní části města slouží hlavně jako levné ubytování pro příchozí dělníky (dnes by se řeklo „slum“), příkladem je třeba těsné židovské ghetto a výstavné domy, ve kterých ale bydlí v každém pokoji jedna rodina. Bohatí obyvatelé a městská smetánka začali s příchodem průmyslové revoluce město opouštět. Do jejich čtvrti se přistěhovali chudáci z venkova, ulice zaplavili zapáchající žebráci, továrny chrlí dým a svinstva. Brzy začali všichni majetní opouštět město, které se stalo nepohodlným místem k životu. Vystěhovali na venkov, odkud mohli díky železnicím dojíždět do práce v centru, ale nadále zde již nežijí. Své domy pronajímají a města se postupně mění ve skutečný slum, kde vládou gangy, bují tu lichva a prostituce.



Půdorys byl často ještě středověký, uličky byly úzké, domy rozpírané prampouchy (středověké můstky, které drží domy od sebe). Takové město je jednoduše „namačkané“ na sobě. Sluneční světlo do uliček téměř nedopadá, mlha a dým se plazí ulicemi. Vysoké střechy domů vytvářejí něco, co lze pojmenovat „střešní krajinou“. Byla to celá úroveň nad městem a jeho uličkami, kdy šlo po vysokých střechách přejít z jednoho konce na druhý, proplést se mezi věžičkami a věžemi domů a kostelů a dostat se v podstatě kamkoli ve městě. Ve vašich hrách tak mohou zlodějčiči unikat policii po špičatých střechách historických měst, balancovat na můstcích nad uličkami nebo šplhat na věž, aby pronikli do domu mága, odrážejíce útoky oživlých chrličů. Svět na střechách je mikrosvět sám o sobě a žijí tu podivní tvorové, kteří se tu mohou schovat nebo zde našli loviště. Mohou tu být útočiště Sídhe nebo běsů, kteří se sem uchýlili před pronásledováním, pojidají syrové holubí maso a sledují vše, co se dole pod nimi šustne. Tito podivní tak mohou mít nejlepší přehled o tom, co se ve městě šustne, a získat přístup do většiny domů ve městě. Tvrdí se dokonce, že na opuštěných půdách (jejichž vstupy byly ze země zazděny a domácí o nich nevědí) se ukrývají okřídlení tvorové, kteří v noci vylétávají na lov a lapají neopatrné.

- **Jádro bez hradeb, s „ringstrasse“ (pozdější)**

Ve většině měst sevřených v hradbách došlo v průběhu druhé poloviny 19. století k bourá-



ní opevnění. Z vojenského hlediska byly totiž hradby překonané a bezcenné (rozvoj železnic a dělostřelectva je učinil zastaralými). Městské rady se nezřídka rozhodly tímto způsobem vylepšit své město. Navíc z vojenských důvodů nesměla stát do určité vzdálenosti od hradeb žádná zástavba, proto se město nemohlo rozšířit o předměstí. Docházelo tedy k asanacím (rozsáhlým demolicím) historických středověkých částí města s nedostatečnou hygienou (příkladem může být třeba asanace pražského Josefova). Na jejich místo pak přicházely nově postavené, výstavné, široké ulice nebo bulváry a domy v neohistorických slozích. Místo hradeb se po vzoru Vídně často vytvářela tzv. „ringstrasse“ (okružní ulice) – tedy výstavná reprezentační ulice obklopená parky a novými veřejnými budovami – která měla být výkladní skříní města.

V případě měst bez hradeb se většina nových příchozích z venkova neusidlovala v centru, ale v předměstích, které kolem něj začaly růst jako houby po dešti. Samé jádro města se

stalo většinou oblastí, kde se usidlovala nově se etablující střední třída (doktoři, úředníci, obchodníci apod.).

Takové prostředí výstavných budov, parků a veřejných prostranství je ideální pro různé scény z vyšší společnosti – skandály na operním představení, scény v parlamentu, hotelové restaurace plné smetánky, útoky anarchistů proti vznešeným osobám, procházky a korza mezi městskou smetánkou... a podobně.

• Města anglická

Města na Ostrovech vypadají trochu jinak než na Kontinentě. V novodobé historii již dávno neměly hradby, protože Anglie byla chráněna svou „velkolepou izolací“ a vojenský útok nehrozil. Okolo britských měst vznikala předměstí již před průmyslovou revolucí a mísí se v nich prvky obou předchozích druhů center. U nich je obtížné rozpoznat, kde končí jádrová oblast a začíná předměstí. Volné plochy byly doplňo-



vány továrnami a dělnickými koloniemi, takže mohou být v těsné blízkosti hlavních náměstí, zatímco další jsou teprve daleko na dohled, oddělené masou domů. Zde byly chudinské a výstavné části města rozloženy mezi jednotlivými čtvrtěmi a příliš se nedá hovořit o jasném vymezení – oba pásy srůstaly do jednoho spojeného.

Anglické město má výhodu spojení obou předchozích druhů (a následného předměstí) v různé městské části, které jsou organicky spojené, je tak možné prostředí rychle střídat a zapojit jich do hry více. Nálada hry se tak může měnit sezení od sezení a nabízí tak flexibilní možnosti výběru.

Předměstí (pás továren a dělnických sídlišť)

Na historické jádro města navazuje pás, ve kterém se budovaly nové továrny lehkého i těžkého průmyslu, a v jejich těsné blízkosti pak domy pro dělníky, kteří v nich pracovali (a přistěhovali se nejčastěji z venkova a odjinud). Životní podmínky v těchto dělnických koloniích, nezřídka přilepených na zeď továrny a zastíněných komíny, byly většinou velmi ubohé. Na Kontinentě byly nejčastější bytové a pavlačové domy, na Ostrovech byly nejčastější formou bydlení tzv. „terraced houses“ (hrubě přeloženo „řadové domy“) v namačkaných ulicích. Tyto domy často sdílely společné toalety, měly otevřené žumpy a kvůli neustálé vlhkosti a zápachu zde vznikaly problémy a bujely nemoci. Hygienické podmínky v těchto narychlo a nalevno



stavěných čtvrtích byly katastrofální. Nemoci, především cholera a tyfus, se zde šířily kontaminovanými zdroji vody, šířila se tu také tuberkulóza nebo onemocnění plic vinou všudypřítomného dýmu. Teprve v průběhu 19. století se situace postupně zlepšila s tím, jak vlády přijímaly zákony o hygieně.

Na předměstí kromě dělnických domů vznikaly i domy pro vzrůstající střední třídu (v případě nové výstavby ve městském centru po zbourání hradeb se střední třída usidlovala spíše tam). Tyto domy byly často prostorné, měly vlastní toalety a byly ušetřeny většiny problémů v dělnických koloniích.



V těchto čtvrtích se málokdy objevovala policie, bujel tu zločin a ve spleťtých uličkách a malých domcích je těžké se vyznat. Mezi nimi ční různé fungující, nebo i opuštěné továrny, které mohou být úžasnými kulisami pro vaše scény – při pronásledování padouchů se postavy dostanou do haly, ponořené ve tmě, kterou prozařují pouze výhně a několik slabých petrolejových lamp. Viditelnost je tu malá vzhledem k oblakům páry, kterou do prostoru chrlí složité parní stroje ježící se ozubenými koly, převody a dunícími písty. Jejich mechanický lomoz, skřípění a úpění kovu o kov zaplňují prostor strašlivým hlukem, který znesnadňuje orientaci a

jitří smysly. Postavy probíhají mezi dělníky, pokrytými od hlavy k patě mourem a sazemi a ve slabé záři kotlů a mezi oblaky páry musí dosáhnout protivníky. Nálada scény je tak ihned jiná než kdekoli jinde.

Venkov v dosahu města

Zde se usídlili nejbohatší obyvatelé města „na úprku před přílivem přistěhovalců“. Heslem se stalo pro nejbohatší „prýč z ruchu velkoměsta zpět na zdravý vzduch na venkov“. Často si postavili nová sídla v blízkosti vsí (či přímo ve vsích), které se ne-zřídká později staly součástí měst samých (předměstí se rozšířila až k nim). V jejich okolí kolem svých venkovských sídel založili rozlehlé anglické parky, a zatímco si užívali života na venkově, čas od času dojížděli železnicí do města, kde zařizovali pracovní záležitosti. Ve chvíli, kdy se historické jádro proměnilo na výstavné čtvrti, zařizovali si rezidence tam a dům na venkově pak využívali jen o víkendech.

Do vašich her se tato sídla na venkově promítanou především, když budou postavy muset navštívit nějakého lorda nebo významnou osobu, případně když pojedou vyšetřit vraždu v domácnosti nějaké takto bohaté osoby. Je to příležitost pro změnu prostředí a celkové nálady hry – z těsného, přeplněného a klaustrofobického města se dostanou do otevřené krajiny, přerušované jen remízky a živými ploty anglické krajiny. Za nocí se tu ozývá vyty vlkodlaků, pod mosty se ukrývají trollové, kteří občas vybírají mýto, a skupiny skřetů občas kočují mezi hrabstvími, působíce problémy, kudy

projdou. Krajinou projíždí družiny elfích pánů, putujících za svými cíli do Férie, a přestože je vše zdánlivě poklidnější, i na venkově hrozí mnohá nebezpečí... jen jiného druhu a ne vždy tak zjevná.

Závěr

Až budou vaše postavy příště procházet uličkami industriálního města, snad se rozhlédnou kolem sebe ... a v studené podzimní mlze zahlédnou odrazy hořících luceren na mokré dlažbě ulice ... ucítí spalovaný svítiplyn z pouličních lamp, sirný dusivý dým z továren, zápach otevřených žump z dělnických kolonií ... a uslyší kolem sebe cvakání průmyslových stavů, otáčení ozubených kol, syčení nenasytných výhní a chrastění hodinových koleček procházejících automatů.



The Krupp Eisen and Foundry, 1875.

napsal David Šebek

Materiály pro hru

Búrské války, díl I.

Ke konci 19. století bylo Britské impérium nepopíratelným světovým hegemonem. Území pod jeho správou se rozkládalo v podstatě na všech kontinentech a jeho ozbrojené síly se zdály být neporazitelnými. Jak se tehdy říkalo: „Nad Britskou říší slunce nezapadá“. Ale i když slunce nezapadalo, občas se nad impériem objevily stíny problémů. Jedním z těch nejtemnějších je i jeden ze začátku zdánlivě předem vyhraný konflikt, který se však ukázal být pro Británii těžkým oříškem. Tímto konfliktem byla (druhá) Búrská válka.

Abychom pochopili tento konflikt se všemi jeho příčinami a následky, je potřeba vrátit se do dob podstatně dřívějších.

Předehra

Území jižní Afriky, kde se tato válka odehrávala, se začíná stávat důležitým na přelomu 15. a 16. století, neboť tudy vede námořní trasa do Indie, která záhy nabývá na významu. V té době jsou hlavními uživateli trasy Portugalci, kteří zde ale kvůli nepřátelským domorodcům a nepříznivým podmínkám pro plavbu žádné trvalé osídlení nezřizují. V 17. století ovšem převahu v zámořském obchodu získávají Nizozemci, kteří budují na jihu Afriky obchodní stanici určenou pro zásobování projíž-

dějících lodí, budoucí Kapské město. V okolí brzy začínají vyrůstat farmy, původně určené k produkci potravin pro Kapskou stanici, jejichž počet se však brzy rapidně zvyšuje. Díky dostatku volné zemědělské půdy přichází z Evropy tisíce nových osadníků, obvykle náboženských a ekonomických exulantů. Nově přichozí jsou většinou původem Nizozemci, jsou zde však i Francouzi, Skandinávci či obyvatelé Svaté říše Římské. Rychle se mísí s již zde usazenými Evropany a vzniká tak etnikum zvané Afrikánci či Búrové (z nizozemského *boer*, tj. „sedlák“). Tito sedláci pronikají stále hlouběji do jižní Afriky, kde zabírají půdu a staví farmy.

Vytváří se zde společnost, tvořená převážně obyvateli farem (vzdálených od sebe často několik dnů cesty) a malých měst. Búrové žijí prostým, izolovaným životem, jsou velmi individualističtí a v naprosté většině silně věřící. Nizozemská reformovaná církev hraje v jejich životech centrální úlohu a Bible je většinou jedinou knihu, kterou si v životě přečtou. Většinu hrubé práce na farmách vykonávají černoši (*kafři*, nevěřící). Podle učení Nizozemské reformované církve je svět rozdělen na „bohem vyvolené“ a ostatní, kteří jsou v podřadném postavení, což Búry vede k názoru, že jejich nakládání s černochoy je naprosto přirozené. Búrská populace není nikterak početná, na konci 18. století zde žije asi 14 000 svobodných občanů.

Britové v jižní Africe

Na přelomu 18. a 19. století dochází v důsledku válek v Evropě několikrát ke změně vlády nad touto provincií, aby nakonec definitivně skončila v rukou

Britů (kteří toto území vnímají jako vysoce strategicky důležitý bod pro námořní spojení s Indií). Búrsko-britské vztahy jsou zpočátku dobré, zhruba ve 20. letech 19. století se však britská politika mění a Británie se snaží toto území změnit v plnohodnotnou kolonii. Je podporována britská imigrace, oficiálním jazykem se stává angličtina, platí se britskou librou a místní tradiční lokální správa je nahrazena správou a jurisdikcí britskou.

Navíc je přístup Britů k černochoům výrazně liberálnější než ten búrský. Roku 1807 je v celé Britské říši zakázán obchod s otroky, roku 1828 jsou všichni svobodní černí Afričané zrovnoprávněni s bílými a v roce 1833 je v celé Britské říši zrušeno otroctví. To je poslední kapka, kterou přeteče pohár búrské trpělivosti. Překvapivě nebyla hlavním důvodem jejich rozhoření ztráta majetku (náhrada za propuštěného černého otroka byla pouze třetina jeho ceny) a levné pracovní síly, ale morální stránka věci. Podle jejich náboženského a morálního přesvědčení je rovnost s *kafry* prostě nepřijatelná.

Na změny v provincii reagují Búrové tím, že odchází hlouběji do nitra Afriky, mimo území ovládané Brity. První průzkumná výprava vyráží v roce 1834, organizovaná masová migrace začíná po roce 1836. Celkově se tohoto přesunu obyvatel, nazývaného *Voortrek* (Velký trek), zúčastnilo zhruba 14 000 lidí. Búrové prodávají své farmy a spolu s celými rodinami a stády dobytka se v karavanách vozů, jež čítají několik set lidí, vydávají na sever, do divočiny za Dračí hory, Oranžskou řeku a řeku Vaal. Tyto výpravy rozhodně nejsou jednoduchou záležitostí, kromě nástrah přírody se Búrové střetávají

i s nepřátelsky laděnými domorodci, kteří některé karavany vyvraždí. Zvláště nepřátelským se ukazuje být kmen Zulů, ovšem ten je Búry tvrdě poražen 16. prosince 1838 v bitvě u Krvavé řeky a na části jeho území je roku 1839 vyhlášena nezávislá republika Natal.

Vznik prvních nezávislých búrských republik

Británie má na věc jiný názor a republiku Natal neuznává; v roce 1842 útočí britské jednotky na vesnici Kogela. Sice jsou odraženy a obklíčeny, ale v roce 1843 připlouvají posily. V květnu 1843 je republika přes tvrdý odpor dobyta a začleněna do Britské říše coby kolonie Natal. Přes 500 búrských rodin prchá ke svým soukmenovcům usazeným za Oranžskou řekou a řekou Vaal, jejich místo v kolonii vzápětí přebírají britští imigranti. Búrská území mezi Oranžskou řekou a řekou Vaal jsou napadena britskými vojsky v roce 1848 a búrské síly jsou 29. srpna 1848 zničeny v bitvě u Boomplatsu. Území je anektováno pod britskou správou.

Britská vláda ovšem při správě tohoto území čelí mnohým potížím, hlavně konfliktům s domorodými kmeny a ekonomicky se jí situace přestává vyplácet. Této situace využijí búrští politici, v jejichž čele stojí Marthinus Wessel Pretorius a začnou s britskou vládou vyjednávat o nezávislosti. Výsledkem je pak Sandriverská konvence, podepsaná 17. ledna

1852, jež dává nezávislost území mezi řekami Vaal a Limpopo, následuje Bloemfonteinská konvence z 23. února 1854, na základě které vzniká Oranžský svobodný stát.

Zatímco Oranžský svobodný stát je ustanoven poměrně snadno, s ustanovením Transvaalu jsou poměrně velké problémy. Oficiálně je v prosinci 1856 přijata ústava a vyhlášena Jihoafrická republika (známá dále jako Transvaal), dvě severní provincie ovšem odmítají poslušnost vůči centrální vládě. Další rozpory budí Pretorius, který se všemi silami snaží o spojení obou republik, čemuž se ovšem oranžští politici brání. Pretorius neváhá v roce 1857 vojensky napadnout Oranžsko, ovšem jeho vpád je odražen. V roce 1859 vzniká kuriózní situace, kdy je Pretorius, coby zvolený prezident Transvaalu, zvolen také oranžským prezidentem. Tento stav ovšem odmítnou uznat provincie, které se měly připojit k Transvaalu. Pretorius odmítne

V roce 1859 vzniká kuriózní situace, kdy je Pretorius, coby zvolený prezident Transvaalu, zvolen také oranžským prezidentem.

na svůj post v Oranžsku rezignovat, v Transvaalu je proto zbaven funkce a Transvaal sám se propadá do jakési občanské války. Vše je nakonec ukončeno v roce 1864, kdy je Pretorius (jemuž rok předtím vypršel mandát v Oranžsku) znovu zvolen transvaalským prezidentem.

Politická situace se v búrských státech sice uklidní, ovšem problémům není zdaleka konec. Búrové jsou velmi nezávislí a svobodomyšlní, a zatímco bylo jejich hlavním cílem vymanit se z moci Britů, k budování státu, dodržování zákonů nových republik či pla-

cení daní se zrovna moc nemají. Oba dva búrské státy tedy mají velké finanční těžkosti, neboť se v podstatě neustále střetávají s domorodci. Navíc jen těžko budují moderní státní instituce a administrativu.

Diamantová horečka a rozmach Afriky

Zatímco si mladé búrské republiky žijí svým nezávislým a relativně spokojeným životem, v Africe dochází k několika změnám. V roce 1867 jsou v Kapsku, v naplaveninách Vaalu a Oranžské řeky, objevena diamantová ložiska a záhy jsou diamanty objeveny i mimo údolí velkých řek. Následkem toho začnou do Kapska proudit další britští imigranti, kteří přinášejí nový ekonomický kapitál. Jihoafrické kolonie vzkvétají a mění se v prosperující část impéria.

1. září 1870 přistává v Durbanu plachetnice, která přiváží mimo jiné i cestující z Anglie. Jedním z nich je vysoký, štíhlý a chudokrevný sedmnáctiletý mladík, který byl rodinou odeslán ze zdravotních důvodů (hrozila mu tuberkulóza) do Natalu za svým bratrem, vlastníkem farmy pěstující bavlnu. Tímto mladíkem není nikdo jiný než Cecil Rhodes, člověk, který se později stane jedním z velkých hybatelů africké historie.

Ekonomická konjunktura v jižní Africe vede k obnovení zájmu Británie. Cílem britské politiky se stává spojení území jižní Afriky do jedné federace, a začínají tedy tlačit na búrské republiky, aby se dobrovolně včlenily do této federace. Většina búrských občanů i politiků tento plán rozhodně

odmítá, obě republiky se však nachází ve špatné ekonomické situaci, kvůli neustálým válkám s černošskými kmeny. Tlak Británie se soustředí primárně na Transvaal, neboť republika je finančně na dně, zadlužená a zároveň je ohrožována Zuluským královstvím. Situace vyvrcholí během setkání britského vyjednavče sira Theophila Shepstonea a transvaalského prezidenta Thomase Francoise Burgesse, kdy Burges tlaku podlehně. 12. dubna 1877 je Jihoafrická republika anektována Británií jako kolonie Transvaal, načež do kolonie vstupují britské jednotky z Natalu.

Britská anexe vyvolá v řadách Búrů silné rozhořčení. Oranžský stát deklaruje svou vůli zůstat nadále nezávislý, organizace kapských Búrů Afrikaner Bond pomůže zabránit sloučení Transvaalu a Kapska a v samotném Transvaalu se zorganizuje silná opozice vedená Paulem Krügerem, která proti anexi protestuje. Dokonce s Brity o odvolání anexe vyjednávají, jednání ale nevedou k žádnému výsledku a tak Búrové přikročí k násilné akci. Začíná tak tzv. První búrská válka, i když se jedná spíše jen o rychlé a překvapivé povstání.

Výzbroj a stav opozičních stran

Je docela zajímavé předem si říci něco o taktice a stavu obou stran.

Britské jednotky se skládají z profesionálních vojáků v tradičních červených uniformách (v případě dělostřelců jsou uniformy modré, skotské jednotky pak nosí kilty) a známých bílých korkových přilbách. Kovové součásti jejich výzbroje a výstroje jsou vzorně vyleštěny. Vyzbrojení jsou jednoran-

nými zadovkami Martini-Henry s dlouhým bajonetem, který jim dává velkou výhodu v boji nablízko. Jednotliví vojáci nejsou cvičeni k přesné střelbě na dlouhou vzdálenost, jednotky spoléhají na disciplínu, přesný pohyb formací a synchronizovanou palbu vedenou salvami.

Búrské jednotky, zvané komanda, jsou v této válce tvořeny místními dobrovolníky, z valné části mladíky (spíše ještě kluky) z farem. Búrové jsou oblečeni do běžných farmářských šatů, obvykle tmavě hnědé či khaki barvy. Každý muž má koně a svou pušku, obvykle loveckou zadovku, jen někteří mají moderní opakovačky. Téměř všichni jsou zkušení lovci a vynikající jezdci a střelci, navíc často pořádají různé střelecké soutěže (velmi oblíbená je například soutěž ve střelbě na slepičí vejce na 100 yardů). Búrové také mají mnohé zkušenosti z válek se Zuly. Komanda spoléhají na rychlý pohyb na koních, pěšky pak na skrytý přesun, schopnosti využít každé vhodné místo pro krytí a přesnou střelbu na dlouhou vzdálenost (britští vojáci ve svých jasných uniformách poskytují ideální cíle). Búrové navíc nebojují v sevřených liniích, jak je tehdy zvykem, ale v rozptýlených formacích.

První búrská válka

16. prosince 1880 je vyhlášena republika na místě kolonie a 20. prosince 1880 dochází k prvnímu střetu. Britské posily o síle 268 mužů, vyslané do kolonie a přesunující se po cestě do Pretorie, na-

Búrové spustí palbu. Během 15 minut je 156 britských vojáků zabito či raněno, včetně naprosté většiny důstojníků.

ráží kousek od města Bronkhorstspuit na jednotku 250 Búrů. Zatímco britský velitel, podplukovník Philip Robert Anstruther, vyjednává s búrským parlamentářem, zbytku Búrů se podaří propíchnout na vzdálenost zhruba 200 yardů od Britů. Podplukovník odmítne požadavek Búrů, aby se vrátil s jednot-

kou zpět, ovšem než stačí jednotku zformovat do bojového postavení, tak Búrové spustí palbu. Během 15 minut je 156 britských vojáků zabito či raněno, včetně naprosté většiny důstojníků, takže Anstruther raději kapituluje. Búrové mají dva mrtvé a pět raněných. Anstruther sám byl raněn do nohy, která mu byla poté amputována; přesto

však 26. prosince umírá.

22. prosince se Búřům podaří překvapit britské posádky v pevnostech v Transvaalu a oblehnout je. Z Natalu vyráží 24. ledna 1881 britské jednotky pod vedením generála sira George Pomeroy Colleyho, s primárním cílem osvobodit obležené posádky. Generál Colley má k dispozici pouze 1200 mužů a jen menší část z nich jsou jízdní jednotky. Další posily mu mohou dorazit zhruba až v polovině února, ovšem generál je přesvědčen, že obležené posádky by se do té doby neudržely a tak vyráží s tím, co má k dispozici. K první bitvě dochází 28. ledna u Laing's Nek, kdy se britské jednotky pokusí prolomit búrské postavení na úpatí Dračích hor a osvobodit tak jednu ze svých pevností. Jsou však odrazeni a ztratí přitom 113 mužů, dalších 84 mužů je raněno a 2 dokonce zajati. Velkou část ztrát tvoří navíc důstojníci.

K další bitvě dochází 8. února u řeky Ingogo. Búrskému komandu operující za britskými liniemi se podaří přetnout zásobovací trasu a zahnat zpět poštovního kurýra. Kurýr se vrátí do tábora u Mount Prospect, kde je zrovna generál Colley, který odmítne počkat na posily, a s 240 pěšáky, 38 kavaleristy a 2 kanóny se vydá vyčistit cestu. Netuší, že stojí proti komandu vedenému generálem Smithem, které má 300-500 mužů. Smith si s jednotkami v záloze počká, až Colleyovy jednotky dorazí k brodu přes Ingogo, kde je hodlá zničit. Ovšem britský průzkum včas zjistí přítomnost Búrů a tak se Britové stihnou sestavit do obrané pozice „zapřené“ na okraji brodu. Búrské jednotky je obklíčí a následujících pět hodin je vyplněno sérií krátkých střetnutí. Po pěti hodinách přeruší bitvu silný déšť, který navíc silně rozvodní řeku Ingogo. Búrové předpokládají, že Britové nebudou schopni se přes Ingogo dostat a tak se rozhodnou počkat do s finálním útokem rána. Britové ovšem za cenu ztráty několika koní, mužů a děl řeku překročí a vyčerpávajícím nočním pochodem se jim podaří uniknout. Celkově tato bitva stála život 66 britských vojáků a 77 jich bylo raněno, na búrské straně činí ztráty 8 padlých a 10 raněných.

K hlavní bitvě dochází 27. února 1881 u Majuby. Generál Colley obsazuje vrchol kopce Majuba s jednotkou o síle 405 mužů, ovšem bez dělostřelectva. Důvod k tomuto kroku zůstává dodnes nejasný. Možná chtěl obejít búrske pozice u Laing's Nek, možná chtěl Búry prostě vystrašit. Tak či tak, po dosažení kopce nemá k dispozici artilerii, dokonce ani nedává (navzdory radám podřízených) rozkaz k zakopání se. Podle všeho předpokládá,

že Búrové opustí své postavení, jakmile zjistí, že je (podle něj) neudržitelné.

Jeho krok vyvolal v búrsém táboře paniku, Búrové jsou vyděšeni představou dělostřeleckého bombardování. Jejich reakce byla ale poněkud jiná, než Colley předpokládal. Generál Smiths rozděluje svých zhruba 450 mužů do tří úderných skupin a zaútočí s nimi na kopec. Búrské jednotky dokázaly pomocí silné palby přitlačit Brity k zemi a dostávají se přes nekryté prostranství. Vrchol kopce je pokryt vysokou a hustou travou, čehož Búrové využívají, ukrývají se v ní a začínají kroužit kolem britských jednotek, přičemž odstřelují jednoho britského vojáka po druhém, navíc při přesunech využívají taktiku krycí palby.

Britští vojáci jsou na něco takového totálně nepřipraveni. Své nepřátele nevidí, jejich důstojníci nejsou schopni označit cíl a salvová palba se mívá účinkem. Generál Colley je ve svém stanu a přes varování podřízených nic nedělá. S postupujícím časem se britská linie začíná rozpadat, morálka prudce klesá a někteří vojáci dezertují. Generál Colley se nakonec vydává na bojiště a velí k ústupu, je však zlikvidován búrskou palbou. Britské jednotky se pokouší ustoupit z kopce, to je ale jen vystavuje další palbě Búrů. Z tábora Mount Prospect se obleženým na pomoc vydávají britské jednotky, je však už pozdě. Ve výsledku činí britské ztráty 93 mrtvých, 134 raněných a 59 zajatých mužů, včetně vysoce postavených důstojníků (dokonce i syna jednoho z britských ministrů). Búrové naopak přichází o jednoho muže a mají 5 raněných.

Tento debakl přiměje britskou vládu k urychlenému uzavření příměří (6. března 1881). V průběhu

roku je dojednána mírová smlouva, která Transvaalu zajišťuje autonomii ve vnitřních záležitostech. V zahraniční politice je však podřízen Velké Británii a je zde zřízen úřad rezidenta, který je jediným prostředníkem Transvaalu při jednání s Velkou Británií či nějakou zahraniční mocností. Tato smlouva je coby Pretorijská konvence uzavřena 3. srpna 1881 a přes její nevýhodnost ji 25. října schvaluje i nově zvolený transvaalský parlament (*volksraad*). Smlouva totiž ukončuje válku, ve které by jinak Transvaal ve výsledku nejspíše prohrál. Paul Krüger se v dubnu 1883 stává prezidentem a svůj úřad poté několikrát obhájí až do Druhé búrské války.

Meziválečné období, průmyslová revoluce a zlatá horečka

Transvaalci jsou dlouhodobě nespokojeni s ustanoveními mírové smlouvy a tak využijí situace v roce 1884, kdy je britská vláda oslabena problémy v Egyptě a spory o nový volební zákon, a vydávají se jednat o revizi smlouvy. Výsledkem je pak modifikovaná verze smlouvy, která ruší úřad rezidenta a nahrazuje jej běžnou konzulární službou a umožňuje Transvaalu vlastní diplomatické aktivity s tím, že musí všechny mezinárodní smlouvy a ujednání s domorodými kmeny dát k prozkoumání Velké Británii, která má právo je vetovat. Jediné zcela volné styky má Transvaal s Oranžským svobodným státem.

Klíčový význam pro další vývoj v jižní Africe má objevení bohatých nalezišť zlata na jihu Transvaalu v roce 1886. Zlato přinese Transvaalu, do té doby víceméně chudému zemědělskému státu, nebýva-

lý ekonomický rozkvět a bohatství, ale také celou řadu problémů.

Prvním z problémů je, že zatímco naprostá většina Búrů zůstává hospodařit na svých farmách, zlato přitáhne desetitisíce zahraničních zlatokopů, po afrikánsku zvaných *uitlanderé*. Hlavním sídlem těchto zlatokopů se stává nově založený Johannesburg. Problémem je, že uitlanderé jsou v naprosté většině muži v produktivním věku, z velké většiny pochází z Britské říše a jejich počet je z hlediska búrské populace nesmírný. Toto představuje z hlediska Transvaalu ožehavý politický problém, protože pokud by mohli všichni uitlanderé volit, pak by byla ohrožena samotná existence nezávislého Transvaalu, či minimálně jeho búrský základ. Požadavky na

Uitlanderé z velké většiny pochází z Britské říše a jejich počet je z hlediska búrské populace nesmírný.

udělení volebního práva tedy jsou neustále zpřísňovány, což ovšem vede k velké nespokojenosti mezi uitlandery. Ústupek uitlanderům je učiněn až v roce 1890, kdy je zřízen tzv. Druhý volksraad určený pro uitlandery, který má ovšem pravomoci omezené pouze na záležitosti týkající se důlního podnikání a všechna jeho rozhodnutí navíc musí být schválena Prvním volksraadem. Tento krok je ale chápán jako naprosto nedostatečný, navíc uitlanderům nejde pouze o politická práva, ale také o řešení problémů ekonomických a jazykových (jediný úřední jazyk je afrikánština). Narůstající nespokojenost uitlanderů vyústí v roce 1895 v povstání.

Dalším problémem je nárůst průmyslu, doprovázející zlatou horečku na Randu. Vzhledem k tomu, že Búrové jsou tradičně zemědělci, nachází

se naprostá většina průmyslu v zahraničních rukou. Krüger se snaží zařídít, aby byl Transvaal na Británii nezávislý alespoň ekonomicky, když už není politicky a prosazuje proto nizozemské a německé firmy. Na průmysl jsou uvrhnuty různé nepřímé daně a vysoká cla, a navíc jsou v případě některých komodit (třeba dynamitu, životně důležitého pro těžební firmy) udělovány monopolní koncese některým firmám. Znepokojené těžební firmy se však nepřidávají na stranu nespokojených uitlanderů, aby nezhoršily svou pozici v očích prezidenta Krügera. Ovšem po jisté době zjistí, že takto mnoho nedosáhnou a spojí se s uitlandery. Mezi významné společnosti patří Wenher, Beit and Co., a konečně také Rhodesova Consolidated Goldfields.

Největším problémem z této skupiny je Cecil Rhodes osobně. Jako mladíkovi se mu podařilo vydělat na těžbě diamantů, poté založil i velkou obchodní společnost obchodující s diamanty (De Beers Consolidated Mines, jež v roce 1891 kontroluje 90% světového obchodu s diamanty). Cecil Rhodes je také zaníceným vyznavačem britského imperialismu, jeho cílem je sjednotit jižní Afriku pod britskou nadvládou a spojit Káhiru a Kapské město jedním, Brity ovládaným pásem. Rhodes byl proto nepřitelem nezávislosti búrských republik a vší silou se stavěl proti posilování jejich vlivu.

Dalším problémem pro búrské republiky je to, že Velká Británie začíná kontrolovat území okolo Transvaalu. V roce 1885 je anektováno Bečuánsko, roku 1887 Zulsko a v roce 1893 ovládne Britská

jihoafrická společnost (vlastněná Rhodesem) Mašonsko a Matebelsko, které proměňuje v již zmíněnou Rhodesii. Jediným spojením Transvaalu se světem, které nekontroluje Velká Británie, zůstává portugalská východní Afrika (dnešní Mozambik). Krügerova vláda tedy přistupuje k vybudování tzv. Delagojské dráhy vedoucí z Pretorie do přístavu Laurenço Marques (dnešní Maputo), jež leží v Delagojském zálivu. Tomuto záměru se snaží postavit jak Velká Británie, tak Cecil Rhodes osobně, s cílem udržet závislost búrských republik na přepravě přes Británii kontrolovaná území. Za búrské republiky se staví Německo, které je do dráhy finančně zainteresováno a navíc stojí na straně Búrů jako svých „pokrevních příbuzných“.

Všechny tyto problémy se začínají spojovat do jednoho v průběhu 90. let. V této době už počet uitlanderů překračuje celkový počet rodilých obyvatel Transvaalu. Udělit jim volební právo by znamenalo přechod Transvaalu do jejich rukou. Přesně toto je vývoj, ve který v té době doufá naprostá většina britských politiků i obchodníků. Ovšem dobudování Delagojské dráhy, opětovné zvolení Krügera prezidentem a neustálé odsouvání udělení volebního práva tyto vyhlídky činí nepravděpodobnými.

Status quo naruší až dvě události: Rhodes se zraní při pádu z koně a jeho zdravotní stav se začne rapidně zhoršovat, a ve Velké Británii dojde v červnu 1895 ke změně vlády. Dosavadní liberální vláda padne a je nahrazena konzervativní vládou pod vedením markýze Salisburyho. Ministrem kolonií se stává Joseph Chamberlain, relativně mladý a velmi průbojný politik, hluboce oddaný myšlence Brit-

ského impéria (pro ty, kterým se v hlavě rozezvonil malý historický zvoneček: ano, jedná se o otce nám tak známého Nevilla Chamberlaina). Chamberlain byl původně také podporovatelem mírového řešení transvaalského problému, postupem času se však stává podporovatelem vojenského řešení.

Jamesonův nájezd a johannesburské povstání

V roce 1895 je Cecilem Rhodesem a vůdci uitlanderů naplánováno spiknutí proti Krügerově vládě a má proběhnout povstání v Johannesburgu, které má do světa vyslat žádost o pomoc. Na to mají zareagovat předem připravené síly shromážděné na transvaalské hranici a vtrhnout do Transvaalu s cílem podpořit povstání. O tomto plánu se dozvídá i Chamberlain, který se v něm sice neangažuje (v obavě o svou další kariéru v případě neúspěchu plánu), ovšem potichu jej podporuje. Velitelem zahraničních jednotek, sestavených z dobrovolníků pocházejících z vojenských sil Britské jihoafrické společnosti a Bečuánské policie, se stává doktor Leander Starr Jameson, Rhodesův přítel a osobní lékař. Společnost začíná získávat dobrovolníky, nakupovat zbraně a pašovat je do Johannesburgu. Povstání je naplánováno na prosinec.

S přibližujícím se datem se ale začínají objevovat problémy. Spiklenci nejsou schopni získat v Johannesburgu pro povstání dostatečnou podporu, zbraní i dobrovolníků je málo, a hlavně dochází k neshodám mezi vůdci povstání. Nakonec se na poslední chvíli johannesburští povstalci rozhodují posunout začátek povstání o 14 dní, tj. z 28. prosince 1895 až na leden 1896. K Jamesonovi se tato

zpráva však již nestačí dostat a on se svými muži 29. prosince překračuje hranice Transvaalu, čímž začíná tzv. Jamesonův nájezd. Jameson má k dispozici pouze zhruba 600 vyzbrojených jezdců místo plánovaných 1500, ale on i jeho oddíl věří v sílu výzbroje: mají k dispozici tři lehká děla a navíc jeden z nejmodernějších výkřiků techniky, se kterým se úspěch zdá jistý – 8 maximových kulometů.

Jamesonovi muži postupují rychle a víceméně bez odporu. Hned ze začátku však udělají jednu chybu, a to, že při přerušování telegrafních linek omylem nepřetrnou spoj do hlavního města. Transvaalská vláda je tak informována o jejich síle i směru přesunu. Večer 1. ledna se střetávají s připravenými búrskými komandy, zhruba 30 km od Johannesburgu, krátce před tím, než se jim podaří dosáhnout stanice s předem připravenými zásobami. Búřům se daří zastavit jejich postup a zatlačit je mírně zpět. Jamesonovi jezdci, vyčerpaní dlouhou jízdou, bez jídla a jen s pár doušky bahnité vody k pití, tráví celý večer a noc přestřelkami s Búry. Druhého dne časně ráno se Jamesonovi muži stahují a pokouší se búrské pozice obejít a využít brodu u Doornkopu. Upadají do Búry připravené léčky a jsou obklíčeni v nedalekém údolí.

Přes bezvýchodnou situaci se ovšem nehodlají vzdát. Celý den drží pozice, pod žhnoucím sluncem, bez doušky vody, vyčerpaní a s docházejícími zásobami. Kulometry se jeden po druhém přehřívají, zanášejí prachem a zasekávají, pro děla došly náboje již ráno. Nájezdníci přesto vytrvale pálí ze svých pušek a udržují Búry v odstupu. Vzdávají se až večer, když Búrové přivážejí děla. Celkem padlo 16 nájezdníků a jeden Búr.

V Johannesburgu mezitím proběhla „vzpou-ra nevzpou-ra“. Když se 30. prosince povstalci dozvěděli o Jamesonově vpádu, vytáhli předčasně z úkrytu zbraně a 31. obsazují město. Povstání však dále nepokračuje, nikde se nebojuje, povstalci se snaží vyjednávat s Krügerovou vládou. Vyjednávání končí dočasným příměřím s tím, že prezident uváží návrhy povstalců. Díky tomu má vláda možnost bezproblémově vyřešit Jamesonův nájezd a poté obrací svou plnou pozornost zpět k Johannesburgu. Vysílá vyjednavče s jasným vzkazem: Johannesburg bezpodmínečně kapitučuje, nebo bude město dobyto a všichni zajatí nájezdníci budou popraveni. Město po několika dnech přijímá.

Krüger vyhlašuje 9. ledna amnestii pro všechny vzbouřence kromě nejvyššího vedení. Přestože původně padly 4 tresty smrti, ve výsledku nestráví nikdo ve vězení déle než rok a půl. Tresty jsou velmi mírné, Transvaal je totiž pod tlakem Velké Británie, a navíc se mu takto podaří ze země dostat hlavní členy uitlanderské opozice, což je také úspěch. Krügerovi se přes všechnu snahu nepodaří na celé aféře prokázat účast Velké Británie.

Následků této situace je několik. Vzbudí ve světě velké probúrské a protibritské vášně, v Oranžsku vyhraje volby protransvaalský kandidát (který prosazuje těsnější spojení), Krügerovi se podaří prosadit program vyzbrojování a Chamberlain se rozhodne, že pro příště se nelze spoléhat na dobrodruhy a podnikatele Rhodesova typu, ale pouze na imperiální úředníky Colonial office. Výsledkem této úvahy je dosazení sira Alfreda Milnera do úřadu vysokého komisaře.

Předehra druhé búrské války

Komisař Milner je vášnivý imperialista a je hluboce přesvědčen o dějinné úloze britské rasy. Do Kapského města připlouvá v roce 1897 s nadějami v búrskou protikrügerovskou opozici. Během roku 1898 ovšem svůj názor mění ve prospěch silového řešení. V tomto roce totiž Krüger opět vyhrává volby, což je ještě zvýrazněno tím, že v kapských volbách vyhrávají síly prosazující spolupráci búrskými republikami, načež se Milner začíná obávat probúrského převratu. Výsledkem je, že se snaží přesvědčit britskou vládu o potřebě zvýšení vojenské přítomnosti v jižní Africe a tvrdšímu přístupu vůči Transvaalu. Vzhledem k tomu, že Británie je tou dobou vázána jinde (potlačuje Mahdího povstání, sráží se s Francií u Fašody, má rozmíšky s ruským impériem na indické hranici), nejsou Milnerovy požadavky vyslyšeny. Komisař se tedy pouští alespoň do podvrtné kampaně vůči Transvaalu.

V prosinci 1899 dochází k dvěma událostem, jež ve výsledku vedou k válce. 12. prosince je dynamitový monopol prodloužen o 15 let, a to i přes odpor Velké Británie a nabídky Transvaalské důlní komory na vykoupení monopolu za 600 000 liber. 18. prosince pak dojde na ulici k potyčce mezi dvěma opilými uitlandery. Jeden z nich zůstává na ulici těžce zbit, druhý je následně zastřelen policií, když ve svém bytě odporuje zatčení. V reakci na to probíhají uitlanderské demonstrace proti policejní brutalitě, které policie také násilně potlačuje, a vůdci protestů jsou zatčeni. Situace se pomalu stává neúnosnou, když v únoru 1899 soud osvobozuje policistu, jež onoho uitlandera zastřelil, což navíc soudce komentuje slovy „policie za těchto

složitých podmínek bude vždy vědět, jak vykonávat svou službu“. Transvaalská vláda čelí nátlaku důlních společností na zrušení dynamitového monopolu, uitlanderé masově protestují za okamžité udělení volebního práva a sepisují petici královně Viktorii o pomoc při zajištění svých práv. Milner potají podporuje demonstranty a otevřeně zasypává Colonial office depešemi se žádostmi o přímou vládní podporu pro uitlandery. Vše vyvrcholí tzv. Hélótskou depeší ze 4. května 1899, v níž komisař přirovnává pozici uitlanderů k pozici hélótů v antické Spartě. Britská vláda nakonec souhlasí s požadavkem na podporu uitlanderů. a začíná přímo tlačit na transvaalskou vládu, přičemž se jí snaží přimět k přistoupení na požadavky uitlanderů.

Během dalších měsíců proběhne několik konferencí mezi zástupci Velké Británie a Transvaalu. Velká Británie neustále stupňuje své požadavky, jejím hlavním cílem je dosáhnout v podstatě okamžitého udělení volebního práva všem uitlanderům, vzhledem však k tomu, že počet uitlanderů již dávno překročil celkovou ostatní populaci Transvaalu, není pro Transvaal možné na toto přistoupit. Navíc většina uitlanderů jsou Britové, takže případné udělení volebního práva by s největší pravděpodobností zcela změnilo charakter búrských republik.

V době těchto konferencí je ostatně už oběma stranám jasné, že vše spěje k válce. Britští politici ovšem věří, že Búrové se zaleknou a na poslední chvíli ustoupí. Na obou stranách již probíhají válečné přípravy. Britové přesouvají do Afriky 5700 mužů z Indie, je rozhodnuto o mobilizaci 25 000 rezervistů. Transvaalská vláda 28. září rozhodne o mobilizaci vojenských sil, podle původního plá-

nu připravuje zahájení konfliktu na 4. října. Tento plán ovšem nabere týdenní zpoždění, neboť Transvaal musí počkat do té doby, než mobilizuje i jeho spojenec Oranžsko. Oranžský prezident Steijn totiž zdržel mobilizaci, pokusil se na poslední chvíli odvrátit válku a dotlačit obě strany k jednání. Jeho iniciativa je Alfredem Milnerem odmítnuta. Teprve poté zmobilizuje Oranžský svobodný stát své síly. Toto zdržení způsobí, že do Afriky stačí dorazit britské posily, což nakonec odsoudí búrský válečný plán k neúspěchu.

9. října 1899 předává transvaalský státní sekretář britskému velvyslanci ultimátum, jež požaduje předložení sporné otázky k mezinárodní arbitráži, stažení britských jednotek od hranic, odvolání britských jednotek mířících do Afriky a konečně stažení britských jednotek, jež připluly do Afriky po 1. červnu 1899. Pokud by Pretorie nedostala příznivou odpověď do 11. října 5 hodin odpoledne, bude to považovat za vyhlášení války ze strany Velké Británie. Velká Británie zasílá odpověď 10. října a považuje požadavky Transvaalu za „nemožné k diskuzi“. 12. října 1899 v časných ranních hodinách se búrská komanda dává do pohybu, čímž začíná Druhá búrská válka.

(Pokračování v příštím čísle Drakkaru)

napsala Barbora „Balú“ Lyčková

Steampunk

Jak se točí steampunk aneb parní svět amatérských filmů

II. Světem revoluce

V minulém čísle jsme si představili filmy, které se nesly v duchu dobrodružného pulpového příběhu a efektivního ztvárnění steampunkové estetiky. Dnes po nich přichází na řadu fanouškovské projekty pokoušející se předat kromě zábavy i nějakou hlubší myšlenku – s jakým úspěchem, to už však musí divák posoudit sám.

Společenská kritika: Revoluce, uhlobaroni a bičované děti

Začneme-li u obecné kritiky společnosti, projevu-jící se povětšinou revolučními pohnutkami, nelze nezmínit nedokončený čtyřdílný cyklus natáčený jako němý film, *ADVENTURES IN SCIENCE*. Ocitáme se v něm ve světě tvrdého kapitalismu ovládaném chamtivými uhlobarony, jehož křehkou rovnováhu může narušit zbraň, kterou právě dokončil naivní mladičký vynálezce. Poté, co mu je vynález ukraden, se musí dát dohromady s drzou sufražetkou a společnými silami nejen získat zbraň zpět, ale vést pracující lid k vítězství nad vykořisťovateli

z vyšších vrstev. Je celkem zvláštní, že se toto téma neobjevuje v amatérských filmech častěji, zejména vezmeme-li v potaz, že ta část steampunkové komunity, která vyznává víc „punk“ než „steam“ (například okruh okolo *Steampunk Magazine*) si na něm velice zakládá.

Co se však, na druhou stranu, týká komentářů konkrétních společenských nešvarů, těch se ve steampunkových fanouškovských filmech najde celá řada. Z nějakého důvodu slaví největší úspěch poněkud kuriózní téma, a to zobrazení nešetného zacházení s dětmi. V případě *THE CANDY SHOP*, filmu, který pochází z dílny již zmíněného studia WhiteStone, je to ještě pochopitelné – nejedná se totiž v tomto případě o film fanouškovský, ale varovný, natočený na základě zadání atlantské společnosti Street GRACE, která se zabývá problémem sexuálního zneužívání nezletilých. Studio v něm využilo sadu steampunkových kulis, které se objevují téměř v každém jejich projektu, a přestože je děj *THE CANDY SHOP* zasazen spíše do 30. let 20. století, pekelný stroj, s jehož pomocí vytváří podivínský cukrář à la Willy Wonka z unesených holčiček cukrovinky, by mohl pocházet z dílny kteréhokoli steampunkového umělce.

Příběh z prašných kansaských plání Divokého západu, *NICKEL CHILDREN*, se s upozorňováním na necitelné zacházení s dětmi vypořádává mnohem hůře. Zahrnula jsem ho do této části článku, protože tématem navazuje na *THE CANDY SHOP*, a je možné, že za zápletkou s vykořisťovanými chlapečky-zápasníky a děvčátky-tanečnicemi stojí dobré úmysly. Bohužel se však spíše zdá, že motiv tyra-

nizovaných dětí slouží jen k tomu, aby v divákovi vyvolal děs a znechucení nad hrůznými činy zlého šerifa, který má dětské zápasnické ringy na starosti. Samotný příběh je pak jednoduchý – Anastasia, drsná kapitánka vzducholodi Zefýr, putuje od jedné arény k druhé a osvobozuje děti, které tam jsou (v drátěných podzemních kójiích) přechovávány. S šerifem má nějaké nevyřízené účty; než ho však stihne řádně ztrestat, ukradne jí tento vzducholod' a kapitánka je nucena vydat se – doprovázena zbrojmistrem doktorem Montaguem a osvobozeným sirotkem Jackem – stíhat ho po vlastních.

Člověk nebo stroj?

Cyberpunkové téma transhumanismu a lidství, zmíněné v minulém čísle Drakkaru, se dá do steampunkového příběhu adaptovat velmi jednoduše. Velice slibně se jej dotknul bohužel nedokončený projekt *THE MARIONETTE UNIT*, představující kvasi-viktoriánský svět, ve kterém je veškerá umělecká produkce pevně v rukou státu a nejvyšším triumfem moderního umění je strašlivé, fascinující divadelní představení snoubící člověka a technologii. Tři baletky, ty nejlepší z nejlepších, tančí podle pokynů stroje ukrytého ve stínu jeviště, ovládané kabely a dráty, které se staly součástí jejich těl. Ve stínech opět bují revoluční pohnutky, které se zavedený systém snaží zvrátit, ale hlavní myšlenka se drží otázky transhumanismu – jsou baletky stále ještě lidmi? Nebo se už jedná jen o výrůstky obrovského stroje, tři chapadla, které (doslova) tančí tak, jak stroj píská?

Zatímco The Marionette Unit se kloní spíše k science fiction, k fantasy se vrací další z produktů studia WhiteStone, krátký film *HEARTLESS*. Rozvíjí se v něm příběh Plecháče z *Čaroděje ze země Oz*, o kterém se obecně ví zejména to, že nemá srdce; protože ho chce získat zpět, přidává se k Dorotce, putující po cestě dlážděné žlutými cihlami do Smaragdového města. V *HEARTLESS* se setkáváme s nikterak složitým, ale velmi silným pohádkově laděným příběhem dřevorubce, který netouží po ničem jiném, než aby se mohl oženit s dívkou svých snů. Dívčina matka má ale o budoucím zeti jinou představu a požádá tedy o pomoc Zlou čarodějnici Západu, která očaruje chlapcovu sekryru. Druhého dne míjí nástroj neustále cíl, a nešťastný dřevorubec začne přicházet o jednu končetinu za druhou. Naštěstí bydlí ve vesnici mistr klempíř, který mu ztracené části těla nahrazuje plechovými – ale s každým kouskem kovu, který je na dřevorubce naroubován, ztrácí mladý muž i něco ze svého lidství. Ve chvíli, kdy dostane i plechové srdce, je dílo dokonáno a Plecháč se stává strojem bez emocí a bez života, který je odsouzen čekat, než mu za mnoho let Dorotka se starým čarodějem opět připomenou, že má smysl žít.

Komedie: Krotitelé duchů a kotel s duší mrtvé ženy

Komické prvky ve většině dosud zmíněných fanouškovských steampunkových filmů objevují průběžně, nicméně povětšinou jen v rovině vtipných hlášek, nikoli v podobě něčeho, na čem by byl film vystavěn. Jednou z několika málo výjimek je ale další z řady slibně vypadajících projektů, které se

nedočkaly zdárného konce, *MONTY AND THE RUNAWAY FURNACE*. Nadšený podnikatel Walter VinTucket III. zdědí po zesnulém otci továrnu a jako správný mladý kapitalista začne s velkými změnami. Ve chvíli, kdy má ale dojít k celkové modernizaci budovy, se ukáže, že na kotli ve sklepě je něco podivného – zdá se, že si žije vlastním životem. Údržbář, který má parní kotel, pohánějící celou budovu, na starosti, to vysvětluje tím, že se do kotle vtělila duše jeho zesnulé manželky Grace – a Grace se nelíbí, co pan Walter s továrnou provádí.

Uvedení filmu je plánováno až na rok 2013 – než tedy zjistíme, jak dopadne, může zápletku velice dobře posloužit jako setting pro komický steampunkový příběh s nádechem nadpřirozena.

Hrátky s nadpřirozenem dovádí k dokonalosti steampunkové variace na *Krotitele duchů*, krátká videa skupiny *LEAGUE OF S.T.E.A.M.* Projekt začal celkem nenápadně – skupina známých se rozhodla jít na jeden kalifornský con v převleku za steampunkové lovce duchů a nápad se setkal s takovým úspěchem, že se u něj rozhodli vytrvat a natáčet krátká vtipná videa z jednotlivých „akcí“. Jejich humor, pravda, nemusí oslovit každého, ale jako inspirace pro napasování steampunku na příběh v duchu *Krotitelů* jsou videa k nezaplacení. Napadlo by třeba Billa Murraye uspat trolla pomocí zpívající panenky na klíček?



Závěrem

S těžkým srdcem jsem do článku nezahrnula některé ze svých nejoblíbenějších filmů – *ANACHRONISMUS*, ve kterém se viktoriánská rodina setkává s podivnou kovovou chobotnicí, nebo *THE WATCHMAKER'S SON*, ve verších vyprávěnou morálitu – protože v nich by člověk opravdu žádný příběh našel. Jsou založené na steampunkovém vizuálu a náznacích, které nelze několika slovy převyprávět, aniž by se z nich vytratilo to, co je činí tak zajímavými – krátce řečeno, fungují jako film, jako nápad pro příběh už ale ne.

Podobný osud potkal, z různých důvodů, i některé další exempláře fanouškovského filmového nadšení. Případné zájemce si však – spíš než abych článek nastavovala dlouhým seznamem – dovolím odkázat na průběžně aktualizovanou „kinematografickou“ sekci blogu *Nebe plné vzducholodí*.

Co říci závěrem? Ať už tedy steampunk příběhy opravdu vytváří nebo ne, z tohoto přehledu většiny dosud natočených amatérských steampunkových filmů vyplývá, že minimálně upravit zápletku tak, aby se steampunkovou stala, není nijak těžké. Spojí-li si tedy čtenář teoretické koncepty steampunkového příběhu předložené ve článku „Hraní steampunku?“ s jednotlivými ukázkami ze světa amatérských filmů, dostane se mu mnoha pěkných příkladů toho, jak nakonec může takový teoretický nápad dopadnout v praxi.

A uvědomí si, že vyprávět steampunk není až tak těžké.

napsal Argonantus

Literatura

Intuice

Havran versus Kostra

Já jsem sice tu Poeovu esej k poezii a Havranovi četla dost dávno, ale celkově to na mě zapůsobilo tak, že je ta teoretická stať vlastně fikce a Havrana vůbec nenapsal tak, jak to zpětně tvrdí. Taky dost zarážející mi přišel racionalizující postoj k psaní, protože žiju v přesvědčení, že psaní poezie je daleko spontánnější než psaní prózy. A taky si myslím, že není třeba mít hned na začátku jasno, jak příběh skončí.

Tak pravila Raven a trefila se přesně do jedné letité záhady, která nebyla v rámci tvůrčího psaní nikdy odhalena důkladněji.

Již samotné označení *tvůrčí* psaní, stejně jako *umělecké*, poukazuje na to, že je to činnost jaksi tajemná a vznešená, přímo magická. Poctivě řečeno, nevíme přesně, jak to všechno probíhá; zatím byly podány jen neúplné záznamy. Učinil tak zmíněný E. A. Poe, v opravdu důkladné – dvacetistránkové – pitvě své vlastní asi nejznámější básně *Havran*, a učinil tak i Ray Bradbury, v rozboru svojí asi nejslavnější povídky *Kostra*. Pro ty, co to četli dávno, případně nečetli vůbec, připomenu nejprve jádro tvrzení obou pánů.

Jak to bylo s Havranem

Jádrem Poeova pojednání jménem *Filosofie básnické skladby* je myšlenka napsat umělecké dílo pozpátku, tedy nejprve znát rozuzlení, jak to dopadne, a potom k tomu zkonstruovat předchozí vyprávění, které stupňuje napětí: „Nic není jasnějšího, nežli že každá zápleтка opravdu hodnotná musí být vypracována ke svému rozuzlení dřív, než se autor chopí pera. Jenom když máme toto rozuzlení ustavičně na mysli, dodáme zápletku nezbytného zdání důslednosti nebo důvodu, ustrojujeme příhody a běh celého vyprávění tak, aby směřovaly ke sledovanému cíli.“

Poe následně předvádí takto provedenou zpětnou konstrukci Havrana – začne úvahou o dojmu, délce, vhodných postavách, vypracuje pointu a potom dopíše celou báseň. K čemuž ještě připojuje taková ostrá prohlášení, jako že „chtěl bych prokázat, že ani jediné místočko v této básni neděkuje za svůj vznik náhodě nebo vnuknutí, nýbrž celé dílo postupovalo až ke svému cíli krok za krokem s přesností a tvrdou důsledností matematického problému.“

A ještě jeden citát, z vrcholného bodu pojednání:

Možno říci, že báseň vlastně počala tímto koncem, jak by mělo počínat každé dílo, neboť zde to bylo, kdy jsem po předchozích úvahách sáhl po peru, abych napsal tuto sloku:

„Proroku,“ díím, „mene tekeli, ať jsi pták a nebo z pekel, / Při nebi, jež nad námi je, při

Bohu, jež leká mne, / Rci mé duši, jež žal tají, zdali aspoň jednou v ráji / Tu, již svatí nazývají Lenora, kdy přivine, / Jasnou dívku Lenoru kdy v náruči své přivine“ / Havran dí „Už víckrát ne.“

Složil jsem tuto sloku, předně, abych vzhledem k takto vytvořenému vrcholu mohl lépe měnit a stupňovat sílu vážnosti a důležitosti předcházejících dotazů milencových... I kdyby se mi podařilo složit v další tvorbě mocnější sloky, než je tato poslední, byl jsem odhodlán je oslabit natolik, aby stupňování účinku nebylo porušováno.

Potud Poeova metoda – pointa příběhu je vším, vše ostatní tomuto závěrečnému efektu posluhuje, a co proti němu jest, od ďábla jest.

Jak to bylo s Kostrou

Bradbury napsal esejí o vlastním psaní několik, v češtině vyšly například v pozoruhodné knížce *Zen a umění psát* (Pragma, 1998), a většina z nich říká různými malebnými slovy víceméně to samé. Vybírám z eseje s komplikovaným názvem *Uháněj, klidně stůj, neboli ta věc na schodech alias nové přízraky staré mysli z roku 1986*. Jádrem je úvodní rada:

„Uháněj, klidně stůj. To je lekce ještěrek. Pro všechny spisovatele. Pozorujte téměř každého tvora, který přežil, a uvidíte totéž. Výskok, běh, strnulý klid. Svou schopnost chvět se jako řasa, mrsknout sebou jako bič, vytratit se jako pára, byl tady a už

tu není – naplňuje život zemi. A když život nespěchá, aby unikl, hraje si na sochy, aby docílil téhož... Co se my, spisovatelé, můžeme naučit od ještěrek, a co můžeme opsat od ptáků? V rychlosti je pravda. Čím rychleji něco plácnete, čím rychleji píšete, tím jste poctivější. V zaváhání už je myšlenka. S odkládáním přichází snaha o styl, místo aby se skočilo po pravdě, což je jediný styl, který stojí za kladení pastí či lécek na divoké šelmy.“

Ke konkrétnějšímu popisu psaní se přes tento básnický jazyk přenášíme velmi ztuhla.

„...během let jsem si začal dělat seznamy titulů... ty seznamy vypadaly asi takhle: JEZERO. NOC. CVRČCI. ROKLE. PODKROVÍ. SUTERÉN. PROPADLIŠTĚ. DÍTĚ. DAV. NOČNÍ VLAK. VOLÁNÍ V MLZE. KOSA. KARNEVAL. KOLOTOČ. TRPASLÍK. ZRCADLOVÉ BLUDIŠTĚ. KOSTRA.“

A jak potom takové slovo zafunguje, popisu je například u té Kostry, což je vlastně miniaturní obdoba Poeova Havrana. Lze si dovolit to ocitovat celé:

Podíval jsem se na svůj seznam, uviděl jsem KOSTRU a vzpomněl si na svoje první dětské výtvarné práce. Kreslil jsem kostry, abych vyděsil svoje sestřenice. Býval jsem fascinován těmi lékařskými přehlídkami obnažených lebek, žeber a pánevních kostí. Moje oblíbené písně byly Odložit kůži není hřích a Zatančí si ve svých kostech.

Vzpomínaje na dětské kresby a oblíbené písně jsem se jednoho dne přiloudal k doktorovi s bolením v krku. Dotkl jsem se Adamova jablka a šlach po obou stranách krku a vyžádal si jeho odbornou radu.

„Víte, čím trpíte?“ zeptal se lékař.

„Čím?“

„Objevem hrtanu!“ vykřikl vítězoslavně. „Vemte si nějaký aspirin. Dělá to dva dolary.“

Objev hrtanu! Můj Bože, jak půvabné! Klušal jsem domů, dotýkal se svého hrdla a žeber, prodloužené míchy a kolenou. U všech svatých! Proč nenapsat člověka, který s hrůzou zjistí, že pod kůží, v mase, má ukryt symbol všech gotických hororů v dějinách – kostru!

Během několika hodin se příběh napsal sám.

Perfektně zřejmá koncepce, a přece to nikdo v dějinách psaní tajuplných historek nezažnamenal. Zapadl jsem s tím do psacího stroje a vylezl ven s úplně novým, naprosto originálním příběhem, který vězel pod kůží od chvíle, kdy jsem ve věku šesti let poprvé nakreslil lebku a zkřížené hnáty.

Intuice versus rozum

Je až ohromující, jak drasticky odlišně vypadají oba recepty. Málem protikladně. Jeden radí uvažovat logicky, jako při řešení matematického problému, druhý varuje, že jakékoli zaváhání už je myšlenka a myšlenka je špatně.

Kdyby nebohý čtenář znal od obou autorů jen tyto dvě eseje, dospěl by asi k dojmu, že jejich dílo musí být jako noc a den, a že se oba museli velmi nesnášet. Čtenář, který zná jejich normální psaní, například *Havrana* a *Kostru*, zjistí, že pravý opak je pravdou. Oboje se podobá nesmírně hluboce, my-

šlení je velmi podobné, a Bradbury Poea ctil nade všechno coby svůj velký vzor. Na Poea dokonce často přímo odkazuje; zvláště drasticky například v povídce *Usher II*, kde postavy, které nečetly Poeovy povídky, rovnou vraždí. Tím ovšem může být pocit zmatku čtenářova dokonalý; jak, u všech všudy, je možné, že oba pánové dospěli tak odlišnými metodami k tak podobným výsledkům?

První zjištění může být, že oba pánové trochu přeháněli, každý ze svých osobních důvodů. Poe tak trochu polemizoval se svými současnými romantickými básníky, kteří rádi zdůrazňovali zejména vlastní vznícené srdce. Takový postoj ovšem musel autora *Zlatého skarabea* silně popuzovat. Řada pasáží ukazuje, že Poe přesně takovým analytickým způsobem, jaký je popsán ve *Filosofii básnické skladby*, byl opravdu schopen myslet. Například slavná scéna ve *Vraždách v ulici Morgue*, ve které Auguste Dupin velmi přesně dedukuje volné asociace myšlenek svého druhu při chůzi na ulici a na konci úvah, jako by nic, reaguje na kolegovu poslední nevyslovenou myšlenku. Poe byl sám tak trochu Dupinem, rád vymýšlel, racionalizoval, pítval a dedukoval, a také tím neméně rád ohromoval užaslé čtenáře.

Když si posvítime na Bradburyho, najdeme osobu v právě opačné situaci; kolem něho zuřilo racionálně tak silně, že se obával o osud iracionálna. Vlastně celý jeho život je velikánským protestem proti omezování fantazie. Povídka *Ač bude luna stejně plát z Marťanské kroniky* je vlající korouhví. Myslím, že by mistr pocítoval jako zradu vlastních názorů, kdyby měl přiznat, že v jeho psaní je také pořádný kus racionality.

Důležité je také vědět, že *intuice je ve skutečnosti druhem racionálního myšlení*. Přesvědčují nás o tom psychologické výzkumy. Evoluce nás vybavila dvěma odlišnými technikami užívání rozumu. Ten první předvedl Poe; *celé dílo postupuje ke svému cíli krok s přesností matematického problému*.

Ale představme si, že jako člověk pravěký vidíme nejasný stín za keřem periferním viděním. V takových situacích je technicky nemožné provádět velkolepé dedukce proto, že to prostě moc dlouho trvá. Je třeba okamžitě vyhodnotit, zda je stín nebezpečný, nebo nejde o nic důležitého. Lidský mozek, cvičený miliony podobných situací, reaguje překvapivě dobře a přesně; většinou se trefí správně. Všechny děje rozhodování jsou zkráceny a vynechány; nevíme ani, proč jsme se tak rozhodli; ale rychlý skok stranou nám třeba zachrání život.

Věc se tedy má tak, že *intuici při troše snahy umíme zpětně převést na racionální chování*. A racionální rozhodování může naopak probíhat v bleskovém čase jako intuice.

Zpět ke spisování. Úvaha o této podobnosti rozumu a intuice vyvolává podezření, že rozpor mezi Bradburym a Poem může být jenom zdánlivý. Oba postupovali zřejmě velice podobně, oba při popisu svého spisování nelhali, jenom vynechali jisté fáze práce, které se jim nehodily do eseje.

Zde je další indicie. Bradbury v jiném eseji píše:

Historie každého příběhu by měla vypadat téměř jako zpráva o počasí: Dnes teplo, zítra

chladno. Dnes odpoledne zapal tento dům. Zítra lij vody kritiky na doutnající uhlíky. Zítra bude dost času přemýšlet, upravovat, přepisovat... dalších šest nebo sedm verzí bude ryzím mučením. Tak proč si neužít první verze...?

Ano, čtete dobře. *Šest nebo sedm verzí*. Ta Bradburyho geniální intuice, ta zázračná spontaneita byla ve skutečnosti také velmi tvrdě odpracovaná. Prvotní spontánní a bleskový *pohyb ještěřky* následně pečlivě rozřezal na pitevním stole, opravil a složil, šest nebo sedmkrát. To už ho nebavilo, bylo to *ryzí mučení*, takže o tom nepsal, nicméně to dělal. Věděl, že sebeúžasnější vzepětí ducha bude nakonec k ničemu, když to nedotáhne a nevybrousí detaily.

A nyní ten údajně superracionální Poe:

Měl jsem nyní spojit dvě myšlenky – Milence, který oplakává svoji zemřelou milenkou a havrana, jenž ustavičně opakuje slovo nevermore.

Spojit tyto dvě myšlenky dává jasný smysl teprve, když už jsou spojené; vcelku je to výborný nápad na příběh. Na povídku nebo v tomto případě na báseň. *Odděleně ale smysl nedávají žádný*. Odděleně coby základ příběhu je to totální kravina v obou případech. Každý soudný spisovatel to zřejmě ihned zahodí do virtuálního koše své mysli, jen co ho to napadne. Jinak řečeno – *ty dvě myšlenky nejspíš nikdy neexistovaly samostatně*. Nemohly existovat jako vážně míněný nápad na příběh; vždy a od samého počátku musely vzniknout dohroma-

dy. K čemuž lze těžko dospět úplně racionálně. Dupine, Edgare – máme vás.

Nápad na příběh

Chyťme se toho podstatného; ať to popíšeme básnický jako Bradbury, nebo racionálně jako Poe, jádrem krátkého díla je vždy ten nápad. Oběma se v jejich eseji nápad usadil jako hlavní hrdina. Bez nápadu nemá cenu vůbec nic začínat; není důvod. Abychom se hnuli dál, je třeba vyjasnit, co se takový m nápadem přesně míní.

Když se dovolám další autority, totiž Václava Havla v jeho skvělé eseji *Anatomie gagu*, zjistíme, že gag – čili vlastně druh nápadu – je cosi *neobvyklého*. Pokud spojíme dvě obyčejné věci, mohou dát neobvyklý výsledek.

Takže – „Pokud strážník honí Friga, není to gag. Pokud někdo čeká na červenou, není to gag. Ale pokud strážník honí Friga a uprostřed honičky oba čekají na červenou, je to gag.“

Lze parafrázovat – pokud milenec hořekuje nad ztrátou milenky, není to nápad. Pokud havran kráká nevermore, také to není nápad. Ale pokud milenec hořekuje nad ztrátou milenky a havran mu *odpovídá*, že nevermore, pak už to nápad je.

Taktéž – pokud má někdo v sobě kostru, není to nápad. To, že je kostra symbol hrůzy a hororu také není nápad. Ale pokud si někdo uvědomí v plné hrůze, že má v sobě kostru, symbol hororu, která je relativně samostatná, je to krajně děsivý nápad.

Bradbury nás trochu zmátl – slovo KOSTRA samo o sobě tedy ještě nápadem není. Je to slo-

vo, které může fungovat jako spoušť mysli; tušíte, že za ním je někde nějaký nápad schovaný, něco, co jste zažili, nebo co vás zaujalo, ale dokud z toho není alespoň stručná věta, nejde to použít. Bradburyho vyprávění přesně popisuje, jakými obskurními postupy jeho mysl k tomu nápadu doklouzala od slova KOSTRA. Impulzů bylo víc, ale hlavní práci vykonal zřejmě jeho doktor s tou šílenou větou o objevu hrtanu.

Tvrdím, že u Poea se odehrálo to samé, když jeho mysl spojila na první pohled nesmyslnou kombinaci toho monotónního havrana se slovem nevermore, který odpovídá tomu milenci. Je možné, že mu jako Bradburymu v hlavě chvíli drnčel ten HAVRAN se svým NEVERMORE, takže začal dumat, co s ním a k čemu by byl dobrý. Třeba to bylo jinak; možná pomohla prachsprostá náhoda, jako tomu Bradburymu. Těžko říci. V každém případě to nebylo moc racionální, a právě tohle nám Poe zatajil; odehrálo se to ještě *před tím*, než začal popisovat další úvahy. Po té, co se takto iracionálně zjevil hlavní nápad na havrana, který svým krákáním utvrzuje milence v zoufalých pocitech, už mistr možná naprosto racionálně vyrobil tu poslední sloku, která obsahuje ono jádro nápadu, a potom celkem v pohodě a z velké části racionálně dopsal ty sloky na začátku a mezi tím. Pak to zřejmě ještě celé ještě prošel a vychytil. A nakonec si to celé zracionalizoval úplně a vyrobil *Filosofii básnické skladby*.

Vtip obou esejů je, že přistupují k nápadu z opačné strany; Poe píše zejména o tom, co bylo *potom*, když už nápad měl; začal ho racionálně rozvíjet, napsal to, poměřoval další sloky pointou,

a tak dále. Bradbury píše, jak to bylo, než ten nápad dostal; pokračování už odbývá jen konstatováním, že pak už se to napsalo vlastně samo. A nějaké další úvahy, racionalizace a opravy úplně vynechal pro nezáměr.

Oba pánové tedy říkají pravdu, oba říkají o psaní zatraceně podstatné věci, při čemž se navíc velmi šťastně doplňují. Jen nám trochu přeházeli pořadí událostí a něco vynechali. Co byste taky od nich chtěli – jsou to spisovatelé.

Bod nula

Nápad je bodem nula v okamžiku psaní; obvykle je to ideální impuls, kdy máte vstát a jít to napsat. Ten *nápad*, kolem kterého se tak či onak točí celý tento spisovatelský seriál, má velmi mnoho společného se *situací*. Je to onen mocný protihráč hrdiny, který vyvíjí na hrdinu tlak. Čímž vznikne příběh. Takže, překvapivě – a proti tvrzení mnoha teoretiků – *v příběhu je prvotní situace, nikoli hrdina*. Jak se jmenoval ten chlápek v *Havranovi* a kdo to vlastně byl, to nám může být jedno. Stejně tak nepodstatný je ten maník v *Kostře*. Naopak bez havrana a bez kostry to nefunguje; vlastně to úplně zmizí. Odtud moje přesvědčení, že má smysl jít jediné od situace k charakteru, ne obráceně.

Lze také dodat, že *nápad* není tak úplně *pointa*. Pointa je vrcholná esence nápadu; nápad zahnaný do extrémní podoby. Havran, který bere milenci i tu poslední naději. Kostra, která chybí, a tím definitivně demonstruje, že je důležitější, než zbytek těla. Nápad s pointou souvisí, ale je důležitější a podstatnější; v zásadě je schopen pointu přivolat. Pokud

máme nápad, nemusíme úplně přesně vědět, jak to dopadne; ona se nějaká možnost najde. *Frodo musí hodit prsten do sopky, jinak se svět propadne do tmy*; to je velmi zhuštěný nápad Pána prstenů. Možných konců lze na takto mocnou situaci nalepit celou řadu; mistr nakonec vymyslel ten složitý manévr s Glumem. Je jasné, že i kdyby to dopadlo malinko jinak (a ve filmu, mimochodem, došlo k pár změnám), bude to stále ten samý příběh. Ale vyhodte prsten a sopku, a rozsype se to celé.

Potud k úvodní otázce, zda *musíme znát konec* už na začátku. Věřím, a zkušenost mne o tom přesvědčuje, že pokud máme opravdu silný nápad, pointa se nakonec nějak zjeví. Obvykle dost dlouho před koncem. Někdy ještě na konci volíte z několika zajímavých alternativních point.

Musím říci, že ten bod nula, kdy *vznikne nápad*, je do jisté míry nezbadatelná záležitost. Celý problém mne vedl k přímo maniakálnímu zkoumání vlastních zkušeností. S hrůzou zjišťuji, že na tom nejsem o mnoho lépe, než s popsanými neúplnými eseji; i zde nahlížím do problému jen úzkou klíčovou nepatrných poznámek, které někde zbyly.

Vznik relativně čerstvé věci je podpořen pomocnými materiály, studiemi a spisy, a celé to bylo dost nedávno, kdy to začalo; a přece je tu kopec záhad. Vtip je v tom, že si *nezačnete dělat poznámky v očekávání toho, že by vás mohlo něco napadnout*. Poznámky si můžete dělat nejdříve v momentě, kdy si uvědomíte, že *už to máte*. V okamžiku, kdy máte nápad, také nemusíte tušit, že máte běžet k papíru a všechny procesy mysli přesně zapsat pro účely vědy; většinou raději jdete napsat ten příběh a věda má smůlu.

Takže jsem měl jednu povídku, která se úplně nepovedla, a nebyl jsem s ní spokojen, čímž se nedostala do výběru *Ztracené letopisy*; k tomu se přidala další skupina nápadů, se kterými jsem si nevěděl rady, jak je dát dohromady. Někdy na jaře 2011 jsem si zapsal tento záhadný Bradburyovský seznam:

Bitva u Vysoké

Kronika Kanovníka Vyšehradského

Obléhání Prahy 1143

Mrtvola v rajském dvoře

Jeptiška

Đábelské souvislosti

Kanovník Pražský Phillibert

Víno?

Nejprve to bylo cvičení, jak skloubit tyhle naprosto zmatené nápady dohromady. První dojem, byl, že to asi spíš nejde a neměl bych se o to pokoušet. Potom ovšem přišel nápad další, daleko silnější; *ďábel, jeho schopnost ovládnout lidskou duši*. Ten už byl natolik silný, že mne přinutil k dalším úvahám. Zdaleka ne k přesné Poeovské dedukci; spíš ke zmatenému surfingu kolem těchto věcí; nějak jsem cítil, že by tam mohl být nápad na povídku. No, a pak přišel nápad další, vlastně ten hlavní, který ovšem už nemohu prozradit, neb je to těžký spoiler. Byl v jistém komplikovaném vztahu k tomu seznamu; ale jsem si jist, že nikdo na světě by ho nedokázal racionálně vydedukovat a musela by mu v tom také pomoci náhoda.

No, a bylo září 2011, byl nápad, a už to jelo. Bylo jasné, že silou lví spojí všechno ostatní a dovede mne přinejmenším tak daleko, aby to stálo za napsání. Načež začaly naskakovat další nápady. Čekal jsem hodně dlouhou povídku, ale ke svému překvapení jsem se zastavil v tom prvotním ještěřčím Bradburyovském rozběhu až na straně 170. Trvalo to dva měsíce, což je vlastně můj životní rekord v rychlosti; přísám Bradbury. A přísám velký Poe, měl jsem celou dobu na mysli finále, které z toho nápadu zákonitě a racionálně vyplývalo. Neměl jsem ten závěrečný obraz úplně perfektně zaostřený, kdy jsem nastartoval mašinu, ale už jsem ho tušil, a někde při psaní strany 40 jsem měl zcela jasno.

Což nic nemění na tom, že přesně po roce jsem psal znova tentýž text, který jsem několikrát rozebral, složil, rozpitval tak vědecky, že by se sám Poe vyděsil, vložil do něj hromadu nových věcí a pak zbytky svého řádění zase zamaskoval. *Destilere*, čili ty další verze, o kterých mluví Bradbury, trvá daleko víc, než prvotní ještěřčí rozběh; obvykle několika násobek času.

Jak lze psát i bez nápadu

Abych potvrdil, že dojít k nápadu není proces vědecky popsatelný, mohu dát ještě příklad nejoťresnější; příklad spisovatele-hrdiny, který nápad vlastně dlouho neměl, ale přesto začal psát, a vytvořil nakonec geniální věc. Nepovažuji to za příklad hodný následování; musíte mít přímo maniakální kázeň a trpělivost, abyste něco podobného dokázali. V devíti případech z deseti to normální

smrtelník nedopíše a chcípne to. Rozhodně tento způsob psaní nelze nikomu doporučit, pokud nejste masochista.

Mluví o Tolkienovi a *Pánu prstenů*. Pokud jsem nápad na jeho knihu popsal tak, že *Frodo musí hodit prsten do sopky, jinak se svět propadne do tmy*, vězte, že to takto zpočátku nevypadalo ani náhodou.

Po úspěchu *Hobita* padla otázka, co jako dál. Nakladatelé si objednali pokračování. Takže přesně ta nejhorší možná kombinace; autor chce napsat román, ale neví o čem.

Prvním nápad na novou cestu pana Pytlíka, ještě z r. 1936, mělo být, že mu *došly peníze z dračího pokladu*. Nápad jako noha, jak brzy uznal sám autor. Nicméně, přesto sedl a napsal *Dlouho očekávaný dýchánek*; o tom, jak se Bilbo loučí. Pak ho začalo zajímat Bradburyovské slovo PRSTEN; víme, že byl na správné stopě; ale i zde to bylo ještě takové nanicovaté. Zapsal si nejprve „použití motivu návratu prstenu.“ Pokud tu větu pitváme co nejdůkladněji, neb víme, co z toho vzešlo, není to až tak revoluční – návrat může znamenat výhradně návrat prstenu Glumovi.

Zajímavější je, že Bradburyovské slovo PRSTEN zjevně strašilo mistrovi v hlavě dál a vyvolávalo další důležité otázky: „Prsten: odkud pochází? Od Nekromanta? Když se použije pro dobrý účel, není moc nebezpečný. Ale bere si svou daň. Musíš ztratit buď jej, nebo sebe.“

To už je určitě lepší. Pro badatele v mytologii to ostatně byla lákavá stopa; slavných, kouzelných a všelijak mocných prstenů není v mytologii právě málo. Například prsten Nibelungů, který fascinoval

kdejakého Tolkienologického badatele. Začalo se mlhavě rýsovat, že Prsten musí mít nějakou daleko starší historii.

Jenže – pokud by takto Tolkien dumal v čase před tím, než začal psát, pak je to ten normální vývoj, který jsme popsali. On ovšem při tom průběžně psal dál – a nevěděl přesně, o čem. Hobiti se chystali na cestu, dejme tomu, že za Glumem, šlapali po obilí rozžlobeného sedláka Červíka, zjišťovali, co řekl Kmotr, hledali houby a jiné pitomosti. Román to stále není ani náhodou.

Ale pak se stalo něco úžasného. Další mistrova poznámka: „Příběhy mají sklon vymknout se z ruky, a tenhle zabočil nepředpokládaným směrem.“ Naráží tím na další kapitolu, kde putující Hobiti pojednou narazí na Černého jezdce, který je *očividně hledá*. Situace se jaksi zjevila sama; majiteli prstenu najednou něco hrozí, i když nevíme, co přesně. A nevěděl to ani autor (!). Je třeba ještě znovu zdůraznit, že tehdy neexistovalo spojení mezi Sauronem z *Lay of Leithian* a Nekromantem z *Hobita*; jezdec neměl nic společného s Glumem ani s Hobitem. Zjevil se odnikud, z prostoru autorovy hlavy. Prostě přijel. Ta scéna je úžasná už v románu; ve filmu je ještě působivější. U ní vlastně příběh začíná *doopravdy*; ten pocit jsem měl také úplně stejný, když jsem poprvé viděl film.

Připomínám další vývoj poznámek, které ukazují, jak zběsile se původní nápady lišily od výsledku. Poe by z toho měl jistě špatné spaní, kdyby to viděl. Na konci prvních tří kapitol si Tolkien poznamenal, že „Bingo udělá něco s Nekromantem, který plánuje útok na Kraj. Musí nalézt Gluma a zjistit, kde vzal prsten, protože jsou potřeba 3.“ Pak přišel

spásný dialog mezi elfem Gildorem a Bingem, který je prazáklad dodatečně vložené expozice příběhu, čili Stínů minulosti. Ty byly napsané tedy až po tom jezdci, překvapivě. Elf Gildor byl později nahrazen Gandalfem, a Bingo Pytlík se přejmenoval na Froda.

A to zdaleka nebylo vyhráno.

31. 8. 1938 píše Tolkien, že:

Kniha plyne dál, a úplně se mi vymyká z rukou. Dospěla asi do VII. kapitoly a pokračuje k netušeným koncům.

Právě jsme dospěli do Hůrky a já měl stejně tak málo ponětí (jako hobiti), kdo je to Chodec a kam se poděl Gandalf, a tehdy jsem si začal zoufat, že se to jaktěživ nedozvím.

Když si uvědomíme obludné důsledky této poznámky, užasneme, co všechno v tomto místě Tolkien ještě nevěděl. Vyřezat z celé knihy postavu Aragorna a Sarumana znamená ji dost drasticky zkrátit. Chodec se v této fázi jmenoval původně *Klusák*, a byl to *osmahlý hobit zvláštního vzezření*. Takže žádný král.

Věci se začaly lámat až na Elrondově radě, tedy někdy roku 1939, tři roky od začátku psaní (!). Teprve tam se začalo rýsovat, jak je to s Gandalfem, Sarumanem a Aragornem, a *Nový Hobit*, jak o něm ještě v roce 1939 běžně mluvil autor s přáteli, dostal najednou daleko kolosálnější rozměr. Příběh o hobitech přestal být příběhem o hobitech, ale stal se záznamem *Války o prsten, viděný jaksi zdola, hobity. Jde o to, že hobit Frodo musí hodit prsten...* Což lze dnes dodatečně Poeovsky izolovat jako jádro nápadu.

Nemá asi cenu líčit pokračování, které bylo i tak ještě strašlivě dlouhé a komplikované. Trvalo přes deset let (!). Tolkien byl neustále překvapován tím, co napsal. Mnohokrát nevěděl, jak dál. Příběh se stále měnil. Byl delší a delší. Když byl u 31. kapitoly, tvrdil, že do konce jich zbývá ještě asi šest. Jenže jich bylo ještě dalších jednatřicet – byl tedy přesně v polovině románu.

Poe tímto obskurním případem rozhodně vyvrácen není; spíše potvrzen. Když bylo jádro nápadu nakonec objeveno – zřejmě zhruba někde mezi Hůrkou a Roklinkou – autor se ho držel silou lví a už ho nepustil do poslední vteřiny. Kdyby chtěl, mohl by klidně zpětně tvrdit, že to všechno naplánoval *s přesností matematického problému* – usvědčují ho jen zapomenuté poznámky v dopisech a jinde.

Osobně se domnívám, že si ušetříte horu potíží, když sednete k psaní až v okamžiku, kdy bude nápad víceméně jasný. Zda to tam pak rovnou naházíte lopatou jako Bradbury, nebo provedete Poeovské racionální cvičení a naplánujete si to, to už je asi jedno; u delší věci stejně budete úvahy a intuitivní psaní střídat vícekrát.

Jenom, při velikém Tolkienovi, nikdy nezkoušejte psát, když nevíte, o čem.

napsal Argonantus

Literatura

Gustav Meyrink – lodivod na vodách duchovna

Při mých literárních toulkách po fantastické literatuře leckoho asi napadne, že zůstávám prakticky výhradně v anglosaském prostoru. Lovecraft nebo Barker, Poe nebo Bradbury, Dunsany, Tolkien, Howard – samí Angličani a Američani. Úloha ostatních národů se jeví být tak nějak druhořadá a ostatních spíše jen klušou za zmíněnými velmistry. Tento pohled samozřejmě není správný. Máme tu například jednoho velikána superhvězdné kategorie, který psal dokonce v Čechách. A který vynalezl fantastickou literaturu jistého svérázného druhu.

I. Život jako román

Gustav Meyrink, narozený r. 1868 ve Vídni jakožto Gustav Meyer, vypadá sám jako postava z nějakého romantického románu. Posuďte sami; jeho otec se jmenoval Carl Freiherr von Varnbühler von und zu Hemmingen, byl ministr a bavorský šlechtic. Matka ovšem byla „jenom“ herečka Marie Meyerová, a přestože hrála u dvora, nebyla dost dobrá partie pro německého junkera. Takže máme první zápletku; Meyrink se narodil jako nemanželský. Byl na jedné straně aristokratem, ale na druhé straně tak trochu outsiderem. Dvojlomná situace má zřejmě

za následek to, že se vždycky díval na společnost okolo jako vnější pozorovatel; nebyl dost Němcem, tím méně Čechem; nebyl dost aristokratem, nemohl se vydávat za proletáře a nebyl dokonce ani Židem, ač si to o něm kdekdo myslí.

Druhá významná okolnost byla... Praha. Více-méně náhodně se zjevila roku 1883 mezi divadelními štacemi, kterými ho protáhla matka; na rozdíl od matky, která za pár let putovala dál, tu tehdy sedmnáctiletý hoch nadlouho zůstal. Zapůsobila na něho svými provinčními uličkami a temnými kouty... hořkosladce. Jakožto poloviční aristokrat, vynikající tanečník, šermíř, veslař či spiritista se naprosto přirozeně pohyboval v salónech, kde si rozhodně nepletl správné příbory a značky vína. K tomu všemu stihl stát se i bankéřem – založil spolu se synovcem básníka Morgensterna banku jménem Meyer & Morgenstern. Již tehdy se ovšem díky veselému životu náramně vyznal i mezi žebráky, propuštěnými vojáky, prostitutkami a dalšími podezřelými zkrachovanci. Jeho život připomínal hru v ruletě; od úspěchu ke katastrofě a zpátky. A někde v tom fofru stačil i jedno krátké a velmi nepovedené manželství.

Třetí klíčová událost dorazila jednoho neznámého večera, kdy náš hrdina, zřejmě poněkud opilý a unavený nějakou velkolepou pařbou, uvažoval vážně o sebevraždě. Povšiml si zbytečnosti a povrchnosti svého života; vzal pistoli, naládoval ji a přiložil k čelu. Načež mu někdo pode dveřmi v tu chvíli strčil obálku s texty o posmrtném životě, svazek spisů na toto obskurní téma. Náš hrdina odložil pistoli a začal se, fascinován tématem, které potom vlastně už nikdy neopustil. To se prý – máme-

-li věřit Meyrinkovi – fakt stalo. Lze předpokládat, že většina jeho slavné okultní činnosti, například předsednictví lóže Modrá Hvězda, je výsledkem tohoto zážitku. Mnoho badatelů, jako třeba Grebeníčková, tento jeho zájem bagatelizuje jako pouhou dobovou módu, dernier cri; ve skutečnosti je hledání vyššího duchovního smyslu života – a vůbec všeho – od této chvíle pevnou a setrvalou osou jeho snažení.

Čtvrtá a poslední, asi nejslavnější epizoda, která utvářela jeho život, začala kolem roku 1901. Čest Meyrinkovy milenky, Filomeny Berntové, byla pošpiněna! Jistý padouch jménem Wilhelm Ganghofner o ní řekl... no, dějiny nám radši nedonesly, co vlastně. V každém případě náš nikoli bezejmenný hrdina vyzval padoucha na souboj. Padouch byl ovšem opravdu padouch a sketa; souboji s hrdinou se zbaběle vyhnul pod záminkou, že mu nějaký nemanželský parchant stejně nemůže poskytnout satisfakci. Nedosti na tom; Gustav Meyrink byl zažalován pro urážku na cti dotyčného padoucha. Takže náš hrdina byl odsouzen na 14 dní do vězení, což se ještě změnilo na 1000 korun pokuty... ale odvolal se. A to ještě nebylo celé. Padouch a jeho kamarádi obvinili banku Meyer a Morgenstern ze zpronevěry a pan bankéř Meyer putoval do vazby. Další vyšetřování, další potíže. Když se konečně vyjasnilo, že banka je nevinná jako padlý sníh, tak došlo odvolání té urážky – a soud odsoudil Meyrinka roku 1902 na 14 dní do vězení. Banka zkrachovala, Meyrink jako bankéř skončil, nicméně byl volný... opustil Prahu a dotyčnou Menu Berntovou si vzal za ženu, aby spolu žili v Mnichově a pak na Starnberském jezeře šťastně až do smrti. Amen.

II. Novinář a povídkář

Gustav Meyrink zřejmě psal už někde v těch bouřlivých letech před rokem 1900, ale nevíme co, a lze pochybovat, že to nějak přesahovalo běžné novinářské psaní. Když začal psát doopravdy, měl už toho dost odžito; jednak věkem, a jednak zmíněnými zážitky. První povídka *Žhavý voják* vznikla zřejmě ještě před koncem těch soudních dramát, kolem roku 1901.

Raná povídková tvorba zahrnuje, podobně jako u většiny slavných spisovatelů, povídky vydávané v časopise, v Meyrinkově případě šlo zejména o bavorský *Simplicissimus*. Posléze byly ty povídky sebrány do tří výborů; *Žhavý voják* (1903), *Orchideje* (1904), *Kabinet voskových figurín* (1908). Toto vše pak vyšlo souhrnně ještě jednou jakožto *Šosákův kouzelný roh* (1913). A na to pak navrch ještě přistálo sedm povídek sbírky *Netopýři* (1916). Podobně jako u Barkera byla touto úvodní lavinou Meyrinkova povídková tvorba víceméně uzavřená kapitola; později psal převážně něco jiného a jinak. Což pokládám za důležité.

Stojí zato si někde vypátrat a přečíst to první dílko *Žhavý voják*; ukazuje, jakou mutaci tu prodělal Poeův vynález krátké povídky. Ano, opravdu je za tím zase Poe, kterého Meyrink znal a zřejmě obdivoval. Kromě toho asi na něho měl vliv E. T. A. Hoffman, zakladatel německé fantastiky, a možná i začínající současníci, Heinz Ewers nebo Franz Kafka. Jisto to není. Řekl bych, že svého tehdy duchovně vůbec nejbližšího souputníka Meyrink vůbec neznal; byl jím podobně dobrodružný a ironický americký novinář Ambrose Bierce. Je to nakonec nejspíš Poe, kdo může za krátkost a přehlednost,

a také za lehce cynickou ironii, které je v Meyrinkových povídkách na rozdávání.

Podstata povídky bývá ďábelsky prostá; zápletku často vyjádříme jedinou větou; *vojákovi prostě roste teplota*. A teď, co s tím. Německý důstojník situaci, jak tušíte, moc nezvládá...Všechny zbytečné ozdoby jsou nemilosrdně vyházeny; tím to celé získá ještě větší údernost. Plno Meyrinkových povídek vlastně vůbec žádný fantastický prvek neobsahuje; je to jen nějaká veselá epizoda ze světů, které Meyrink obýval. Jiné zase jsou fantastické, jako *Fialová smrt*, nicméně jejich nevážený podtext je mezi řádky jasně čitelný.

Ke stylu ještě nutno dodat, že pokud Mide-wiwin pravila o Lovecraftovi, že je to celé *jako z 19. století*, potom to o Meyrinkovi platí dvojnásob. Jednak proto, že sice psal současně s Lovecraftem, ale lidsky byl starší a pamatoval opravdu 19. století v plné slávě, jednak proto, že terén Rakouska – Uherska či Německa byl v roce 1901 daleko starožitnější, než Spojené státy v téže době. Blízcí následovníci mu to také vyčítali. „Golem je... touto chladnou stvůrou, zrozenou z nepůvabného objetí semitské mystiky a novinářského vtipu německého. Ze skutečného života nezná, či lépe řečeno nechce znáti pisatel Golema praničeho. Zcela úmyslně zamlčuje, že kolem groteskního ostrůvku, jakým je zdejší ghetto, hučí a proudí ruch průmyslový a obchodní, vědecké a umělecké snažení, radostný a mladistvý příboj zdravého a schopného národa,“ pravil přísně Arne

**Podstata Meyrinka
jest taková, že mu
je ruch průmyslo-
vý, jakož i zdravý a
schopný národ srdeč-
ně ukradený, a to jak
český, tak i německý.**

Novák. Pravil tak až o Golemovi, ale mohl klidně pravit již o povídkách. Podstata Meyrinka jest taková, že mu je ruch průmyslový, jakož i zdravý a schopný národ srdečně ukradený, a to jak český, tak i německý. Pročež je zase Meyrink ukradený celé naší prvorepublikové literární vědě a tajně pěstován obskurními okrajovými velikány, jako Ladislav Klíma či Ladislav Fuks.

Badatelé v Meyrinkovi z let šedesátých, totiž Kurt Krollp a Barbara Spitzová, všeobecně jásají nad tím, jak je Meyrinkova satirická povídka brilantně vystavěna a jak nemilosrdně odhaluje život měšťáka. Zaznamenáte to zejména v asi nejznámějším a nejtihodnějším českém výboru povídek

Černá koule z roku 1967, který se zjevně snaží prezentovat Meyrinka tímto způsobem. Fantastických povídek je tam výrazná menšina. A pokud jsou, tak se zjevným satirickým podtextem – ten *Žhavý voják* zrovna. Já za tím vidím především dernier cri šedesátých let. Tehdy frčelo absurdno; Kafka, Beckett, Havel, Ionesco, Dürrenmatt; badatelé odhalili tuto Meyrinkovu

stránku v jeho ranných povídkách a na zbytek díla hleděli jako na jisté nedopatření, na které je třeba zapomenout. Ono také šlo komunistické cenzuře daleko snadněji podstrčit „brilantní společenskou satiru“ než fantastické horory.

Přesto i ve zmíněném výboru najdeme věci diametrálně odlišné. Zejména krásný horor *Rostliny Dr. Cinderelly*, což je opět poeovská povídka, kde ovšem po nějakých měšťácích a ironii není

stop. Právě tato Meyrinkova stránka oživila jeho literární slávu vlastně již potřetí na počátku let devadesátých, kdy je oceňováno přesně to, co se Arne Novákovi nelíbilo.

III. Golem

Jako by Lovecraft nikdy nebyl velmistrem bez *Volání Cthulhu*, Meyrink by zůstal obskurní vychytávkou pro pár němčinářů, kdyby nepsal od roku 1907 román *Golem* a nevydal ho v roce 1915. Tato kniha ho katapultovala do centra pozornosti současníků; fantastický bestseller nejenže určil způsob, jak se dnes dívá svět na Meyrinka, ale podle mne podstatným způsobem ovlivnil na sto let dopředu i pohled cizinců na Prahu. Protože ono magické město, plné temných křivolakých uliček, zlověstných žebráků, židovských rabínů, tajemných vražd a krásných dam prchajících kočárem má původ zejména zde, ještě více, než u jeho současníka Kafky. Takto řečeno to vypadá, že *Golem* je takový zapomenutý gotický román.

Jiný pohled, který preferuje citovná skupina badatelů z let šedesátých, v *Golemovi* nachází již zmíněný prvek ironie a společenské satiry. Protože tu je také samý žebrák, samý šlechtic, samý salón, samý hampejz a samé vězení s přiblíženými úředníky.

To vše tu vskutku k vidění je, ale přesto je to podle mne samá voda. *Golem* vysoce převyšuje veškeré dosavadní autorovy povídky; má jednak velmi promyšlenou strukturu, jednak je tu zvláštní přidaná hodnota. *Golem* je totiž *duchovní literatura*.

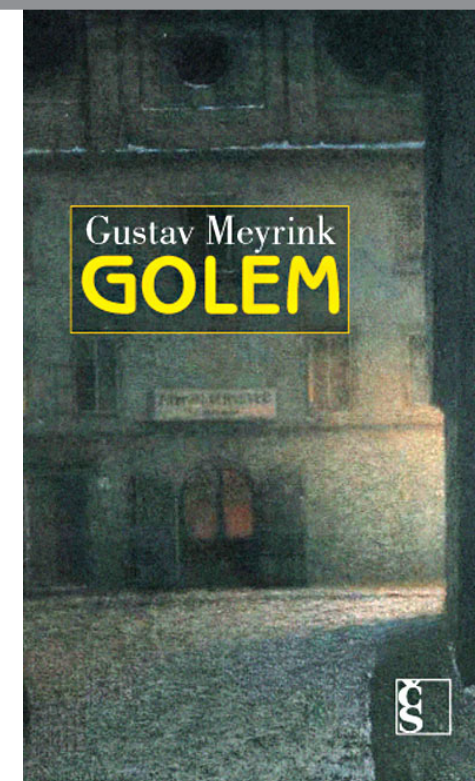
Pokud se řekne „duchovní literatura“, potom si mnoho nešťastných čtenářů vybaví „návody na život“, kde máte každé ráno vypít pohár z křišťálového poháru, vyslovovat jistou magickou mantru, objímat stromy a odpustit svému tělocvikovi, který vás v mládí znásilnil. A pak to prý bude bezva. Možná se stanete i milionářem a získáte přátelství mnoha lidí.

Tak to rozhodně ne. *Golem* je duchovní literatura úplně jiného druhu; určitě vám neříká, co právě vy máte dělat, ale popisuje, co udělal a zažil hrdina a k čemu to vedlo. Je to záznam hrdinovy složité cesty k čemusi vyššímu. Jako byl Goethův *Faust*; jako *Gilgameš*; jako *Perceval*; jako vlastně vůbec všechny podstatné a slavné mýty minulosti. Meyrinkův hrdina se pomocí vyměněného klobouku vtělí do jistého chudého kloboučníka jménem Athanasius Pernath... a prožije část jeho života. Při všem bloumání od salonu k hampejzu a těmi křivo-

lakými uličkami cítí, že *za tím je ještě něco dalšího*, důležitějšího. A kdo hledá, také nachází. Vidí vnitřní krásu lidí, kteří jiným připadají naprosto obyčejní a učí se od nich. Postupuje k cíli nezbadatelnými cestami, které jeho rozum nechápe, ale přesto tyto cesty respektuje a pokouší se jimi projít.

Bylo popsáno mnoho papíru o těch duchovních metodách, které Meyrink užívá. Zmínění badatelé z let šedesátých nás nechávají úplně tápat a o té věci mluví s jakýmsi politováním a omluvou; do-

V Meyrinkovi hrají vždy významnou roli určité věty a slova, které se neustále opakují a vracejí, v nových a nových souvislostech.



vedně tím zakrývají vlastní totální neznalost. Kniha sama se dovolává židovské kabaly. Ale opravdový kabalista jménem Gersom Scholem si všiml, že je za tím prý daleko víc vliv východního hinduismu, než nějaká kabala.

Osobně mi připadá daleko nejtrefnější doslov Bohuslava Blažka k pozdějšímu románu *Anděl západního okna*. Kašle na přesné přírodopisné zařazení Meyrinkovy okultní metody a raději se pokouší prostě popsat, co se s hrdinou děje a co s ním autor provádí. Povšiml si, že v Meyrinkovi hrají vždy významnou roli určité věty a slova, které se neustále opakují a vracejí, v nových a nových souvislostech. Třeba spojení *kámen, hladký jako kus*

tuku, hned v úvodní části *Golema*. Hrdina ani čtenář netuší, k čemu to slouží, co to znamená a proč je to důležité; ale přesto si všimne a má dojem, že by rozumět měl. Symboly jsou jako barevné kousky puzzle, které v celkovém obrazu nikam nepatří a hrdina i čtenář je zkoušejí zasadit tu i onde. A pak najednou po mnoha stranách zafungují, objeví se v tom správném kontextu, kam patří od začátku a čtenáři přeběhne mráz po zádech. Protože celý ten složitý manévr má najednou sílu pointy.

Podobné důmyslnosti tvoří velmi bohatou a promyšlenou strukturu. Golem má jen okolo dvou set stran; přesto je to kniha náramně výživná a rozhodně vás udrží v nejvyšší pozornosti. Ba, dokonce tvrdím, že dnešní velikáni podobného oboru, například Alexander Bach – *Jonathan Livingston Racek*, případně Paul Coelho – *Alchymista*, do podobných hlubin ducha nikdy nedosahují a proti *Golemovi* jsou zoufale površní. K tomu navíc je *Golem* docela dramatické a napínavé čtení, i když se vlastně celou dobu skoro nic neděje a zdrcující většina všeho probíhá v hrdinově hlavě. *Golem* je rozhodně jedna z nejhlubších knih, které znám. To, že jde o první román, náramně mate; podobně jako Poe přikročil Meyrink k románu až v hodně zralém věku a velmi přesně si ujasnil, co chce ve zhuštěném prostoru sdělit.

IV. Další romány a obrat k duchovním světům

Po *Golemovi* přišla velmi rychle *Zelená tvář* (1916). Mistr se tu opět pokouší vtělit vše podstatné do jedině nijak moc dlouhé knihy, a pokud Golem za-

znamenal úplnou trasu hrdiny k poznání, potom se v *Zelené tváři* vše opakuje – trochu jinak. Jsme místo Prahy pro změnu v Holandsku a místo *Golema* tu straší Bludný Holanďan. I zde se plno věcí odehraje čistě v hrdinově hlavě; a jsou to dramata, které zastiňují hravě nějaké fyzické zápasy. Existují lidé, kteří mají *Zelenou tvář* dokonce raději, než *Golema*; teprve zde je to prý všechno vycizelováno a dotaženo. Netroufám si soudit; se *Zelenou tváří* je jistý problém, že její překlad do češtiny je prastarý a pozoruhodně špatný. V každém případě jsem se tím prokousával velmi nadšeně.

**Pokud jste cyničti
materialisté, bude
vás trýznit hromada
okultního tlachání;
ale oko romantikovo
zaplesá.**

Komplikovanější je můj verdikt ohledně *Valpuržiny noci* (1917). Je to kniha, která z řady Meyrinkových románů silně vybočuje; je totiž dost jiná. Navazuje na tu satirickou řadu; je to kniha o stárnutí a o rozkladu, vedoucím k nezadržitelné katastrofě. V případě Rakouska Uherska, viděného z Prahy roku 1916 je to kniha vysloveně prorocká. Škola, vyznávající satirického Meyrinka, je tímto románem pochopitelně nadšena. Já coby zmlsaný čtenář prvních dvou knih zůstal trochu rozpačitý; chybí mi postava, se kterou bych se mohl alespoň trochu ztotožnit. Poznamenávám jen, že Polyxena

jest postava přímo Barkerovská; pradávna předchůdkyně Julie z Hellraisera; decentněji provedena, jak se sluší vzhledem k době, ale smýšlením skoro totožná.

Ještě zbývá zmínit *Bílého dominikána* (1921), čtvrtého v sérii. Právě o něm bych tvrdil, že je obzvláště vybroušený a vycizelovaný. Je také kratší. Počtvrté do téže řeky; tentokrát myslím, že se autor dokonale vtělil i do mých vlastních pocitů v jisté době. Pokud jste cyničti materialisté, bude vás trýznit hromada okultního tlachání; ale oko romantikovo zaplesá. Podle mne jsou právě v této knize magické postřehy hluboké a trefné. *Veškeré umění je založeno na snění* – takových opravdu výživných perel je tu hromada. Někdo tvrdí, že prapodstata je taoistická; mé oko zase vidí *miniově červenou knihu, řeku, obtékající město* kolem dokola – kde se ztrácí *Ofélie; strom, obrácený vzhůru kořeny* a jiné docela vysokolevelové vychytávky alchymické. Autorova víra je trochu synkretická, vypůjčuje si tu i onde, ale občas dojde překvapivě daleko. Správně tušíte, že tohle patří mezi moje obzvláště oblíbené knihy.

Tady je třeba se na chvíli zastavit. Jsme v roce 1921. Ohromná popularita autora, který napsal *Golema*, se začala v té době trochu sypat. Všechna kliše o nepochopeném géniovi se zjevují na scéně. Důvody se dají tušit a nastínil je už ten citovaný Arne Novák. V té době *mladé a zdravé národy*, osvobozeny z tísnivých hrůz války, vyrazily jásavě vzhůru za moderním věkem, avantgardou a jinými přeludy. Tato avantgarda nenacházela v Meyrinkovi to, v co doufala. V Bílém dominikánu je patrné, jak naprosto Meyrinka přestává zajímat společnost

okolo a její povrchní nálady. Stárnoucí muž někde na svém jezeře dumal stále hlubokozpytněji o duši a její podstatě, stále usilovněji studoval magii a okultní vědy. Poznal, že to jediné má nějaký smysl a lze to stavět proti nekonečnu.

Texty pozdních povídek se prodlužují, přestávají být stylizovaným uměním a poměrně prostě vyprávějí o nejrůznějších výpravách k absolutnu. Příkladem budiž skvostné *Na hranici onoho světa* (1923), kde už vynecháváme zcela nějakého literárního hrdinu a již přestáváme předstírat, že je to beletrie; studujeme osudy přímo samotného autora. Platí to také o výtečných *Alchymických povídkách*, trojtextu *Mnich Laskaris*, *Podivuhodný návštěvník* a *Dobrodružství Poláka Sedzivoje*, vše z roku 1925. Zde pro změnu sledujeme skutečné postavy, kterým se to podařilo, a na výpravě k duchovnu zvítězili. Bez výjimky alchymisté. A opět spíše literatura faktu, než nějaká povídka. Má to padesát a více stran, přesto tu není žádná literární struktura; věci se prostě dějí tak, jak se opravdu staly.

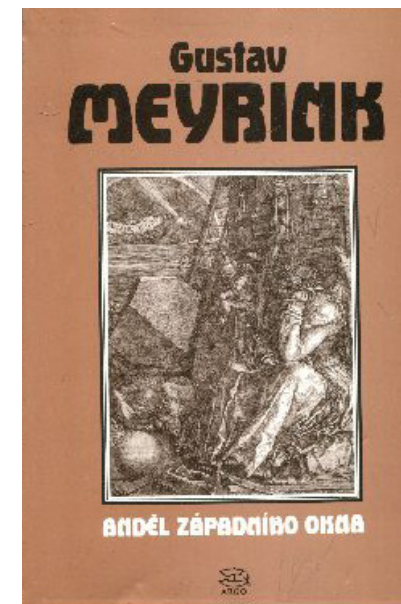
Plno dalších podobných textů je ve velezajímavé knize *Alchymistův dům*, sebrané z věcí částečně vydaných (*Na hranici onoho světa* je tam taky, stejně jako přeslavný *Hašiš a jasnozřivost*), částečně nalezených v pozůstalosti, částečně dokonce nedopsaných (ten *Alchymistův dům*, torzo posledního románu). A vše je přeloženo a vydáno v češtině (Volvox Globator, 2008). Knihu lze vřele nedoporučit milovníkům „starého povídkového“ Meyrinka, naopak ale budou nadšeni tvůrčí spisovatelé, neb tu najdou mistrovsky poznámky nad nedokončeným textem, a ještě nadšenější budou badatelé v okultních vědách a magii. Zjistíme totiž, co si o tom

všem opravdu myslel Gustav Meyrink; jak moc byl skutečně zasvěcenec a znalcem tajemna. A zjistíme zajímavý paradox; on sám se vidí velice kriticky, pokud se nad něčím usmívá, tak je to většinou on sám a jeho marné snažení. Zkusil jsem tohle a tohle, vedlo to k takovýmto výsledkům. Přišel jsem, viděl jsem – a zase neztřížil. Meyrink nebyl extrémně starým čarodějem, jako jeho některé postavy; bylo mu těsně pod šedesát; ale uvažme, že Poe nebo Lovecraft se takového stavu věcí nedožili vůbec. Jakkoli jsou jeho spisy z té doby stále mladistvé, hledačské a plné energie, byl si velice dobře vědom, že jeho vymezený čas se krátí a přesouvá se k oněm práchnivějícím strašidlům, kterými naplnil Valpuržinu noc. Z textů je stále více cítit, že *on už to nestihne*. Na druhou stranu se rozhodně nevzdává nadšené víry, že cíl existuje a nechává znovu a znovu vítězit alespoň svoje hrdiny. Osobně je mi tento Meyrink nejbližší a nejsympatičtější ze všech jeho vtělení.

V. Finále – Anděl západního okna

Z tohoto stavu duše se zrodil Meyrinkův poslední dokončený román, vydaný roku 1927 (tedy před *Alchymistovým domem*, který vydán nebyl za jeho života vůbec). Je opravdu dobře, že Meyrink tak úplně na literaturu nezanevřel; jeho poslední vzepětí je totiž opravdu kolosální. *Golem* je jistě nejslavnější autorův román, ale nikoli nejlepší. Pokud jsem já i jiní doporučovali začínat přesto *Golemem*, možná případně *Bílým dominikánem*, je to proto, že by se nezasevěčený čtenář mohl o kolosální postavu Anděla snadno roztříštit a nic z toho nemít.

Především se *Anděl západního okna* vrací k mistrově oblíbené myšlence dvojexpozice dvou osob ve dvou různých časech, právě jako u *Golema*. Také se vrací částečně do Prahy. A je to opět záznam duchovní dráhy hrdiny.



Leč – jsou tu také podstatné změny. Tajná okultní linka, která vede skutečný a podstatný děj zde neznamena bezvýhradné dobro a optimismus, jako tomu bylo v dřívějších románech. Dozvídáme se, že existuje i magie *levé ruky*, cesta, která sice vede vpřed, ale ke koncům výhradně mizerným. Takže tu máme nový problém, rozeznat dobrou a špatnou magii; a to věci nesmírně komplikuje. Je tu nově překvapivě mnoho faktů a skutečných postav, vlastně víc, než kdekoli jinde. Císař Rudolf, Rabbi Low, Kelley, John Dee, královna Elizabeth –

efektní historické portréty na pár stránkách, velmi často originální a unikátní, neb takto ony historické postavy vnímal málokdo.

Není divu, že tento velkolepý souboj s tajemnem a pokus o útěk před smrtí zabírá o dost více místa, než jakýkoli předchozí román. Pokud jsem tvrdil, že *Golem* nebo *Bílý dominikán* jsou výživné texty, potom toto je text kolosální, který se objemem myšlenek dá srovnávat opravdu s máločím. Také je ohromující, že Meyrinkovy postavy znají řešení a mluví o tajemstvích, u kterých se on sám dozývá, že je nezná. Meyrinkova literární metoda skládačky je mocnější a chytřejší, než jeho rozum; *jedná, aniž by věděl*, jeho vlastními slovy. Ve vrcholných scénách ho intuice vede k výšinám, které před ním zdolal opravdu málokdo; a pokud ano, tak snad nikdy formou beletrie.

Pokud byla *Valpuržina noc* románem o stárnutí, tak toto je románem o smrti. O jejím smyslu, cíli, naplnění; o dobré a špatné smrti; o jejím přesahu absolutnem. Meyrinkův hrdina John Dee má málo času, umírá, ale stále nerozumí. Věří, že cesta existuje; dokonce viděl některé šťastné dojít k cíli; je těžký vědění; pronikl ke královskému dvoru a dobyl i nějakou pozemskou slávu; ale nic mu to nepomáhá; překážky před ním jsou stále nezdolatel-né a nekonečné. *Anděl západního okna* je čitelný jako cesta *neúspěchu*; poutník tuší, že prohrává na sto způsobů; došel už daleko, a proto dokáže prohrávat i způsoby, o kterých běžní lidé ani netuší, že jsou možné.

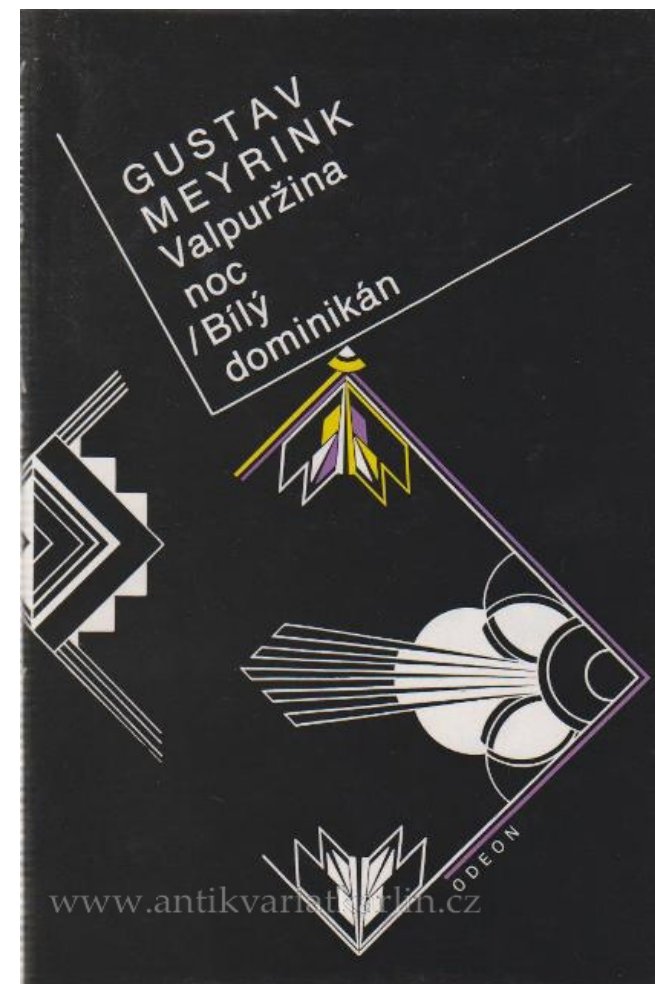
Všeobecná představa o riziku v magii je taková, že se ukáže, že *to nefunguje*. Ostatně, tušili jsme to od začátku; údajné zázračné recepty a zařikání jsou

hromada blábolu; jen přání zoufalců, kteří jsou dost velcí na to, aby smrt chápali, ale příliš malí, aby ji zdolali.

Anděl západního okna ukazuje ještě temnější možnosti; ono to *může fungovat, ale špatně*. Ne každý došel tak daleko, aby si tento problém uvědomil; za úspěch v boji se smrtí se platí. A může se stát, že cena je tak veliká, že ani ta nejtriumfálnější představitelná výhra, nesmrtelnost, nestojí za to.

No, a potom Gustav Meyrink roku 1932 opravdu zemřel. Přišly „zdravé a mladé národy“, které jeho památku s opovržením odložily do odpadkového koše. V době nacismu potom velmi snadno spadl do kategorie „židovská věda“. O dalších dvacet let později za komunismu zase vadilo jeho okultno; byl objeováván jen jako další absurdní duchovní bratr Franze Kafky, jak o tom už řeč byla. Po dalším dvacetiletém tichu ale povstal znovu, v rámci vlny fantasy a invaze všech strašidel kolem roku 1990. Podotýkám, že i to je jisté nedorozumění. Komplexní podobu tohoto velikána svět ještě nedokázal pochopit.

Přiznám se, že já sám chápu Meyrinka jen zčásti; berte to jako záznam toho úhlu pohledu, který jsem zahlédl. Je možné, že v něm najdete ještě víc.



Červená karkulka

Lukáš Herma

Noc byla temná. Ne kvůli mrakům, to jen černý uhelný dým z tisíců továrních komínů stoupal k nebi a zakrýval měsíc i hvězdy. Zpátky na zem potom padal jemný popílek smíchaný s kapkami deště, který úplně všechno v tomhle obrovském městě, domy, stromy, řeku i lidi, barvil do stejné uniformní tmavé šedi. Z továren potom vycházely ocelové lokomotivy lesknoucí se mastnotou, vzducholodi i zbraně, parní stroje připravené k osazení do lodí, všechno, co si kdo jen dokázal představit. Oheň nikdy nevyhasínal, stroje se nezastavovaly, zástupy dělníků se střídaly na směnách jako živé nástroje přispívající svou troškou k rozvoji tohoto úžasného věku oceli a páry.

A přestože byly linky dokonalé, materiály čisté, pocházející z hlubokých dolů i šachet táhnoucích se celé desítky kilometrů pod samotným městem, a preciznost, se kterou se složité programy dávající duše komplikovaným mechanismům leptaly kyselinou do měděných děrných štítků, téměř neuvěřitelná, stávalo se, že vznikaly zmetky. Stroje a mechanici tvorové, kteří nedokázali sloužit svému účelu kvůli různým chybám a defektům, co se vyhazovaly na obrovskou skládku do míst, kde kdysi

za barbarských dob býval veliký park, tam pomalu rezivěly na velikých haldách zakrývajících záhony zarostlé plevem, aby byly po určité době, pokryté korozí, vzaty a přetaveny v něco úplně jiného.

A tu chladnou podzimní noc, kdy z nebe padaly kapky špinavého kyselého deště, kdy se vítr proháněl po skládce, opíral se do hromad šrotu a hrál na ně jako na nějaké obrovské varhany doplňované hučivým chórem strojů z továren, které nikdy nespaly, se jeden z tisíců zdánlivě mrtvých strojů najednou probudil. Ležel tu už celé roky. Ale oheň dřímající v jeho nitru nikdy docela nevyhasl, i když skelet byl pokryt rzí a vystaven nepříteli drsného počasí ve společnosti svých opuštěných tlejících bratrů.

Probral se do života a zavěšil. Ozubená kolečka se s vrzáním a námahou rozeběhla, vnitřní mechanismy procitly, jak jim dodával energii dosud dýmající plamen, který se rozhořel s mnohem větší intenzitou. Voda se měnila v páru a ta probíhala systémem postaveným zručnými rukama zkušených řemeslníků. Levé oko se rozzářilo do tmy červeným světlem, pravé zůstalo viset zplihle na kusu drátu dávno vyražené z ocelového důlku, když se začal prodírat na povrch skrz okolní šrot. Poškozený a nedokonalý. Zmrzačený. Rezavý a unavený.

Dívka utíkala. Oděná do špinavé kombinézy, umazaná od oleje, klopýtala tmou. Prchala z jedné z továren. Od nekonečného kolotoče. Toužila vidět slunce a hvězdy, slyšet zpěv ptáků, o kterých se psalo v zakázaných obrázkových knížkách se zažloutlými a umaštěnými stránkami, co mezi nimi kolovaly, a ze kterých si za svitu téměř vyhaslých svíček po nocích navzájem předčítali a vyprávěli si o tom, že jednou utečou. Protože děti mají své touhy a sny, o které přicházejí až jako dospělí, když zapadnou do nekonečného kolotoče směn, kdy jejich jediným cílem zůstává dodržet plán, uživit rodinu, nezemřít na vyčerpání dříve, než se o sebe děti dokážou samy postarat.

Bála se takového života, večer se protáhla úzkým oknem vedoucím ven, podhrabala se pod plotem a utíkala pryč. Cítila psy, co jí jdou po stopě. Supěla a prodírala se skrze hromady rezavého kovu, rozřezávala

si dlaně a v křečovitých záchvatech kašle způsobeného agresivním dýmem a popelem vykašlávala vlastní krev. A zatímco se její tělo barvilo do červena krví vytékající z desítek mělkých ran, štěkot mechanických pronásledovatelů utíkajících za uprchlicí se přibližoval.

Najednou před ní skočil stroj, který kdysi dávno musel býti vlkem. Trásla se a pozorovala ho, jak nejistě našlapuje na rezavé končetiny a dívá se na ni jediným zdravým okem. Z jeho chůze se vytratila ladnost. Tělo měl pokryté rzi. Byla to pouhá hromada šrotu, co najednou ožila. S údivem poznávala vlastní práci, jednu z první věcí, s jejichž výrobou kdysi pomáhala, a do které vložila část svých snů, a o které ani netušila, že kdy skončila zde.

„Dobrý den, Červená karkulko,“ řekl vlk najednou chraptivě, skoro nesrozumitelně, s mluvidly poškozenými na hranu snesitelnosti, a ona upírala pohled do jeho zářícího oka. Zněl... osaměle. Bez účelu. A jí se vybavila odpověď, odpověď jako ze snů.

„Dobrý den, vlku,“ zašeptala, zatímco se k ní stroj lísal. Hladila ho po chladné struktuře zarezlého kovu a sledovala, jak pára stoupá ze dvou mosazných výfuků po stranách hřbetu. Najednou jí ruka zajela skrz místo, kde se koroze prožrala kovovým tělem až do samého žhnoucího nitra stroje a dotkla se schránky s děrnými štítky. A zatímco se štěkot mechanických psů přibližoval, ona dostala nápad.

„Kampak tak časně, Karkulko?“ zeptal se opět vlk, zatímco souperila se zatuhlými drobnými šroubky skrývajícími mozek stroje a otáčela s nimi ničím víc, než vlastními olámanými nehty.

„K babičce,“ zasykla, když se závit proti své vůli pomalu kroutily, a ona se pokoušela pracovat co nejrychleji, protože se poškozený stroj odmítal zastavit a stále se pohyboval.

„A copak to neseš v zástěrce?“ zasípál opět rozbitý vlk, měděným čumákem ji šťouchl do ruky a otevřel tlamu plnou ocelových zubů.

„Koláč a víno, včera jsme pekli nemocné a zesláblé babičce na posilněnou,“ zašeptala opět dívka. Čelo se jí orosilo námahou, když konečně

sundala víčko a odhalila krabičku s děrnými štítky, seřazenými podle dávno nepoužívaného vzoru, které četlo několik ostrých jehel.

„Kdepak bydlí babička, Karkulko?“ zeptal se opět vlk. Zatímco si její šikovné prsty hrály se samotným centrem jeho bytí a pokoušely se změnit naprogramování, štěkot pronásledovatelů byl opět o něco blíž.

„Inu, ještě tak čtvrt hodiny cesty v lese, její chaloupka stojí mezi třemi velkými duby, kolem je lískové ořeší, určitě to tam musíš znát,“ citovala svou oblíbenou pohádku. A ani v tuto chvíli nepřestávala hledět na děsné štítky a měnit jejich pořadí. Najednou vlk zmlkl. Zmlkl a zhroutil se jako rozbitá hračka. Dívka vykřikla zoufalstvím, zaklela, když se na hromadě šrotu ukázali její dva pronásledovatelé, štíhlé mechanické siluety připravené ji roztrhat na kusy za opovážlivost.

Ustupovala před nimi a zírala do zářících mechanických očí, věděla, že je mrtvá, že nemá smysl utíkat. Když tu najednou vlk, její vlk, opět ožil. Zdravým okem se podíval nejprve na ni, potom na její pronásledovatele a ona cítila, jak jehly v jeho nitru s námahou chroupou nové série dat. Napřímil se. Otočil se směrem k nim a zavrčel.

„Červená karkulko,“ řekl konečně, „koukej na ty krásné květiny, které tu rostou všude kolem, pročpak se trochu nerozhlédneš? Myslím, že jsi ještě neslyšela ptáčky, kteří by zpívali tak líbezně. Ty si tu vykračuješ, jako kdybys šla do školy, a přitom je tu v lese tak krásně! Utíkej pryč. A já je tu zadržím.“

A dívka, Karkulka, uposlechla. Zatímco za ni poničený vlk bojoval svou poslední bitvu, ona utíkala. Běžela za svobodou. Za svým snem. Bojovala za šanci, kterou jí dala náhoda a jedna pohádka ze zažloutlé knížky. A snad doufala, že se se svým zachráncem jednoho dne opět setká, v lese, kde místo železného šrotu a rzi porostou pravé stromy a květiny a kde jim budou nad hlavou zpívat ptáci.



napsal Petr „ilgir“ Chval

Deskové hry

SCOTLAND YARD a jeho české klony

V dnešním díle rubriky zahrajte si s námi se blíže podíváme na legendární deskovku SCOTLAND YARD a její české klony – dnes již klasického pražského Fantoma a nový brněnský Šalingrad. Nepůjde o recenze, ale o jakési historické okénko. Snad trochu objasní situaci pro hráče, kteří mají ve hrách s fantomovskou tematikou zmatek.

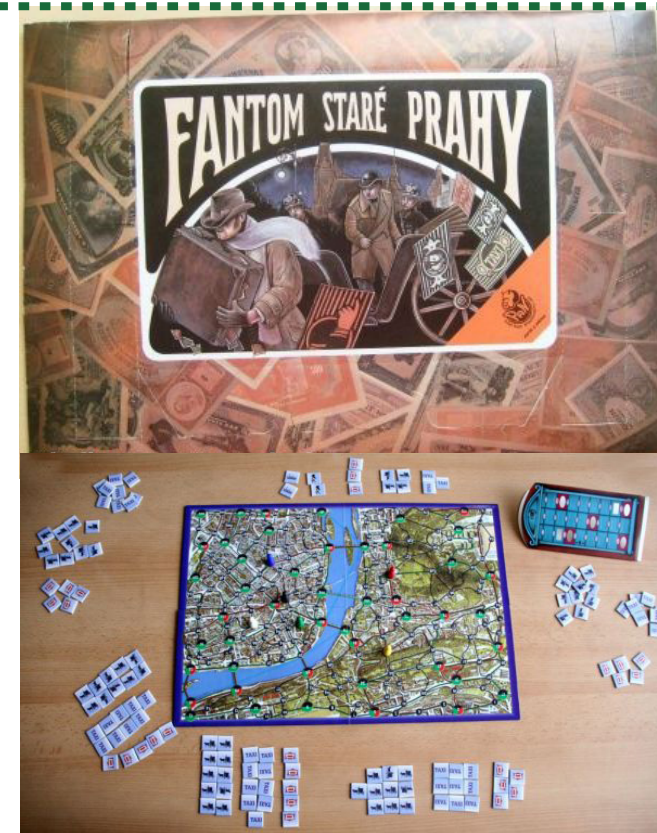


V roce 1983 vyšla dnes již legendární desková hra SCOTLAND YARD. V této asymetrické hře představuje jeden z hráčů zločince „Mr. X“, kterého se jeho soupeři v roli detektivů snaží najít na herním plánu a polapit. Herní plán je stylizovanou mapou města Londýna s vyznačenými zastávkami taxi,

autobusů, podzemní dráhy a přivozů. Hustota zastávek, a tedy i vzdálenost mezi nimi, je u různých typů různá. Zatímco figurky detektivů jsou po celou dobu na herním plánu, figurka Mr. X se objeví pouze několikrát za hru. Svoje tahy si hráč zločince zapisuje skrytě. Pohyb platí každý hráč odhozením žetonu jízdenky podle příslušného typu dopravního prostředku. Všechny žetony použité detektivy se přesouvají k Mr. X, kterému se tak stále rozšiřuje portfolio prostředků. Mr. X je lapen, pokud detektiv vstoupí na jím obsazenou zastávku. Pokud se Mr. X nepodaří chytit do stanoveného limitu, hra končí jeho vítězstvím.

Hra SCOTLAND YARD po svém vydání získala ocenění Spiel des Jahres a masovou oblibu. Pronikla mimo hráčskou komunitu a dnes je již klasickým dílem, s nímž se mnoho hráčů setkává prostřednictvím klonů, jako jsou FANTOM a ŠALINGRAD.

Před rokem 1989 v Československu žádný trh s deskovkami neexistoval. To však neznamená, že nebylo možné se dostat alespoň k některým. Kromě klasik typu ČLOVĚČE, NEZLOB SE u nás vycházely předělávky (či rovnou kopie) těch nejúspěšnějších západních her. S autorskými právy si tehdejší vydavatel, podnik JAVOZ Jablonec nad Nisou, hlavu nedělal. Tak například legendární hra DOSTIHY A SÁZKY je mírně vylepšenou předelávkou západní deskovky MONOPOLY. V edici *Papír a nápad* vydal JAVOZ nejprve kopii hry STRATEGO pod názvem MARŠÁL A ŠPIÓN, a poté kopii SCOTLAND YARDU pod názvem FANTOM STARÉ PRAHY. Řada PaN se vyznačovala nízkou cenou a také tím, že zákazník hru koupil v sešitové podobě. Komponenty i krabici



si musel vystříhat a zkompletovat. Kromě toho, že FANTOM přenesl prostředí z Londýna do Prahy (čímž se změnilo i rozvržení herního plánu), došlo jen k drobným změnám: Fantom nemá na rozdíl od Mr. X „černé jízdenky“, kterými může zamaskovat použitý typ dopravy. Pro únik po řece mu tedy slouží lodní lístky, které obdrží dva. Ve FANTOMU si všichni hráči (Fantomem konče) vybírají startovní pole libovolně. SCOTLAND YARD je má předdefinovaná. Jinak se nezměnilo nic. Dokonce i pořadová čísla kol, v nichž se Fantom detektivům ukazuje, zůstala stejná (3., 8., 13., 18. a závěrečné 24. kolo).

Kromě FANTOMA STARÉ PRAHY vyšel před revolucí ještě jeden klon SCOTLAND YARDU, a to pod názvem AKCE X (nakladatelství Tofa). Hra byla rovněž situována do Prahy a lišila se pouze v detailech.



V roce 1990 oprášilo fantomovskou tematiku vydavatelství Bonaparte. Na český trh uvedlo hru se zkráceným názvem FANTOM. Pražská mapa se dočkala modernějšího vzhledu, zatímco dopravní prostředky (drožka, taxi, tramvaj) zůstaly stylizovány do dob našich prababiček. Herní systém FANTOMA je zcela totožný s jeho předchůdcem ze staré Prahy.



Uplynulo přes dvacet let a zdálo se, že hry s tematikou SCOTLAND YARDU jsou záležitostí minulosti. V roce 2011 však situaci rozvířili dva nadšenci z Brna, kteří svépomocí vydali hru s názvem ŠALINGRAD. Podle svých vlastních slov se inspirovali Akcí X a pojali nápad vytvořit hru o Brně pro Brňáky. ŠALINGRAD je natolik podobný SCOTLAND YARDU, že není možné ho nepovažovat za kopii, nicméně odlišností je zde více než u FANTOMA. Herní plán je komiksově stylizovanou mapou Brna, na které hlavně místní ocenění množství narážek na různé brněnské fenomény. Hra dokáže zapojit až osm hráčů, v tom případě jsou ale na scéně dva zločinci. Brněnský Fantom se jmenuje Baron Dacan a policistům uniká pomocí pěti různých dopravních prostředků: šalina, trajfl, taxi, vlak a loď.

Baron nepoužívá jízdenky, které prošly rukama detektivů, ale rovnou jízdenky ze zásoby. Jeho možnosti jsou tak téměř neomezené. Kromě klasických jízdenek může využít kartičky černých jízd, dvojí tah a novinku – skok z komína. Ten je ovšem možné využít jen na určitých zastávkách.

ŠALINGRAD také nabízí zlepšováky, které mají hráčům zpříjemnit hru: bločky s jízdenkami pro detektivy, soukromou přehledovou mapku pro Barona (aby pohledem neprozradil svou polohu soupeřům) a originální figurky. První vydání v nákladu

300 kusů vyráběli autoři takřkajíc na koleně. Od toho se odvíjí horší kvalita některých komponentů (krabice se může pomačkat, herní plán se prohýbá), která může přinést nostalgické vzpomínky na edici *Papír a nápad*. Cena je pochopitelně vyšší než u masově vyráběného FANTOMA od Bonaparte.

Tolik letmý průlet historií této pozoruhodné stolní obdoby „četníků a zlodějů“. Ze srovnání klonů je patrné, že je prakticky irelevantní, kterou z verzí si vyberete, protože všechny varianty této hry nabízejí prakticky totéž. Roli při výběru tak budou spíš hrát faktory jako cena, dostupnost a snad i patriotismus vůči tomu či onomu městu.



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“



Díky kouzelným předmětům jsou postavy mocnější a všestrannější. Umožňují jim létat jako pták, chodit po stropě, odolávat zranění, beze stopy zmizet a další úžasné věci. Takové zázraky se hodí, ale postavy je nutně nepotřebují, nejsou na ně nijak vázány, jsou efektivní i bez nich.

Kouzelný předmět je zázračný poklad, který postavy mohou najít v pokladu nestvůry, v pastmi prošípaném podzemí, nebo ho u sebe může mít zabíjící protivník. v každém dobrodružství lze najít (ale není to zaručené) jeden nebo více kouzelných předmětů a nadšení z objevení jedinečného předmětu, který nelze najít nikde jinde, je součástí zábavy z průzkumu podzemí. Kdoví, co v sobě skrývá další místnost nebo další truhla?

Každý kouzelný předmět má svůj účel. Obzvláště vzácný předmět může mít svoje vlastní jméno, osobnost a tajemství. i ten nejběžnější, nejslabší kouzelný předmět může mít pozoruhodný vzhled a historii, nebo osobité vlastnosti.

Setkání s kouzelnými předměty

Když vytváříš svá vlastní dobrodružství, je na tobě jako DM, kam umístíš kouzelné předměty. Tak ojedinělé výrobky jsou obvykle ukryté hluboko v podzemích, uzavřené v truhlách s pastmi, pohřbené v prastarých pokladech strážných nestvůrami, nebo v rukou mocných nepřátel.

Intelligentní nestvůry a cizí postavy (CP) používají své kouzelné předměty podobně jako dobrodruzi. Je-li v doupěti troglodytů magický štít, nejspíš je v rukou troglodytiho šampiona. Podobně prsten vodoměrky odebraný nešťastnému průzkumníkovi Podzemních říší bude spíš na prstu drowí kněžky než ukrytý v jejím vaku u opasku.

Mocní zloději občas odkazují kouzelné předměty svým oblíbencům. Například věrný kapitán stráží zlého vévody může mít magický meč a kouzelnický poradce gobliního vůdce může nosit magickou berlu.

Nákup kouzelných předmětů

Kouzelné předměty jsou vcelku tak vzácné, že neexistuje obchod s kouzelnými předměty, pokud však nerozhodneš, že je to ve tvých taženích jinak. Takové zázraky se neprodávají ve velkém, i když hráčským postavám se může naskytnout situace, že si budou moci koupit nebo prodat určité předměty. Nákup kouzelných předmětů může být snazší ve městě s magickou akademií nebo velkým chrámem, nebo na nějakém jiném místě, které slouží jako středisko, kde dobrodruzi prodávají svou kořist. Například lékárna může nabízet skromný výběr lektvarů, nebo se dobrodruzi mohou doslechnout o trhu pod městem, kde se draží kouzelný předmět.

Běžné kouzelné předměty, například některé lektvary a svitky, si lze někdy obstarat u alchymisty nebo sesilatele. Jedinci, kteří běžně neobchodují s kouzelnými předměty, mohou za ně požadovat něco jiného než zlato. Například CP kouzelnice může pro dobrodruhy vytvořit svitek, pokud pro ni splní poslání.

Prodej kouzelných předmětů

Chce-li hráčská postava prodat kouzelný předmět, bude to kvůli nezavedenému trhu obtížné. Prodej v podstatě jakéhokoliv kouzelného předmětu, který není běžný, vyžaduje prve kupce, který má zájem. Najít někoho, kdo bude ochoten si koupit kouzelný předmět za cenu, která se bude být jen blížící skutečné hodnotě,

však není snadné. Kupcem může být kouzelník v opuštěné věži v kopcích, bohatý trpasličí pán pevnosti v horách, nebo jiná osamělá či mocná osoba. Pár kupců si může dovolit zaplatit v mincích nebo drahokamech, ale je pravděpodobnější, že ten, kdo projeví zájem o kouzelný předmět, za něj nabídne jiný předmět nebo službu. Taková jednání mohou vést k zajímavých posláním.

Najdou-li postavy někoho ochotného platit zlatem, budou se nejspíš muset dohodnout na nižší ceně, než je jeho skutečná hodnota. Cena předmětu je dána jeho vzácností.

Vzácnost

Vzácnost kouzelného předmětu poskytuje hrubé měřítko jeho moci ve srovnání s jinými kouzelnými předměty. Pokud tvé tažení umožňuje obchodování s takovými předměty, pak vzácnost ti může pomoci při stanovení základní ceny.

Vzácnost ti také dává pojetí o tom, jak je pravděpodobné, že postavy najdou daný předmět v závislosti na jejich úrovni. Avšak vzácnost kouzelného předmětu by neměla být překážkou ve tvém příběhu. Pokud umožníš, aby se postavy na 1. úrovni zmocnily *popravčího dlouhého meče* nebo *prstenu neviditelnosti*, tak budiž. To není konec světa, a možná to ve skutečnosti bude výrazný rys tvého tažení.

Existuje šest různých vzácností kouzelných předmětů, od nejběžnější po nejvzácnější: **běžný**, **neobvyklý**, **vzácný**, **velmi vzácný**, **legendární** a **artefakt**. Čím blíže je vzácnost předmětu k artefaktu, tím je předmět méně početný a rozšířený. Mnoho legendárních předmětů a artefaktů je jedinečných.

VZÁCNOST KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Vzácnost	Úroveň postavy	Hodnota předmětu
Běžný*	2+	50 — 100 zl
Neobvyklý	3+	100 — 500 zl
Vzácný	5+	500 — 2 000 zl
Velmi vzácný	7+	2 000 — 5 000zl
Legendární	9+	5 000 — 10 000 zl
Artefakt	11+	10 000+ zl

**Poznámka k playtestu: Počet běžných předmětů v tomto playtestu je omezený; v budoucích aktualizacích jich bude víc.*

Úroveň postavy: Doporučená úroveň, kterou by postava měla mít, když nalezne nebo používá daný kouzelný předmět.

Hodnota předmětu: Doporučená hodnota kouzelného předmětu ve zlatácích.

Odměňování kouzelnými předměty

V tabulkách níže jsou uvedeny pokyny, jak odměňovat kouzelnými předměty na základě obtížností střetnutí. Kouzelné předměty můžeš přidávat či odpírat ve svých dobrodružstvích, jak se ti hodí; takové předměty jsou odměna, ne nedílná součást rozvoje hráčských postav.

Pro většinu tažení platí, že čím větší riziko, tím větší odměna. Zdejší pokyny se řídí touto filozofií. Pokud dobrodruzi neustále čelí jednoduchým výzvám, pak takové postavy nejspíš nebudou nic vzácnějšího než běžné kouzelné předměty – pokud najdou vůbec nějaké. u těžších výzev je větší šance, že přinesou kouzelné předměty a kouzelné předměty nalezené po takových výzvách jsou potenciálně vzácnější.

Používání tabulek pro odměňování kouzelnými předměty

Tyto tabulky ti mají pomoci s odměňováním kouzelnými předměty na základě obtížnosti daného střetnutí. Aby střetnutí působila nepředvídatelně, můžeš určit vhodné předměty na začátku každého střetnutí, nebo si můžeš hodit pro všechna střetnutí v dané části dobrodružství dopředu a rozdělit předměty, jak se ti hodí.

Vyber tabulku příslušnou k obtížnosti střetnutí a hoď si procentovými kostkami (k%). (Viz „Střetnutí a odměny“ v Pokynech pro DM, kde najdeš, jak stanovit obtížnost střetnutí.) Poté (případně) vyber předměty s hozenou vzácností a rozhodni, jak je umístíš. Některé předměty můžeš dát zloduchům či nestvůrám jako jejich vybavení a ostatní můžeš umístit na příhodná místa, například do pokladů nestvůr.

Výsledek hodu můžeš ignorovat nebo ho upravit, jak se ti hodí. Pokud ti například padlo hodně pro dané střetnutí, nemusíš do něj dát všechny uvedené kouzelné předměty. Místo toho můžeš vybrat pro tuto odměnu jen jeden nebo dva vhodné předměty a výsledek rozptýlit do celého dobrodružství. Nebo si můžeš několik výsledků uchovat a zahrnout je všechny do jedné odměny, když nastane dramaticky příhodná chvíle. Dobrodružství může například vyvrcholit soubojem s drakem v jeho dou-pěti. Dračí poklad může obsahovat všechny kouzelné předměty v dobrodružství, zatímco dřívější střetnutí vedoucí k závěrečnému boji nenabídnou žádnou magickou odměnu.

Dočasné předměty: Některé předměty, například lektvary nebo svitky, lze použít pouze jednou, než jejich magie vyprchá. Když určuješ, jaké kouzelné předměty postavy najdou, můžeš zaměnit daný trvalý kouzelný předmět za 1k2 + 2 dočasných předmětů se stejnou vzácností. Například místo aby postavy našly neobvyklou magickou zbraň, mohou najít tři neobvyklé lektvary či svitky.

LEHKÉ STŘETNUTÍ

k%	Nalezené kouzelné předměty
01—50	Žádný
51—70	1 běžný
71—90	1k2 běžných
91—96	1k2 běžných 1k2 — 1* neobvyklých
97—99	1k2 běžných 1 neobvyklý 1k2 — 1* vzácných
100	1k2 běžných 1k2 neobvyklých 1 vzácný 1k2 — 1* velmi vzácných

**Výsledek 0 znamená nenalezení žádného předmětu.*

PRŮMĚRNÉ STŘETNUTÍ

k%	Nalezené kouzelné předměty
01—25	Žádný
26—50	1 běžný

**Výsledek 0 znamená nenalezení žádného předmětu.*

k%	Nalezené kouzelné předměty
51—70	1k2 běžných
71—90	1k2 běžných 1k2 — 1* neobvyklých
91—96	1k2 běžných 1k2 neobvyklých 1k2 — 1* vzácných
97—99	1k2 běžných 1k2 neobvyklých 1k2 vzácných 1k2 — 1* velmi vzácných
100	1k2 běžných 1k2 neobvyklých 1k2 vzácných 1 velmi vzácný 1k2 — 1* legendárních

**Výsledek 0 znamená nenalezení žádného předmětu.*

TĚŽKÉ STŘETNUTÍ

k%	Nalezené kouzelné předměty
01—25	1 běžný
26—50	1k2 běžných
51—70	1k2 běžných 1k2 — 1* neobvyklých
71—90	1k2 běžných 1k2 neobvyklých 1k2 — 1* vzácných
91—96	1k2 běžných 1k2 neobvyklých 1k2 vzácných 1k2 — 1* velmi vzácných
97—99	1k2 běžných 1k2 neobvyklých 1k2 vzácných 1 velmi vzácný 1k2 — 1* legendárních
100	1k2 běžných 1k2 neobvyklých 1k2 vzácných 1k2 velmi vzácných 1k2 — 1* legendárních 1 artefakt

**Výsledek 0 znamená nenalezení žádného předmětu.*

Určování kouzelných předmětů

Kouzelné předměty zřídka odhalí svou skutečnou podstatu při nalezení. Hráčské postavy mají několik zřejmých možností, jak určit, jestli je předmět kouzelný, a pokud je, tak jak funguje. Existují také způsoby, jak poodhalit něco z historie kouzelného předmětu, nebo jak zjistit, jestli je předmět prokletý.

Věštecká magie: Použití kouzla *najdi magii* je dobrý způsob, jak určit, jestli je na předmětu něco zvláštního. Kouzlo *určení* poskytuje značně více informací o kouzelném předmětu, včetně toho, jestli se s ním můžeš sladit (viz „Sladění k kouzelnými předměty“).

Pokus a omyl: Bez věštecké magie může postava prostě dělat s předmětem pokusy a různě ho zkoušet. Hráč může říct:

„Nasadím si prsten a vyskočím a seskočím a budu u toho mávat rukama.“ Pokud je předmět prsten, který umožňuje nositeli létat nebo hodně daleko skákat, pak by pokus (dobrý odhad) měl být odměněn. Nebo když si postava nasadí stejný prsten, může se ptát, jestli něco cítí. v tomto případě můžeš odpovědět: „Cítíš se nějak lehce a žaludek máš jakoby na vodě,“ nebo „Cítíš, že máš jakoby lehké nohy.“

Trochu experimentování s dočasnými kouzelnými předměty, jako jsou lektvary, je v pohodě. Například usrknutí může být dostatečné, aby postava získala brnivý pocit a povědomí o povaze lektvaru a současně aby ještě zbylo dost lektvaru, aby byl užitečný.

Ohledání: Důkladné prozkoumání předmětu může přinést jisté informace. Prsten lze třeba aktivovat příkazem, který je možná vyrytý zevnitř drobným písmem. Nebo opeřený vzhled může napovídat, že prsten umožňuje létat. v takovém případě může stačit předmět ohledat, aby postava rozpoznala jeho účel a vlastnosti.

Znalostní dovednosti: Někdo s vhodnou znalostní dovedností může poznat funkci magického předmětu (ale nejspíš nepozná konkrétní vlastnosti). Například magická zbraň ukovaná ďábly může být povědomá postavě, jež se dobře vyzná v zakázaných znalostech. Podobně postava se znalostí mystiky může pohledem rozpoznat *elfí boty*.

Postava, která se má znalosti spojené s kouzelným předmětem, obvykle pozná (nebo správně tuší) příkaz(y) potřebný(é) k jeho aktivaci.

Předmět samotný: Inteligentní předmět může odhalit svou znalost a vlastnosti v rozhovoru (skutečném či telepatickém), nebo poskytnout informace ve snech, empatických vjemech, iluzorních obrazech, či jinak. Neinteligentní předmět může obsahovat část duše předchozího majitele, jež poskytne informace o předmětu.

Sladění: Kouzelný předmět může vyžadovat, aby se s ním postava prve sladila, než se zpřístupní všechny jeho vlastnosti. Více viz „Sladění s kouzelnými předměty“.

Tajemství

Některé předměty skrývají tajemství. Předmět může být tajně prokletý či posedlý ďasem, nebo může mít skrytou vlastnost, která se projeví jen tehdy, když předmět nosí elf nebo ho použije zákonně dobrý tvor.

Tajemství má být pro uživatele předmětu překvapením, ať už milým či nemilým – vyjde-li vůbec někdy najevo.

Tvorba kouzelných předmětů

Pravidla pro tvorbu kouzelných předmětů budou v budoucím testovacím balíku.

Nošení kouzelných předmětů

Ve většině případů kouzelný předmět určený k nošení přizpůsobí svou velikost, aby padl tvorovi bez ohledu na nositelovu velikost, pohlaví nebo rasu. Máš-li však dobrý důvod, proč by kouzelný předmět neměl pasovat, drž se ho. Zbroj vytvořená vyložení sebestředným drowem může pasovat pouze elfům. Trpaslíci mohou dělat předměty použitelné pouze postavami trpasličí velikosti a trpasličího tvaru, aby se nedaly použít proti nim. Takové předměty by však měly být výjimkou, ne pravidlem.

Pokud vedeš tažení, kde jde stěží získat dokonce i běžné kouzelné předměty, můžeš rozhodnout, že předměty nemění svou velikost, nebo jen vzácně.

Při určování, jestli je možné nosit více než jeden kouzelný předmět jednoho druhu, použij selský rozum. Může postava nosit dva náhrdelníky? Samozřejmě! Lidé v reálném světě nosí několik náhrdelníků, amuletů, medailonů a svatých symbolů najednou a není zakázané, aby postava nosila *náhrdelník ohnivých koulí* spolu s *amuletem ochrany*. Dva opasky? Jistě, je snadné si to představit, nejspíš s jednou zbraní na každém z nich. Ale může postava nosit dva páry bot? Ne, to je hloupé.

Jednoduché pravidlo zní, že postava nemůže nosit více než jeden pár obuvi (boty, sandály, trepky a tak dále), více než jeden pár rukavic, více než jednu zbroj, více než jeden plášť nebo více než jeden předmět na hlavu (helma, klobouk, čelenka, koruna a podobně). Neboj se stanovit jiná omezení nebo udělit výjimky, kde je to vhodné. Například s *kloboukem přestrojení* je možné nosit masku nebo čelenku, ale není možné nosit dva páry nátepníků.

Předměty, které slouží v páru, například boty, nátepníky a rukavice, propůjčují své výhody až po oblečení celého páru. Postava nemůže mít jednu *sedmimílovou botu* na jedné noze a jednu *elfí botu* na druhé noze a využívat vlastnosti jedné či obou kouzelných předmětů.

Sladění s kouzelnými předměty

Některé kouzelné předměty vyžadují, aby se s nimi postava prve sladila, než se zpřístupní jejich magické vlastnosti.

Sladění s kouzelným předmětem: Sladění s kouzelným předmětem vyžaduje, abys prve zjistil, jestli se s ním můžeš sladit. Na zjištění tohoto faktu se nejčastěji používá kouzlo *určení*. Mimořádné předměty magicky odhalí tento fakt určitým druhům bytostí nebo za určitých okolností.

Proces sladění vyžaduje, abys vzal předmět do ruky, nebo si ho oblékl, a 10 minut ses na něj soustředil. Podle povahy předmětu může mít tato koncentrace podobu modlitby, cvičení se zbraní, nebo meditace. v každém případě nesmí být doba koncentrace přerušena.

Jakmile se s předmětem sladiš, můžeš používat všechny magické vlastnosti, které vyžadují sladění. Dozvíš se také, jak aktivovat tyto vlastnosti a případně všechny aktivační příkazy či hesla. Ostatní metody aktivace kouzelných předmětů najdeš v „Používání kouzelných předmětů“.

Předmět není možné sladit s více tvory najednou. Když se jiný tvor zmocní kouzelného předmětu, se kterým si sladíš, může se pokusit s ním sladit. Pokud uspěje, přestaneš být s tímto předmětem sladěný.

Kouzelný předmět může mít jeden či více předpokladů, které musíš splnit, než se s ním můžeš sladit.

Maximální počet sladěných předmětů: Tvor se nemůže sladit s více než třemi kouzelnými předměty najednou.

Konec sladění s kouzelným předmětem: Sladění s kouzelným předmětem skončí, když přestaneš splňovat předpoklady pro sladění s předmětem, když je předmět od tebe dále než 100 stop po více než 24 hodin, nebo když si přeješ ukončit sladění. Sladění s předmětem můžeš dobrovolně ukončit desetiminutovou nepřerušovanou koncentrací.

Experimentální pravidlo: Maximální počet sladěných předmětů

Tvor se nemůže sladit najednou s takovým počtem kouzelných předmětů, který je roven jeho opravě Charismatu (nejméně 1).

Experimentální pravidlo: Test vůlí

Inteligentní či prokletý kouzelný předmět může odolat pokusu o jeho odstranění, odložení, o sladění nebo ukončení sladění. Takový konflikt se řeší vzájemným ověřením Charismatu mezi kouzelným předmětem a jeho uživatelem. Pokud uživatel v ověření nevyhraje, nemůže provést požadovanou akci; a další pokus může provést až po uplynutí 24 hodin. Nemá-li inteligentní či prokletý předmět uvedenou hodnotu Charismatu, tak předpokládej, že má Charisma 10 a pro ověření použij jeho opravu Charismatu +0.

Některé prokleté předměty, jakmile se s tebou sladí, mohou ukončit tvé sladění s ostatními předměty. Viz popis předmětu.

Některé údaje v tabulce jsou vhodnější pro určité druhy kouzelných předmětů. Pokud ti padne výsledek, který s konkrétním předmětem nedává smysl, hoď znovu a vyber lepší výsledek.

TVŮRCE

k20	Tvůrce
1	Démoní
2	Dračí
3	Drowí
4—6	Elfi
7	Gnómský
8	Nebeský
9	Obří
10	Pekelný
11—13	Prastarý lidský
14—16	Trpasličí
17	Živelný (oheň)
18	Živelný (voda)
19	Živelný (vzduch)
20	Živelný (země)

Odolnost kouzelných předmětů

Kouzelný předmět je přinejmenším tak odolný, jako obyčejný předmět daného druhu. Neobvyklé, vzácné, velmi vzácné a legendární kouzelné předměty jsou odolné vůči jakémukoliv poškození, pokud není v jejich popisu řečeno jinak. Artefakty jsou prakticky nezničitelné a jejich zničení vyžaduje extrémní zákrok a zvláštní poslán.

Používání kouzelných předmětů

Každý kouzelný předmět má jednu či více magických vlastností, které propůjčí svému uživateli, když se správně drží, nebo je správně oblečen. Jak má uživatel aktivovat vlastnosti předmětu se liší u každého předmětu.

Oblečený: Mnoho předmětů si musí tvor obléct, aby získal jejich výhody. Zbroj se musí navléct, štít upevnit na ruku, plášť obléct přes ramena, prsten navléct na prst a tak dále. Prosté nesení předmětu, jenž se má obléct, nestačí k získání jeho výhod.

Držený: Většina vlastností kouzelné zbraně se projeví v boji. Zbraň může mít vlastnosti, které jsou použitelné, pouze když je předmět tasen nebo držen v rukách.

Aktivovaný akcí: Kouzelný předmět, který spadá do této kategorie, vyžaduje k aktivaci nějakou akci. Do této kategorie spadají lektvary, svitky o mnohé divotvorné předměty.

Pro aktivaci některých vlastností předmětu provedení akce nemusí stačit, ale je také nutné, aby uživatel předmětu vyslovil příkaz nebo heslo. Příkaz či heslo musí být slyšitelné.

Zvláštní aktivace: Někdy uživatel musí udělat něco zvláštního, aby aktivoval kouzelný předmět, jak je uvedeno v popisu kouzelného předmětu.

Detaily kouzelných předmětů

Následující tabulky ti umožňují přidat kouzelným předmětům fikční detaily. Hodí se zejména proto, aby proměnily *dlouhý meč +1*, *drátěnou zbroj +1* a podobné základní kouzelné předměty v zajímavější nálezy. Tabulky taky mohou dát tobě a hráčům povědomí o historii a účelu každého předmětu.

Tvůrce předmětu byl tvorem daného druhu, nebo vytvořil kouzelný předmět pro použití tvory daného druhu.

Démoní: Předmět je vyroben z černého kovu či rohu a látkové či kožené části jsou vyrobeny ze snědé kůže démonů. Místy se na povrchu objevují runy, které nedávají žádný smysl. Vlastník tohoto předmětu trpí nočními můrami, jejichž děj zapomené ihned po probuzení.

Dračí: Tento předmět vytvořený draky je vyroben z šupin a drápů, kterých se drak během svého života zbaví. Předmět obsahuje vzácné kovy a drahokamy z dračího pokladu. Předmět zteplá, když je drak blíže než 100 stop.

Drowí: Předmět je černý jako uhlí, lehký (má polovinu normální váhy) a jsou v něm vyryty pavouci a pavučiny k počtě Lolth, Démoní královny pavouků. Předmět může špatně fungovat či se rozpadnout, je-li vystaven slunci nebo zubu času.

Elfi: Předmět je dobře ošetřen pro zachování, je lehký (má polovinu normální váhy), ohebný (je-li to žádoucí) a ozdobený motivy listů a révy.

Gnómský: Předmět je vyroben tak, aby vypadal naprosto nezajímavě. Předmět může vypadat otrhaně, otlučeně nebo obnošeně – všelijak, jen aby odradil zloděje.

Nebeský: Zbraň je lehká (má polovinu normální váhy) s vyrytými opeřenými křídly, slunci a jinými symboly dobra. Zlé bytosti se jí neopovažují dotknout kvůli jejímu blahodárnému vzhledu.

Obří: Obři vyrobili mnoho předmětů pro své menší spojence. Tento předmět je poněkud větší, ale přesto bez postihu použitelný.

Pekelný: Předmět je vyroben z černého železa s vyrytými runami, na dotyk teplý a na jílcí nebo záštitě jsou vyobrazeny pošilávající ďábelské tváře. Látkové či kožené části jsou vyrobeny z kůže démonů či ďáblů. Dobré bytosti se ho neopovažují dotknout kvůli jeho škodlivému vzhledu.

Prastarý lidský: Tento předmět je starý, ale očividně zhotovený lidmi. Význam symbolů nebo heraldických ozdob na předmětu je nejspíš pohřben v prachu času. Vyber ve tvém světě padlé království nebo postavu z prastaré legendy. Předmět je nějak spojen s daným místem či osobou.

Trpasličí: Předmět je odolný a jsou do něj zapracované trpasličí runy. Není snadné ho zlomit, roztrhat či jinak poškodit.

Živelný (oheň): Tento předmět je na dotyk teplý a případné kovové části jsou vyrobeny z černého železa. Povrch pokrývají znaky plamenů a šklebících se ifritů. Převažujícími barevnými motivy jsou odstíny červené a oranžové.

Živelný (voda): Kůže či látka je na tomto předmětu nahrazena šupinami lesklých ryb a kovové části jsou nahrazeny lasturami a opracovanými korály tvrdými jako kov.

Živelný (vzduch): Kovový předmět je lehký (má polovinu normální váhy) a působí dutě, ale je odolný jako obvykle. Jako látka se používá tyl a hedvábí.

Živelný (země): Tento předmět je vyroben spíše z kamene než z kovu, i když váží stejně jako obvykle. Látkové a kožené prvky jsou pobity dohladka leštěnými oblázky.

POVAHA

k8	Povaha
1	Legendární
2	Mystika
3	Náboženská ikona
4	Ozdoba
5	Prorocství
6	Symbol moci
7	Zhouba
8	Zlověstný

Předmět má zvláštní účel nebo nese ozvěny důležité události či osoby.

Legendární: Tento předmět kdysi vlastnil velký hrdina či zloduch.

Mystika: Tento předmět vytvořil mocný kouzelník a nese jeho symbol či znak. Předmět obklopuje slabá magická záře, ale je příliš slabá, aby osvětlila něco jiného než tento předmět.

Náboženská ikona: Tento předmět se používal při náboženských obřadech zasvěcených danému bohu. Jsou do něj zapracovány svaté symboly a stoupenci tohoto boha se pokusí předmět znovu získat, pokud ho zahlédnou.

Ozdoba: Předmět, jenž se používal na přehlídkách či k oslavě zvláštní příležitosti, je ověnčen vsazenými drahokamy, zlatým či platinovým obložením a zdoben jemnou prací. Mohl sloužit jako dar na památku velkého činu.

Prorocství: Kdokoliv nese tento předmět, bude hrát klíčovou roli v budoucích událostech.

Symbol moci: Tento předmět byl kdysi součástí korunovačních klenotů, odznakem šlechtického titulu nebo znakem úřadu. Může po něm toužit jeho bývalý vlastník, nebo někdo může omylem považovat nového vlastníka za zákonného dědice předmětu.

Zhouba: Tento předmět byl vytvořen k vymýcení či boji s určitým druhem nepřítele. Takoví tvorové ho také poznají a nenávidí ho.

Zlověstný: Tento předmět je spojen se strašným zlým skutkem, například masakrem nebo vraždou. Kdokoliv vidí tento předmět a uspěje v ověření Inteligence s TO 15, vzpomene si na roli předmětu v dané události.

DROBNÉ VLASTNOSTI

k20	Drobná vlastnost
1	Cestovatel
2	Hlídač
3	Iluze
4	Jazyk
5	Klíč
6	Kompas
7	Lesklý
8	Maják
9	Nerozbitný
10	Písňový
11	Plovací
12	Podivný materiál
13	Podzemní
14	Skrytá zpráva
15	Snadno přístupný
16	Strážní
17	Tyran
18	Válečný vůdce
19	Zásadový
20	Hod' si dvakrát (pokud hodiš opět 20, zopakuj daný hod, ale už jen jednou)

Předmět má nějakou drobnou, ale užitečnou vlastnost, která může mít spojitost s jeho účelem.

Cestovatel: Nositel tohoto předmětu nepocituje účinky extrémních teplot od -20°C do 50°C.

Hlídač: Zvol druh tvora, jenž je nepřítelem tvůrce předmětu. Když se daní tvorové přiblíží do 100 stop od předmětu, předmět začne svítit.

Iluze: Předmět je nasycen menší iluzorní magií, která umožňuje nositeli drobně měnit vzhled předmětu. Takové změny nezmění způsob, jakým se předmět nosí či drží, a nemají vliv na ostatní magické vlastnosti. (Nositel například může změnit červené roucho na modré, nebo aby zlatý prsten vypadal jako slonovinový.) Když předmět leží někde bez dozoru, má vždy svůj skutečný vzhled.

Jazyk: Nositel může mluvit jazykem tvůrce předmětu (nebo jazykem, jenž zvolí DM).

Klíč: Předmět se používá k odemykání či jinému otvírání truhly, místnosti, pokladnice, nebo snad dokonce celé hrobky či podzemí.

Kompas: Soustředí-li se nositel 1 kolo, okamžitě pozná, jakým směrem je sever.

Lesklý: Tento předmět nikdy neposkvrní špína ani nečistota.

Maják: Na příkaz začne tento předmět zářit jasným světlem v okruhu o poloměru 10 stop. Dalších 10 stop poloměru osvětlí předmět tmou do šera. Opětovné vyslovení příkazu zhasne světlo.

Nerozbitný: Předmět nelze rozbít běžnými způsoby.

Písňový: Kdykoliv se do předmětu udeří nebo se jím udeří nepřítel, nositel uslyší část prastaré písně. Když si někdo poslechne slova celé písně, může se dozvědět tajemství, jež měl předmět uchovat a kvůli čemuž byl vytvořen.

Plovací: Tento předmět plove. Jeho nositel získává bonus +2 ke každému ověření plavání.

Podivný materiál: Předmět byl vytvořen z materiálu (například dřeva, kosti nebo skla), který je z hlediska účelu předmětu prapodivný.

Podzemní: Když je předmět pod zemí, jeho nositel vždy zná svou hloubku a směr (ale ne vzdálenost) k nejbližšímu schodišti, svahu či jiné cestě vedoucí nahoru.

Skrytá zpráva: Někde na předmětu je ukryta zpráva. Může být viditelná jen v určitém období roku, ve svitu měsíce v určité jeho fázi, nebo na zvláštním místě.

Snadno přístupný: s předmětem se můžeš sladit za desetinu běžné doby (za 1 minutu místo 10 minut).

Strážní: Předmět šeptá svému nositeli varování, což mu poskytuje bonus +2 k hodům na iniciativu.

Tyran: Když nositel zamýšlí nebo podniká laskavý skutek, předmět čím dál víc studí. Očividně byl vyroben ze zlého důvodu.

Válečný vůdce: Když nositel chce, může jeho hlas slyšet libovolný tvor do 500 stop.

Zásadový: Když nositel zamýšlí nebo podniká zlomyslný skutek, předmět je čím dál víc horký. Očividně byl vyroben z dobrého důvodu.

DROBNÉ VÝSTŘEDNOSTI

k20	Drobná výstřednost
1	Blažený
2	Bolestivý
3	Drolivý
4—5	Hladový
6	Hlučný
7	Chamtivý
8	Kluzký
9	Kýžený
10	Melancholický
11	Metamorfní
12	Mumlající
13	Mylný
14	Odpudivý
15—16	Sebejistý
17—18	Sobecký
19	Těžkopádný
20	Vyčerpaný

Předmět má vadu, nedostatek nebo jinou drobnou výstřednost, jež může být nepříjemná či rozčilující, ale je nositeli celkem neškodná.

Blažený: Dokud nositel vlastní tento předmět, vidí budoucnost šťastně a optimisticky. Motýli a jiné neškodné bytosti mohou v přítomnosti předmětu dovádět.

Bolestivý: Nositel pociťuje vleklou bolest, když drží předmět v rukou, nebo záchvěv bolesti, když aktivuje jednu či více jeho vlastností. Bolest nemá žádné jiné nepříznivé vlivy.

Drolivý: Předmět se lehce drolí, třepí, opadáva nebo praská, když ho někdo drží v rukou, obleče si ho, nebo aktivuje. Nemá to vliv na jeho vlastnosti, ale používal-li se dřív hojně, může vypadat velmi sešlý.

Hladový: Magické vlastnosti tohoto předmětu fungují, jen když v předešlém dni dostaly čerstvou humanoidní krev. k aktivaci stačí jen kapka.

Hlučný: Předmět udělá velký hluk, například zazvoní nebo zaječí, když ho někdo vezme do rukou nebo když se aktivuje jedna nebo více

Chamtivý: Nositel předmětu se stane posedlým majetkem.

Kluzký: Předmět je těžké zvednout či držet. Takový pokus vyžaduje vzájemné ověření Obratnosti. Pro účely tohoto ověření dovednosti má předmět Obratnost 10 a opravu +0. Vyhraje-li předmět, je upuštěn na zem.

Kýžený: Ostatní inteligentní tvorové, kteří předmět vidí, po něm touží, avšak jen málokdo se chopí akce proti nositeli, aby se předmětu zmocnil.

Melancholický: Nositel tohoto předmětu má zádumčivou náladu, když má předmět u sebe, a může se rozplakat, když ho potká neúspěch nebo špatné vyhlídky.

Metamorfní: Předmět pravidelně a náhodně mění nepatrně svůj vzhled. Nositel nemá žádnou kontrolu nad těmito drobnými změnami, které mají dopad na použití nebo magické vlastnosti.

Mumlající: Předmět neustále remcá a mumlá. Postava, jež pozorně poslouchá, co předmět říká, má 1% šanci za měsíc, že se dozví něco užitečného, nebo zneklidňujícího, podle úvahy DM.

Mylný: Zatímco nositel vlastní tento předmět, často si ho pletou s někým jiným. Cizinci mohou mít pocit, že nositele znají, ale nemohou si vzpomenout na jeho jméno.

Odpudivý: Když se nositel poprvé dotkne předmětu, nebo s ním nějak nakládá, cítí k němu odpor. a když ho používá, nebo ho má při sobě, cítí se stále znepokojeně nebo zasmušile.

Sebejistý: Předmět dává nositeli pocit téměř dokonalé nepřemožitelnosti. Tento pocit nechrání nositele před účinky strachu.

Sobecký: Předmět požaduje při prvním držení nebo obléčení sladění a nepovolí nositeli sladění s jinými předměty. (Ostatní předměty, které jsou již sladěné s nositelem, zůstanou sladěné, dokud nevyprší jejich sladění.)

Těžkopádný: Dokud má nositel tento předmět, má postih -2 k hodům na iniciativu.

Vyčerpaný: Předmětu zbývá poslední dávka. Při aktivaci předmětu je běžná šance, že vyhoří.

Zbroje

Magická zbroj je běžný, ale důležitý předmět. Obecně chrání nositele ve větším rozsahu než nemagická zbroj.

Zbroj +1

Nezákladnější forma magické zbroje je znamenitá zbrojářská práce, funkční i umělecká.

Magická zbroj se vyrábí ve všech možných druzích, i když exotické typy jsou vzácné ve srovnání s běžnějšími. DM vybere zbroj ze seznamu vybavení, nebo si hodí procentový hod a typ zbroje určí náhodně.

k%	Typ zbroje	Vzácnost
01—07	Kožená zbroj	Neobvyklá
08—21	Klamopardí usňová zbroj	Vzácná

k%	Typ zbroje	Vzácnost
22—30	Mitrilová drátová zbroj	Velmi vzácná
31—37	Okovaná kožená zbroj	Neobvyklá
38—52	Šupinová zbroj	Vzácná
53—60	Dračí šupinová	Velmi vzácná
61—66	Kroužková zbroj	Neobvyklá
67—74	Drátová zbroj	Neobvyklá
75—81	Lorika	Vzácná
82—88	Lamelová zbroj	Vzácná
89—00	Plátová zbroj	Velmi vzácná

Vlastnost: Když máš oblečenou tuto zbroj, získáváš bonus +1 k TZ.

Vzácnost: Dle typu zbroje.

Magická zbroj s bonusem větším než +1

Základní zbroj může mít bonus k TZ, který je větší než +1, ale taková zbroj je nezvyklá. Větší bonus se objevuje spíše u kouzelného předmětu, například *ifrití drátové zbroje*, jenž má další vlastnosti.

Elfí drátová zbroj

Elfí drátová zbroj je mimořádně jemná a lehká mitrilová drátová zbroj, komplikovaně zdobená protkaným vzorem ve stylu révy, a spojuje v sobě i jiné vzácné kovy jako stříbro, zlato a platinu.

Oblékání zbroje působí jako vklouznutí do hedvábného roucha a kroužková zbroj nebrání nositeli v pohybu. Magie vetknutá do elfí drátové zbroje také umožňuje nositeli volně sesílat kouzla.

Mitrilové drátové zbroje vyrábí obvykle trpaslíci, kteří těží kov hluboko v zemi. Tam, kde obchodují či se jinak schází trpaslíci s elfy, elfí kováři tvoří své vlastní verze zbrojí a do každého spoje vetkávají magii.

Elfové si střeží *elfí drátové zbroje* jako oko v hlavě. v dávných dobách občas věnovali tuto zbroj trpaslíkům, kteří si vysloužili jejich přátelství, ale obecně je určena elfům. Dar takové zbroje je znakem hluboké úcty.

Vlastnost: Tuto mitrilovou drátěnou zbroj můžeš nosit, i když s ní neumíš zacházet. Navíc, brání-li ti běžné nošení zbroje v sesílání kouzel, nošení této zbroje ti v tom nebrání.

Vzácnost: Velmi vzácná.

Éterická plátová zbroj

Kovové pláty této zbroje připomínají leštěný mramor s bílými znaky na jejím povrchu ve vzorech připomínajících mračna.

Pláty jsou lehké jako bavlna, když ji někdo zvedá, nebo ji má oblečenou. Při oblékání zbroje má nositel pocit závratí připomínajících otravu, ale tento pocit brzy pomine. Nositel také vypadá, jako by se ztrácel z reality, jeho vzhled připomíná ducha a kouř.

Zbroj je vykována ze slitiny mitrilu a vzácných hornin vytěžených z odštěpených kusů země pohybující se v Éterické sféře. Práce s tímto materiálem vyžaduje obrovský um a magickou podporu, protože během tvarování materiál fází mezi normálním a éterickým stavem.

První takováto zbroj byla vytvořena služebníky velkého kchána daů (dao je rasa džinů, jež má domovinu ve Sféře živlů). Ostatní zbroje, jež byly ve světě nalezeny, používají stejný vzor a jsou vyrobeny v exoticky elegantních stylech.

Vlastnost: Tato plátová zbroj má 6 dávek, které se obnoví každý den o půlnoci.

Když vyslovíš příkaz a utratíš jednu dávku, staneš se na 10 minut éterický, včetně tvého oblečení, zbroje, zbraní a ostatního vybavení. Tento účinek můžeš kdykoliv přerušit opětovným vyslovením příkazu.

Vzácnost: Velmi vzácná.

Ifrití drátová zbroj

Dráty této zbroje vypadají, jako by byly ukovány z mosazi, ale jsou pevnější než z obvyčejného železa.

Ifrití drátová zbroj chrání svého nositele před extrémním horkem, takže i ta největší parna působí jako příjemné teplo. Když se vystaví plamenům, vyluzuje slabé bílé světlo.

Ríká se, že tato zbroj pochází z bájného Mosazného města, domova ifritů. Občas je k sehnání na opulentních městských trzích, ale častěji ji lze nalézt v pokladech nebo sbírkách výstředních a bohatých patronů.

Vlastnost: Když máš na sobě tuto drátovou zbroj, máš následující výhody:

- Získáváš bonus +2 k TZ.
- Díky jeho ohnivzdornosti dokážeš odolat ohni.
- Můžeš se pohybovat po lávě, jako bys měl pevnou půdu pod nohama.
- Umíš mluvit, číst a psát drakonijštinou a prvotštinou.

Vzácnost: Vzácná.

Půvabná okovaná kožená zbroj

Tato zbroj se podobá běžné okované kožené zbroji, ale v kovových cvocích, kterými je pobyt její povrch, jsou vyryty jemné linky vytvářející složité vzory. Při bližším pohledu lze ve vzorech odhalit slovo.

Tato zbroj, vyrobená s pomocí zkušených iluzionistů, je ideální pro špeha či vraha, který chce splynout s davem, aniž by při tom musel obětovat ochranu, kterou zbroj nabízí. v některých městech, kde jsou intriky normální, zakázali půvabnou zbroj kvůli její povaze — ačkoliv je tento zákaz vzhledem k jejímu charakteru obtížně vymahatelný.

Vlastnost: Když máš na sobě tuto okovanou koženou zbroj, získáváš bonus +1 k TZ.

Když máš na sobě tuto zbroj a vyslovíš její příkaz, zbroj nabude vzhledu normálního oblečení, nebo nějakého jiného druhu zbroje. Můžeš rozhodnout, jak má vypadat, včetně barvy, stylu a doplňků. Avšak zbroji zůstane její normální rozměr a váha. Iluze bude trvat do doby, než znovu vyslovíš příkaz, aby změnila svůj vzhled.

Vzácnost: Neobvyklá.

Štít magické gardy

Na přední straně tohoto štítu jsou kovové kruhové motivy s různými mystickými runami, kombinující rovné, ostré linky trpasličích písmen s plynulým elfím písmem. Když se štít použije k obraně, runové kruhy se jakoby odlepí od čelní strany štítu a rotují.

Návrh tohoto štítu pochází z trpasličího království sužovaného drowy. Jeho šampioni nosili *štít magické gardy* k obraně proti drowím kouzelníkům a kněžkám v bitvě.

Vlastnost: Když používáš tento štít, máš výhodu k záchraným hodům proti kouzlům.

Vzácnost: Vzácny.

Šupinová zbroj rezistence z černého draka

Šupiny této zbroje, černé jako noc, do sebe dokonale zapadají a pohybují se s hladkostí slizkého hada. Tato zbroj má obvykle i shodnou přilbu s dračími rohy. Přilba je často obyčejná, ale občas má své vlastní, odlišné magické vlastnosti.

Když má zbroj někdo oblečenou, táhne se za ní přízračný stín připomínající složená dračí křídla a ocas. Když je nositel rozčilený nebo napaden, stín se zvětší a rozzáří, roztáhne křídla a mrská ocasem.

Výroba zbroje z šupin draka je velkolepý počin, který začíná, avšak stěží končí zabitím draka. Opracování šupin vyžaduje neuvěřitelné teploty, kterých se dá těžko dosáhnout v obyčejné kovárně. Staří trpaslíci byli mistři tohoto umění, ale už jen málo kovářů si dnes pamatuje potřebné metody.

Vlastnost: Tato dračí šupinová zbroj je kyselinovzdorná, když ji máš na sobě, dokážeš odolat kyselině. Navíc jednou za den můžeš provést akci, a získat tak na 5 minut rezistenci vůči bodným, drtivým a sečným zraněním.

Vzácnost: Vzácná.

Zbraně

Kouzelné zbraně jsou důležitou součástí všech tažení. Dobrodruzi všech typů si váží jejich zvýšené přesnosti a zranění.

Magické střelivo a lámání: Když se vystřelí magický šíp, šipka do kuše nebo kule do praku, za normálních okolností se nezlomí ani nespotebuje svou magii, bez ohledu na to, jestli zasáhne cíl. Za neobvyklých okolností může být střelivo v ohrožení. Například dokonce i magické šípy se mohou zlomit při střelbě na železného golema.

Zbraň +1

Nezákladnější forma magické zbraně je prvotřídní výrobek z kovárny.

Základní magické zbraně jsou převážně dlouhé meče, ale jistě existují i jiné takové zbraně. DM vybere zbraň ze seznamu vybavení, nebo si hodí procentovou kostkou a její typ určí náhodně.

k%	Typ zbraně
01—30	Dlouhý meč
31—40	Dýka
41—50	Palcát
51—55	Válečná sekera
56—60	Válečné kladivo
61—70	Rapír
71—75	Obouruční sekera
76—80	Obouruční meč
81—85	Meč bastard
86—90	Palice
91—95	Kuše, lehká nebo těžká
96—00	Luk, krátký nebo dlouhý

Vlastnost: Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění, jež provedeš s touto zbraní.

Vzácnost: Neobvyklá

Magické zbraně s bonusem větším než +1

Základní magická zbraň může mít bonus k hodům na útok a na zranění větší než +1, ale takové zbraně nejsou obvyklé. Obvykle se větší bonus objevuje u kouzelného předmětu, například *žezla panské moci*, který má dodatečné vlastnosti.

Bleskové kladivo

Tato velká, mimořádně těžká palice se honosí na hlavě kladiva i podél kovového topůrka motivem bouře. Zbraň je poměrně těžká, váží kolem 50 liber. Když ji někdo vezme do ruky poprvé, jiskří malinkými blesky.

Kdysi dávno bouřní obři používali tyto zbraně ve velehorách k lovu draků a konkurenčních obrů. Téměř všechny tyto bouřlivé palice se už ztratily. Pokud ještě nějaké bouřlivé kladivo zůstalo, je nejspíš v pokladu draka nebo obra, který byl aspoň tak schopný, jako jeho dávný lovec.

Požadavek: Musíš mít Střední nebo větší velikost a Sílu aspoň 18, abys mohl používat tuto zbraň.

Vlastnost: Při útoku touto palicí získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění

Vlastnost (sladěná): Bonus k hodům na útok a na zranění s použitím této palice se zvýší na +2 a při zásahu draka nebo obra bude zbraň způsobovat doplňkové zranění 3k6.

Tuto palici můžeš použít i jako vrhací zbraň s dostřelem 50/120 stop. Když zasáhneš tvora tímto vrhem, způsobí to ohlušující zahřmění. Každý tvor v okruhu 30 stop od cíle musí provést záchranný hod na Odolnost s TO 15. Když tvor neuspěje, utrpí zranění 3k6 hromem, a když uspěje, tak utrpí poloviční zranění. Když tvor neuspěje v záchranném hodu, bude také 1 hodinu ohlušený.

Vzácnost: velmi vzácná.

Jedudýka

Černá, obsidiánová čepel této zbraně má zubaté ostří. Její hruška je vyřezaná do tvaru dvou hadů s vytasenými zuby, kteří se kolem sebe obtáčí. Jejich roztažené hlavy tvoří záštitu čepele. Kdo uchopí tuto čepel, pocítí hořký, štiplavý zápach.

Jedudýka se nejčastěji vyrábí pro yuan-ti nebo mocné vrahy. Každá z těchto zbraní se liší vzorem na čepeli nebo hrušce, který značí původního majitele. Gildy vrahů a kultů yuan-ti si cení těchto čepelí jako relikvie. Když se doslechnou o takové zbraní, vyšlou agenty, aby získali zbraň úskokem nebo silou.

Vlastnost: Získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění, které provedeš touto dýkou. Pokud navíc naneseš na dýku jed, TO záchranného hodu se zvedne o 2.

Jednou za den můžeš použitím akce nanést na čepel dýky hustou, černou kapalinu, která na ní vydrží 1 minutu. Při prvním zásahu živého tvora takto pokrytou zbraní si musí tvor hodit záchranný hod na Odolnost proti jedu s TO 15. Když v záchranném hodu neuspěje, stane se na 1 minutu paralyzovaný. Jed z čepele poté zmizí.

Vzácnost: Vzácná.

Luk přísahy

Tento dlouhý luk je sněhově bílý a, navzdory svému štíhlému tvaru, neobvykle silný. Když se do tětiny založí šíp, luk pošeptá v elfštině svému nositeli: „Ať jsou mí nepřátelé rychle poraženi!“

Luky přísahy nosí zpravidla elfí hrdinové, kteří je dostali darem jako poctu od vlí královny či krále. Vidí-li elfové *luk přísahy* u neelfího majitele, obvykle předpokládají, že ho ukradl.

Vlastnost: Když útočíš na dálku tímto dlouhým mečem, můžeš vyslovit příkaz a pronést nahlas přísahu: „Rychlou smrt těm,

co mi ukrývali!“ Vybereš jednoho tvora, kterého vidíš. Daný tvor se stane tvým zapřísláhlým nepřítelem, dokud jeho životy neklesnou na 0 či méně, nebo do svítání o sedm dní později. v jednu chvíli můžeš mít jen jednoho takového zapřísláhlého nepřítele. Když tvůj zapřísláhlý nepřítel zemře, můžeš si vybrat nového po svítání dalšího dne.

Při útoku tímto lukem na zapřísláhlého nepřítele získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění, a když zasáhneš, způsobíš mu doplňkové zranění 3k6. Tyto útoky neutrpí nevýhodu z dlouhého dostřelu a ignorují všechny kryty, kromě totálního.

Zatímco máš zapřísláhlého nepřítele, všechny tvé útoky proti ostatním tvorům mají nevýhodu, a to jak s tímto lukem, tak i s jinou zbraní.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Mrazivec

Čepel tohoto dlouhého meče je neustále ojínená námrazou a ledem a jeho jílec je obalen bílou kůží. Když se tasí z pochvy poblíž plamenů ohně, vysrážená pára z povrchu zbraně způsobuje jejich blikotání.

Vlastnost: Při útoku tímto dlouhým mečem získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění a při zásahu způsobíš doplňkové zranění 1k6 chladem.

Když ho držíš v ruce, poskytuje ti rezistenci proti ohni.

Když držíš *mrazivce* v ruce a teplota prostředí je pod nulou, osvítl jasným světlem okruh o poloměru 10 stop a v dalších 10 stopách bude šero.

Když držíš v ruce tuto zbraň, můžeš uhasit všechny nemagické plameny v okruhu 30 stop od tebe. Když to uděláš, bude moct meč uhasit plameny znovu nejdříve až za hodinu.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Obránce

Široká čepel tohoto obouručního meče je ostrá u špičky a u záštity má ochranné vroubky. Spodní strana jílice je ozdobena glazurou štítu, na němž je symbol rukavice.

Při použití meče se zdá, že jeho vyváženost se chvílemi mění, ne nepříjemně, ale naopak intuitivně, aby vyrovnala držitelův úchop.

Vlastnost (sladěná): Získáváš bonus až +3 k hodům na útok a na zranění, jež provedeš tímto obouručním mečem. Na začátku každého svého tahu určíš, jak velký bonus uplatníš k hodům na útok a na zranění. Nevyužiješ-li celý bonus, zbytek se stane bonusem ke tvé TZ, který potrvá do začátku tvého příštího tahu.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Ostrý rapír

Čepel tohoto rapíru, rovná jako pravítko, vychází z bohatě stylizované záštity. i když je překvapivě pružná — dá se ohnout skoro až do tvaru „U“ — v souboji se stává tvrdou jako adamantin.

Čepel je dokonale vyvážená. Hrot je tak ostrý, že dokonce i dítě by jím bez problémů dokázalo probodnout tlustý ocelový plech.

Vlastnost: Při útoku tímto rapírem získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění. Když jím navíc způsobíš kritický zásah, cíl utrpí doplňkové zranění 2k6.

Vzácnost: Vzácný.

Oštěp blesků

Tento dřevěný oštěp je vyřezán z bleskem sežehnutého stromu. Má železný hrot a podél oštěpu se táhnou železné dráty připomínající blesky.

Když někdo uchopí tuto zbraň, z ratiště mu přeskakují na ruku malické blesky.

Oštěp blesků je někdy darem zbožných válečníků a kněží bohů války. Občas, po obzvlášť zuřivé bouřce, lze objevit *oštěp blesků* v trískách stromu, do něhož udeřil blesk.

Vlastnost: Tento oštěp můžeš vrhnout na bod vzdálený až 100 stop. Od tebe až do zvoleného bodu vyšlehně 5 stop široký blesk. Každý tvor, kterého v dráze zasáhne, musí provést záchranný hod na Obratnost s TO 13. Když tvor neuspěje, utrpí zranění 4k6 bleskem, a když uspěje, tak utrpí poloviční zranění.

Jakmile použiješ oštěp tímto způsobem, stane se normálním oštěpem až do příštího úsvitu, kdy si znovu obnoví svou magickou energii.

Vzácnost: Vzácný.

Palcát poškození

Rukojeť tohoto těžkého palcátu je vyrobena z tvrdého dřeva zdobeného zlatem a hlava palcátu je z bílé keramiky tvrdší než kámen. Když se vytasí v souboji, hlava palcátu září jasným nebeským světlem.

Tyto zbraně jsou často ve vlastnictví chrámů a jiných svatých řádů zasvěcených dobrým bohům. Mohou být zapůjčeny těm, kdo složí slib, že vykoření zlo. Může jít o zničení hnízda ghulů nebo zboření kostějovy hrobky.

Vlastnost: Když při útoku s tímto palcátem zasáhneš ďasa nebo nemrtvého, způsobíš mu doplňkové svaté zranění 2k6. Má-li tvor 25 životů či méně, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost s TO 15. Pokud tvor neuspěje, je okamžitě zničen. Uspěje-li, bude vystrašený do konce tvého příštího tahu.

Když máš palcát vytasený v ruce, osvítl jasným světlem okruh o poloměru 20 stop a v dalších 20 stopách bude šero.

Zlý tvor, který se dotkne této zbraně, pocítí silný odpor. Bude-li se jí dotýkat 1 kolo, utrpí svaté zranění 3k6 pokaždé, když bude na začátku svého tahu držet tuto zbraň, nebo se jí dotýkat.

Vzácnost: Neobvyklý.

Plamenec

Ostří tohoto dlouhého meče je ozdobeno motivy plamenů, které občas planou, jako by byly skutečné. Na dotyk je teplé.

V boji se čepel probudí k životu. Žhne jako jazyk rudého draka, šlehá červené a oranžové plameny a z hrotu zbraně vychází spirála hustého černého kouře.

Plamence jsou relikvie z pradávnej bitvy proti bytosti známé jako Královna Chaosu. Říká se, že skupina mocných pánů větru vykovala čtyři čepele napuštěné živelnou energií. Současní plamenci jsou prý kopiemi ohnivého meče, který vytvořili.

Vlastnost: Když vyslovíš příkaz, z čepele dlouhého meče vyšlehnou plameny. Plameny osvítl jasným světlem okruh o poloměru 20 stop a v dalších 20 stopách bude šero.

Když je tento účinek aktivní a tvůj útok tímto dlouhým mečem zasáhne, způsobí doplňkové zranění 2k6 ohněm.

Opětovné vyslovení příkazu plameny uhasí.

Vzácnost: Vzácný.

Popravčí meč

Tato jednoduchý, téměř asketický meč bastard se na první pohled výrazně liší od ostatních běžných zbraní. Důkladnější prozkoumání odhalí mdlé stopy propracovaného písma táhnoucí se po celé délce čepele.

Jakmile si ho někdo všimne, bude pro něj čitelné, dokonce i když je běžně negramotný. Je to verš z prastaré básně popisující epickou bitvu mezi mladým hrdinou a nestvůrou, které utřela hlavu tato čepel svou zničující silou.

Na přímém slunci se blyští tvrdý, ostrý břit popravčího meče. Když s mečem někdo zachází, čepel vydává hrozivý zvuk, jak proráží vzduch.

Vlastnost: Při útoku tímto mečem bastardem získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění

Vlastnost (sladěná): Bonus k hodům na útok a na zranění s použitím tohoto meče se zvýší na +3. Útoky touto zbraní ignorují odolání vůči sekům.

Když způsobíš touto zbraní kritický zásah, hoď si znovu na útok proti stejnému cíli. Zasáhneš-li znovu, způsobíš doplňkové zranění 6k8. Je-li tento druhý útok také kritický a cíl má 150 životů nebo méně, usekneš mu hlavu a je na místě mrtvý. Nemá-li tvor hlavu, rozpoltíš ho napůl se stejným smrtícím výsledkem.

Vzácnost: Legendární.

Popravčí šíp draků

Kolem dřívku tohoto šípu se obtáčí prokletá znamení. Hrot je vyroben z roztavených šupin a zubů plazů, zatímco křídélka jsou tuhá, hrubá a černá.

Je-li *popravčí šíp draků* založen do tětiny, znamení začnou zářit slabým světlem a šíp začne vyluzovat zvuk podobný odbíjejícímu zvonu signalizujícímu zkázu.

Vlastnost: Když použiješ tento šíp jako střelivo pro útok s lukem, získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění.

Drak, jehož zasáhne tento šíp, musí provést záchraný hod na Odolnost s TO 17. Pokud neuspěje, utrpí navíc zranění 6k10, a když uspěje, utrpí navíc jen polovinu tohoto zranění.

Vzácnost: Vzácný.

Posvěcený mstitel

Čepel tohoto dlouhého meče je rovná a bílá jako alabastr a záštita je zlatá a má tvar roztažených andělských křídel. Jílec a hruška meče se honosí symboly práva a dobra.

Kdykoliv někdo tasí tento meč, prořízne vzduch vzdálený zvuk rohu volající válečníky do bitvy.

Posvěcení mstitelé byly vykováni anděli v nebesích. Byly to dárky bohů jejich nejuctívanějším bojovým stoupencům v době démoní agrese, což převážilo rovnováhu přízně od ďasů ke smrtelníkům. Každý ďas, který uzří posvěcený mstitel, okamžitě pozná, že pod jeho čepelí padlo mnoho jedinců jeho druhu a že držitel této zbraně je zjevně válečník silně dobrá.

Vlastnost: Při útoku tímto dlouhým mečem získáš bonus +1 k hodům na útok a na zranění

Zlý tvor, který se dotkne této zbraně, pocítí silný odpor. Bude-li se jí dotýkat 1 kolo, utrpí svaté zranění 3k6. Utrpí ho dále pokaždé, když bude na začátku svého tahu držet tuto zbraň, nebo se jí dotýkat.

Požadavek: Musíš být paladin, aby ses mohl sladit s touto zbraní.

Vlastnost (sladěná): Bonus k hodům na útok a na zranění s použitím tohoto dlouhého meče se zvýší na +3 a při zásahu ďasa nebo nemrtvého bude zbraň způsobovat doplňkové zranění 2k10.

Když máš tento meč vytasený v ruce, stráží poloměr (koule) 5 stop kolem tebe. Ty a všichni přátelští tvorové v kouli mají výhodu pro záchrané chody proti kouzlům.

Vzácnost: Legendární.

Tančící meč

Rytiny podél celé čepele zobrazují poletující rozvířené listy a vířivé čepele. Při uchopení do ruky s sebou meč škubá a trhá, jako by se chtěl osvobodit z ruky, která ho svírá.

Takovéto zbraně vyhledávají mágové-válečníci, kteří se vyznají s mečem i v kouzlech. Mají radost z toho, jak s *tančícím mečem* ničí své nepřátele v boji nablízko, zatímco v pozadí spouští magický útok. První *tančící meč* byl vykován na přání kdysi mocného krále, který si vydobyl trůn pomocí silné armády. Když zestárl a sešel, obstaral si meč, který bojoval tak silně a zuřivě, jako on sám v mládí.

Vlastnost: Získáváš bonus +1 k hodům na útok a na zranění, jež provedeš tímto dlouhým mečem.

Můžeš také vyhodit meč do vzduchu a přikázat mu, aby tancoval; to nevyžaduje akci. Meč se poté vznáší ve vzduchu. v daném tahu a poté v dalších 3 kolech můžeš meči přikázat, aby se pohnul až o 30 stopa zaútočil na tvora, kterého určíš. Meč útočí, jako bys ho držel. Zatímco rozkazuješ meči, můžeš normálně provádět akce.

Když meč dotancuje, urychleně se ti vrátí do ruky, máš-li ji volnou, nebo na zem k tvým nohám, má-li k tobě volnou cestu. v opačném případě se k tobě přiblíží co nejvíc a pak spadne na zem.

Vzácnost: Vzácný.

Trpasličí vrhač

Hlava tohoto válečného kladiva (ve tvaru tesařského kladiva) je vytepaná tak, aby připomínala trpasličí obličej s vlasy táhnoucími se dozadu tvořícími nos kladiva. Když někdo tuto zbraň uchopí, trpasličí tvář se zkříví, jako by řvala bojový pokřik.

Trpaslíci vykovali tyto zbraně naděje a běsnění v hlubinách země, když jejich horská království ohrožovali obři, a rozdali je největším válečníkům každého klanu. *Trpasličí vrhače* jsou jedním z důvodů, že tvrdá rasa trpaslíků ještě zůstala na tomto světě.

Většina trpasličích vrhačů je ztracena v prastarých ruinách, leží pohřbené s hrdiny, jež je naposledy třímali. Trpaslíci, kteří vidí někoho třímat jedno z těchto kladív, si ho považují, že se mu podařilo navrátit na světlo tuto zbraň opředanou mýty.

Vlastnost: Získáváš bonus +1 k hodům na útok a na zranění, které provedeš tímto kladivem.

Požadavek: Musíš být trpaslík, aby ses mohl sladit s touto zbraní.

Vlastnost (sladěná): Bonus kladiva k hodům na útok a na zranění se zvýší na +3.

Navíc můžeš použít toto válečné kladivo jako vrhačí zbraň s dostřelem 20/80 stop. Když vrhneš tuto zbraň a zasáhneš, cíl utrpí doplňkové zranění 1k8, ale je-li to obr, tak 3k8.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Berly

Typická magická berla je dlouhá asi 5 nebo 6 stop a tlustá jako mladý stromek, asi jeden a půl palce na jednom konci a zužuje se k jednomu palci na druhém konci. Vzhled berel se velmi různí: některé jsou hladké a mají po celé délce téměř stejný průměr, jiné jsou sukovité a pokroucené, některé jsou dřevěné, a jiné z leštěného kamene nebo křišťálu.

Obecné vlastnosti: Magická berla se dá používat jako hůl.

Mnoho berel v sobě pojímá jedno či více kouzel (nebo magických účinků, jenž velmi připomínají kouzla). Nositel může použitím předmětu a utracením jedné či více dávek seslat kouzlo z berly, ale pouze umí-li nositel sesílat kouzla. Kouzla sesílaná z berly používají nositelův magický útočný bonus, bonus k záchraně TO a magickou vlastnost pro vyřešení účinků těchto kouzel. v ostatních věcech se sesílání kouzla řídí normálními pravidly pro sesílání kouzel.

Není-li v popisu předmětu řečeno jinak, berla má 10 dávek. Každý den za úsvitu se jí zpravidla obnoví 1k6 + 4 utracených dávek (maximálně na 10). Magie, z které berla čerpá, není neomezená. Vždy, když postava utratí poslední dávku berly, hod' k20. Když padne 1, berla zčerná a zbývající magie vyprchá. v takové berle nezle obnovit dávky a stává se normální holí.

Okouzlující hůlka

Tato dubová berla má oba konce stříbrné. Vlákný dřeva se téměř hypnoticky vinou jemné nitky jasného světla.

Postava svírající tuto zbraň se cítí jistá ve společenských situacích a věří, že dokáže přesvědčit kohokoliv o čemkoliv.

Vlastnost (sladění): Aby ses sladil s tímto předmětem, musíš být kouzelník.

Jako akci můžeš utratit dávku a seslat tak z berly jedno z následujících kouzel.

- *okouzli osobu*
- *rozkaz*
- *porozumění jazykům*

Tajemství: Tajemství berly se projeví, jakmile postava držící tuto berlu bude poprvé cílem očarujícího kouzla.

Jednou za den, když neuspěješ v záchranném hodu proti očarujícímu kouzlu, můžeš považovat neúspěšnou záchranu za úspěšnou. Navíc jako reakci můžeš utratit dávku a obrátit účinky daného očarujícího kouzla proti sesilateli, jako kdybys ho seslal sám.

Vzácnost: Vzácná.

Úderná berla

Tato statná berla je vyrobena z dubu a není zdobená, až na jeden glyf vyřezaný poblíž hlavy.

Když se drží pevně, nositeli se jemně chvějí ruce.

Říká se, že tyto berly mají původ v sektě žebravých kněží, kteří je používali k sebeobraně.

Vlastnost: Při útoku touto berlou získáš bonus +3 k hodům na útok a na zranění

Vlastnost (sladění): Aby ses sladil s tímto předmětem, musíš být druid, kněz nebo kouzelník.

Když útočíš s použitím této berly a zasáhneš, můžeš utratit až 3 dávky. Za každou utracenou dávku utrpí tebou zasažený tvor doplňkové drtivé zranění 1k6.

Vzácnost: Vzácná.

Hůlky

Hůlky jsou typicky slonovinové, kostěné nebo dřevěné, dlouhé 15 palců. Obvykle jsou zakončeny kovem, křišťálem, kamenem, nebo něčím podobným.

Obecné vlastnosti: Hůlka je příliš křehká na to, aby se dala použít jako zbraň, dokonce i jako improvizovaná.

Mnoho hůlek v sobě pojímá jedno či více kouzel (nebo magických účinků, jenž velmi připomínají kouzla). Nositel může použitím předmětu a utracením jedné dávky seslat kouzlo z hůlky, ale pouze umí-li nositel sesílat kouzla. Kouzla sesílaná z hůlek používají nositelův magický útočný bonus, bonus k záchrane TO a magickou vlastnost pro vyřešení účinků těchto kouzel. v ostatních věcech se sesílání kouzla řídí normálními pravidly pro sesílání kouzel.

Není-li v popisu předmětu řečeno jinak, hůlka má 7 dávek. Každý den za úsvitu se jí zpravidla obnoví 1k6 + 1 utracených dávek (maximálně na 7). Magie, z které hůlka čerpá, není neomezená. Vždy, když postava utratí poslední dávku hůlky, hod'

k20. Padne-li 1, magie z hůlky vyprchá a ta se rozpadne, nebo se promění v obyčejnou tyčku.

Hůlka magických střel

Jeden konec tohoto dlouhého, štíhlého, růžového dřeva slabě svítí jako uhlík, ale kobaltově modrou barvou.

Vlastnost: Jako jednu akci můžeš utratit až 3 dávky a seslat z hůlky *magickou střelu*, za každou dávku jednu.

Není-li *magická střela* na seznamu kouzel tvého povolání, musíš si hodit na útok, abys zasáhl cíl střely. Jako magickou vlastnost použiješ Inteligenci a případně i svůj magický útočný bonus.

Vzácnost: Neobvyklá.

Hůlka nalezení nepřátel

Tato světlá hůlka je vyřezaná z osikového dřeva a na jednom konci zakončená křišťálem ve tvaru lupy.

Když ji někdo vezme do ruky, křišťál na konci hůlky začne vyluzovat slabé světlo.

Vlastnost: Držíš-li tuto hůlku, když si házíš na iniciativu, můžeš utratit dávku a hodit k8 a výsledek přičíst k ověření iniciativy.

Když držíš hůlku v ruce, můžeš jako akci utratit 2 dávky a vycítit tak přítomnost blízkých nepřátel. Jeden konec hůlky rychle pulzuje červeným světlem a hůlka trhne tvou rukou ve směru k nejbližší nepřátelské bytosti v okruhu 60 stop. Hůlka nalezne potenciální nepřátele, i když jsou neviditelní, skrytí nebo přestrojení. Hůlka pátrá i skrz překážky, ale neprojde 1 stopou kamene, 1 palcem kovu, tenkou vrstvou olova nebo 3 stopami dřeva či hlíny.

Vzácnost: Neobvyklá.

Hůlka vazby

Tato hůlka je vlastně dlouhý řetěz, který drží pohromadě magie v něm obsažená. Řetěz je vyroben z adamantinu a každý článek je zdobený runami vazby a uvěznění.

Vlastnost (sladění): Aby ses sladil s tímto předmětem, musíš být druid, kněz nebo kouzelník.

Jako akci můžeš utratit daný počet dávek a seslat tak z hůlky jedno z následujících kouzel.

- *znehyni osobu* (2 dávky)
- *znehyni nestvůru* (6 dávek)

Když máš hůlku v ruce, můžeš navíc utratit 1 dávku jako reakci, kdykoliv provádíš záchranný hod na odolání kouzlu *znehyni postavu* nebo *znehyni nestvůru*.

Vzácnost: Vzácná.

Lektvary

Lektvar může být jakýkoliv druh magické kapaliny, od elixíru, jenž se pije, po olej, jenž se nanáší na tvora nebo předmět. Většina lektvarů se skládá asi z jedné unce tekutiny, ale ostatních je tolik, že se jimi může namazat celý tvor.

Usrknutí lektvaru může dát postavě povědomí o povaze lektvaru a současně ho zbude dost, aby byl užitečný.

Použití lektvaru: Vypití nebo nanesení lektvaru zpravidla zabere akci a spotřebuje se při tom celý lektvar. Podobně podání lektvaru někomu jinému vyžaduje akci. Jakmile se lektvar použije, účinkuje okamžitě, i když některé lektvary mají také dlouhodobé účinky.

Éterický olej

Tento mračně šedý olej voní deštěm.

Jakmile na sebe uživatel nanese tento olej, uvidí, jako by všechny barvy okolí vybledly. Ze vzduchu vykipí převalující se mlha a všechno rozestře. Mlha vypadá skutečněji než vybledlý svět.

Účinek: Nanesení tohoto oleje zabere 10 minut. Ty — včetně tvého oblečení, zbroje, zbraní a ostatního vybavení — se staneš na 1 hodinu éterický. Zatímco lektvar účinkuje, jsi na pomezí Éterické a Materiální sféry. Jako akci můžeš přejít z tohoto pomezí plně do Materiální sféry, či hlouběji do Éterické sféry, nebo z Materiální sféry opět na pomezí sfér. Zatímco jsi plně v Materiální sféře, nejsi éterický. Když účinek skončí, vrátíš se do Materiální sféry.

Vzácnost: Neobvyklý.

Jedový lektvar

Tento lektvar vypadá jako nějaký jiný lektvar a stejně tak i chutná a voní. Při usrknutí napodobuje vjem po onom jiném lektvaru. Postavu, jež vypije tento lektvar, bude sužovat bolest, jako by jejím břichem projel nůž.

Účinek: Na začátku každého tvého tahu utrpíš zranění 3k6 jedem. Kouzla *zlom magie* nebo *odstraň postižení* neutralizují jed, stejně jako dvě úspěšná ověření Odolnosti s TO 12, každé jako jedna akce.

Vzácnost: Neobvyklý.

Klamný lektvar

Tento lektvar vypadá jako nějaký jiný lektvar a stejně tak i chutná a voní. Při usrknutí napodobuje vjem po onom jiném lektvaru.

Po vypití způsobí příjemci vlnu blaženého opojení.

Účinek: Domníváš se, že jsi vypil jiný lektvar a chováš se, jako kdyby na tebe ten lektvar působil, a to tak dlouho, jak by účinek normálně trval, dokud se nestane něco, co odhalí pravdu, nebo dokud si důkladně neodpočineš. Jde-li například o klam léčivého lektvaru, budeš mít dojem, že ses vyléčil, dokud se neprokáže opak. Jde-li o klam lektvaru létání, můžeš poskočit na zemi nebo seskočit ze střechy v domnění, že umíš létat.

Vzácnost: Vzácný.

Léčivý lektvar

Tato kapalina fosforeskuje slabě modrou barvou. Ochutnání lektvaru způsobí krátký pocit zdraví.

Postavě, která vypije tento lektvar, se zmenší bolest ze zranění.

Účinek: Obnovíš si 2k4 + 2 životů.

Vzácnost: Běžný.

Lektvar čtení myšlenek

Tato kalná kapalina se v nádobě neustále přelévá. Postava, jež ji ochutná, zaslechne na okamžik zdánlivé hlasy. Vypití lektvaru způsobí, že na čas uslyší takové hlasy ze všech stran.

Účinek: Když vypiješ tento lektvar, vyber tvora do 50 stop od tebe. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu na Moudrost s TO 15, budeš moci 1 minutu číst myšlenky, které mu proudí hlavou, a cítit jeho citové rozpoložení. Úspěch v záchranném hodu neodhalí cíli pokus o čtení myšlenek. Má-li cíl podezření, že mu čteš myšlenky, může jako akci provést ověření Moudrosti s TO 15 a ukončit tak účinek. Pokud se cíl vzdálí více než 50 stop od tebe, účinek skončí.

Vzácnost: Vzácný.

Volitelné pravidlo: Míchání lektvarů

Postava může vypít lektvar, když ještě působí lektvar, jenž vypila předtím, nebo slije několik lektvarů do jedné nádoby. Podivné přísady používané k výrobě lektvarů mohou vyústit v nepředvídatelné interakce.

Když postava smíchá dva lektvary, hoď procentovou kostkou a nahlédni do Tabulky smíchání lektvarů. Když se zkombinují více než dva, za každý další lektvar hoď znovu; výsledky se hromadí. Jestliže účinky nejsou zřejmé okamžitě, odhal je pouze tehdy, když se stanou.

TABULKA SMÍCHÁNÍ LEKTVARŮ

k%	Výsledek
01	Směs zapříčiní magický výbuch, jenž způsobí michtačí silové zranění 6k10 a každému v okolí do 5 stop od michtače způsobí silové zranění 1k10.
02-03	Ze směsi se stane jed.
04-08	Ze směsi se stane halucinogen, jenž má placebo efekt jednoho ze smíchaných lektvarů.
09-15	Oba lektvary ztrácí svůj účinek.
16-25	Jeden lektvar ztrácí svůj účinek.
26-35	Fungují oba lektvary, ale jen s polovičními účinky. Nemůže-li být účinek rozpuštěn, ani jeho trvání, pak nebude účinkovat.
36-90	Oba lektvary fungují normálně.
91-99	Jeden z lektvarů má dvojnásobný účinek. Nemůže-li být účinek ani jednoho z lektvarů zdvojnásoben, ani jeho trvání, pak oba lektvary budou fungovat normálně
00	Funguje jen jeden lektvar, ale jeho účinek je trvalý. Jako trvalý zvol účinek, který je nejjednodušší, nebo který se zdá nejzábavnější. Například léčivý lektvar může zvýšit maximum životů příjemce o 4 životy, nebo éterický olej může trvale změnit uživatele na éterického. Podle tvého uvážení mohou ukončit tento trvalý účinek zlom magie nebo odstraň postižení.

Lektvar dlouhověkosti

Tato růžová, napěněná kapalina sladce voní. Chutná jako cukr se špetkou trávy. Po vypití lektvaru vypadá příjemce mladší a cítí se osvěžený.

Účinek: Tvůj fyziologický věk se sníží o 1k6 + 6 let (ne níže než na věk dospělosti tvé rasy), obnoví tvou mladost a energii.

Zvláštní: Po každém vypití lektvaru dlouhověkosti musíš provést záchranný hod na Odolnost s TO 5. Neuspěješ-li, tvůj věk se naopak zvýší o 1k6 + 6 let.

Vzácnost: Vzácný.

Lektvar hrdinství

Tento bezbarvý lektvar kypí, jako by právě vřel. Ochutnání nebo vypití způsobí pocit náramného zdraví a zdatnosti.

Účinek: Na 1 hodinu se zvýší maximum tvých životů o 10 a získáš 10 životů. Získáš také bonus +2 ke všem ověřením, ho-

dům na útok a záchranným hodům. Použiješ-li schopnost nebo sešleš-li kouzlo, které vyžaduje záchranný hod, TO se zvýší o 2.

Vzácnost: Vzácný.

Lektvar létání

V této blankytně modré kapalině plavou kalné nečistoty. Ochutnání lektvaru způsobí chvilkový pocit stavu beztlíže. Po vypití lektvaru se tento pocit stane trvalý.

Účinek: 1 hodinu můžeš létat svou rychlostí. Skončí-li účinek ve chvíli, kdy jsi ještě ve vzduchu, musíš použít svůj pohyb k sestupu. Nepřistaneš-li do 1 minuty, spadneš.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Lektvar neviditelnosti

Ochutnání této bezbarvé, průhledné kapaliny způsobí, že tělo příjemce na chvilku zamihotá. Postava, která lektvar vypije, okamžitě zmizí.

Účinek: Ty — včetně tvého oblečení, zbroje, zbraní a ostatního vybavení — se staneš na 1 hodinu neviditelný. Účinek skončí, jakmile zaútočíš nebo sešleš kouzlo, jež působí na někoho jiného než tebe.

Vzácnost: Vzácný.

Lektvar rychlosti

Tato kapalina má oranžovou barvu s černým žiháním. Neustále proudí vnitřkem nádob.

Postava, která ochutná lektvar, pocítí v těle drobnou svalovou křeč a bude mít chvilkový dojem, že se svět zpomaluje. Když lektvar vypije, nabude dojmu, že všechny akce kolem ní jsou zpomalené a zvuky jsou hlubší a delší.

Účinek: Na 1 minutu jednáš dvakrát rychleji. v souboji si házíš na iniciativu dvakrát. Provedeš tah po každou svou iniciativu, když přijde na řadu a tvá možnost reagovat se obnoví pokaždé, když začneš nový tah.

Když začneš první tah po skončení účinku, zasáhne tě otupělost a budeš paralyzovaný až do začátku svého příštího tahu.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Lektvar šplhání

Tento lektvar je rozdělen na hnědou, stříbrnou a šedou vrstvu připomínající kamenné obruče. Pokud se protřepe, tak po usazení se znovu rozdělí.

Usrkne-li postava lektvaru, pocítí svrbění prstů na rukou a na nohou a má okamžitou potřebu šplhat. Když ho vypije, tak si bude všimnout všech výčnělků, poruch a prasklin na svislých površích, do kterých může zasadit nohu nebo se přitáhnout rukou.

Účinek: Na 1 hodinu uspěješ v každém ověření šplhání po těžkém povrchu.

Vzácnost: Běžný.

Lektvar vodního dechu

Tato nazelenale modrá kapalina voní mořem. Postava, jež lektvar ochutná, mimoděk zakašle.

Účinek: Na 1 hodinu můžeš dýchat pod vodou.

Vzácnost: Neobvyklý.

Lektvar zmenšování

Ochutná-li postava tuto bezbarvou, čirou kapalinu, pocítí, jak se její tělo nepatrně zcvrklo. Postava na okamžik vypadá jakoby o něco menší.

Po vypití tohoto lektvaru postava vidí, že všechno kolem ní roste, jako by byla v zemi obrů.

Účinek: Na 1k4 hodin se zmenší tvoje váha a velikost o 10 procent. Ačkoliv ti zůstanou tvé herní statistiky, budeš způsobovat jen 10 procent zranění, které bys normálně způsobil (minimum 1). Díky své zmenšené velikosti můžeš získat kryt — nebo větší kryt — z menších předmětů než normálně a můžeš se za ně snadněji ukrýt. Vejdeš se také do nádob, které by byly běžně příliš malé.

Vzácnost: Vzácný.

Prsteny

Prsteny mohou mít úžasnou magickou moc a mnoho z nich vyžaduje, aby se s nimi nositel sladil.

Prsten beranidla

Tento zdobený železný kroužek představuje svým vzezřením beranidlo.

Vlastnost: Jako akci můžeš přikázat prstenu zaútočit na tvora do 50 stop od tebe. Když tak učiníš, zvol, jestli utratíš 1, 2, nebo 3 dávky z prstenu. Prsten vyvolá silové beranidlo, kterým si hodí na útok s bonusem +7 na zásah. Za každou utracenou dávku utrpí cíl při zásahu silové zranění 1k6 a je odtlačen zpět o 5 stop.

Nebo můžeš prstenu přikázat, aby vyrazil dveře do 50 stop od tebe, a utratit 1, 2, nebo 3 dávky. k vyrazení dveří provede prsten ověření Síly, přičemž má bonus Síly +5 plus 1 za každou utracenou dávku.

Prsten beranidla má nejvýše 3 dávky. Utracené dávky se obnoví každý den při úsvitu.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Prsten čar a kouzel

Na tomto kostěném prstenu jsou vyryty znaky hvězd, komet a sluncí.

Výroba *prstenu čar a kouzel* zahrnuje několik ohromných odborností magie, jež jsou pro současné akademické sesilatele kouzel dávno zapomenuté. Kouzelník musí vypěstovat klon, dát mu znalosti magie a odebrat mu prst. z kostí tohoto prstu se vyřeže *prsten čar a kouzel*. Příběh vypráví o „Devítiprstém mágovi“, klonu, jenž unikl před dokončením procesu výroby prstenů, ale ne dost brzy, aby si zachránil všechny prsty.

Vlastnost: Získáš pozici kouzelnického kouzla 1., 2., 3. a 4. úrovně navíc. Abys získal dodatečnou pozici, musíš už mít pozici kouzelnického kouzla na dané úrovni.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Prsten měkkého pádu

Tento prsten je vyřezaný z kosti obrovského ptáka, například Noha, do tvaru věnečku z perí.

Při prvotním nasazení prstenu má nositel na okamžik pocit stavu beztlíže.

Vlastnost: Kdykoliv máš navlečený tento prsten a spadneš, místo pádu se sneseš dolů rychlostí 10 stop za kolo. Když přistaneš, neutrpíš z pádu žádné zranění a přistaneš na nohy.

Tajemství: Některé prsteny tohoto druhu jsou vadné nebo sešlé věkem, takže když nositel spadne více než jistou vzdálenost, prsten přestane pád zpomalovat.

Vzácnost: Vzácný.

Prsten neviditelnosti

Příklady tohoto prostého zlatého kroužku mají v sobě občas vyrytá elfím písmem rčení jako: „Vítr není vidět, a přece ohýbá travu, jak fouká.“

Vlastnost (sladěná): Jako akce se staneš neviditelný, včetně tvého oblečení, zbroje, zbraní a ostatního vybavení. Účinek trvá, dokud si prsten nesundáš, nebo dokud nezaútočíš nebo nesešleš kouzlo, jež působí na někoho jiného než tebe. Libovolně můžeš také neviditelnost kdykoliv okamžitě ukončit.

Vzácnost: Legendární.

Prsten ochrany

Tento stříbrný prsten má lůžko ve tvaru stylizovaného štítu, do kterého je zasazen lesklý, leštěný achát.

Vlastnost (sladěná): Získáš bonus +1 k TZ a záchranným hodům, který se nepřičítá k žádnému jinému bonusu k TZ nebo záchranným hodům z jiného kouzelného předmětu.

Vzácnost: Vzácný.

Prsten regenerace

Tento železný kroužek je obalen v kaučuku konzervující trolí kůži.

Vlastnost (sladěná): Každých 10 minut, co máš navlečený prsten, si obnovíš 1k6 životů. Přijdeš-li o část těla, zatímco máš prsten navlečený, daná část těla se ti regeneruje a opět bude plně funkční za 1k6 + 1 dní.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Prsten zaštitění mysli

Tento vytříbený prsten je tepaný z těžkého zlata.

Vlastnost (sladěná): Jsi imunní vůči účinkům, které umožňují jiným číst tvé myšlenky, poznat, jestli mluvíš pravdu, nebo určit tvé přesvědčení. Telepatické spojení s tebou bude úspěšné, pouze pokud to dovolíš.

Když máš prsten navlečený, můžeš ho zneviditelnit provedením akce. Uděláš-li to, prsten zůstane neviditelný, dokud ho pomocí další akce nezviditelníš, nesundáš si ho, nebo nezemřeš.

Tajemství: Je-li nositel zabit, tajemství prstenu vyjde najevo. Po smrti se nositelova duše přenese do prstenu. Když se tak stane, duše může zůstat v prstenu, nebo se kdykoliv odebrat do posmrtného života. Zatímco je duše uvnitř, může telepaticky komunikovat s novým nositelem, který si uvědomí tajemství prstenu. Nositel nemůže zabránit této telepatické komunikaci, ale může učinit opatření, která vyženou duši z prstenu.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Prsten vodoměrky

Na tomto stříbrném prstenu jsou vyryty vroubky jako vlnky. Když je nositel na dohled od velkého objemu vody, vroubky ožijou a vlnky se začnou vlnit kolem prstenu.

Vlastnost (sladěná): Můžeš volně kráčet po hladině kapaliny, jako by to byla pevná půda.

Vzácnost: Neobvyklý.

Svitky

Svitky je zpravidla kouzlo uložené v psané formě. Některé svitky uchovávají unikátní zaklínadla s mocnými ochranami či jinými magickými účinky.

Nezávisle na povaze magie obsažené ve svitku, pro uvolnění dané magie je nutné svitek přečíst. Jakmile se magie vyvolá, svi-

tek nelze použít znovu. Jeho slova vyblednou, nebo se rozpadne na prach.

Kouzelný svitek

Kouzelný svitek s magickými slovy jednoho kouzla, zapsaného mystickou šifrou, se často nalézá v tubusu ze slonoviny, nefritu, kůže, kovu nebo dřeva.

Požadavek: Kouzlo zrozené ze svitku volí tvůrce svitku. Abyš mohl kouzlo seslat, musíš ho mít v seznamu kouzel svého povolání. Pokud jsi svitek nevytvořil, musíš použít kouzlo *přečti magii* k jeho dešifrování, než ho budeš moci použít.

Účinek: Jako akce sešleš kouzlo napsané na svitku a složky kouzla k tomu nejsou potřeba. v ostatních věcech se sesílání kouzla řídí normálními pravidly pro sesílání kouzel.

Je-li kouzlo svitku na vyšší úrovni než dokážeš normálně seslat, musíš k jeho seslání uspět v ověření s použitím opravy tvé magické vlastnosti. TO je rovna 10 + úroveň kouzla na svitku. Při neúspěšném ověření se svitek spotřebuje a nemá žádný účinek.

Vzácnost: Neobvyklý.

Svitky ochrany před nemrtvými

Tento kožený tubus je pokryt symboly lebek a uzavřen víčkem z obsidiánu. Uvnitř je srolovaný kus jemného pergamenu pospaný pavoučím písmem. z listu se line slabý zápach hniloby.

Požadavek: k použití tohoto svitku musíš znát aspoň jedno kouzlo.

Účinek: Jako akce přečteš tento svitek a vyvoláš kolem sebe ochrannou kouli s poloměrem 5 stop, která se bude s tebou pohybovat 5 minut.

Aby nemrtvý tvor vstoupil do koule nebo zacílil tvory v ní, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost s TO 15. Selže-li, nemůže v daném tahu vstoupit do koule ani v ní nikoho zacílit. Uspěje-li, přestanou na něj působit účinky koule.

Zaútočíš-li ty nebo někdo z tvých společníků uvnitř koule nebo sešle-li někdo z vás kouzlo na nemrtvého tvora, na nějž působí účinky koule, přestanou na něj účinky koule působit, jako kdyby uspěl v záchranném hodu proti kouli.

Kdykoliv se pohneš tak, že nemrtvý tvor, na něhož koule působí, by byl nucen do ní vstoupit, musí tento tvor provést záchranný hod. Neuspěje-li, můžeš tvora odtlačit až o 15 stop a bude stále mimo kouli, ale nemůžeš ho odtlačit na terén, který je pro něj škodlivý, nebo na místo, kde by spadl. Pohneš-li se takovým způsobem, že by ovlivněný tvor nemohl zůstat mimo kouli, tak koule selže a její účinky skončí.

Vzácnost: Vzácný.

Divotvorné předměty

Kategorie divotvorných předmětů je všeobsáhlou kategorií pro kouzelné předměty, které se pořádně nehodí do jiných kategorií. Zahrnuje nošené předměty jako boty, opasky, pláštěnky, rukavice a různé šperky a ozdoby, včetně amuletů, broží a náhrdelníků. Vaky, koberce, křišťálové koule, figuríny, rohy, hudební nástroje a jiné předměty spadají také do této kategorie.

Arcimágovo roucho

Tento elegantní oděv je vyroben z nádherné látky a ozdoben stříbrnými runami. Je to očividně ornát síly a autority. Barva roucha je vždy bílá, šedá, nebo černá.

Požadavek: k použití tohoto svitku musíš být schopen seslat aspoň jedno kouzlo ze seznamu kouzelnických kouzel.

Volitelné pravidlo: Nehody se svitky

Sesilatel, který neuspěje v použití *kouzelného svitku*, musí provést záchranný hod s TO 10 s použitím opravy tvé magické vlastnosti. Neúspěch způsobí nehodu. Když se přihodí nehoda, kouzlo na svitku má nezamýšlený účinek určený hodem kostkou dle tabulky Nehoda se svitkem.

TABULKA SMÍCHÁNÍ LEKTVARŮ

k6	Výsledek
1	Vlna nekontrolovatelné magické energie způsobí sesilateli psychické zranění 1k6 za každou úroveň kouzla.
2	Kouzlo postihne sesilatele nebo jeho spojence místo zamýšleného cíle, nebo postihne náhodný cíl poblíž sesilatele, sesílal-li sesilatel kouzlo na sebe.
3	Kouzlo účinkuje na náhodném místě v dosahu kouzla.
4	Účinek kouzla je opačný než normálně, ale není škodlivý ani užitečný. Například <i>ohnivá koule</i> může vytvořit prostor s neškodným chladem.
5	Sesilatel utrpí drobný, ale prapodivný účinek související s kouzlem. Takový účinek trvá jen tak dlouho, jako původní kouzlo, nebo 2k10 minut, má-li kouzlo okamžitý účinek. Například <i>ohnivá koule</i> může způsobit, že se sesilateli bude 2k10 minut kouřit z uší.
6	Kouzlo se aktivuje za 1k12 hodin. Byl-li zamýšleným cílem sesilatel, účinek se projeví normálně. Nebyl-li cílem sesilatel, kouzlo vyšlehně přibližným směrem zamýšleného cíle až do maximálního dosahu kouzla, pokud se cíl vzdálil.

Vlastnost: Když máš na sobě *arcimágovo roucho*, získáváš následující výhody.

- Tvá TZ je 15 + tvá oprava Obratnosti.
- Máš výhodu k záchranným hodům proti magickým účinkům.
- Získáváš bonus +2 k magickým útokům.
- TO záchranného hodu proti tvým kouzlům se zvyšuje o 2.

Tajemství: Barva roucha odpovídá přesvědčení, pro které byl předmět vytvořen. Bílé roucho je pro dobrá přesvědčení, šedé pro neutrální přesvědčení a černé pro zlá přesvědčení. Obleče-li si postava *arcimágovo roucho*, jenž neodpovídá jejímu přesvědčení, bude mít nevýhodu ke všem útokům a ověřením. Navíc bude mít nevýhodu k záchranným hodům, zatímco ostatní budou mít výhodu k záchranným hodům proti jejím kouzlům.

Vzácnost: Legendární.

Boty rychlosti

Tyto pružné, kožené boty mají leštěné spony, které se na světě lesknou, a jejich podpatky jsou zdobené stříbrem. Jakmile si postava boty obuje, všimne si, že je všechno — dokonce i zvuk — nepatrně zpomalené. Tato zvýšená rychlost je snesitelná každý den jen po určitou dobu.

Vlastnost: Můžeš o sebe klepnout podpatky (nejde o akci) a zdvojnásobit tak svou rychlost. Příležitostné útoky proti tobě

mají nevýhodu. Účinek bot můžeš ukončit opětovným klepnutím podpatků.

Jakmile vlastnost bot používáš celkově 10 minut, jejich magie přestane fungovat, dokud si důkladně neodpočineš.

Vzácnost: Vzácné.

Drahokam vidění

Tento jemně vybroušený diamant má velikost lidského oka.

Tvor, jenž si přiloží drahokam k oku, si všimne, že je dokonale průhledný a průhled skrz něj nijak nerozmazává ani nedeformuje vidění. *Drahokam vidění* lze zasadit do řetízku z drahého kovu, mít ho jako přívěšek neustále po ruce a předejít tak jeho ztracení. Hrozný vůdce pirátů ho měl v ozdobné pásce přes oko.

Vlastnost: Jako akci se můžeš podívat skrz *drahokam vidění*, aby sis všiml skrytých, neviditelných, iluzorních, astrálních nebo éterických bytostí či předmětů, které jsou mimo rozsah tvého vidění, jako by neměly danou výhodu.

Tajemství: Postava, jenž použije drahokam vidění, má při každém použití 5% šanci, že uvidí halucinaci nebo si splete skutečný předmět s iluzí.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Elfí boty

Tyto hebké, pružné boty se vyznačují spletenými vzory z listů zašitými do kůže.

Elf, který vidí tyto boty na neelfovi, obvykle předpokládá, že jsou kradené. Avšak výjimečně *elfí boty* slouží jako dar nejdůvěryhodnějším a nejcennějším elfím spojencům.

Vlastnost: Když máš obuté *elfí boty*, nevydává tvůj pohyb žádný hluk nezávisle na povrchu, po kterém se pohybuješ, dokonce i po suchém listí, vrzající podlaze nebo syčkém šterku.

Vzácnost: Neobvyklé.

Elfí plášť

Tento dlouhý plášť je precizně ušitý z šedé látky a váží jen polovinu toho, co normální plášť.

Elf, který vidí tento plášť na neelfovi, obvykle předpokládá, že je kradený. Avšak výjimečně *elfí plášť* slouží jako dar nejdůvěryhodnějším a nejcennějším elfím spojencům.

Vlastnost: Když máš na sobě *elfí plášť* s nasazenou kapucí, můžeš se pokusit schovat v neutrálním prostředí, nad zemí i pod zemí, a to ve chvíli, kdy v okruhu 20 stop od tebe není žádný tvor. Nemusíš být při tom zahalený.

Vzácnost: Neobvyklý.

Iounovy kameny

Když se tento malý drahokam vyhodí do vzduchu, obíhá hlavu svého majitele a uděluje mu výhodu podle své barvy a tvaru.

Iounovy kameny jsou pojmenované po Iounovi, bohu znalostí a prorocství, uctívaného mudrci a věšci. Jak k tomu došlo, že jsou připisovány tomuto bohu, je horečně diskutované téma mezi Iounovými věrnými, ale paradoxně to zůstává tajemstvím. Někteří věří, že uctívači Vekny, nemrtvého boha tajemství, ukradli a ukryli tuto dávnou znalost.

Vlastnost: Jako akci můžeš vyhodit *Iounovy kameny* do vzduchu, načež krouží kolem tvé hlavy ve vzdálenosti 1k3 stop. Abys ho poté od sebe oddělil, musíš ho chytit nebo jinak lapit. Volně ho můžeš sebrat a uložit (například aby sis ho bezpečně schoval, když jdeš spát), k tomu není potřeba akce a účinek kamene okamžitě skončí.

Kámen má TZ 24 a 10 životů a je odolný vůči všem zraněním.

Iounových kamenů existuje mnoho různých druhů, včetně těch popsanych zde.

Čirý Vřeteno (Vzácný): Netrpíš hladem ani žízní a nepotřebuješ jíst ani pít.

Starorůžový Hranol (Vzácný): Získáš bonus +1 k TZ.

Vínově červený Koule (Velmi vzácný): Tvá hodnota Obratnosti se zvýší o 1.

Zářivě modrý Koule (Velmi vzácná): Tvá hodnota Moudrosti se zvýší o 1.

Bleděmodrý Kosodělník (Velmi vzácný): Tvá hodnota Síly se zvýší o 1.

Růžový Kosodělník (Velmi vzácný): Tvá hodnota Odolnosti se zvýší o 1.

Mix růžové a zelené Koule (Velmi vzácný): Tvá hodnota Charismatu se zvýší o 1.

Mix nachové a modré Koule (Velmi vzácný): Tvá hodnota Inteligence se zvýší o 1.

Tmavěmodrý Kosodělník (Vzácný): Získáš bonus +3 k ověření naslouchání, hledání nebo postřehu.

Zářivě fialový (Legendární): Do kamene můžeš uložit kouzla, která znáš, kámen dokáže uchovat až tři úrovně kouzel. Uložení kouzla ho spotřebuje a vyžaduje akci. Seslání kouzla uloženého v kameni také vyžaduje akci.

Světle levandulový Elipsoid (Legendární): Když jsi napaden nebo zacílen kouzlem 4. či nižší úrovně, můžeš jako reakci použít kámen, aby pohltil škodlivost kouzla. Kámen však nedokáže pohltil kouzla, která nezaměřují pouze tebe, například *ohnivou kouli*.

Jakmile kámen pohltil 20 úrovní kouzel, tak vyhoří a změní se na matně šedý, ale nepoužitelný. Jsi-li zaměřen kouzlem, jehož úroveň je vyšší než počet úrovní kouzel, které kamenu zbývají, nemůže kouzlo pohltil.

Perleťově bílý Vřeteno (Legendární): Každou hodinu se ti obnoví 1 život.

Světle zelený Hranol (Legendární): Získáš bonus +1 k hodům na útok, záchranným hodům, ověřením a TZ.

Oranžový Hranol (Legendární): Jednou za den můžeš seslat kouzlo na nejvyšší úrovni, co znáš, aniž bys použil pozici kouzla či jiný druh zdroje.

Mix levandulové a zelené Elipsoid (Legendární): Když jsi napaden nebo zacílen kouzlem 8. či nižší úrovně, můžeš jako reakci použít kámen, aby pohltil škodlivost kouzla. Kámen však nedokáže pohltil kouzla, která nezaměřují pouze tebe, například *ohnivou kouli*.

Jakmile kámen pohltil 50 úrovní kouzel, tak vyhoří a změní se na matně šedý, ale nepoužitelný. Jsi-li zaměřen kouzlem, jehož úroveň je vyšší než počet úrovní kouzel, které kamenu zbývají, nemůže kouzlo pohltil.

Klobouk přestrojení

Klobouk přestrojení vypadá jako levná, ošuntělá vlněná čepice. Jeho barvy vybledly od slunečních paprsků a mnohaletým častým nošením.

Když si postava nasadí klobouk poprvé, vyvolá to vlnu spontánních a náhodných iluzorních změn jejího vzhledu. Tento účinek je jen letmý.

Vlastnost: Když máš na sobě tento klobouk, můžeš vypadat jinak — včetně oblečení, zbroje, zbraní a ostatního vybavení. Svou výšku můžeš změnit až o 25 procent a svou váhu až o 50 procent. Musíš si zachovat stejný druh těla, např. humanoida, ale jinak je rozsah změny vzhledu na tobě. Všechny změny jsou iluzorní a tvor, jenž má důvodné podezření o tvém vzhledu,

může provést ověření Moudrosti proti tvému ověření Charismatu. Klobouk poskytuje tvému ověření bonus +5, ale neuspěješ-li v konfliktu, prohlédne tvor skrz iluzi.

Sundání klobouku ukončí účinek.

Vzácnost: Neobvyklý.

Křišťálová koule

Uvnitř této křišťálové koule s průměrem 6 palců se víří mlha a můžeš v ní špehovat vzdálené bytosti a místa. Koule je těžká jako kus mramoru zhruba stejné velikosti a držet *křišťálovou kouli* je přibližně stejný pocit jako vložit ruku do chladné mlhy.

Těch několik *křišťálových koulí*, o jejichž existenci se ví, jsou staré dokonce i na poměry pradávného světa. i když mnoho mudrců a sesílatelů kouzel umí vytvořit sledovací zařízení z jezírek a zrcadel, umění tvorby křišťálové koule bylo ztraceno už v době, na kterou si již nikdo nepamatuje. Patří mezi největší záhady světa a jsou vysoce ceněné.

Většina mudrců je opatrná při používání *křišťálové koule* a mnozí popsali, že měli pocit že jsou sledováni, když používali tento předmět. Děsivé zvěsti praví, že něco jiného — něco z místa mimo poznání smrtelníků — se dívá zpět skrz kouli na uživatele.

Požadavek: Musíš strávit 10 minut dotýkáním se *křišťálové koule* a přitom se soustředit na zamýšlený cíl tvého pokusu o sledování.

Vlastnost: *Křišťálovou kouli* použiješ tak, že do ní budeš upírat svůj zrak a představovat si zamýšlený cíl. *Křišťálová koule* dokáže vidět na jakoukoli vzdálenost i do jiných sfér existence. Avšak abys úspěšně spatřil cíl, musíš provést ověření Inteligence. TO je dána tvou obeznámeností s cílem.

Znalost cíle	TO
Žádná*	25
Z druhé ruky (slyšel jsi o něm)	20
Z první ruky (setkal ses s ním)	15
Důvěrná (znáš ho dobře)	10

*Musíš mít nějaký druh spojitosti s cílem, například jeho obrázek, nějaký jeho majetek nebo pramen jeho vlasů.

Při úspěšném ověření *křišťálová koule* vytvoří sledovací senzor v oblasti, kde můžeš vidět cíl, do 20 stop od něj. Přes senzor vidíš a slyšíš, jako bys tam byl. Senzor má stejné smysly jako ty.

Senzor je neviditelný, začíná schovaný a nemůže se pohnout ze své pozice, ale můžeš vidět a slyšet všemi směry z jeho pozice. Cíl si může všimnout přítomnosti senzoru při úspěšném ověření Moudrosti, TO tohoto ověření je 15 + tvá oprava Inteligence. Cíl nezná přesnou polohu senzoru, pokud nedokáže vidět neviditelné předměty. Bytost, která dokáže vidět neviditelné předměty, si všimne senzoru jako spektrální projekce tebe.

Tvůj senzor má TZ rovnou 10 + tvá oprava Inteligence a pro záchranné hody používá tvé hodnoty vlastností a má 1 život. Je imunní vůči všem poškozením kromě psychického. Když počet životů senzoru klesne na 0 nebo méně, zmizí, sledovací účinek okamžitě skončí a ty utrpíš psychické zranění 10k6.

Sledovací senzor můžeš kdykoliv zrušit (akce není potřeba). Dokud senzor existuje, jsi zadržený a nemůžeš provádět akce.

Vzácnost: Legendární.

Létající koberec

Rozmátní tohoto velkého hedvábného koberce odhalí nádherný vzor utkaný z mnohobarevných přízí. Hravá arabeska vykresluje klouzavý let přes pozadí opakující se geometrické

kaligrafie a celé je to lemováno vzorem, jenž nápadně připomíná mraky.

Když se *létající koberec* rozvine a rozloží na zem, na okamžik to vypadá, že se nad ní vznáší jeden palec vysoko, jako by ho nadnášel vzduch pod ním.

Typický *létající koberec* měří 5 krát 10 stop a unese až dva Střední nebo menší tvory.

Vlastnost: Když si sedneš na koberec a vyslovíš příkaz, *létající koberec* se vznese do vzduchu. *Létající koberec* ovládáš použitím svého pohybu a jeho rychlost letu je 40 stop. Dokud má zatížení maximálně 400 liber, může se pohybovat plnou rychlostí. Unese až dvojnásobek této váhy, ale v takovém případě bude jeho rychlost poloviční.

Po opětovném vyslovení příkazu začne koberec pomalu klesat rychlostí 10 stop za kolo, dokud nepřistane.

Vzácnost: Velmi vzácný.

Náhrdelník ohnivých koulí

Na jemném zlatém řetízku jsou zavěšeny červené perly v zlatém kování a konce řetízku se dají spojit jako náhrdelník. Perly se chvějí a třesou, jako kdyby v sobě s napětím zadržovaly mocnou sílu.

Vlastnost: *Náhrdelník ohnivých koulí* má na sobě zavěšeno 1k6 + 3 perel. Náhrdelník použiješ akci, kterou odpojíš perlu a hodíš ji až 100 stop daleko. Jakmile kulička dopadne na pevný povrch, vybuchne jako mrak rozbouraných plamenů s poloměrem 20 stop. Každý tvor v oblasti musí provést záchranný hod na Obratnost s TO 13 proti ohni. Cíl utrpí ohnivé zranění 5k6, nebo poloviční zranění, jestliže v záchranném hodu uspěje.

Může vrhnout několik koulí najednou, nebo dokonce celý náhrdelník. Účinek je stejný, ale výbuch způsobí ohnivé zranění 5k6 plus 1k6 ohnivého zranění navíc za každou další perlu (po první).

Takto zažehnutý oheň zapaluje hořlavý materiál.

Jakmile se spotřebují všechny perly, náhrdelník se rozplyne.

Vzácnost: Vzácný.

Nátepníky obrany

Každý z těchto širokých nátepníků nese jeden symbol mandlového štítu z leštěného stříbra. Nátepníky mají svorky, které se umí sepnout či odepnout, a tak nátepníky magicky utáhnout, aby pohodlně pasovaly na nositelova předloktí. Když si je nositel poprvé oblékne, krátce zasvíti jemným světlem, které se šíří napříč celým nositelovým tělem a pak pohasne.

Požadavek: Nesmíš nosit zbroj ani používat štít.

Vlastnost: Když máš na sobě nátepníky obrany, tvá TZ se změní na 13 + oprava Obratnosti.

Vzácnost: Vzácné.

Ohlušující roh

Tento rovný mosazný roh je špatně zahnutý, ale i přes zjevné poškození je plně funkční a vysoce odolný.

Ohlušující roh funguje jako normální trumpet, dokud někdo nevyšloví příkaz a poté na něj nezatroubí. i bez příkazu troubení na roh vydává hluboký, dunivý zvuk. Zadrnutí způsobí, že se země před rohem mírně zatřese a vzduch promísí prach, jako by ho rozvířila náhlá vichřice.

Vlastnost: Když vyslovíš příkaz a poté zatroubíš na roh, vyvolá to burácivé zadunění v kuželu 30 stop. Každý tvor v kuželu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost proti hromu s TO 14, nebo utrpí hromové zranění 5k6 a 1 minutu bude ohlušený. Krystalové bytosti a předměty provedou záchranný hod s ne-

výhodou, a ty co neuspějí, utrpí hromové zranění 7k6. Tvorové, kteří uspějí v záchranném hodu, utrpí jen poloviční zranění.

Je-li účinek rohu použit v jednom dni více než jednou, každé použití navíc má rostoucí šanci +20% (která narůstá za každé extra použití), že roh vybuchne a způsobí uživateli (ale jen jemu) hromové zranění 10k6 a roh se zničí.

Vzácnost: Vzácný.

Okřídlené boty

Tyto znamenité boty vypadají jako obyčejné boty. Když je máš obuté, na kotnících jim vyrostou malá křídélka a zlehka sebou zamávají, jako by toužily vzlétnout.

Vlastnost: Když máš na sobě *okřídlené boty*, můžeš létat svou rychlostí.

Každý den můžeš používat tyto boty až 4 hodiny, najednou, nebo v několika kratších letech. Pokusíš-li se létat delší dobu, magie postupně vyprchá a začneš pomalu klesat rychlostí 10 stop za kolo, dokud nepřistaneš.

Za každých 12 hodin bez přerušení, co je nepoužíváš, se jim obnoví 2 hodiny létání.

Vzácnost: Vzácné.

Opasek obří síly

Tento tlustý, kožený opasek je zdobený cvoky z materiálu, který se liší podle typu opasku. Například *opasek síly ohnivého obra* může mít cvoky z černého železa, zatímco *opasek síly bouřného obra* může mít korálové a perleťové cvoky.

Po připnutí opasku kolem pasu necítíš nositel žádný zvláštní účinek. Ale jeho síla se tak značně zvětší, že může omylem vyrazit dveře z pantů při jejich otvírání, nebo rozdrtit šálek, když se ho bude pokoušet vzít.

Vlastnost: Nošení *opasku obří síly* ti poskytne neuvěřitelnou sílu. Když ho nalezneš, DM si buď hodí procentovou kostkou, nebo vybere požadovaný typ z možných variant.

k%	Typ	Síla
01—50	Kopcového obra	21
51—70	Kamenného/ledového obra	23
71—85	Ohnivého obra	25
86—95	Oblačného obra	27
96—00	Bouřného obra	29

Tvá Síla se zvýší na úroveň danou opaskem. Je-li již tvá hodnota Síly stejná nebo vyšší než opasku, pak tě opasek nijak nezvýhodní.

I když *opasek síly kamenného obra* a *opasek síly ledového obra* vypadají jinak, funkčně jsou stejné.

Vzácnost: Vzácný (*opasek síly kopcového obra*), velmi vzácný (*opasek síly kamenného obra* nebo *opasek síly ledového obra*), legendární (*opasek síly ohnivého obra* nebo *opasek síly oblačného obra*), nebo artefakt (*opasek síly bouřného obra*).

Perla síly

Tato perla existuje v mnoha různých barvách, ale má průměrnou velikost a lesk. Když ji vezmeš do dlaně, cítíš, že je teplá. Jakmile se magie perly vybijí, bude na omak stejná jako každá jiná perla.

Požadavek: Musíš být schopen připravit si a sesílat kouzla.

Vlastnost: Jednou za den můžeš vyslovit příkaz perly a vzpomenout si na jedno kouzlo 3. či nižší úrovně, které sis dnes připravil, a už seslal. Kouzlo si obnovíš, jako bys ho neselal.

Vzácnost: Neobvyklá.

Plášť neviditelnosti

Tento hebký, znamenitě ušitý plášť z hladké tkaniny váží jen polovinu toho, co normální plášť. *Plášť neviditelnosti* odhalí svou schopnost ve chvíli, kdy si ho nositel obléče.

Vlastnost: Když máš na sobě *plášť neviditelnosti*, staneš se neviditelný — včetně svého oblečení, zbroje, zbraní a ostatního vybavení. Jakmile plášť používáš celkově 2 hodiny, jeho magie přestane fungovat. Za každých 12 hodin bez přerušení, co ho nepoužíváš, se mu obnoví 1 hodina funkčnosti.

Vzácnost: Legendární.

Přenosný otvor

Tato jemná látka, hebká jako hedvábí, se dá rozvinout a rozložit do kruhové plochy. Když se rozloží na nějakém povrchu, kruhový střed jakoby zmizí a objeví se otvor, který tam předtím nebyl.

Vlastnost: Když se *přenosný otvor* plně rozloží, pokrývá povrch s průměrem 6 stop. Dá se složit až do kapesníkové velikosti. Když se *přenosný otvor* rozloží na pevný povrch, vytvoří mimodimenzionální otvor hluboký 10 stop. *Přenosný otvor* se nedá použít k vytvoření průchodů skrz podlahy, zdi, dveře a jiné povrchy, protože prostor v otvoru neexistuje ve stejné sféře jako samotná předmět.

Přenosný otvor se dá sbalit tak, že ho chytneš za okraje magické látky a složíš ho. Složení látky zavře otvor a tvorové či předměty uvnitř zůstanou v mimodimenzionálním prostoru otvoru. Tvorové či předměty umístěné v *přenosném otvoru* nezvyšují váhu předmětu, jež je zanedbatelná.

Tvor uvnitř *přenosného otvoru* z něj může vyjít, vyplížit se či vyšplhat. Je-li předmět složený, může se tvor dostat ven násilím pomocí akce ověření Síly s TO 10, přičemž se objeví do 5 stop od *přenosného otvoru* nebo tvora, který ho má u sebe.

V zavřeném *přenosném otvoru* je dost vzduchu, aby v něm tvorové vydrželi až 10 minut.

Každý *přenosný otvor* má svůj vlastní mimodimenzionální prostor.

Tajemství: Umístění *vaku beztlíže* do *přenosného otvoru* otevře trhlinu do Astrální sféry. Trhlina vysaje obsah vaku do prázdnoty, kde se zakutálí a je navždycky ztracen.

Vložení *přenosného otvoru* do *vaku beztlíže* otevře bránu do náhodné sféry existence. *Přenosný otvor*, *vak beztlíže* a všichni tvorové do 10 stop od těchto předmětů jsou násilně vtaženy do jiné sféry. Oba předměty jsou během procesu zničeny.

Vzácnost: Vzácný.

Rukavice zlobří síly

Tyto rukavice z tlusté kůže mají na zadní straně železné cvoky, které vedou až do poloviny každého prstu.

Rukavice jsou těžší, než vypadají — jako by měly mezi vrstvami kůže zašité olovo. Tvor, jenž si navleče rukavice, se cítí silný jako zlobr a rukavice mu už nepřipadají tak těžké.

Vlastnost: Když máš na sobě *rukavice zlobří síly*, tvá Síla se zvýší na 19. Je-li již tvá hodnota Síly 19 nebo více, pak tě rukavice nijak nezvýhodní.

Vzácnost: Neobvyklé.

Rukověť utišeného jazyka

Tento tlustý, v kůži vázaný svazek má obzvlášť nechutnou vzhled — na přední straně obálky je přibit vysušený jazyk.

Svazek je celkem pět a není jasné, který z nich je originál. Odporná vzhled na první *rukověti utišeného jazyka* kdysi patřila bývalému služebníkově Vekny, jenž kostěje zradil. Jazyky

přípevněné na obálkách čtyř kopií pochází z anonymních sesílatelů, kteří také vyzradili tajemství jednookého boha.

Prvních pět stran každé rukověti pokrývají nerozluštitelné klikyháky, jako klikaté čmáranice nějakého šílence. Zbylé strany jsou čisté a starodávné.

Požadavek: k použití tohoto svitku musíš být schopen seslat aspoň jedno kouzlo ze seznamu druidských, kněžských nebo kouzelnických kouzel.

Vlastnost: Tuto rukověť můžeš používat jako knihu kouzel.

Navíc každý den můžeš seslat jedno kouzlo, které sis do rukověti zapsal, aniž bys pro to musel použít akci nebo abys u toho musel mluvit či gestikulovat. V kole, kdy použiješ tuto vlastnost rukověti, nemůžeš utratit svou akci na seslání kouzla.

Tajemství: Vekna sleduje a dává pozor na osobu používající tuto rukověť a může do knihy psát zakódované zprávy, které se objeví o půlnoci a zmizí před rozedněním.

Vzácnost: Velmi vzácná.

Sedmimílové boty

Tyto jemné, kožené boty mají pružné podrážky a uvnitř jsou vypořstované pro pohodlné nošení.

Jakmile si nositel boty obuje, pocítí náhle potřebu cestovat — prchavou touhu přejít z jednoho konce světa na druhý.

Vlastnost: Když máš na sobě *sedmimílové boty*, neutrpíš nikdy postih k rychlosti za přetížení nebo nošení zbroje. Kdykoliv navíc skočíš, skočíš trojnásobnou vzdálenost.

Vzácnost: Neobvyklé.

Trepky pavoučího šplhu

Tyto hebké trepky jsou utkány z pavoučího hedvábí a pohodlně padnou všem nohám.

Vlastnost: Když máš na sobě tyto trepky, můžeš se pohybovat nahoru a dolů po svislých površích, nebo dokonce po stropě hlavou dolů, a mít u toho volné ruce. Tímto způsobem se pohybuješ svou normální rychlostí a nemusíš u toho provádět ověření.

Velmi kluzké povrchy, například ledový, naolejovaný nebo namazaný, se nedají zdolat pomocí těchto trepek.

Vzácnost: Neobvyklé.

Vak beztlíže

Tento vak vypadá jako obyčejný plátěný pytel s průměrem 2 stopy v ústí a 4 stopy hluboký. Při otevření pytle se ukáže, že vnitřní prostor je značně větší než jeho vnější míry.

Podle pověstí mnoho *vaků beztlíže* spojuje skrytá síť sférových tunelů a arciďábel Bálzebul někdy používá tyto chodby k záměně cenných a mocných předmětů za padělků.

Vlastnost: Nejběžnější typ *vaku beztlíže* může pojmut až 500 liber váhy nepřesahující objem 70 stop krychlových objemu. Vak vždy váží 15 liber, bez ohledu na to, jak moc je prázdný.

Vložení předmětu do vaku obvykle nevyžaduje akci, bez ohledu na to, jak moc je vak plný. Avšak vytažení předmětu z vaku vyžaduje akci.

Je-li vak přetížen, nebo propíchne či protrhne-li ho ostrý předmět (zvenku či zevnitř), vak se roztáhne a je zničen. Většina jeho obsahu se navždy ztratí, ale kouzelné předměty se dříve či později někde ve světě znovu objeví. Je-li *vak beztlíže* otočen naruby, jeho obsah se bez poškození vysype, ale než je ho možné opět použít, musí se otočit zase na líc. Je-li do vaku vložen živý, dýchající tvor, vydrží maximálně 10 minut a pak se začne dusit.

Tajemství: Umístění *vaku beztlíže* do *přenosného otvoru* otevře trhlinu do Astrální sféry. Trhlina vysaje obsah vaku do prázdnoty, kde se zakutálí a je navždycky ztracen.

Vložení *přenosného otvoru* do *vaku beztlíže* otevře bránu do náhodné sféry existence. *Přenosný otvor*, *vak beztlíže* a všichni tvorové do 10 stop od těchto předmětů jsou násilně vtaženy do jiné sféry. Oba předměty jsou během procesu zničeny.

Vzácnost: Neobvyklý.

Vysušující prach

Tento jemný, zrnkový, šedý prach se na světle třpytí a obvykle se uchovává v malém váčku nebo obálce ze složeného pergamentu. Váček či obálka obvykle obsahuje 1k6 + 4 špetek *vysušujícího prachu*.

Přičichnutí k prachu odhalí vůni sluncem vysušeného jílů a zanechá sucho v puse. Dotknutí se *vysušujícího prachu* okamžitě vysuší kůži a ochutnání špetky přivodí nesmírnou žízeň.

Vlastnost: Jako akci můžeš špetkou prachu něco posypat. 100 galonů vody změní na hrudku o velikosti dětské kuličky, která plave nebo leží poblíž místa, kde byl prach posypán. Hrudku lze vzít a odnést, její váha je zanedbatelná.

Kdykoli jako akci můžeš ty či jiný tvor prudce vrhnout hrudku proti tvrdému povrchu. Hrudka se rozbije a uvolní stejný objem vody, jaký byl pohlcen prachem.

Tajemství: *Vysušující prach* je mimořádně smrtící pro vodní tvory. Vodní tvor vystavený špetce prachu musí okamžitě provést záchranný hod na Odolnost proti dehydrataci s TO 12. Když tvor neuspěje, utrpí nekrotické zranění 5k6, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Vzácnost: Neobvyklý.

Žezlo panské moci

Toto kovové žezlo připomíná palcát s lamelovou hlavou na jednom konci a šesti mosaznými tlačítky v řadě podél rukojeti.

Vlastnost (sladěná): *Žezlo panské moci* se dá používat jako *palcát* +2. Navíc můžeš používat následující vlastnosti.

Znehybňující úder (1/den): Zaútočíš žezlem nablízko proti tvorovi ve tvém dosahu. Zasáhne-li útokem cíl, bude navíc zadržený, dokud pomocí akce neprovede ověření Síly s TO 13 a neuspěje.

Nažeh strach (1/den): Použití této schopnosti je akce. Každý tvor v okruhu 30 stop, který vidí na tebe i žezlo, musí provést záchranný hod na Moudrost s TO 13 proti vystrašení. Při neúspěšném záchranném hodu je cíl vystrašený, dokud pomocí akce neprovede ověření Moudrosti s TO 13 a neuspěje.

Vysaj život (1/den): Zaútočíš žezlem nablízko proti tvorovi ve tvém dosahu. Zasáhne-li útok, způsobí doplňkové nekrotické zranění 4k6 a ty si obnovíš 2k6 životů.

Tlačítka: Jednou za kolo můžeš ve svém tahu zmáčknout jedno z šesti tlačítek žezla (bez akce). Účinek tlačítka trvá, dokud nezmáčkneš jiné tlačítko nebo dokud nezmáčkneš stejné tlačítko znovu, což vrátí žezlo do své normální formy.

1. Z opačného konce než je lamelová hlava žezla vyjede ohnivá čepel. z žezla se stane *plamenec*.
2. Lamely hlavy se zasunou a vysunou se dvě srpové čepele; z žezla se stane *válečná sekera* +3.
3. Lamely hlavy se zasunou a ze špičky žezla se vysune hrot kopí, rukojeť žezla se prodlouží na 6 stop dlouhé ratiště; z žezla se stane *kopí* +3.

4. Žezlo se promění ve šplhací tyč. Bodec naspodu přikotví tyč k povrchům pevným jako žula, zatímco z opačného konce se vysunou tři ostré kotevní háky. Žezlo se protáhne až na 50 stop; na délku, kterou zvolíš. Po stranách se horizontálně vysunou 3 palce dlouhé tyčky s rozestupem 1 stopa ve střídavé posloupnosti a vytvoří tak žebřík. Díky bodci a hákům žezlo pevně drží na svém místě a unese až 4 000 liber.
5. Žezlo se promění v ruční beranidlo, které lze použít k vyražení dveří, barikád a jiných osamocených předmětů. Síla vynaložená žezlem je ekvivalentní k Síle 30.
6. Žezlo ukazuje magnetický severní pól a můžeš jím rozpoznat svou hloubku pod povrchem či výšku nad povrchem.

Vzácnost: Legendární.

Žezlo pohlčení

Toto žezlo je vyrobeno z tmavého kovu. Je překvapivě těžké a v nositelově ruce se zdánlivě chvěje.

Vlastnost: Když držíš *žezlo pohlčení* a jsi napaden nebo zacílen kouzlem, můžeš jako reakci použít žezlo, aby pohltilo škodlivost kouzla. Žezlo však nedokáže pohltil kouzla, která nezaměřují pouze tebe, například *ohnivou kouli*. Žezlo zruší účinek kouzla a vsaje jeho magenergie, pomocí které pak můžeš sesílat svá vlastní kouzla. Jakmile žezlo pohltil magenergie kouzla, okamžitě odhalíš jeho úroveň.

Množství magenergie (magů) uložené v žezle závisí na úrovni pohlčeného kouzla.

Úroveň kouzla	Magy
0	0
1	1
2	2
3	3
4	6
5	6
6	7
7	9
8	11
9	14
10	20

Jak žezlo hromadí pohlčená kouzla, můžeš spotřebovávat uložené magy k sesílání libovolných kouzel, které znáš a máš připravené. k tomu musíš provést akci a utratit takové množství magů, jaké by žezlo získalo pohlčením kouzla dané úrovně.

Příklad: nepřátelský sesílatel tě zacílí kouzlem 1. úrovně *okouzli osobu*. *Žezlo pohlčení* kouzlo zruší a přemění ho na 1 mag. Ve svém příštím tahu můžeš použít žezlo a seslat jím za jeden mag kouzlo 1. úrovně, nebo můžeš počkat, až žezlo pohltil více kouzel a pomocí více uložených magů sesílat kouzlo vyšší úrovně.

Žezlo pohlčení může mít v sobě uloženo až 20 magů. Nově nalezené žezlo má v sobě uloženo 1k10 magů. Jsi-li zaměřen kouzlem, jehož úroveň by vedla k přeměně více magů, než by žezlo dokázalo pohltil, pak nelze kouzlo pohltil.

Vzácnost: Legendární.

Rýchly sprievodca oldschool hraním

Táto knižočka predstavuje úvod do hranie ducha starej školy (ktoré budeme v preklade nazývať *oldschool* hranie). Bola napísaná s prihliadnutím na hráčov, ktorí začali hrať fantasy rolové hry — povedzme, že — po roku 2000. Je však užitočná aj pre dlhoročných hráčov, ktorí sa počas rokov pomaly uberali k modernému štýlu hrania.

Ak si chcete vyskúšať jednorazové hranie nulte edície a vyberiete si napríklad bezplatné pravidlá *Swords and Wizardry*, vytlačíte si pravidlá a začnete hrať spôsobom, na ktorý ste zvyknutí, zrejme zistíte, že vaše sedenie bude totálne o ničom. Jednoducho začnete mať dojem, že v nulte edícii chýba veľké množstvo dôležitých pravidiel. Táto edícia sa však od neskorších hier neodlišuje v samotných pravidlách, ale v spôsobe, ktorým sa používajú. Medzi nultoeedičným a moderným spôsobom hrania je v skutočnosti až taký veľký rozdiel, že som si ho dovoľil vyjadriť v štyroch „zenových momentoch“, kde sa základné princípy moderného hrania zdajú byť postavené na hlavu. Sú to oblasti, kde zrejme budete musieť úplne prevrátiť i tie najzákladnejšie prístupy k hre, čo je podmienkou pre uchopenie podstaty tohto štýlu. *Zenovými* momentmi sa nazývajú preto, lebo na prvé počutie znejú pre ucho moderného hráča ako niečo úplne zlé a mimo misu. Ak však prijmete zrkadlovo obrátenú logiku tohto prístupu, zrazu vám to začne dávať zmysel práve tak, ako sa to stalo Alici v ríši za zrkadlom.

Všeobecne o štyroch zenových momentoch

Hranie *oldschool* hry sa značne odlišuje od moderných hier, v ktorých pravidlá pokrývajú množstvo špecifických situácií. Nultoeedičné pravidlá vás naozaj nezahrnú veľkým množstvom špecifických návodov — dôvodom však nebola snaha autorov šetriť papierom. Pristupujte k nej ako ku hre, ktorú ste nikdy predtým nehrali. Považujte ju za hru, kde pravidlá predstavujú vodidlá, ktoré sú interpretované rozhodcami.

Prvý zenový moment: Zásady namiesto pravidiel

V oldschoolovom hraní väčšinu času nepoužívate pravidlá, ale vytvárate zásady. Táto veta znie na prvé prečítanie jednoducho, ale na jej správne uchopenie je potrebný istý záblesk osvietenia. Hráči môžu opisovať ľubovoľnú akciu bez toho, aby sa museli dívať do denníka postavy a zisťovať, či to ich postava dokáže. Oproti tomu je tu rozhodca, ktorý používa zdravý úsudok na to, aby rozhodol, čo sa stane alebo aby hodil kockami, ak má dojem, že je v tom akýsi prvok náhody, a následne pokračoval v hre. To je dôvod, prečo majú postavy na svojich denníkoch tak málo čísiel a nevela konkrétnych schopností. Množstvo záležitostí, ktoré sa v moderných hrách vyhodnotia výzvou „hodte si na...“ (napríklad odstránenie pasce), sa v oldschoolových hrách riešia pozorovaním, premýšľa-

ním a experimentovaním. Prekonávanie prekážok býva omnoho viac „rukolapné“, než ste zvyknutí. Pravidlá slúžia na to, aby z nich čerpal rozhodca, a nie hráči. Tí majú v rukách nástroje pozostávajúce pozorovaním a opisom. Pravidlá sú určené len pre rozhodcu. Jednoduchý príklad: prepadlisko. Tradičný prístup k nultoeďným pasciam je nasledovný: ľahko ich odhalíte pomocou desaťstopovej tyče, ktorou budete preskúmať terén pred sebou. Ak šliapnete na prepadlisko, je šanca 1 zo 6, že doň spadnete. To je všetko, čo sa týka popisu — a predstavuje to kontrast s modernými hrami, v ktorých sa obvykle nachádzajú povolania so špeciálne vymedzenými schopnosťami odhaľovania a odstraňovania pascí. Pozrime sa na to, ako sa možno vysporiadať s prepadliskom v duchu nulte edície s porovnaním s modernými prístupmi.

Poznámka: V nasledovných príkladoch bude Rozprávač v modernej hre tak trochu nezáživný chlapík, pokiaľ pôjde o dodávanie atmosféry a koloritu do hry. Nebude to preto, že chceme ukázať moderné hry v zlom svetle. Predpokladáme, že väčšina čitateľov pravidelne hráva moderné hry a vie dobre, že takýto prístup nie je nudný. Robíme to preto, aby sme zvýraznili, kedy a ktoré pravidlá sa používajú v modernom hraní a dali ich do kontrastu so situáciami, keď sa v oldschoolovom hraní aplikovať nezvyknú. Skrátka, moderný Rozprávač bude v ukážkach explicitne ohlasovať všetky pravidlá, ktoré používa, čo nie je obvyklý spôsob, akým moderné hranie skutočne prebieha.

Prepadlisko (moderný štýl)

Rozprávač: Pred vami je chodba široká desať stôp, ktorej koniec pohlcuje tma.

Peter: Hľadám pasce.

Rozprávač: Aké máš cieľové číslo pre vyhľadávanie?

Peter: 15.

Rozprávač: Usúdi, že prepadlisko v chodbe je „typické“, čo znamená, že Peter musí hodiť 15 a viac. „Hod si k 20.“

Peter: 16.

Rozprávač: Skúmaš podlahu pred sebou a vidíš tenkú prasklinu. Vyzerá to na prepadlisko.

Peter: Môžem ho zablokovať?

Rozprávač: Aké máš na to cieľové číslo?

Peter: Dvanásť. Hodil som 14.

Rozprávač: Opatrnými pohybmi si zablokoval padací mechanizmus, takže pasca vás už neohrozí.

Peter: Prejdeme cez ňu. Idem prvý.

Prepadlisko (stará škola)

Rozprávač: Pred vami je chodba široká desať stôp, ktorej koniec pohlcuje tma.

Peter Zlodejoid: Postupujeme pomaly vpred a podlahu opatrne preskúmavame koncom našej desaťstopovej tyče.

Rozprávač: *plánuje povedať, že tyč dokáže dotykom spustiť pascu, lenže zrazu si čosi uvedomí: „Počkať, počkať, veď vy už tú tyč nemáte. Nakrmili ste ňou kamennú sochu!“ (Ak by družina mala tyč, Peter by odhalil pascu automaticky).*

Peter: Ja som ten idol nechcel kŕmiť, to on mi ju zožral, keď som ho šťuchal do hlavy!

Rozprávač: Tak či onak tú tyč už nemáš. Ideš do chodby?

Peter: Nie tak rýchlo. Čosi šípim. Vidím na podlahe nejaké medzery, pukliny, napríklad v tvare štvorca?

Rozprávač: zamyslí sa nad tým, pretože presne tým smerom, kam sa Peter pozerá, je možné vidieť pascu... ak by nebola tma. „Na podlahe je kopa medzier, puklín, priehlbin. Ak by tam aj pasca bola, určite by si ju zrakom len tak neodhalil.“ (Iný rozhodca by sa však mohol bez problémov rozhodnúť, že Peter pascu uvidí, pretože sa díva tým správnym smerom.)

Peter: Dobré. Vyťahujem z batoha vak na vodu. Chcem na podlahu vyliat trochu vody. Odtečie niekam nadol alebo odhalí nejaký vzor?

Rozprávač: Nuž, voda stečie tak, že odhalí štvorcovú dlaždicu na podlahe, ktorá je niekoľko milimetrov nad jej úrovňou.

Peter: Vyzerá to na skrytú pascu?

Rozprávač: To nie je vylúčené.

Peter: Môžem ju skúsiť zablokovat?

Rozprávač: Ako?

Peter: Neviem, mohol by som si hodiť kockou na zablokovanie mechanizmu?

Rozprávač: Nevidiš žiaden mechanizmus. Ak naň stúpiš, sú tam pán-ty, dlaždica sa sklopí a ty spadneš do jamy. Čo sa tu dá zablokovat?

Peter: No netuším. OK, skúsime to opatrne obísť.

Rozprávač: Tak ste ju obišli. Naľavo i napravo od dlaždice je dvojstopová medzera, ktorou viete prejsť.

Iný príklad

Skok nindžu (moderný)

Tento príklad začneme uprostred súboja.

Rozprávač: Nachádzate sa vo vyvýšenine desať stôp nad zemou. Pod vami vidíte goblina, ktorý chce zaútočiť na kňaza Františka.

Peter Zlodejoid: Uchopím meč čepeľou kolmo k zemi a hrotom nadol a zoskočím z vyvýšeniny tak, aby som meč zabodol do goblinovho

chrbta, pričom chcem, aby moja váha dala rane veľkú silu a spôsobila veľké zranenie.

Rozprávač: To fakt?

Peter: No jasne!

Kňaz František: No to ma podrž, je to tu zase.

Rozprávač: Akú odbornosť používaš?

Peter: Nemám na to žiadnu odbornosť, ale to mi neprekáža. Chcem to skúsiť, aj keď nie som trénovaný.

Rozprávač: Nemáš žiadny Útok zo skoku alebo niečo podobné?

Peter: Nie.

Rozprávač: Takže obyčajný útok. Ak by si mal nejakú vhodnú zručnosť, mohol by si si pri útoku započítať bonusové zranenie.

Peter: Dobré, hádzem... Dva.

Rozprávač: Žiaľ, netrafil si sa. Navyše si sa rozčapil na zemi a teda ležiš.

Peter: Ale to nie je fér! Ak to bol obyčajný útok, nemal som pri ňom ako skončiť na zemi. Keby to bolo riziko výmenou za lepší útok, vedel by som to prijať, ale môj skok začal z výhodnej taktickej pozície a čo som dostal?? Len bežný útok, kde som bez akejkoľvek šance skončil ležiaci na zemi. Nie je to fér.

Rozprávač: Dobré, lenže aj keby si mal bonus +2 za to, že si vyššie než protivník, netrafil by si.

Peter: Chcem len povedať, že neexistuje žiadne pravidlo, ktoré hovorí, že po takomto útoku musím ostať ležať na zemi.

Kňaz František: Útočím na goblina.

Rozprávač: Dobré, ako chceš. Hod' si na skákanie, cieľové číslo 10 a ak uspeješ, znamená to, že si dopadol na nohy bez toho, aby si sa zvalil na zem.

Kňaz František: Útočím na goblina.

Peter: Hodil som 9, ale mám bonus Obratnosti +2, teda výsledok je 11.

Rozprávač: OK, tak si nespadol.

Kňaz František: Útočím na goblina.

Skok nindžu (old school)

Rozprávač: Nachádzate sa vo vyvýšenine desať stôp nad zemou. Pod vami vidíte goblina, ktorý chce zaútočiť na kňaza Františka.

Peter Zlodejoid: Uchopím meč čepelou kolmo k zemi a hrotom nadol a zoskočím z vyvýšeniny tak, aby som meč zabodol do goblinovho chrbta, pričom chcem, aby moja váha dala rane veľkú silu a spôsobila veľké zranenie.

Rozprávač: To fakt?

Peter: No jasne!

Kňaz František: No to ma podrž, je to tu zase.

Rozprávač: *rozhodne sa, že dá Petrovi hod na útok. Úspech mu umožní udeliť väčšie zranenie, zlyhanie spôsobí niečo nemilé.* Vyskočil si z vyvýšeniny. Hod si na útok.

Peter: Dobre, hádzem... Dva.

Rozprávač: Pri výskoku si sa potkol a pri páde bojuješ o to, aby ti nevypadol meč z rúk. Nemotorne si dopadol na goblina a obaja ste skončili vedľa seba na zemi. Okrem toho je možné, že pri páde si sa zranil. Hod si znovu na útok.

Peter: Hodil som pätnásť.

Rozprávač: Pichol si sa do lýtky... hádž na zranenie.

Kňaz František: Hod čo najviac.

Peter: Fero, vieš čo...?? Dva.

Rozprávač: Utŕžil si dva body zranenia. Za samotný pád však nemá žiadne zranenie, lebo ho stlmil goblin. Obaja teda ležíte na zemi a vedľa vás je František, ktorý je úplne mimo z toho, čo sa práve stalo.

Kňaz František: Vidím, že goblin je rozťahaný na zemi a tak sa ho pokúšam zabiť jednou ranou môjho palčátu.

Rozprávač: Hod si na útok.

Peter: Vôbec nechápem, prečo ležím na zemi.

Rozprávač: Hodil si dva, čo je hod o ničom, zápasil si s mečom a si na zemi. Ak by si zasiahol, spôsobil by si goblinovi dvojnásobné zranenie.

Peter: A to si kde vyčítal?

Rozprávač: Nikde, práve som si to vymyslel. František, hod si na útok.

Druhý zenový moment: Schopnosti hráča, nie postavy

Pôvodné *D&D* a *Swords & Wizardry* sú hry, v ktorých sa schopnosť hráča používa i v situáciách, keď sa iné hry odkazujú na denník postavy. Neexistuje žiadny hod na „všimanie”, ktorým zistíte, či vaša postava zahliadla skryté pasce a páky; nejestvuje tu hod na „blafovanie”, ktorým automaticky okabátite podozrievavého strážnika a nie je tu ani „vycítenie motívu” pomocou ktorého zistíte, či sa niekto nesnaží oklamať vašu postavu. Je na vás, aby ste povedali rozhodcovi, kde hľadáte pasce a ktoré páky skúšate ťahať. Je na vás, aby ste rozhodcovi povedali všetky tie báchorky, ktorými chcete presvedčiť strážnika. A je na vás, aby ste sa vycítili, či sa snaží niekto vašu postavu obalamutiť sladkými rečami. v nultoeďičných hrách sa neustále pýtate, hovoríte rozhodcovi na čo všetko sa vaša postava pozerá a neustále sa pokúšate experimentovať. Hody kockou sú omnoho zriedkavejšie než v moderných hrách.

Tieto hry tiež nie sú simuláciami toho, čo dokáže trpaslík narodený v tom a tom meste s takou a takou inteligenciou dosiahnuť,

ak sa stretne s takou či onakou prekážkou. Hranie v starom štýle je o tom, aby vaša postava prežila a stala sa legendou. Schopnosť hráča predstavuje strážneho anjela postavy — nazvite to šťastím, intuíciou alebo akokoľvek inak — ale to neznamená, že ak má postava nízku inteligenciu, nesmiete využívať svoje hráčske schopnosti naplno. Hranie roly je síce prirodzenou súčasťou hry, ale nemusíte byť siamským dvojčaťom svojej postavy.

Naučte sa utekať. Dobrý Rozprávač je nestranný: nedrží ani s postavami ani s príšerami. Na druhej strane však nehrá turnaj voči hráčom, kde je obmedzovaný pravidlami a nptený stavať pred hráčov na mieru stavané, primerane silné a vyvážené výzvy. Je neutrálny posudzovateľ dobrodružstiev postáv vo fantastickom svete, ale *NIE* v „hernom prostredí“. Už na prvom poschodí starobylej hrobky sa môžu nachádzať výzvy, ktoré sú jednoducho nezdotateľnou prekážkou pre začínajúcich dobrodruhov. Spýtajte sa jednorukého štamgasta v krčme, možno vám o tom povie viac. Ak vám nenapadne hľadať po krčmách jednorukých pijanov, považujte to za poznámku k vašim hráčskym schopnostiam.

Tretí zenový moment: Hrdinský, nie supermanský

Hry starej školy sa odohrávajú v rozsahu ľudských schopností a nie v štýle superhrdinov s nadpozemskými schopnosťami. Na prvej úrovni sú dobrodruhovia len o niečo zdatnejší než bežný človek, a sú nutení žiť len zo svojich nápadov a ostrovtipu. Dokonca aj keď sa im podarí vyšplhať sa do výšav moci, nezískavajú superschopnosti či obrovské hodnoty v základných atribútoch na denníku. Skutočné vysokoúrovňové postavy sú tie, ktoré nahonobili počas svojej kariéry množstvá vzácnych predmetov, neraz požívajú veľký politický

vplyv a vlastnia pevnosť či iné veľké sídlo. Ak čelia bežným protivníkom, sú smrtiaci... ale nie neporaziteľní. *Old school* hry (opäť podotýkam, že je to otázka vkusu) sú fantasy príbehmi o ľuďoch bez nadľudských schopností — o ľuďoch, ktorí sú len o niečo silnejší než vy, prípadne majú pár drobných magických schopností, a o ich ceste k trónu či k postu legendárneho čarodeja. Nerozprávajú o hrdinoch, čo dokážu už na začiatku hry naraz zmlátiť desiatich dedinčanov s vidlami. Začiatok dobrodružovej kariéry sa odohráva v skutočnom drsnom svete a ani neskôr sa nestane silnejším než drak. Na vyšších úrovniach možno poraziť draka vďaka magickému meču či kúzlami, ale nikdy nie tým, že ho zdrapí za krk a uškrtí v súboji jeden na jedného. Ak by sme použili analógiu z komiksov, vaše postavy nebudú Supermanmi, ale stanú sa Batmanmi. Ale nezačnú ako Batmanovia, práve naopak — na konci sa nimi stanú. Batman je o niečo rýchlejší a silnejší než obyčajní ľudia, má kopu prachov, svoje útočisko, komorníka, pomocníka (Robina) a skvelé hračky, lenže ani napriek tomu nedokáže skákať z mrakodrapu na mrakodrap, kedy sa mu zachce. Ak sa vám zdá, že cesta k Batmanovi vás nenapĺňa tak ako dobrodružstvá so Supermanom, *old school* herný štýl zrejme nebude pre vás tým, čo tvorí dobrú a vzrušujúcu fantasy. Hranie v štýle *old school* je o triumfálnej púti, kde sa z drobného človečika stane legendárny hrdina, a nie o tom, ako sa z legendy stane nadľudský poloboh. Samozrejme, príbehy druhého typu nie sú zlé, ibaže fantasy v starom štýle sa viac zhoduje s príbehmi prvého typu.

Štvrtý zenový moment: Zabudnite na „vyváženosť hry“

Herná kampaň v starom štýle sa odohráva vo fantasy svete plnom nástrah, protikladov a prekvapení. Nie je to „herný svet“, ktorý

zázračným spôsobom stavia pred postavy len také výzvy, ktoré dokážu vzhľadom na svoje schopnosti v konečnom dôsledku prekonať. Družina postáv nemá žiaden „nárok“ stretávať len také príšery, ktoré dokáže poraziť, ani „nárok“ naďabiť na pasce, ktoré dokážu obísť či zablokovať, ba ani „nárok“ poukázať na konkrétne pravidlo z príručky, či dokonca „nárok“ hádzať kockami vždy, keď majú pocit, že si to zaslúžia. Takéto situácie nie sú chybami v pravidlách, znamenajú len, že na vyváženosť hry sa v *old school* hraní nekladie až taký veľký dôraz. Nie je to partia strategickej hry, kde hrajú hráči voči Rozprávačovi. Ide skôr o príbeh, v ktorom sa používajú kocky: hráči opíšu svoje akcie, rozhodca opíše výsledok a vďaka ich spoločnému úsiliu z toho postupne vzíde zaujímavá história (či už s hrdinským alebo katastrofickým koncom), z ktorej bude rozhodca prekvapený nemenej než ostatní hráči.

Pravidlá nie sú krehký džbán, ktorý pukne kvôli drobnej nepozornosti, či preto, že ktorási postava sa stane na chvíľu mocnejšou než ostatní, alebo nebodaj preto, že akýsi súboj bude „príliš ťažký“. Nie je vylúčený ani omyl rozhodcu, to však nie je tragédia. Rolová hra je ako internet — ten sa tiež nepokazí preto, že stlačíte pár nesprávnych klávesov. Herný balans preto nie je kritická záležitosť.

Treba však povedať jednu vec: tak ako hráči nemajú právo spoliehať sa na pravidlá z príručky, rozhodca nemá absolútne právo preberať kontrolu nad hráčskymi postavami. Nesmie povedať, čo hráčske postavy robia alebo hovoria (okrem prípadu, že sú pod kontrolou mágie, napr. kúzla „Očar osobu“) — to je výhradne na rozhodnutí hráčov. Rozhodca v *old school* hrách má omnoho väčšie právomoci než v moderných hrách, čo ho môže navádzať na to, aby rozhodoval aj za hráčske postavy. Ak sa tak nebodaj stane,

hra prejde do režimu, kde jeden začne rozprávať príbeh a ostatní si len hádžu kockami. Podobne ako v moderných hrách takéto správanie mimoriadne škodí zábave v hre. Ak v šachu nehýbate figúrkami súpera, tak v nultooedičných (ale aj moderných) hrách nehráte za postavy hráčov.

Tipy pre hráčov

1. Považujte celé územie, ktoré ste zmapovali, za bojové pole. Nemyslite si, že príšery sa pred vami zamkli do jednotlivých miestností, kde na vás budú čakať. Práve naopak, môžu sa hýbať po chodbách a napádať vás zboku. Ustanovte si bezpečné miesta, kde sa vaša družina môže stretnúť v prípade neúspechu a zaujať obranný postoj voči prípadným útočníkom.
2. Preskúmajte miesta skôr, než do nich vkročíte. Vyhýbajte sa náhodne sa potulujúcim príšerám, ktoré majú pri sebe len málokedy niečo hodnotné. Do jaskyne ste vošli hľadať miesta bohaté na poklady a ak sa pokúsite zabiť každú príšeru, ktorú stretnete, vyčerpáte si sily potrebné pre súboje so silnejšími a bohatšími protivníkmi.
3. Nemyslite si, že porazíte každú príšeru, ktorú stretnete.
4. Kreslite si mapu alebo prinajmenšom schému prechodov medzi miestnosťami. Ak sa stratíte, môžete sa dostať do strašných problémov — najmä v prípade jaskýň, kde sa potulujúce príšery generujú veľmi často.
5. Pýtajte sa množstvo otázok. Hľadajte. Pátrajte. Pozerajte sa. Pýtajte sa na netypický vyzerajúcu štruktúru stien. Testujte podlahu skôr než na ňu stúpíte.
6. Ochraňujte svojho mága. Je to vaša jadrová strela.

7. Najmite si kanonenfutr. Dajte pozor na to, aby vás nezačal považovať za ľahkú korisť, z ktorej možno získať poklady.
8. Kopije obvykle siahajú dostatočne dopredu — až za prvý rad bojovníkov. Najatá falanga dedinčanov často funguje dobre.
9. Skôr než vyrazíte do jaskyne sa popýtajte jednorukého invalida v krčme; možno si spomenie na niekoľko dôležitých detailov o území.

Tipy pre Rozprávača

Už ste si zrejme uvedomili, že vaša úloha v *oldschoolovej* hre je úplne iná než v prípade moderných hier. Vaša úloha nie je pamätať si pravidlá a dokázať ich správne používať; práve naopak — musíte na mieste vytvárať rozhodnutia a farbisto ich opisovať. Vašou úlohou je odpovedať na hráčske otázky (neraz od boku) a dávať hráčom priestor na to, aby mohli robiť množstvá a množstvá rozhodnutí. Sami ste jedinou príručkou pravidiel; okrem vás neexistuje iná. Tak ako si hráči musia uvedomiť, že ich postavy sa nepohybujú v spravodlivom prostredí, kde sú výzvy šité na ich mieru, vy sa musíte naučiť, že situácie sa neriadia pravidlami z príručky, ale vašimi rozhodnutiami. Zamerajte sa na to, aby boli situácie zábavné a nie na to, aby sa sa odohrávali „správne“.

Tao Rozprávača: Cesta vázy dynastie Ming

Ak sa máte rozhodnúť medzi predvídateľným, dobre odohratým súbojom alebo bojom, kde sa lámu meče, ľudia padajú, niekto sa kvôli úderu do brucha povracia, helmy sa kotúľajú vďiaľ, ktosi sa

zamotal do závesu a deje sa množstvo vecí mimo záberu písaných pravidiel: vyberte si cestu chaosu. To je pravidlo vázy dynastie Ming. Prečo? Pozrime sa na to takto: V strede miestnosti sa nachádza stôl, na ktorom je položená váza z doby dynastie Ming. Okolo nej sa odohráva strašná mela: zbrane rinčia, stoličky letia krížom, svišťa šípky z kuše. Prirodzene, žiadne pravidlo nerozhodne, či vďaka nešťastnému zásahu váza spadne a rozbije sa alebo nie. Myslím, že nemusím pokračovať, ale pre istotu ešte chvíľu budem. Či už niekto hodí jednotku alebo trojku alebo ak sa aj nestane nič dramatické, je nezodpovedné, aby ste ako Rozprávač nespustili domino udalostí, ktoré sa bude točiť okolo vázy. Letiaci meč možno zasiahne nohu stola; váza začne vratko tancovať po stole... kto ju chytí? Kto sa vrhne skokom cez celú miestnosť, aby ju zachránil? O tom je hra. Je to nefér? Nuž, rozhodne je to mimo rozsahu existujúcich pravidiel. Je však vašou úlohou, aby ste vytvorili udalosti, ktoré sa vymykajú kliše „Hádzem na útok, oni hádžu na útok, hádzem na útok“.

Zlé hody v súboji môžu viesť k spontánnym zlým dôsledkom (nezabudnite to používať aj na protivníkov, nielen na hráčov). Vôbec nepotrebujete tabuľku zlých rozhodnutí — vytvorte ich na mieste. To platí aj naopak: dobré hody môžu viesť k mimoriadnym dôsledkom: možno odzbroja protivníka, zhodia ho na zem, vrhnú oproti stene a spôsobia mu väčšie zranenie, stiahnu ho k súperovi. Opäť: vymýšľajte ich na mieste. Nezabudnite na vázu Ming!

Tao Rozprávača: Cesta losej hlavy

Bez hodov na všímanie či automatické získavanie informácií prihádzajú hráči o možnosť riešiť problémy hodmi kockou a využíva-

ním štatistík v denníku postáv. Namiesto toho musia uvažovať, čo je miesto, kde do hry vchádza zručnosť hráča. Porovnajte nasledovné dva príklady preskúmania miestnosti, v ktorej sa nachádza tajný výklenok schovaný za trofejou hlavy losa visiacej na stene.

Tajomná losia hlava (moderný štýl)

Peter Zlodejoid: Otvárame dvere. Čo sa nachádza v miestnosti?

Rozprávač: Žiadne príšery. Je tam stôl, stoličky a na stene visí trofej — losia hlava.

Peter: Prehľadávam miestnosť, za Hľadanie mám bonus +5. Hádzem 19, čiže dohromady 24.

Rozprávač: Skvelý hod. Zistil si, že doska, na ktorej je losia hlava pripevnená, má pánky a je za ňou tajný výklenok.

Tajomná losia hlava (old school)

Peter Zlodejoid: Otvárame dvere. Čo sa nachádza v miestnosti?

Rozprávač: Žiadne príšery. Je tam stôl, stoličky a na stene visí trofej — losia hlava.

Peter: Skontrolujeme pohľadom podlahu a strom: ale ešte nejdeme dovnútra. Ak sa na stene ani na strope nenachádza nič podozrivé, skúsime prehmatať podlahu desaťstopovou tyčou, a až potom ideme dnu. Ale opatrne!

Rozprávač: Nič zvláštne. Ste dnu.

Peter: Prehľadávam miestnosť.

Rozprávač: Čo hľadáš?

Peter: Veľmi pozorne prejdem očami stôl a stoličky, či tam nie je nič podozrivé, a potom ich prehmatám rukami, či mi niečo neušlo.

Rozprávač: Nič.

Peter: Len tak náhodou ... nesledujú ma oči losa?

Rozprávač: Nie.

Peter: Skontrolujem tú trofej.

Rozprávač: Ako?

Peter: Skúšam točiť rohmi, pozrieť sa do tlamy, skúsiť, či sa nedá odsunúť alebo odklopiť.

Rozprávač: Skúšať ju odklopiť, a zistíš, že to ide.

Peter: Skúšam ju úplne odklopiť celkom na bok.

Rozprávač: Je tam tajný výklenok.

Inými slovami, hody kockami nie sú skratka alebo barlička, ktorá vám odhalí všetky pasce v jaskyni alebo za vás vyrieši všetky hádanky. To sa týka aj blokovania pascí (pokiaľ nemáte medzi sebou zlodeja).

Možno si hovoríte, že to je strašný žrút času. Samozrejme, takéto podrobné skúmanie miestností či územia trvá o niečo dlhšie než v moderných hrách. Nultá edícia je však hra o prieskume, hľadaní a odhaľovaní faktov práve tak ako je hrou o súbojoch. Ako plynul čas, herní dizajnéri postupne usúdili, že hra sa má zamerať na boje a filmové situácie hry a menej na situácie, kde sa „márni” čas vyšetrovaním a prieskumom. V súbojových systémoch sa objavovalo čoraz viac a viac podrobností a hody kockami nahradili tie časti hry, ktoré boli venované mapovaniu, všímaniu si detailov, experimentom a logickým úvahám. Nemyslite si však, že fáza preskúmania robí z celej hry slimáka. Súboj je v nulte edícii omnoho svižnejší, aby ostalo viac času na preskúmanie/premýšľanie časť hry. Z mojich skúseností vyplýva, že herné sedenie v duchu nulte edície umožňuje hráčov zažiť omnoho viac súbojov a nemenej vyšetrovaní a bádania než by poskytol rovnaký časový rámec pri použití treťoedičného D&D. Štvrtá edícia D&D pôsobí dojmom, že súboje budú ešte rýchlejšie než v D&D 4e (hra je zatiaľ natoľko

čerstvá, že som nemal možnosť hrať viac než tri sedenia), napriek tomu to, čo som napísal vyššie, stále platí — i keď možno do niečo menšej miery.

Tao Rozprávača: Majte v sebe umenie abstraktného boja

Jedna z notorických opakovaných kritik hier v *old school* štýle smeruje na štýl súbojov. „Hádzem kzo, netrafil som. Hádzem kzo, Trafil som. Hádzem kzo, zase som netrafil. Ešte raz hádzem kzo, a ani teraz som netrafil.” Pravda je, že s výnimkou veľmi krátkych a nedôležitých bojových stretnutí sa *oldschool* súboje vôbec takto neodohrávajú. Inak by to bolo naozaj o ničom.

Vysvetlenie, prečo *oldschool* súboje nie sú nudné (ba dokonca sú omnoho pestrejšie než súboje v moderných hrách), spočíva vo veciach, ktoré nie sú spomenuté v príručkách, ale napriek tomu sa môžu v boji prejavovať. V týchto hrách sa môže hráč pokúsiť o čokoľvek, čo mu napadne, a následne to opísať. Jeho postava nemusí mať žiadnu schopnosť definovanú v rámci pravidiel hry na to, aby to mohla dosiahnuť. Môže sa pokúsiť skočiť nohami napred medzi dvoch oponentov, alebo sa zavesiť na luster a počas hompáľania zasahovať protivníka, zosmiešňovať protivníka, ktorý následne rozhnevaný prebehne rovno cez padacie dvere... možností je mnoho. To samozrejme neznamená, že vo svojich úmysloch hneď uspeje. Je na vás, aby ste sa s týmito pokusmi tvorivo a spravodlivo vysporiadali, aby ste zistili, aká je pravdepodobnosť úspechu a následne hodili kockami. Možno sa stane, že vaša reakcia bude zamietavá: „to v žiadnom prípade nebude fungovať; na to si ani nebudem hádzat.” Ak hráči naozaj pochopia — čo môže chvíľu trvať — že vôbec

nie sú obmedzovaní schopnosťami, odbornosťami, zručnosťami, či pravidlami, ukáže sa, že súboj môže byť veľmi zaujímavý.

Popri tom je vašou úlohou tiež využívať udalosti, ktoré sú mimo rozsahu pravidiel. „Hodil si jednotku, vyletel ti meč z ruky,” alebo „Hodil si jednotku, potkol si sa a si na zemi,” či „Hodil si si jednotku, meč sa ti zapichol do škáry medzi kamennými blokmi podlahy”. To platí aj naopak: „Fíha, hodil si zo, roztočil si sa a môžeš z otočky zaútočiť ešte raz,” alebo „Super, hodil si zo, zabil si škrate jednou ranou, jeho telo odletelo nabok a krv vyšplechla do očí jeho spolubojovníka, ktorý nebude toto kolo útočiť,” či „Hodil si zo, vykopol si mu meč z ruky, aj keď sa ti ho nepodarilo zabiť.” Uvedené príklady naznačujú, ako sa možno vysporiadať s kritickými úspechmi (teda zokami na kocke) ale i neúspechmi (hod jednotky). Každý výsledok je jedinečný a žiadny z nich sa neopiera o pravidlá z príručky — stačí, že ich vymyslíte na mieste. Pri rozhodovaní ste konzistentní, pretože nízke hody vedú k zlým výsledkom a naopak vysoké hody spôsobia dobré výsledky — ale to, čo sa naozaj stane závisí od vás a od toho, čo považujete za realistické alebo naozaj zábavné.

Pestrosť a šťava súbojov sa však nemajú prejavovať len pri hádzaní dvadsiatok a jednotiek. Postava môže úspešne vyskočiť na stôl, ale ten sa pod jej váhou zlomí. Luster, na ktorom sa kolíše hrdina, sa zrazu odtrhne a postava nechtiac dopadne medzi nesprávnu skupinu protivníkov. Prišera zasiahne hrdinu, ktorému vypadne z ruky fakľa. Tesne minúť útok odsekne ozdobné operenie na kohosi helme. Všetky tieto prvky zlepšujú *oldschool* súboje a významne ich odsúvajú z nudných postupností hodov kockami na čosi napínave a vzrušujúce. Prirodzene, nemusí to znamenať, že každý zásah mečom a každý pohyb v súboji musí byť vyšperkovaný vašimi podrobnými popismi. Je to záležitosť nastavenia tempa a úprimne poveda-

né, nedokážem vysvetliť ako to robiť dobre, okrem poznamenanania, že určite na to pridete sami.

Nezabúdajte na to, že nielen hráči majú právo používať netradičné taktické manévry. Aj príšery môžu robiť nečakané veci: hodiť laviacu, ktorou sa pokúsia zasiahnuť obe postavy naraz, protivníci, ktorí sa sami vrhnú do boja visiac za luster, a tiež akékoľvek iné ťahy, ktoré sa v hrách so zväzujúcejšími pravidlami vyskutujú omnoho zriedkavejšie.

Nakoniec nezabudnite dodať do bojovej scény zopár „hračiek”: lavice, miesta, kde môžete útočiť zhora, šmyklavé miesta a podobne. Tempo tohto abstraktného súboja súvisí s tým, že finty hráčov i príšer sa nemusia riadiť pravidlami, ktoré treba vyhľadávať v príručkách a tak nenastávajú zbytočné prietahy. Je to na vás: vy ste príručka.

Z času na čas sa stane, že priebeh *oldschool* súboja nebude práve takýto. Niektoré boje môžu byť menej podstatné a teda nik sa nebude trápiť s vymýšľaním mimoriadnych manévrov a ak sa nevyskytne ani kritický úspech, ani fatálne zlyhanie a družina si nemieni zašpiniť ruky, tak takýto súboj nebude vyžadovať žiadne prehnané taktické uvažovanie ani na strane hráčov ani na strane Rozprávača. Majú potom takéto súboje zmysel? I krátke a nepodstatné súboje vyžadujú mýňanie zdrojov. A keď hovorím o krátkych súbojoch, mám na mysli veľmi krátke a rýchle. V moderných hrách pozostáva súboj z mnohých špeciálnych ťahov alebo z používania množstva pravidiel, čo zaberá čas. „Nepodstatný” súboj tak býva totálna strata času. V starých pravidlách však môže krátky súboj trvať do piatich minút, neraz ešte menej. Krátke súboje sa tak stávajú nástrojom, ktorým možno obráť hráčov o ich vzácne zdroje v pretekoch s časom. Dôsledkom bude, že hráči sa začnú vyhýbať málo významných súbojom, v ktorých nebude vidina množstva pokladov.

Chcú totiž hľadať dúpätá a pokladnice a nemárniť čas zabíjaním všetkého, čo stretnú počas cesty do nich. Klasické dobrodružstvo v starom štýle neraz obsahuje „potulujúce sa monštrá”, ktoré môžu náhodne prepadať družinu, čo nejeden moderný hráč považuje za nezmyselnú zbytočnosť. To však nie je pravda. I to je ďalší prípad boja s časom — ak postavy nie sú bystré a nebudú sa čo najskôr uberať k dúpätám a pokladniciam, ak sa začnú zdržiavať nepodstatnými vecami a nezmyselne potulovať hore-dole, začnú strácať životy a kúzla v súbojoch, za ktoré nezískajú prakticky žiadnu odmenu. (Mimochodom, to je tiež dôvod, prečo staré hry odmeňujú skúsenostnými bodmi nielen zabíjanie príšer, ale aj získavanie pokladov). Ak sú skúsenostné body udeľované len za zabité príšery, hráči začnú všetkých protivníkov považovať za významných a nebudú mať dôvod vyhýbať sa súbojom. V prípade, že sa najlepším zdrojom skúsenostných bodov stanú poklady a zároveň bude hra o pretekoch s časom, hráči budú motivovaní využiť všetky svoje skúsenosti a tvorivosť na vyhnutie sa súbojom, ktoré len mýňajú ich zdroje. Budú sa musieť sústrediť len na samotnú podstatu misie, ktorú musia splniť skôr než budú príliš slabí, aby ju úspešne ukončili.

To je (prinajmenšom jeden) dôvod, prečo je súboj abstraktný. Popri tom rýchle súboje zaberajú aj omnoho menej herného času. V komplexných hrách sa totiž hráči neraz musia zastaviť a porozmýšľať nad ďalších „ťahom”, podobne ako to robia v šachu. (Počul som, že niektorí Rozprávači využívajú kuchynský časovač, aby zabránili prílišnému natahovaniu.) V abstraktných súbojoch starého štýlu sa to jednoducho nedeje (ak nebodaj áno, tak mimoriadne zriedkavo). Takéto súboje otvárajú dvere jednej z najdôležitejších črtí *old school* hrania: ten bezhraničný pocit, že „všetko je možné”.

Tao Rozprávača: Cesta Donnerovcov¹

Silnou zložkou *old school* hrania je takzvaný „manažment zdrojov“. Kúzla sa mínajú, životy postáv ubúdajú, fakle vyhorievajú a jedla je čoraz menej. Tento element hry sa v neskorších edíciách minimalizoval (najmä v prípade štvrtej edície), pretože vznikol názor, že účtovníctvo bežných vecí (jedla a faklí) je zbytočné. Je na tom čosi pravdy — slabý rozhodca v ňom môže narobiť zmätok a naozaj s zabíť veľa času. Na druhej strane si treba uvedomiť jednu vec: manažment zdrojov je srdcom nultoeďicnej hry. Dokonca by som to nazval piatym zenovým momentom, ale ukazuje sa, že tento prvok je prítomný i v neskorších hrách — hoci v omnoho menšej miere. Tak či onak, z perspektívy rozhodcu by ste mali viesť hru spôsobom, kde vzrušenie a napätie narastá s tým, ako družina postupuje čoraz hlbšie a hlbšie do nebezpečnej zóny a zdroje neustále ubúdajú.

Bude to však vyžadovať isté umenie: vysokoúrovňové dobrodružstvá nemajú byť o odopieraní jedla a fakiel, ale o neposkytovaní priestoru pre obnovu životov a kúziel. Pravda, na nižších úrovniach môže byť jedlo a svetlo kľúčom k úspechu či zlyhaniu misie (nezabudnite, že nultá edícia je o tých malých bežných ľuďoch).

Uvediem niekoľko kľúčových bodov k vedeniu dobrodružstiev a prvkov, ktoré sú dôležité, aby bol manažment zdrojov prínosný a vzrušujúci a nestal sa otravným účtovníctvom. Po prvé, potrebu-

¹ Donnerovci boli výprava amerických pionierov, ktorí sa v pol. 19. storočia vydali na púť do Kalifornie. Neprezieravo zvolená „skratka“, ich zaviedla do pohoria Sierra Nevada a vyústila v katastrofu, kde museli štyri mesiace čeliť strašnej zime a snehu, chorobám a nedostatku snehu. Výpravu prežila sotva polovica členov, i to za cenu kanibalizmu.

jete zaviesť sledovanie času v jaskyni, pretože len tak budete môcť hráčom kedykoľvek ohlásiť, ktoré zdroje uvedené na ich denníkoch postáv si majú odškrtnúť. Ak stratíte prehľad o uplynutom čase, hra utrpí na kvalite. Po druhé, hráči by mali mať možnosť rozhodnúť sa medzi neustálym postupom alebo medzi včasným únikom z jaskyne. Potreba postupovať, i keď sa zdroje mínajú je očividným rizikom a preto by sa v hre mali prejavovať prvky, ktoré budú podnecovať hráčov, aby nezastali, a zvažovali, či si ich postavy oddýchnu, vyliečia sa a doplnia kúzla. Príkladmi motivujúcich a odradzujúcich prvkov sú: (1) vysoké ceny ubytovania v hostinci, (2) odmena od miestneho zemana za včasné splnenie úlohy (ktorá každým dňom klesá), (3) únoscovia hrozia zabitím väzňa, a dokonca môžu stanoviť lehotu, keď sa tak stane, (4) cesta späť bola zahradená pascou, padacími dverami alebo ju stráži monštrum a je potrebné nájsť iný spôsob návratu, (5) družina sa stratila, či už kvôli teleportačnej pasci alebo zlej mape, (6) poklad, ktorý družina hľadá, sa môže stratiť, či postupom času ubúda, (7) družine povedia, že sa nemá vracieť, kým nesplní úlohu — osvedčený trik v prípade, že sa družina zaplietla s miestnymi zákonmi, (8) stávka či podobná situácia, kde družina príde v prípade neúspechu o peniaze alebo utrpí na povesti, ak sa v dohodnutom čase nevráti s príslušným množstvom pokladu, (9) družina musí pred každým vstupom do jaskyne zaplatiť istý obolus. Som si istý, že budete mať aj ďalšie nápady. Dobrodružstvo v sebe musí niesť náboj pretekov s časom, aj keď nemusí byť vyhranené. (Príkladom je cena ubytovania, ktorá predstavuje len minimálny zápas s časom, v porovnaní so včasnou záchranou rukojemníka, ktorá je na opačnom konci rizika.)

Na vyšších úrovniach budú od vás vyžadovať preteky s časom o niečo väčšiu tvorivosť — najmä preto, že by sa z nich nemal stať

nástroj, ktorým natlačíte hráčov do konkrétneho dobrodružstva. Mala by im byť ponechaná možnosť voľby, kam pôjdu a aké dobrodružstvá chcú riskovať. Preto sa vyhýbajte nadužívaniu dobrodružstiev typu „ak nezachránite princeznú, kráľ vás pošle na šibenicu”. Z času na čas je to síce užitočné východisko pre zápletku, pretože i útek pred kráľovskou gardou predstavuje jednu z možností pre dobrodružstvo, ale nikdy neoberte hráčov o právo voľby. Posledné pripomienky: Vy ste príručka. Žiadna iná príručka nejstvie. Spravte to rýchle, spravte to farbisté a spravte to tak, aby mali hráči neustálu možnosť voľby.

Ako začať

Krok 1: prečítajte si zenové momenty. Ak vo vašej mysli nevyvolajú náhle „aha!”, nechajte ich bokom, prečítajte si pravidlá nultoeďnej hry, ktorú mienite hrať a následne sa k nim vráťte. Náhlad do pravidiel vám pomôže prísť k „aha!” momentu.

Krok 2: stiahnite si hru *Swords and Wizardry* (dostupná v angličtine z Lulu.com) alebo pôvodné príručky *Dungeons and Dragons* (dostupné v angličtine na Paizo.com a inde). *S&W* predstavujú nultoeďné pravidlá v prehľadnejšom a aktuálnejšom spôsobe a môžete ich považovať za mostík medzi svetom nultoeďných pravidiel a svetom, ktorý ich zhromaždí na jednom mieste a predstaví spôsobom, ktorý je známy i súčasným hráčom. Ak sa do *oldschool* štýlu zamiľujete, môžete nahliadnuť do pôvodných nultoeďných príručiek, ktoré majú väčšiu hĺbku a atmosféru než *S&W*.

Krok 3: Pristupujte k čítaniu pravidiel tak, ako keby išlo o úplne čerstvú hru vydanú len predvčerom a to renomovaným naklada-

telstvom. Najmä v prípade, že sa dívate na pôvodné pravidlá D&D (prezývané „Original D&D”), zistíte, že informácie sú rozhádzané po príručke podivným spôsobom, ale to by nemal byť problém — stránok je naozaj len pár.

Krok 4: Rozhodnite sa, ktoré dobrodružstvo povediete. Pracujem na úvodnom module nazývanom „Hrobka Železného boha”, ktoré bude dostupné na bezplatné stiahnutie, ale prirodzene, existuje aj množstvo iných možností.

Krok 5: Oboznámte sa s dobrodružstvom. Pred začiatkom hrania si ho celé prečítajte.

Krok 6: Odohrajte dobrodružstvo a užite si ho!

A Quick Primer For Old-School Gaming, napísal Matthew J. Finch a Mythmere Games, © 2008

Swords & Wizardry je registrovaná obchodná značka Matthewa J. Fincha.

Dostupné online na <http://www.lulu.com/shop/matthew-finch/quick-primer-for-old-school-gaming/ebook/product-3159558.html>

Preložil alefo, 2012

2 Modul bol medzičasom dokončený, ale na rozdiel od pôvodného úmyslu autora nie je zadarmo. Zakúpiť si ho možno na lulu.com, „<http://www.lulu.com/shop/matthew-finch/tomb-of-the-iron-god/ebook/product-3727728.html>”