



DRAKKAR ©

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

66. ČÍSLO - DUBEN 2018

OBSAH 66. ČÍSLA

Promo

4 Jeskyně a draci – rozhovor s Jiřím Reiterem

redakce

Jeskyně a draci vychází z nejpoblárnější fantasy hry na hrdiny – *Dungeons and Dragons*, kterou si oblíbily milióny hráčů po celém světě.

7 Dračí Hlídka – aneb návrat ke kořenům fantasy u nás

Pavel „Tirus“ Ondrusz

V roce 2012 se příběh původního *Dračího doupěte* uzavřel. S tak mohutnou základnou fanoušků ale bylo jen otázkou času, kdy se skupinky autorů dají dohromady na projektech, které mají legendu resuscitovat. Jednou z nich jsme se stali také my.

Historie

10 Historie ve službách fantasy II: Válku vyhrávají zásoby

Julie Nováková

Znáte to z mnoha fantasy příběhů: Válku vyhrávají čestní lidé / majitelé kouzelných mečů / větší armády. Jedna položka hrající zcela klíčovou roli tam často schází: zásobování. Nedostatek zásob znamená únavu, nemoci, dezerci, úpadek disciplíny...

12 Kopce a hory ve středověku

Argonantus

„Jsme jako trpaslíci na ramenou obrů,“ pravil slovný Bernard z Chartres v době stavby zdejší katedrály a objevil tím podstatu lidské civilizace. Nic důležitějšího od té doby lidstvo nevymyslelo. Jsem si téměř jist, že na to přišel na nějakém kopci.

Doplnky a materiály

21 Hajzlíci zo starého mesta

Ján „Crowen“ Rosa

Doplnok pre *Príbehy Impéria*. Popisuje prostredie detských gangov v Starom Meste viktoriánskeho Edinburgu a bol inšpirovaný článkom o detských kriminálnikoch z viktoriánskeho obdobia.

26 Pohřebiště Trsteno

„Vallun“

Jeskyně inspirovaná hrobkami Dwarven Barrows z *Might and Magic VII* a střípky vzpomínek ze skutečného Trstena. Hra je plánována pro systém *Dračí doupě* (1.6) a zasazena do balkánských reálií. Obtížnost pro družinku 3–5 postav na 4. až 6. úrovni.

33 Monumenty Agol Zaru

Julius Karajos, Vojtěch Přibyl, Martina Magdová

Tabulka se zajímavými monumenty v zemi Agol Zar ze světa *Neviditelné knihy*. Lze je snadno převzít i do jiných fantasy krajin.

Literatura

35 Svět Ornilie

„Den Grasse“

S tvorbou světů pro RPG jsem začal jen krátce po začátku s RPG. Přestože zpočátku jsme svět vlastně nepotřebovali, ve chvíli, kdy je třeba propojit dungi do tažení, se bez světa prakticky nelze obejít...

Deskové hry

38 Recenze: Summoner Wars

„Paul“

Summoner Wars jsou poměrně svižná a jednoduchá hra z prostředí fantasy světa Itharie, kde národy bojují proti sobě navzájem pomocí vyvolávacích kamenů. Hra nabízí velké taktické možnosti, rozumnou herní dobu a poměrně dost zvrátů.

ÚVODNÍ HAIKU

Sakury v zimě?

Zpěv ptáků, rej v únoru?

Apríl! Je duben ...

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zapracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

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

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich organizačních diskusí.

připravila redakce

Rozhovor

JESKYNĚ A DRACI – ROZHOVOR S JIŘÍM REITEREM

JESKYNĚ A DRACI vychází z nejpobulárnější fantasy hry na hrdiny – DUNGEONS AND DRAGONS™, kterou si oblíbily milióny hráčů po celém světě.

JESKYNĚ A DRACI vychází:

- ve zbrusu novém grafickém kabátě,
- kompletně česky,
- plně kompatibilní s D&D páté edice.

Mohl bys nám na začátku říct něco o projektu „Jeskyně a draci“ (zkráceně „JaD“) a trochu nám ho představit?

Díky tomu, že Wizards of the Coast zveřejnili SRD k páté edici DUNGEONS AND DRAGONS, naskytla se jedinečná možnost přenést pravidla DUNGEONS AND DRAGONS do českého prostředí. Tak se zrodil projekt **Jeskyně a draci**.

Je to zároveň jedinečná příležitost pro hráče, autory i teoretiky rolových her zapojit se do projektu, který v ČR nemá obdoby (čímž bych rád vyzval každého, kdo by měl chuť se na Jeskyních podílet, aby mě bez váhání kontaktoval).

Naším cílem je přinést českému hráči plnohodnotně lokalizovaná pravidla D&D v tiště-



né i elektronické formě a využít potenciál této světově nejhranější hry na hrdiny k zapojení celé komunity hráčů a tvůrců.

Tím se dostáváme k tobě. Zkus se čtenářům trochu představit – kdo jsi, co děláš, jak ses dostal k hrám na hrdiny a tomu, že je vydáváš?

Někdy v roce 1993 se mi do rukou dostalo Jarikovo dobrodružství, tím to celé začalo. Svoje první RPG jsem vytvořil ještě týž rok – pravidla byla tehdy raritní, a když jsem chtěl kamarádům ukázat, jak se taková hra hraje, sepsal jsem takový remake z toho, co jsem si ze hry pamatoval.

Hraní her na hrdiny byla už od mých dvanácti let v mém okolí docela vděčná zábava, měl jsem štěstí na lidi, takže jsme hrávali často a postupně to přerostlo v navrhování vlastních pravidel. Z toho období mám v šuplíku několik

zajímavých nedokončených projektů, ke kterým se třeba na stará kolena vrátím.

Někdy ve čtrnácti letech jsme se s kamarády, s nimiž jsme hrávali DRAČÍ DOUPĚ, vydali na první dřevárnu (byla to Bitva pěti armád v Krnově), pak jsme začali dřevárny pořádat a z toho podhoubí pak vznikl v roce 2005 Fantasyobchod, který mě živí dodnes.

O nějakých pět let později se odněkud vzala myšlenka založit vlastní vydavatelskou značku. V té době jsem měl odstudovány čtyři roky Filologie na FF Ostravské univerzity a byl jsem do knížek celkem blázen a náhoda tomu chtěla, že jsem na RPGForu narazil na v podstatě hotovou příručku PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA která mě nadchla. A tak vzniklo *Mytago* a jeho první publikace.

Aktuálně mám na kontě více než 50 publikací a vydavatelský plán je nacpaný k prasknutí.

Naše tituly se už od počátku točily kolem her na hrdiny – ať už to byly pravidla, rozšíření, asterionské moduly nebo třeba knižní řada *Hry s příběhem* nebo asterionská knižní řada. Záhy jsme se vrhli také na gamebooky, vydáváme *Lone Wolfa*, dělali jsme i *Fighting Fantasy* a čeká nás zářná budoucnost. :)

Zpátky k Jeskyním a drakům ... jak ses vlastně k překladu DnD dostal? Proč DnD 5? Jak se stalo, že se ten projekt rozjel, a kdo se na něm podílí, případně podílel?

Narazil jsem na RPGforu na zprávu od Radima Havlíčka (Shadowww), že na Dungeon Masters Guild začal nabízet Základní pravidla pro hráče D&D páté edice. Zavěťřil jsem příležitost, slovo dalo slovo a vznikl první nástřel spolupráce.

Já často jednám hodně kompulzivně, takže jsem se do toho vrhl celkem po hlavě a celé noci jsem seděl v Shadowwwových překladech, uspořádal texty a korigoval to s SRD. V počáteční fázi jsme se na práci podíleli jen já, Shadoww a Jiří Hanslian (Gurney), Gurney nakonec z časových důvodů od spolupráce ustoupil a nyní nám autorsky pomáhá Sirien. Snažím se projekt udržovat co nejotevřenější, aby se kdokoli z komunity mohl zapojit – tak rozsáhlou práci v českých podmínkách není možné jinak zvládnout. Hodně nám díky tomu pomáhá třeba Jiří „Mirkul“ Vykoukal, který upravuje a formátuje některé z textů nebo Matěj „WlkeR“ Bína, který organizuje práci na textech pro bestiář. Oslovili jsme také

české autory fantasy literatury, kteří píší některé fluffové texty, výtvarníky, programátory ...

Jak se vlastně bude JaD lišit od originálu? Bude mít něco navíc? Rozšiřujete původní texty nějak? Vyplatí se poříditi si JaD, i když znám originál?

Odlišnost zde bude, ale nikterak zásadní. Mým cílem bylo přenést DUNGEONS AND DRAGONS mezi česky mluvící hráče. Pokud by zde byla možnost pouhého překladu, šel bych tou cestou. Ale protože musíme vycházet jen z toho, co nabízí SRD, nemalá část věcí se musí psát autorsky. Klade to na nás velké nároky, protože už samotné korektury a redakce překladových textů jsou časově velice náročné. Shánění nového obsahu je tak spousta práce navíc.

JESKYNĚ A DRACI budou plně kompatibilní s D&D páté edice, budou mít ale původní český fluff, malinko jiné řazení některých informací a některá pravidla jsme si dovolili přeformulovat tak, aby působila srozumitelněji + přidali jsme

nové příklady. Budeme mít taky vlastní ilustrace (o které se stará autorský tým kolem Petera Scholtze). Velké množství autorských textů pak přinese příručka Pána jeskyně, tam osobně vidím velký potenciál.

Pro hráče, co už nyní hrají dle pravidel D&D 5e, představují JESKYNĚ A DRACI hlavně podporu komunity hráčů a lokálních autorů. Jeskyně mají potenciál zpopularizovat stolní RPG mezi širokou veřejností a zvětšit tak komunitu hráčů her na hrdiny – díky tomu se budou snáze shánět spoluhráči, více lidí bude psát dobrodružství a doplňky pro JaD/D&D, bude snazší získat radu ohledně pravidel, může být více otevřených hraní, více článků a třeba se dočkáme i několika vydaných dobrodružství nebo webu s původními českými doplňky.

Oproti neoficiálnímu překladu D&D páté edice (z něhož Jeskyně vychází) budou hlavní devizou JaD redakční a korektorské práce – stávající překlad je výborný (tímto smekám před neutuchajícím překladatelským entuziasmem Shadowwwa), ale přece jen je na něm znát, že se jedná o one man show. Já teď hodně textů přepisuju, piluju některé překlady a fráze a myslím, že výsledný text, který ještě projde řádnou korekturou a proofreadingem bude opravdu pěkný a čtivý.

Kolik na tom bude pracovat ilustrátorů? Jak se ten tým dával dohromady?

To vše je v režii Petera Scholtze, nicméně já komunikuju pouze s Peterem, který



práci na ilustracích sám řídí a deleguje. V týmu by měli být autoři, kteří se podíleli na ilustracích pro jeho hru Sorcerer, a také Rimbo. Některé ukázky ilustrací jsme již vypustili na sociální síte a já jsem zatím nadmíru spokojen.

Jak probíhají práce na JaD? Pracujete na tom po večerech nebo jako full-time job? Jak se koordinujete?

Předně bych rád řekl, že veškerou práci na JaD dělají všichni autoři bez nároku na honorář ve svém volném čase. Já si často ukrajuju ze svých pracovních povinností – jak obchodních, tak nakladatelských – a mnohdy celou pracovní dobu prosedím nad stránkami D&D, přepisuju texty a pátrám po alternativních překladech nebo řeším propagaci projektu. Na druhou stranu, třeba přes vánoční sezonu, kdy se obchodu musím věnovat téměř 24 hodin denně, musel projekt stranou a tři měsíce odpočíval, abych se k němu zase v lednu vrátil.

Musím říci, že je to hodně návyková práce, je to zatím největší projekt, který jsem dělal, a předpokládám, že nic takhle monstrózního už nikdy dělat nebudu. Beru to jako takový vrchol mé nakladatelské kariéry.

Co se týče koordinace práce, rozhodl jsem se celý text zpracovávat v markdownu, aby byl zdroj co nejjednodušší a aby se s ním bez problému dalo dále pracovat. Momentálně používáme Stacked.io, kde kolaborativně pracujeme na příručce pro PJ.

Napadá tě nějaká zajímavost o vývoji (o kterou by ses rád podělil)?

Zajímavost ve vývoji asi jen to, že je to v mnoha ohledech velice punkové. Standardně by celá věc měla proběhnout tak, že se ustálí překladový klíč, udělá se překlad, redakce, korektury, proofreading. Já mám ale na stole přeložený text a překladový klíč, v něm se snažím dělat změny, protože ne vše je přeložené dle mých představ, vše konzultuju s Radimem Havlíčkem a následně s komunitou a pak zapracovávám do svých draftů. Do toho se paralelně pracuje na nových textech a zároveň má text k dispozici několik nedočkavých proofreaderů, kteří třeba připravují aplikace pro Asterion nebo Neviditelnou knihu – takže chodí zpětná vazba od nich.

Ale kupodivu to vše funguje a cvrkot kolem JaD je čím dál hlasitější. Takže v pořádku.

Z čeho máš ty osobně na JaD největší radost?

Asi z toho, že je to vskutku mamutí projekt, který má i přes svou rozsáhlost šanci na zdárné dokončení. Obecně mě kompilační práce s textem hodně baví, takže práce na Jeskyních jako taková je pro mě většinou skutečně zábavná.

Mají možnost se do projektu nějak zapojit další autoři?

Doufám, že se mi alespoň trochu podaří nakopnout komunitu, aby si hráči a tvůrci uvědomili, že větší projekt, do kterého by se mohli zapojit, tady třeba už nikdy nebude (ať už proto, že se

neobjeví další otevřená licence na tak kvalitní produkt nebo proto, že se nenajde druhý blbec, který do toho investuje kopec času a hromadu peněz z čiré lásky k RPG). Takže každý, kdo má něco v šuplíku, umí psát, kreslit, konstruktivně kritizovat, by prostě měl přiložit ruku k dílu, protože tohle bude NĚCO!

Kdy se můžeme na JaD těšit?

Rád bych vše dokončil ještě letos. Myslím, že je to reálný odhad, vydrží-li mé nadšení a nadšení všech přispěvatelů. Klíčové pro mě ale bude, aby ten produkt byl dobře odladěný.

Plánujete pro dokončení projektu nějakou další podporu pro hráče? Webové stránky, fórum, dodatečné příručky?

Pracujeme na mobilní aplikaci, určitě se budeme snažit živit web (tady mimochodem přidám další inzerát – sháním člověka, který by mi pomohl s modulem pro Wordpress...). Máme rozjetou spolupráci s autory Asterionu, Neviditelné knihy a Končiny, takže k těmto světům budou aplikační moduly a další spolupráce se rýsují – rádi bychom kupříkladu s Jeskyněmi pronikli na Youtube a další video kanály.

My moc děkujeme za rozhovor a držíme palce při dokončení projektu!

napsal Pavel „Tirus“ Ondrusz

Promo

DRAČÍ HLÍDKA – ANEB NÁVRAT KE KOŘENŮM FANTASY U NÁS

Asi není mnoho těch, kteří nikdy neslyšeli o „dračáku“ (DRAČÍM DOUPĚTI, dále jen DrD), fenoménu české RPG scény, který změnil životy tisíců lidí. Pokud by tu však někdo takový byl, dovolte mi raději tuto hru stručně představit. DrD je první česká RPG hra (neboli „hra na hrdiny“). V takových hrách máte možnost stát se někým jiným. Prožít příběhy, o kterých lze jinak pouze číst. Ať už v Tolkienově Pánovi prstenů nebo fantasy knihách jiných autorů. Můžete v nich být nesmiřitelný trpasličí válečník, nebo vládnout mocnou a starodávnou magií elfů. Tyto hry mají neskutečný a neopakovatelný potenciál, který nedokážou nabídnout ani ty nejdokonalejší počítačové hry. Nejsou totiž omezeny ničím jiným, než fantazií.

„Dračák“ tak dal lidem možnost prožít neuvěřitelná dobrodružství a šanci poznat nové přátele, na které by třeba nikdy nenarazili. Letos je to téměř čtvrt století, co bylo DRAČÍ DOUPĚ poprvé uvedeno na veřejnost. Velmi záhy sklidilo obrovský úspěch, a není proto divu, že ho v dalších letech následovali „mladší sourozenci“ – DrD+ a DrD2. Ani jeden z nich však už nedosáhl tako-

vého věhlasu a prodejů, jako originál. Bohužel, i dny původní legendy byly nakonec jednou pro vždy sečteny. Stalo se tak v roce 2012, kdy dorazily poslední výtisky na pulty obchodů. Příběh se (aspoň zdánlivě) uzavřel a zůstaly jen vzpomínky těch, kteří na tomto systému vyrostli...

Zrození Hlídky

Jak ale napsal Andrzej Sapkowski: „Něco končí, něco začíná“. Konec původního dračáku s sebou přinesl i velmi zajímavý efekt. Už dříve vznikalo mnoho doplňků a dodatků k původní hře. Možná si někdo pamatuje na časopisy *Šavlozuba veverka* či *Dech draka*, nebo na stovky webů, kde si lidé sdíleli vlastní kouzla, rady a rozšíření (nejznámější z nich bude asi Dracidoupe.cz), případně na weby, kam chodili fandové hrát a o DrD diskutovat (*DarkAge*, *Abarin*, *Immortal Fighters*, *TORCH* a spousta dalších). S tak mohutnou základnou fanoušků bylo jen otázkou času, kdy se šikovní autoři dají dohromady a spojí síly na něčem větším. Nějakou chvíli to trvalo, ale nakonec k tomu přece jen došlo. Vzniklo tak hned několik skupin a projektů, které se rozhodly legendu resuscitovat. Jednou z nich jsme se stali také my. A tak se začala psát historie DRAČÍ HLÍDKY.

V něčem se však náš příběh od ostatních projektů trochu lišil. Nezačali jsme totiž rovnou tvorbou vlastní hry. Naopak, chtěli jsme za každou cenu dosáhnout reedice původního DrD. V roce 2015 jsme proto kontaktovali vedení *Altaru*. Chtěli jsme vědět, zda ještě existuje naděje,



že se hra dostane znovu do tisku. Dověděli jsme se však, že ne. Zkusili jsme proto ještě dotaz, zda by nebylo možné koupit licenci. V takovém případě jsme byli odhodláni vydat hru svépomocí. Bohužel, ani tato možnost neprošla. A tak bylo definitivně rozhodnuto o tom, že se musíme vydat jinou cestou. Několik týdnů nám však ještě trvalo, než jsme se zbavili pocitu zklamání a našli náš cíl.

Co vlastně je DRAČÍ HLÍDKA?

Když pominulo zklamání, přišel čas si v klidu sednout a promyslet, o co nám vlastně celou dobu šlo. Začali jsme rozebírat detaily toho, jaký dračák vlastně byl a proč se nám tak líbil. Co nám dával a co budeme muset udělat, abychom získali to samé, nebo něco ještě lepšího. K čemu jsme tedy nakonec dospěli? DRAČÍ HLÍDKA je hra, která plynule navazuje na původní DRAČÍ DOUPĚ. Prošli jsme stejnými cestami, kterými bloudili původní autoři. Následovali jsme je i hluboko ke kořenům D&D, ze kterého čerpali. Na naší cestě k cíli jsme však na mnoha „křižovatkách“ odbočili jinam. Šli jsme stezkami, které se nám



zdály zajímavější a zábavnější. Pořád jsme ale mířili ke stejnému cíli jako náš vzor, a proto jsou si obě hry relativně velmi podobné. Ne tolik, aby kopírovaly původní mechaniky a narušovaly autorská práva. Avšak dost na to, aby vyvolávaly zvláštní pocit „tohle je mi povědomé“ (a umožnily hrát intuitivně něco, co už vlastně umím). Co konkrétně je podobné, a co je naopak jiné, se pokusím ukázat za chvíli pod „drobnohledem“. Předtím mi však dovoluňte představit celý projekt trochu víc „z ptačí perspektivy“.

V čem je tato hra jiná?

DRAČÍ HLÍDKA není jen další příručka. Od prvního okamžiku, kdy jsme na ní začali dělat, jsme o ní uvažovali v mnohem širších souvislostech. Nechtěli jsme jen další knihu s tabulkami a vo-

rečky. Pravidla jsou samozřejmě nesmírně důležitá a pro úspěch projektu naprosto klíčová. Hra má ale cenu jen tehdy, pokud ji lidé hrají. A proto jsme se od začátku začali věnovat i budování komunity. Takové, která zajistí, že nebude problém najít kamarády a spoluhráče. Oslovujeme domy dětí a mládeže, skautské a pionýrské základny, střediska volného času a další místa, kde je dost potenciálních hráčů. To se začalo dít letos v lednu a celá akce stále probíhá. Irča rozesílá a sbírá odpovědi na stovky individuálních emailů. Snažíme se tak dát dohromady seznam míst, kde by byli lidé ochotni hru zkusit a kde by mělo její hraní smysl (především na místech, kde se kdysi hrával dračák a kde by se k fantasy RPG rádi vrátili). Na pět set těchto vybraných míst tak půjdou pravidla hned po vytištění zdarma. Myslíme, že je to dobrý startovací bod pro vytvoření nové generace fantasáků sdružené kolem jedné hry.

Sami jsme ale z pohledu dnešních náctiletých „veteráni“. 😊 A tak pokud bychom chtěli hrát s našimi vrstevníky, museli bychom připravit něco jiného. Spustili jsme proto webové stránky www.DraciHlidka.cz. V sekci Komunita sdílíme informace o tom, kde je možné se přijít na Hlídku podívat nebo si ji zahrát (určitě to bude i letošní GameCon, ať už oficiálně nebo neoficiálně). Na webu je také připravena „Seznamka hráčů“. Díky ní lze na mapě republiky snadno a rychle najít družinu, která hledá dalšího hráče nebo vypravěče. Opravdové využití však tato funkce dostane až poté, co se dostane Hlídku do obchodů. K tomu se ostatně ještě vrátíme.

V neposlední řadě věnujeme velkou pozornost podpoře hraní samotného. Získali jsme svolení desítek PJů k přepracování víc než 64 dobrodružství, která se za dvě desítky let objevila na internetu. Stejně tak vytváříme vlastní dobrodružství. Všechna nabízíme zdarma ke stažení na webu. Jsme si jistí, že mohou být velmi zajímavá jak pro začínající vypravěče, tak pro ty, kteří potřebují novou inspiraci. Navíc je lze použít i pro jiné herní systémy. Takže jsou tu i pro hráče D&D, DrD2 nebo jiných fantasáren. Třeba se k Hlídce časem přidá i někdo z nich.

To všechno jsou hlavní pilíře, které stojí za to zmínit. Je to proto, že mají velkou přidanou hodnotu a jsou svým způsobem (aspoň u nás) jedinečné.

Něco o herních mechanikách

Ted', když jsem měl možnost naznačit, jak komplexní Hlídku je, bych se rád znovu vrátil k pravidlům samotným. Jak Hlídku vypadá a v čem se od DrD liší? Začneme možná tvorbou postavy. Krolla nahradil obr, kudúka zase gnóm a ve výběru povolání se nám objevil kněz. Hlavní je ale samotné nahazování atributů. Je velmi rychlé a jednoduché. Na Hlídce se neprovádí úpravy různých atributů podle rasy a povolání. Hráč si výsledky hodů rozdělí podle svého uvážení a pouze je přičte k základní hodnotě v tabulce. Výsledkem je, že i nováček dokáže vytvořit postavu během pěti minut a bez chyb. Pokud některý atribut není úplně ideální, není to důvod k pláči. I ony se totiž s růstem úrovně

mohou mírně zlepšovat. Postava je dynamická a mění se.

Stejně tak i zvláštní schopnosti, které postava má, procházejí neustálým růstem. Na začátku je jich pouze několik a není kvůli nim potřeba číst obsáhlé texty. Teprve když si hráč zvykne na hraní samotné a nasbírání nějaké zkušenosti, přijde růst úrovně a s ní i čas objevit další možnosti postavy. Nové schopnosti si každý hráč volí podle svého uvážení. Nestane se tedy, že vedle sebe budou na páté úrovni stát dva stejní hraničáři. Velmi pravděpodobně se každý z nich rozhodne pro trochu jiný směr své profese.

Ve hře je menší počet úrovní, než byl v původním DrD. Nyní jich je 24, oproti 36 v původním DrD. V praxi se však považují úrovně od 18 za strop. Je velmi neobvyklé, když se postavy na vyšší úrovni vydávají za dobrodružství. I dosažení tohoto stupně může trvat několik let. Samozřejmě je možné pokračovat v příbě-

zích i s těmito postavami. Dobrodružství pro ně však už mají většinou úplně jiný obsah. Vládci provincií a představení magických cechů se nevydávají na cesty jen tak. Opouští své záležitosti jen v případě, že není opravdu nikdo jiný, kdo by ho dokázal zvládnout, nebo kdy je cena rovna královské koruně.

Boj je na Hlídce podobný klasickému DrD. Zohledňuje se zde hod na obranu, jsou zde útoky, útočnosti zbraní a podobně. Do hry však zasahují speciální schopnosti jednotlivých povolání. Hraničář se stává elitním střelcem, válečník dokáže používat speciální útoky založené buďto na koncentraci, nebo pusté a bezbřehé zuřivosti.

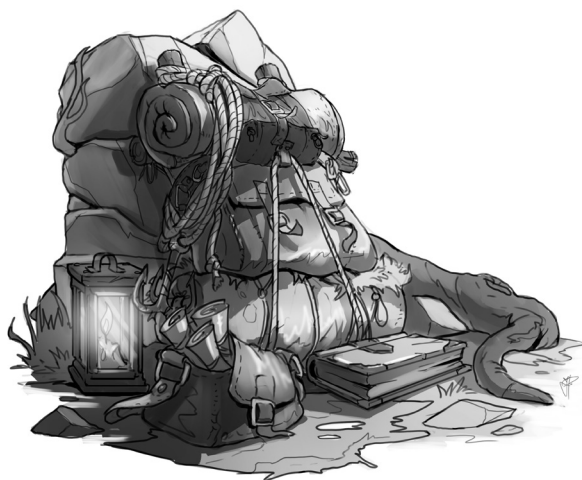
Pokud bych měl pravidla a mechaniky obecně nějak shrnout, pak asi následovně: Chtěli jsme hru výrazně zjednodušit. Menší počet tabulek a různých vzorců pro různé situace. Rozhodli jsme se pravidla postavit tak, aby vyžadovala jen minimum studia před začátkem hry. Navíc se pokročilá, tím pádem i složitější, pravidla hráč učí průběžně během hry.

Jak to s Hlídou vypadá?

Není lepší otázky na závěr. Když jsme s tímto projektem v roce 2015 začínali, byli jsme si jistí, že podzim roku 2017 bude v pohodě zvládnutelný. Všechny odhady vypadaly skvěle a měli jsme i nějakou časovou rezervu. S odstupem času mi došlo, jak jsem podcenil studium klasiky. Jistý muž totiž „věděl“. Jmenoval se Johann Wolfgang von Goethe a pravil: „Šedivé, drahý



příteli, jsou všechny teorie, a zeleň života je zlatý strom.“ Kvůli nedostatku zkušeností (protože tak velký a naprosto specifický projekt dělám poprvé) nám datum vydání uteklo. Dokonce i to vánoční, ve které jsem moc doufal. Další „přesný odhad“ proto neexistuje. Jednak proto, že už vím, kolik proměnných je ve hře, a také proto, že nechci nikoho z našich fanoušků znovu zklamat. Mohu jen obecně říct, že je DRAČÍ HLÍDKA ve svém finále. Posledních pět procent dokončování a ladění je však jednoznačně nejtěžších. Co však slíbit mohu, je to, že tento projekt dokončíme a bude úspěšný. Jsou to roky života, spousta peněz a nezměrné množství práce mojí i mých vzácných přátel. Pokud vás tento článek zaujal, budu moc rád, pokud budete osudy DRAČÍ HLÍDKY nadále sledovat. Můžete k tomu využít náš [web](#), anebo třeba [Facebook](#), či [Google+](#).



napsala Julie Nováková Historie a realita

HISTORIE VE SLUŽBÁCH FANTASY II: VÁLKU VYHRÁVAJÍ ZÁSoby

Znáte to z mnoha fantasy knížek, filmů i her: Válku vyhrávají hrdinové / čestní lidé / čarodějové / majitelé kouzelných mečů / větší armády. Je to různé, ale všimněte si, že jedna položka hrající v reálném světě zcela klíčovou roli tam často schází: zásobování. Bez zásob přitom nepochoduje žádná (živá, nemrtvé typu zombies nebo white walkers teď ponechme stranou) armáda. Nedostatek zásob znamená únavu, nemoci, dezerci, úpadek disciplíny... Není to ostatně základ pro pořádně dramatické hraní – nebo psaní?

Nedávno se mi dostala do ruky kniha historika Ivana Šedivého *Češi, české země a Velká válka*. Kromě politiky, národnostních a společenských otázek, samotného průběhu války a dalších bodů se výrazně věnuje i otázce zásobování armády i civilního obyvatelstva, a to zejména – ale nejenom – potravinami. V kapitole Život v záze-
mí se například dočteme, že v roce 1914 spotřebovala Plzeň (tehdy osmdesátitisícové město) týdně neuvěřitelných 1227 vepřů – ale koncem

roku 1917, kdy se maso pro většinu lidí stalo vzdáleným pojmem a přiděly byly směšně nízké, to bylo pouze 15 vepřů týdně. Mléko většina dospělých lidí mimo rodiček ani neviděla. Cukru bylo pomálu a káva prakticky úplně zmizela v roce 1915. Relativní náklady na domácnost rostly. Jak vojáci, tak civilní obyvatelé stále silněji trpěli podvýživou.

Takové věci ve fantasy až tak často nepotkáváme, že? Vzpomněla jsem si při tom ovšem na fantasy román, ve kterém se podobné záležitosti také řešily do oněch klíčových detailů. Jde o *Noční hlídku*, dvacátou sedmou část série *Zeměplocha* Terryho Pratchetta. Hned na úvod musím upozornit, že existuje řada dalších fantasy, které se rolí zásobování zabývají. Jen se zdá, že jsou zatím v menšině, a málokde se tato otázka projeví tak výrazně jako právě v Pratchettově *Noční hlídce*.

Ostatně posuďte sami v příslušné ukázce (autorem překladu je Jan Kantůrek), kdy kapitán Elánus uprostřed povstání za barikádami uvažuje: „Město jako Ankh-Morpork dělí od chaosu v nejlepším případě jen dvě jídla. Denně pokládaly za Ankh-Morpork život stovky krav. Dál to bylo stádo ovcí, stádo prasat a jen bohové vědí, kolik kuřat, slepic, kachen a hus. Mouka? Slyšel, že je to asi osmdesát tun, zhruba stejné množství brambor a dvacet tun slanečků. On vlastně ani nechtěl znát takové věci, ale jakmile člověk jednou začal řešit ten věčný dopravní problém, byly to údaje, jimž jste se nevyhnuli. Každý den snesly slepice pro město čtyřicet tisíc vajec, stovky, tisíce vozů, člunů a bárek přijíždě-



Dun.can, CC BY 2.0 (Zdroj: flickr.com)

lo do města s nákladem ryb, medu, ústřic, oliv, úhořů a humrů. Pomyslete na všechny ty koně, kteří táhli vozy a větrné mlýny... a na vlnu, která byla také denně dovážena do města, plátno, tabák, koření, rudu, dřevo, sýry, uhlí, tuk, maziva, seno, a to každý zatracený den...”

Každá armáda v historii – a každé civilní obyvatelstvo po jejím boku – potřebovala jíst.



Paul Mashburn, CC BY 2.0 (Zdroj: Wiki Commons)

Potřebovala i oděv a zbraně. A čím byla modernější, tím více věcí se pro ni stalo nepostradatelnými: uhlí, nafta, jaderné reaktory, počítače, internetové připojení... Odřízněte infrastrukturu a dosáhnete chaosu. Ostatně svět jako takový je stále závislejší na poměrně křehké infrastruktuře. Vojenské či hackerské útoky mohou napáchat dalekosáhlé škody, ale přece jen těžko uvrhnou svět do globální apokalypsy. Ovšem přírodní katastrofy jako delší doba velmi intenzivní sluneční aktivity, která by usmažila satelity i řadu povrchové infrastruktury, nebo extrémní sopečný výbuch ústící v desetiletí zimy, výkyvů

srážek, kyselých dešťů a ztrátu úrody na mnoho let – na takové věci je dnes civilizace (pozor, nikoliv člověk jako jedinec) citlivější než kdy předtím.

To mě přivádí k další zajímavé a u nás zatím prakticky neznámé fantasy. Nebyla totiž ještě přeložena do češtiny. Jde o trilogii *The Broken Earth* (doslovně *Rozbitá Země*) od americké autorky N. K. Jemisinové. Romány se odehrávají na Zemi vzdálené budoucnosti a jsou lákovou směsí fantasy a science fiction. Zásadní roli v tomto světě hrají sezóny neboli období zimy a hladu po silných vulkanických explozích, na něž je tamní civilizace zvyklá a snaží se být připravená – ale co zmůže snaha proti události, která

roztrhla kontinent vejpůl? Série je vynikající a snad se časem dočká i českého překladu. Skutečnost, že byla oceněna hned dvěma prestižními cenami Hugo (první i druhý díl se dočkaly ocenění za nejlepší román daného roku), tomu snad napomůže.

I v této trilogii je patrné, že civilizace je na zásobování a obecně infrastrukturu životně závislá. Právě to může vytvářet nové výzvy a překážky, nové palčivé problémy, které musí hrdinové řešit a se kterými těžko pomůže nějaký kouzelný meč nebo čestné slovo – což si velmi dobře uvědomuje i již zmiňovaný kapitán Elánus v *Noční hlídce*. Spousta různých faktorů může vyhrát válku, obzvlášť v rozmanitých fantasy světech, kde hraje roli i magie. Pokud vám však schází něco tak „triviálního“ jako zásoby, jste pravděpodobně na nejlepší cestě ji prohrát.



napsal Argonantus

Historie a realita

KOPCE A HORY VE STŘEDOVĚKU

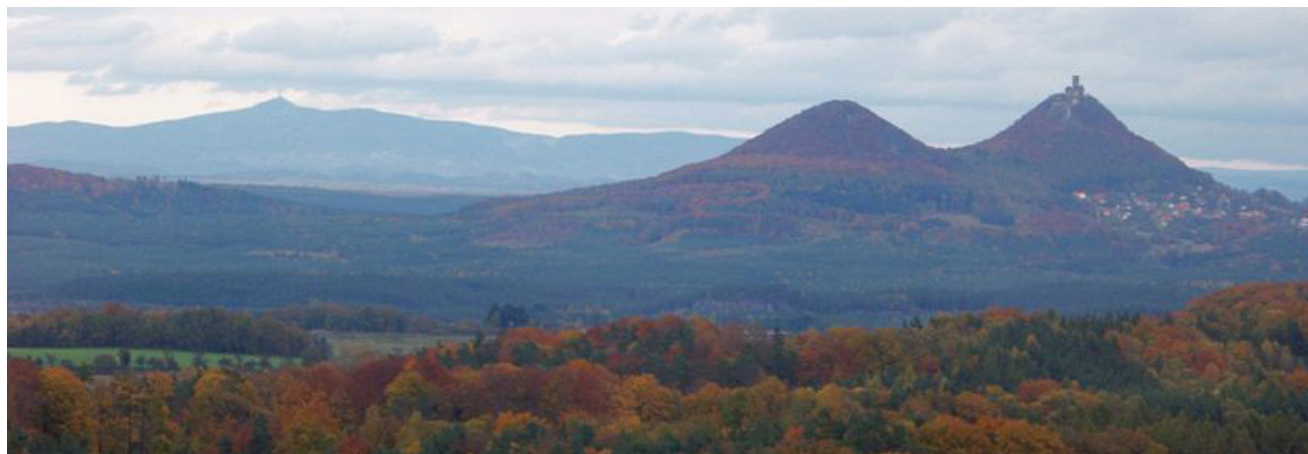
„Jsme jako trpaslíci na ramenou obrů. Náš pohled může obsáhnout více a vidí dále než jejich. Ovšem ne proto, že by náš zrak byl pronikavější nebo že bychom byli vyšší, nýbrž proto, že nás nejsou a vyzvedávají jejich mohutné postavy.“

Tak pravil slovatný Bernard z Chartres v době stavby zdejší katedrály a vlastně tím objevil podstatu lidské civilizace. Nic důležitějšího od té doby lidstvo nevymyslelo. Jsem si téměř jist, že na to přišel na nějakém kopci. Nejspíš právě na tom, na kterém stojí katedrála v Chartres.

A možná si k tomu vylezl na věž, aby byl ještě výš.

I.

Tato událost je elegantním důkazem, že hory a kopce zřejmě fascinovaly lidi odedávna. Pohled z výraznějšího kopce, který má alespoň sto metrů výšky proti okolí, je něco, co se nedá úplně zprostředkovat popisem; je nutné to zažít. Obvyklá perspektiva krajiny se mění, svět se naklání do neobvyklých úhlů. Na rovině – třeba na klidném moři nebo na poušti – lze vidět jenom asi do pěti kilometrů; dál tomu brání kulatost Země. Už běžná středověká věž – třeba deseti-



ŠJů, cc by-sa 3.0 (Zdroj: Wikimedia Commons)

metrová – tento poměr výrazně zlepšuje, teoreticky se dostanete někam ke 30 kilometrům. Pokud vám ovšem ve výhledu nebrání další kopec, strom nebo něco jiného, což v našich podmínkách většinou ano. Kopec tento poměr ještě zlepšuje. Opět s tím omezením, že pohled se obvykle zarazí o jiný kopec. V údolí Rýna, které je široké asi padesát kilometrů, celkem pohodlně vidíte z jedné strany na druhou, protože na obou jsou tisícimetrové hory. V Alpách, nejvelkolepějších evropských horách, to dopadá podobně; krajina se zvláštním způsobem uzavírá ve třetí dimenzi; výška kopce je často důležitější než to, jak je kopec daleko.

Takže první věc, kterou kopce přinášejí odedávna, je **výhled**.

Někdy stačí v dávných dobách i ten výhled samotný. Vidíte nepřítele na mnoho kilometrů, jak se k vám blíží, a máte možnost se na něho připravit. Nápad s Gondorskými majáky není nějaký Tolkienův fantazy výmysl, přesně tohle

se na vhodných místech v Evropě dělalo, u nás například ve Středohoří a v Lužici, kdy si města a panství takto jednoduše předávala varování o tom, že na ně táhnou husiti.

Výhled neznamena jednoduše totéž, co výška kopce. Vzpomínám si, jak jsem byl jako dítě na výletu na nějakou šumavskou horu – už nevím přesně kterou – a řekli mi, že jsem na nejvyšším místě, kde jsem kdy v životě stál. Nicméně můj pocit tehdy bylo obrovské zklamání. Kopec rozhodně nevypadal nijak impozantně, cesta v lese se mírně zvedala až k tomu místu, kde jsme stáli, a to bylo celé. A nebylo tu naprosto nic vidět! Všude kolem úplně stejný les, jako kdekoli jinde.

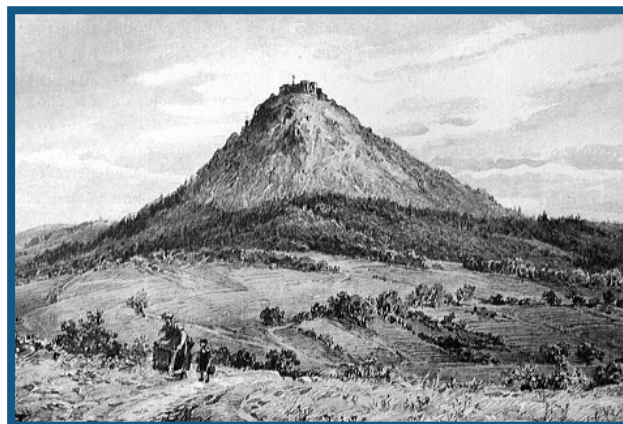
Přesně tohle se vám může stát ve střední Evropě hodně často. Mnoho míst se zdánlivě impozantní nadmořskou výškou přes 1000 metrů z krajiny nijak výrazně nevyčnívá. A ještě více

vrcholů je porostlých lesem, často jehličnatým, takže se výhled nezlepší ani uprostřed zimy. Zrovna Šumava je z hlediska velkolepých výhledů celkem propadák.

Naopak ale můžeme najít místa, která nijak moc přesvědčivě vysoko nejsou, ale výhled je tu přímo kolosální, jako například kopec s divným – zřejmě keltským – jménem Ers. Nepřítele jdoucího od severu zdálky výtečně vidíte, musí jít proti vám do táhlého kopce a ještě mu bude svítit slunce do očí. Buď to opravdu dobře vymyslel dávný vojevůdce Čechů, nebo alespoň Kosmas, který o tom vyprávěl a který měl zřejmě o vojenské taktice slušnou představu.

Výhledu lze využívat trvale, pokud na kopci vybudujeme **výšinnou pevnost**. Obráncům tu prostě pomáhá gravitace. Útočník vybíhá do kopce, obránce na něho shora pohodlně střílí. A i boj na blízko je s jasnou výhodou pro obranu; útočník se musí drápat na nějakou stěnu, nejspíše po žebříku, obránce stojí nahoře a má volné obě ruce. Pokud dojde na jakoukoli obléhací techniku, počínaje jednoduchým beranidlem, pak to je všechno nutno dostat do prudkého svahu, což může být často nemožné. A pokud zkusíme pevnost na kopci něčím ostřelovat, pak se ve směru do kopce dostřel i účinnost střelby povážlivě snižuje.

Střelba z hradeb tedy zřejmě patří k výšinné pevnosti už od pravěku. Jak byl vynalezen luk a hradba, na které se dalo stát – třeba jen dřevěná nebo hliněný val – tak to nejspíš někoho muselo napadnout. Obránce se při tom může krýt za hradby, útočník nikoli. Stavitelé



pevností proto velmi rychle odhalili, že kopec kolem výšinného hradiště nebo pozdějšího hradu je třeba kompletně vykácet a udržovat bez vyššího porostu, nejméně na vzdálenost dostřelu. A čím dále, tím lépe. Romantické představy hradu v lese je proto třeba se úplně vzdát – je to nedopatření, způsobené tím, že se o hrad nikdo náležitě nestará.

Pro ideální výšinnou pevnost potřebujeme kromě výhledu ještě druhou vlastnost, a to je **špatný přístup**. Pokud je přístup ideálně jen z jediné strany, pak stačí vlastně důrazně bránit jen toto kritické místo a máme problém obrany vyřešen. Tohle stojí za kolosální oblibou bergfritové dispozice u nás v době **nástupu kamených hradů** v polovině 13. století. Stačilo prostě „ustříhnout“ nějaký výběžek hory suchým příkopem, za příkop na nejohroženější místo postavit ten bergfrit a bylo vše vyřešeno.

V druhé etapě středověku, po zdokonalení střelby na dálku, zejména za těch husitů, to už tak jednoduše nefungovalo. Problémem se

staly všechny sousední výšiny kolem pevnosti, zhruba do několika set metrů daleko. Ze všech těchto míst uměli tehdejší dobyvatelé hrad účinně ostřelovat katapulty nebo dokonce děly. Řešením bylo opevňování i těchto podezřelých míst oddělenými malými pevnůstkami, případně zvýšená obliba **osamělých kopců**, jako je třeba Ronov. S poměrně malými náklady tu vznikla pevnost, tehdejšími prostředky 15. století prakticky nedobytná. Střelba do relativní výšky několika set metrů byla prakticky neúčinná. A pokud uvažujete o obléhání, potom je takové kruhové obležení osamělého kopce akce neúměrně nákladná výsledku – potřebujete několikánásobně velké vojsko proti tomu, jaké má obránce, a je velká šance, že vám dojdou zásoby dříve, než obránci, který se na to mohl v klidu připravit.

Představa hradu na co nejvyšším kopci není při tom pro středověk správná. Inventurou našich hradů zjistíte, že Přimda s 800 metry výšky je prakticky rekordní, daná jen velmi zvláštními okolnostmi; i 600 metrů, jako třeba Bezděz nebo Ralsko, jsou pro hrad docela vysoké kopce.

II.

Odvrácená strana pohledu z vrchu je pohled opačný, z údolí nahoru. Hory potom tvoří přirozený rám pohledu, omezení, kde krajina prostě a logicky končí, asi jako ve starých počítačových hrách. Dál nelze jít a nic tam není. Možná spadnete přes okraj světa. **Hranice**. Sem můžeš, ale dál už ne.

Kromě údolí v Alpách, kde hory přirozeně rozdělily zemi na mnoho samostatných částí, jsou asi nejvýznamnějším příkladem Čechy. Největší hory jsou na okraji a celé to ohraničují; země je tak jasná a logická, jako kdyby ji vymyslelo dítě. Naše hranice také patří mezi nejstarší doložené; Kosmas ji popsal už v 11. století.

Středověkou hranici si při tom nelze představit jako tu dnešní – sloupy s cedulemi a závoru s celníkem, jak je k vidění v některých pohádkách. Hranice probíhala s neshledatelnou neurčitostí někde uvnitř hraničního hvozdu, který u nás ty hory přirozeně porůstal. Nebylo třeba vědět, kde přesně hranice leží; les byl obrovský a k ničemu neužitečný. Celý patřil knížeti, později povýšenému na krále.

Samozřejmě, že nejasností o přesné rozloze hraničních lesů občas zkoušeli různí podnikavci využít. V Kosmově kronice se dočteme o hradu Přimda, který postavili roku 1121 „nějací Němci“ již zjevně na naší, české straně a bez dovolení knížete. Český kníže Přimdu zabral a tím jsme získali vlastně úplně první prokázaný středověký kamenný hrad, popsaný v předchozí části. Víme také od té doby, že u Přimdy začínají Čechy. Velmi podobný příběh se potom odehrál ještě ve 12. století s Chebem, i zde postavili hrad vlastně Němci a Češi ho potom získali, tentokrát mírovou cestou.

Podobné výspy civilizace v horách jsou ve středověku ještě výjimečné. Dokládají spíše to, že do vyšších hor chodil člověk od pravěku hlavně proto, že se potřeboval dostat z jedné strany hor na druhou. Přimda je tedy u **průsmyku**,

kterým byly hory odedávna překonávány. Vedla tudy zemská stezka, která nás spojovala se západní Evropou. Význam místa je vlastně tisíc let stále stejný. Jakmile se prořítíte po dálnici D5 z Německa a vidíte Přimdu, je mimo pochybnost, že už jste doma.

Zcela podobné to je na spoustě jiných míst. Kdysi tu někdo postavil hrad na ochranu cesty v průsmyku. Třeba ve Strážném za Vimperkem. Ona již taková jména jako Strážnice nebo Uherský Brod leccos napovídají. Přejít k Trenčínu používali zřejmě již Římané. Přes Jeseníky se chodilo někde u Hanušovic, klasické přechody do Polska jsou u Králíků, Náchoda nebo Žacléře. V případě cesty na sever do Lužice bylo nejdůležitějším bodem Jablonné, do Saska se dostal člověk ze-



jména Nakléřovským průsmykem, kde vede starodávná zemská stezka, opět přeměněná v současnosti na dálnici. Čím výraznější je snížení hor, tím je průsmyk oblíbenější a významnější.

Kromě strážních hradů, typicky vznikajících ve 13. století nebo ještě později, muselo poblíž těchto míst vznikat zákonitě nějaké podhradí k jejich obsluze. Stejně přirozené jsou nějaké krčmy k přespání.

Když si všimneme podobné situace ve větších horách, například v Alpách, i zde vznikala podobná místa ve významných průsmycích, obvykle pojmenovaných po nějakém svatém. Bylo to nepohodlně vysoko, ale lidé tam museli, a to už od dob antiky. Brennerský průsmyk, například, který vede jižně od Innsbrucku do Itálie a procházela tudy zřejmě většina našich poutníků k jihu, od vojáků krále Vladislava ve 12. století až po Karla Hynka Máchu. Cesta vás vyžene do 1300 metrů vysoko, tedy zhruba na úroveň vyšších hor na Šumavě. Najdeme tam dnes obvykle městečko s kostelem a jmenuje se to po nějakém svatém.

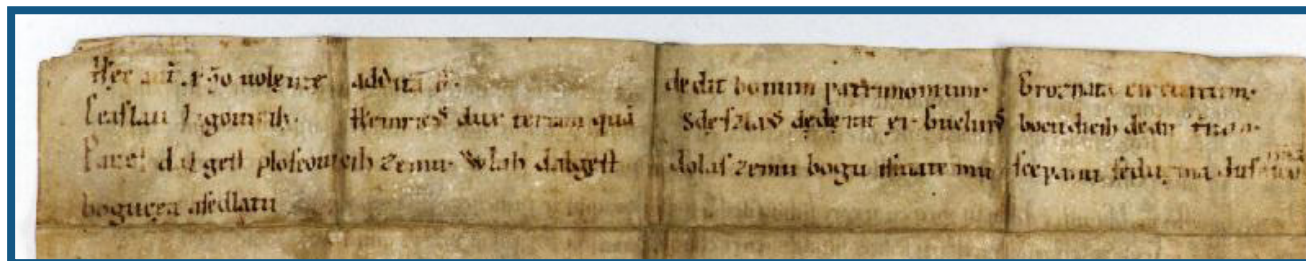
Stáří těchto kostelů napoví, kdy byly vystavěny; dost často středověké nejsou a bývají novější. Pokud bychom si představili krčmu na takovém místě již ve středověku, je třeba si uvědomit, že to znamená stejně obtížný provoz, jako dnešní horská bouda. Všechny zásoby musíte vynést nahoru po obtížné cestě. Po řadu týdnů v zimě se do místa možná nedostanete vůbec. V takové době zřejmě i prudce opadne počet vašich hostů, protože kdo nahoru opravdu nemusí, rád si počká do jara. Pokud vám

cestu strhne lavina, pokud vás postihne nemoc, pokud vám dobytek sežerou vlci, nikdo vám nepomůže, protože nejbližší sousedi jsou mnoho mil za hromadami sněhu. Není divu, že se i v hodně navštěvovaných průsmycích život rozvíjel velmi pozvolna a opatrně.

U nás vlastně nevím o žádném časnějším dokladu života v horách, než je ta Přimda. Leží v osmi stech metrech výšky, což je docela dost, jak uvidíme dále.

III.

Zkusme si představit, jaký vliv mají horské podmínky na možnosti **zemědělství**. Po dvou souvislých letech života v Českém středohoří, ve výši zhruba vrcholu hory Říp, mohu říci, že ten vliv je obrovský a člověk žijící ve městě si to vůbec nemusí uvědomit. Vesnice, která má horní konec o padesát metrů výše, než dolní, ukazuje, že i tento zdánlivě malý rozdíl je poznat na počasí. Na tom dolním konci ve 400 metrech končí úplně nejvyšší cíp obdělávaných polí, výš už pokračují jenom louky. Někdo se o této výšce rozhodl zřejmě už v tom středověku a věděl přesně, co dělá. Zjistíte, že v podobné výšce končí u nás pole v naprosté většině případů. Výš by čekalo rolníka mnohem víc kamení, mnohem větší sklon terénu a s tím spojená těžší práce, pokud máte orat brázdu do kopce. Vegetační doba se viditelně zkracuje; máte méně času na to, aby vám uzrálo cokoli, co zkoušíte pěstovat. Zima je studenější, sníh později sleze a častěji napadne. Výš také fouká silnější vítr.



A to ještě popisují jižní svah, kde je to s vegetační dobou podstatně lepší. Kdybyste se zeptali středověkého zemědělce na pole na severním svahu kopce, asi vám doporučí, ať se na to úplně vykašlete. Ať v zimě nebo v létě, slunečního svitu je tu beznadějně méně než na jižním svahu. Ani dnes tu není snadné najít vůbec nějaký pokus o obdělávané pole. Pokud jen trochu můžete, udělejte pole alespoň v širším údolí, kde už nezasahuje stín hor, nebo naopak na samém vrcholu, pokud kopec nepřesáhne těch 400 metrů. Přesně taková pole najdeme třeba na pražské Bílé hoře. Středověký rolník, který si ještě mohl z toho moře lesů snadno vybírat, zjevně v nepříznivějších podmínkách nic pěstovat nezkoušel. Lesů, které mohl vysekávat, bylo všude dost, a nebyl důvod se drát na bezúspěšný severní svah.

Když prostudujete České středohoří zblízka a podrobněji, zjistíte, že přesně stejným způsobem – tedy od jihu a z dolních poloh stále výš – postupovala i celková kolonizace hor. Na jižní straně směrem do Čech to zkoušeli se zemědělstvím a s vesnicemi už nejméně v 11. století. Díky zakládací listině Litoměřické kapituly – úplně nejstarší české dochované – máme takto

také doloženy vůbec první vesnice, které mají jméno dodnes.

A některé z nich stále najdeme na svém místě, skoro po tisíci letech. Třeba takový Starý Týn. To je vlastně dokonalý splněný sen rolníka. Malý pahorek na nakloněné rovině jižního svahu, tři sta metrů nad mořem, vesnice je na tom pahorku uprostřed a pole jsou ještě níže, prakticky do všech stran. Půda je úrodná, kolem tečou potoky a vyrostete vám tu prakticky cokoli. Je to místo, kde vypěstujete stejně dobře obilí, víno nebo chmel. Vesnice je památkově chráněná, protože dodržuje stále původní středověký tvar české vesnice, kde jsou chalupy zhruba do kruhu kolem návsi. Prostor mezi nimi vyplňovaly zřejmě palisády nebo ploty, takže si to zasloužovalo hrdý název „týn“, čili opevněné místo. Na románské poměry to byla vesnice atypicky velká, zřejmě nejdůležitější sídlo celého údolí, původně starší a důležitější, než nedaleké město Ústětk.

Když se vrátíme zpět na severní svah, je tu všechno jinak. Údolí jsou úzká, sevřená a nepříjemně zaříznutá. Třeba stejně vzorové a také dnes památkově chráněné Merboltice. Podstávkové roubené chalupy vypadají stejně jako v Tý-

Starý týn na historické fotografii



ně – a proti středověkým jsou o dost větší a složitější – nicméně celkový tvar vesnice je úplně jiný. Je mnohem větší než Týn a táhnou se několik kilometrů podél potoku. Jde o typickou německou kolonizační vesnici ze 13. století, tedy z dob, kdy byla půda na opačné straně hor už dávno rozebraná a novým příchozím nezbylo, než se pustit do osídlení mnohem nepříjemnějšího svahu na opačné straně. Stačí nahlédnout do mapy a vidíme, že na jižní straně jsou vesnice dokulata, je jich víc a všechny mají česká jména. Kdežto na severu jsou dlouhé nudle a všechny s německými jmény.

Zkusme vylézt úplně k vrcholu. České středohoří dosahuje na hřebenech okolo 600 metrů a jen několik výjimečných kopců tuto výšku přesahuje. Pokud předpokládáte, že se nahoře začal šířit nějaký život ještě později, než v těch údolích na severní straně hor, tak se nemýlíte. Kostel ve Verneřicích prozrazuje svým mnohobokým gotickým závěrem, že to bylo zase o sto let později, v polovině 14. století. Na nějakou or-

nou půdu tu už úplně zapomeňte; neobjevila se tu dodnes. Nikdo tu nikdy nezkoušel provozovat nic složitějšího než louky a pastviny. Tedy vykloučit kus nekonečného lesa a pak tam nechat po celý rok stádo, aby spásalo trávu. Dodnes tu nedošlo k žádnému zvláštnímu pokroku; na velikánských loukách tu jsou hlavně stáda a v městečku je hlavně znamenitý řezník. Za studené války se tu přechodně mihla armáda, ale ta zase odešla a zanechala krajinu zhruba v tom stavu, jak vypadala někdy za Rakouska.

Posunout zdejší vzhled krajiny do středověkého stavu je snadné. Všechny stavby dřevěné, nižší, často zahloubené v zemi, aby se usnadnilo vytápění v zimě. A hlavně, bude jich daleko méně. Louky byly méně rozlehlé, často jen les místo těch luk, protože skot si přirozeně poradí i v lese. Málokdo si uvědomuje, že původní evropský zubr je vlastně lesní zvíře. Pokud se někde udržuje louka, pak je to jedině tím, že ji nějaké zvíře pravidelně spásá, nebo ji někdo seká; pokud to tak není, pak se louka do několika let změní nejprve v hustý křovinatý porost a potom zpátky v listnatý les.

Kráva potřebuje pro život zhruba hektar louky. Pokud je v lese, pak musí být jeho rozloha ještě o něco větší. Koz nebo ovcí se uživí na hektaru 5–7, takže byl jejich provoz značně lacinější a ve středověku bychom je našli daleko častěji než krávy. Na vrcholcích hor přitom neheďte žádná obří stáda, ono by nebylo snadné je na velké ploše uhlídat. Je třeba si také připomenout, že v takovém pustém kraji se tehdy ještě běžně vyskytovali vlci nebo i medvědi.

Další důvod, proč tu nehledat nějaké bohaté sedláky a šlechtice s obřími stády, je ten samý jako u výběru polí; bohatý člověk si prostě mohl vybrat úrodnější a lepší půdu, kde se snažil něco pěstovat. Když kácel les k založení pole, vybral si místo, kde to mělo nejlepší vyhlídky; neměl důvod se trápit na vrcholcích hor. Hrdý majitel lánu půdy – přibližně dnešních 20 hektarů – se daleko spíš nacházel někde u Starého Týna než ve Verneřicích nebo Merbolticích. Dost jasně nám to ukazují i dochovaná šlechtická sídla. Bedřichův Světec, Vlastislav, Býčkovice, Třebušín, Býčkovice, Konojedy – všechno je to na

Kostel sv. Anny ve Verneřicích
Sovicka169, CC BY-SA 4.0 (Zdroj: Wiki Commons)



jižním svahu, na nejpříznivějším místě, kde sídlo velkolepě ovládá příslušné údolí. Pokud panství zasahovalo na hřeben hor, pak šlo opět o hraniční hvozď, mnohem méně zajímavý a důležitý než ta pole s vesnicemi na jižním svahu. A pokud k panství patřil severní svah – třeba s těmi Merbolticemi – pak se mu typicky vládlo ze svahu protějších Lužických hor, opět jižního. Zde je na výběžku skály nad řekou Ploučnicí hrad Ostrý, učebnicový bergfritový hrad, kterým kolonizace oblasti začala.

A samozřejmě, najdeme tu na mapě do dnes velikánské zelené skvrny, kde nestálo nikdy nic důležitého, kopec byl sice odlesněn těžbou dřeva v průmyslové revoluci, ale od té doby zase pěkně zarostl přirozeným listnatým habrodubovým lesem, takže může vypadat prakticky stejně, jako za praotce Čecha. Kdybyste o nějakém skalnatějším koutě tvrdili, že se něho lidská ruka nezasáhla vlastně vůbec nikdy, tak možná budete mít pravdu.

Toto platí už úplně bez výhrad o vyšších horách nad 1000 metrů, tedy Šumavu, Jeseníky, Krkonoše, kde končí listnaté lesy a patří sem přirozeně ten smrkový les, který plno lidí považuje za „normální.“ V nižších polohách ho učinila normálním až průmyslová revoluce, která potřebovala laciné a rychle rostoucí dřevo. Ve středověku je třeba představu smrkového lesa v horách doplnit jen v tom směru, že šlo o les zcela neudržovaný, stromy různě staré, plno padlých kmenů a nejrůznějšího křoví, jako je to dnes k vidění třeba v Boubínském pralese nebo na Žákově hoře.



Kozuch, CC BY-SA 4.0 (Zdroj: [Wikimedia Commons](#))

Pro úplnost dodejme další přirozené vegetační stupně, které byly samozřejmě stejné i ve středověku. Tam, kde je i na smrky už moc vysoko, kde se postupně snižují a mizí, nastupují vrchoviště a kosodřevina, což je situace známá hlavně z Krkonoš, ale mihne se i na Šumavě, v Jizerských nebo Krušných horách.

Ještě výš je alpínský stupeň okolo 1500 metrů, kde roste jen tráva. U nás tento stav známe jen z Krkonoš, jiné naše hory tento stupeň

úplně postrádají, protože nejsou dost vysoké. Pro změnu je tu výtečný rozhled. Ale stavitelům hradů to bohužel nebylo nic platné, protože podmínky pro život tu nebyly ve středověku udržitelné vůbec. V některých extrémních případech do takových výšek zasahují již zmíněné horské průsmyky, používané i ve středověku, ale obvykle jen v létě.

No a v Alpách pak máme ještě hranici věčného sněhu, okolo 2800 metrů, což je zřejmě i hranice, kam se lidé vydávali jen výjimečně a jednorázově a je to nejvyšší rozumná hranice výšky, o jaké lidé ve středověku uvažovali. Dál už v tom totiž není vůbec žádný rozdíl. Takto vysoké hory byly vnímány jako „nepřekročitelné“ a moc nebyl důvod tam lézt. Na Grossglockner vylezli lidé až roku 1800, dřív není doloženo, že by to někdo vůbec zkoušel. Nevěřím, že vymyslíte využití pro ještě vyšší kopec.

Někoho napadne právem, že v teplejších oblastech, třeba ve Středomoří, nebude na horách tak beznadějná zima. Ukazuje se ale, že to s obýváním vysokých hor také není moc slavné. Pravidelně tu narážíme na zoufalý nedostatek vody. Hory nejsou studené, ale jsou ještě daleko méně úrodné, než ty naše. Holá skála, v drtivé většině případů.

IV.

Takto se vlastně zdá, že se lidé ve středověku vůbec nechtěli moc vydávat do vyšších poloh. Už v 600 metrech lidské činnosti výrazně ubývá, někde najdeme s velkým štěstím do 1000 metrů

nějaké zapomenuté pastviny, nejspíš ne středověké, a pokud se v té výšce zdržoval vůbec nějaký život, pak v těch průsmycích. Jako okolo té Přimdy v 800 metrech, což je nejvýše položený hrad a dlouho u nás vlastně i jakákoli stavba.

Na Šumavě, v Jizerských nebo Krušných horách, v Krkonoších, v Jeseníkách a Beskydech se ve středověku nic zvláštního nedělo, nikdo tam nechodil a nic úžasného tam nepodnikal. Možná tam zabloudil nějaký šlechtic při lovu laní jako v pohádce. Možná se tam vyskytl uhlíř, zbojník nebo poustevník. Ale i pro ně platilo, že pokud mohli provozovat svoje řemeslo, ať poctivé nebo ne, někde blíž a v příjemnějších podmínkách, určitě to udělali. Na horách víc přšelo, byla tam větší zima, méně jídla, zkrát-

ka, nebylo tam vůbec nic lákavého, proč se tam trvale zdržovat. I té lovné zvěře je v nížině podstatně víc.

Pokud někoho napadl jako důvod výprav do hor těžba dřeva, pak to vidí očima průmyslové revoluce. Připomeňme: ještě na začátku 12. století je 80 % plochy celé země les. Pokud chcete ve středověku těžít dřevo, nejužitečnější možnou surovinu, pak stačí obvykle vyjít pár kroků za chalupu. Dřeva je po celý středověk nekonečné množství, a ještě v 18. století byla dřevěná prakticky každá chalupa. Stačí pozorovat výskyt roubených chalup, ve vyšších polohách u nás téměř „povinné“ stavby. Dřevo bylo lacinější, rychleji se z něho stavělo a v kopcích dokonce lépe izolovalo a příjemněji se v něm bydlelo. Je zcela jisté, že ten Starý Týn, Merboltice i Verneřice byly ve středověku výhradně dřevěné. A kdyby nebyla církve a její požadavky na věčnou výdrž kostelů, případně hrady a válečná technika, hrozící spálením stavby, pak by se v horách nejspíš nemusela zjevit vůbec žádná kamenná stavba po celý středověk.

Povšimněme si ještě hornictví a těžby. I tady se všeobecně předpokládá, že hlavní nerostné bohatství souvisí zejména s nějakými horami. A i zde je třeba pro středověk tuto představu značně zredukovat. Spotřeba nerostných surovin byla zásadně nižší než v pozdějších dobách a stačily ji uspokojit povr-

chové doly. Zlato na Šumavě se prostě sbíralo a rýžovalo z potoka Losenice, podobně jako o stovky let později v Kalifornii nebo na Aljašce. Dolování zlata v Jílovém ve 14. století nebylo o moc komplikovanější. Prostě horník vykopal díru do země. Její hloubku přirozeně omezila potřeba výdřevy a nebezpečí sesuvu, která pokusy o hlubší výkopy měnily ve velice složité inženýrské dílo.

První složitější středověké pokusy o hornictví jsou spojeny se 13. stoletím, a to například ve Švédsku, kde se těžila železná ruda, nebo právě u nás v Čechách, kde se těžilo stříbro nejprve v okolí Jihlavy a Smilova Brodu (později Německého a ještě později Havlíčkova). Mocnější technika těžby šla ruku v ruce s mocnější technikou zpracování, propojená s revolucí mlýnů. Ale ani tady si ještě nelze představovat úžasné mnohakilometrové soustavy chodeb, které jsou k vidění třeba v Hobitovi. Je třeba si uvědomit, že odtěžení spousty materiálu představuje nejen práci mnoha lidí, ale vyvolává nové nároky, například na podzemní navigaci, na odčerpávání vody, která se v mnoha dolech objevuje, na boj s podzemním plynem, na nebezpečí závalu. Nebo prostě jenom obyčejné větrání. A všechny ty lidi a obsluhu zařízení je třeba uživit, nejspíše další armádou rolníků. Pokud byste takový důl chtěli provozovat v horách, přinese to další potíže a zvýšení nákladů; například vám po velkou část roku půda zmrzne a všechny zásoby budete dopravovat z ještě daleko větší dálky.

Není proto náhoda, že ty první pokusy o složitější hornické výkony se odehrávaly bez



výjimky v nížině a kolem dolů přirozeně vznikala nová města, kde se soustřeďovaly zásoby, bydleli tam horníci a lidé, co to všechno živili. Kutná Hora, vzniklá až ke konci 13. století, vyrostla velikánskou rychlostí do nečekaných rozměrů, přerostla Litoměřice, Brno, Olomouc nebo Hradec Králové a stala se ve 14. století druhým největším městem u nás po Praze. Ta Jihlava a Smilův Brod jsou podobné případy, jen o něco časnější a menší.

Jáchymov, jiné slavné hornické město spojené s těžbou – napřed stříbra a později uranu – je až novověká záležitost. Ve středověku to byla obyčejná vesnice, stříbro se tu začalo těžit v 16. století. Nadmořská výška je někde mezi 600 a 700 metry, a tím je vysvětleno vše. Středověká technika si s tímto prostě neporadila a stejně tak byla renesance mnohem mocnější i ve vytváření opravdových hlubinných dolů, jak je známe z dob pozdějších.

V.

Blížíme se do finále.

Ukazuje se, že maximalistické fantasy představy gigantických pevností v tisícimetrových výšinách se velmi liší od skutečné výšky hor, kterou lidé v dávných dobách skutečně obývali. Pro všechna myslitelná využití stačily kopce daleko nižší, do 1000 metrů. Pro trvalé bydlení a zemědělství – nejčastější způsob obživy – bylo v našich klimatických podmínkách vhodné se držet v sotva poloviční výšce. A platí to i pro stavbu hradu, pokud v něm chcete celo-

ročně bydlet. Nejvyšší polohy pro bydlení byly vynucené v případě průsmyků, kde šlo o to hory prostě jen přejít.

Pokud umístíte nějaké město do hor se středověkou technikou a evropským počasím do výše 1000 metrů, bude to vysoko až dost. Možná bude dobré se zamyslet nad důvody, proč v takových podmínkách někdo to město postavil. Bude třeba vymyslet, jak je město zásobováno a čím se lidé živí. Což bude tím větší problém, čím bude město větší.

Aby byl svah vaší pevnosti nepřístupný, docela vám stačí třicetimetrová skalní stěna, nepotřebujete tisícimetrovou. Stejně tak vám stačí těch třicet metrů, abyste se bezpečně zabili pádem.

Pro svoje účely vyprávění a hraní ve fantastických světech vlastně vůbec nepotřebujete hory 20 000 metrů vysoké. Nepotřebujete

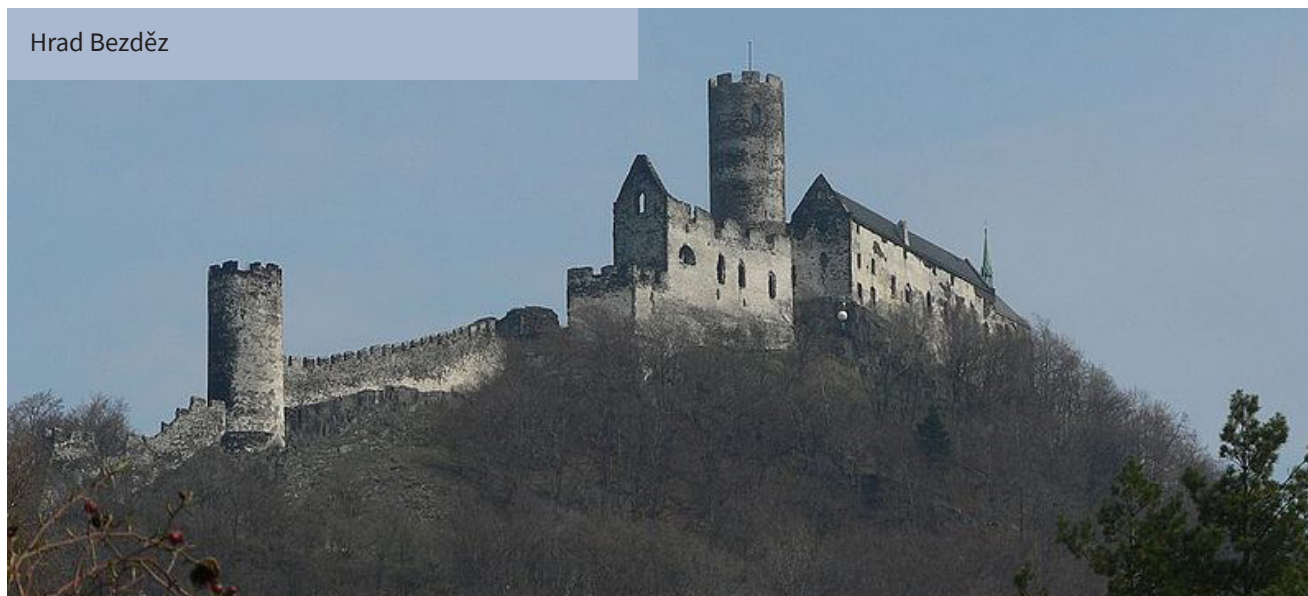
dokonce ani čtvrtinu této výšky. Ten skutečný Mont Blanc je pro Evropu veliký až dost.

Všimněte si také, že Tolkien nám v románu neřekl, jak je Caradhras vlastně vysoký. Jacksonův film naznačuje, že má přibližně Alpské rozměry, ale vyprávění by se nijak nezměnilo, kdyby byl vysoký třeba jako Sněžka a byl právě únor.

No a nakonec, uvědomte si, co provedete se svými nedostupnými horami a nedobytnými hrady v okamžiku, kdy do svého světa vpustíte leteckou techniku. Ať jsou to steampunkové vzducholodě nebo Tolkienovští osedlatelní orli, rázem si tím výšku svých hor značně snížíte, a některé se dokonce stanou bezvýznamné. Ta třicetimetrová skalní stěna bude rázem překonatelná a o tisícimetrové bude platit to samé.

Přemýšlejte znovu, jestli jste přesně tohle chtěli.

Hrad Bezděz





napísal Ján „Crowen“ Rosa

Doplnky a materiály

HAJZLÍCI ZO STARÉHO MESTA

Hajzlíci zo Starého Mesta je doplnok pre PRÍBEHY IMPÉRIA. Popisuje prostredie detských gangov v Starom Meste viktoriánskeho Edinburgu a bol inšpirovaný článkom o detských kriminálnikoch z viktoriánskeho obdobia.

Edinburgh, 1867

V dvadsiatych rokoch 19. storočia Glasgow zosadil Edinburg z pozície najväčšieho škótskeho mesta, a aj napriek rastu tlačiarenskeho, pivárskeho a liehovarnického odvetvia ostatné mestá v Británii Edinburgu veľmi rýchlo utekali rýchlym tempom industrializácie. Z centra Edinburgu sa stala obchodná zóna, podporená v štyridsiatych rokoch dotiahnutím železnice do mesta z východu aj západu. Zo starého mesta sa postupom času stal ten najhorší slum s vysokou kriminalitou, chorobnosťou aj úmrtnosťou.

V roku pána 1867 vyšlo nariadenie o revitalizácii starého mesta, robotníci a automatoni začali slum postupne búrať. Tradičné hranice území detských gangov sa narušili, a v Starom Meste vypukol nelútostný boj o územie.

Predstavujete členov gangu Hajzlíkov, ktorí sa spolu spoznali v chudobinci.

Hajzlíci

Tento doplnok obsahuje šesť vzorových detských kriminálnikov. Nižšie sa dozviete, ako si môžete vytvoriť vlastné postavy, členov gangu Hajzlíkov.

Koncept

Vymyslite si koncept pre svojho hajzlíka, alebo si vyberte niektorý z nižšie popísaných konceptov.

- **Informátor** – všade bol, všetko vie, zdrojom jeho obživy je obchodovanie s informáciami. Je na vás, či informácie predáva strážnikom, zločincovi, alebo obom.
- **Bitkár** – typický násilník, problémy rieši skôr päsťami ako rozumom, často býva surový až krutý.
- **Zlodej** – premiestňuje drahé drobnosti z cudzích vreciek do svojich, v prípade prichytenia sa vie bleskovo stratiť v dave alebo tmavých uličkách.
- **Podvodník** – ako sa hovorí, nekupujte mačku vo vreci, a určite nie od podvodníka. Môže sa stať, že tam budete mať tygra, alebo malého škreta. Falošné karty, cinknuté kocky, eso v rukáve – nikdy neviete, prečo ste s podvodníkom prehrali aj gate.
- **Vlmač** – žiadne dvere, zámok či vysoký plot nie sú pre vlmača problémom, len výzvou, za ktorou sa schováva rozprávková odmena. Alebo aj nie.

- **Lupič** – vyhliadne si vás podľa výzoru boháča, počká si na vás v temnej uličke, a s krutým úsmevom a kudlou v ruke vás poprosí o peňaženku a iné cennosti. Náslíu sa skôr vyhýba, snaží sa v obetiach vyvolať strach. V prípade potreby sa však vie brutálne brániť.

Meno

Vyberte svojmu hajzlíkovi meno, a nejakú prezývku, čo ho charakterizuje. Môžete sa inšpirovať viktoriánskymi menami pre dievčatá a chlapcov, alebo populárnymi priezviskami.

Aspekty

Aspekty charakterizujú vašeho hajzlíka, a zároveň určujú, ako „silný“ je v zmysle herných mechaník, keďže od počtu aspektov sa odvíja počet bodov, ktoré môžete rozdeliť medzi hajzlíkové schopnosti. Jednoduchým vodítkom pre určenie počiatočného počtu aspektov vašeho hajzlíka môže byť napríklad vek.

- **15+:** 4 Aspekty, 24 bodov
- **11-15:** 3 Aspekty, 18 bodov
- **do 10:** 2 Aspekty, 12 bodov

Aspekty môžu vyjadrovať nasledovné veci, ale berte to len ako vodítko.

- **Zločin** – aspekt viažúci sa na koncept, vyjadrujúci najvýraznejšiu zločineckú stránku vašeho hajzlíka

- **Úkryt** – miesto, kde si hajzlík ukrýva svoje najcennejšie poklady, alebo kde sa v prípade núdze môže urkyť.
- **Nepriateľ** – kto je hajzlíkov nepriateľ, a prečo?
- **Artefakt** – predmet, ku ktorému má hajzlík výrazný osobný vzťah

Schopnosti

Schopnosti, ktoré vaši hajzlíci môžu ovládať, sú rozdelené do štyroch skupín. Ak sa vám niektoré nehodia do vašej hry, kludne ich nahradte niečím iným z pravidiel, alebo si sami vymyslíte.

- **Fyzické:** Bitka, Nože, Beh, Šplhanie
- **Zločin:** Vlamanie, Lúpež, Krádeže, Podvody
- **Prežitie:** Výrečnosť, Nenápadnosť, Podsvetie, Ulica
- **Vzdelanie:** Čítanie a písanie, Počty, Remeslo, Mágia

Ciele

Krátkodobý cieľ by sa mal viazať priamo na herný príbeh, dlhodobý by malo byť niečo osobné pre vašeho hajzlíka.



John Duffy



Prchký John (16) nemá ďaleko po úder pästou alebo bodnutie nožom, keď ho niekto nahnevá, alebo ohrozí jeho kumpánov. Vo väzení si na neho málo kto dovolil vyskakovať, alebo to hneď trpko oľutoval. Napriek svojej útlej postave je mimo-

riadne húževnatý. Ellen berie ako svoju malú sestru, urobil by pre ňu takmer všetko.

Aspekty

- Chceš do tlamy?
- V ruinách MacAndrewsovho skladu sú moje veci v bezpečí
- Húževnatý ako podošva
- Za bonzovanie Ewanovi MacOwensovi vyrežem jazyk

Schopnosti

Bitka [][][][]
 Nože [][][]
 Krádeže [][]
 Ulica [][]
 Podsvetie []

Ciele

Krátkodobý:

Dlhodobý:

Ellen Woodman



Myška Ellen (11) využíva svoj bežný zjav, šikovné ruky a rýchle nohy na okrádanie nepozorných ľudí v dave, najčastejšie na trhu alebo pri nejakom zhromaždení v uliciach. Ak ju niekto prichytí, britký jazyk ju väčšinou zachráni od výprasku. Užíva si Johnovu ochranu, niekedy až na hranu únosnosti.

Aspekty

- To vám určite z vrecka vypadlo!
- Teta Mabel ma vždy prichýli
- Strážnik Morris ma bezdôvodne šikanuje

Schopnosti

Krádeže [][][]
 Nenápadnosť [][][]
 Výrečnosť [][]
 Ulica []
 Nože []
 Beh []

Ciele

Krátkodobý:

Dlhodobý:

Michael Fisher



Kominár Mike (13), ktorý sa v službe u starého Morgana okrem vymetania komínov naučil aj to, že ľudia si veľmi ľahkovážne ukrývajú svoje cennosti, a okrem dverí si svoje domy veľmi nezabezpečujú. Mike s Robertom obaja súperia o pozornosť Jane Farrelovej.

Aspekty

- Strechy Starého mesta poznám ako svoju dlaň
- Som ako námorník, na každej povali mám skrýšu
- Potkan Lee chce zo mňa vytĺcť šperky Lady Wrightovej

Schopnosti

Vlámanie	[][][]
Šplhanie	[][]
Beh	[][]
Bitka	[][]
Ulica	[]
Podsvetie	[]
Nože	[]

Ciele

Krátkodobý:	
Dlhodobý:	

Jane Farrel



Hlavička Jane (12) ako jediná z Hajzlíkov vie čítať a písať, čo sa naučila v kláštornej škole pre siroty predtým, ako odtiaľ ušla. Zarába si ako poslík, doručuje rôzne malé veci a odkazy a pri tom započuje rôzne informácie, ktoré za odmenu predáva tomu, kto dobre zaplatí. Všetko si zapisuje do dvoch den-

níkov schovaných na dvoch rôznych miestach. S Rosannou Watsonovou sú najlepšie kamarátky.

Aspekty

- Tisíc malých tajomstiev
- Za uvoľneným kameňom pri pekárni moje veci nik nenájde
- Lord Cooper tuší, že viem o jeho nerestiach

Schopnosti

Ulica	[][][]
Výrečnosť	[][]
Nenápadnosť	[][]
Šifry a počty	[][]
Čítanie a písanie	[]
Beh	[]
Podsvetie	[]

Ciele

Krátkodobý:	
Dlhodobý:	

Robert Charleton



Fešák Robbie (16) je hlavou gangu Hajzlíkov. Charizmatický, statný, s bystrou myslou vie vždy vymyslieť dobrý plán a je väčšinou o krok pred ostatnými detskými gangami v Starom Meste. Od otca sa mu dostalo trochu vzdelania a výcvik v šerme a streľbe.

Aspekty

- Môj otec bol dôstojník britskej armády
- V stokách pod Starým Mestom sa nik tak dobre nevyzná
- Smradlavého Clifforda Taylora na moje územie nepustím
- Otcove pištole

Schopnosti

Výrečnosť	[][][]
Ulica	[][][]
Bitka	[][]
Šerm	[][]
Lúpeže	[][]
Beh	[]
Šplhanie	[]
Vzdelanie	[]

Ciele

Krátkodobý:	
Dlhodobý:	

Rosanna Watson



Drzá Róza (13) sa pozná takmer s každým priekupníkom, šmelinárom a pašerákom v Edinburghu a zabezpečuje výmenu nadobudnutých vecí za hotovosť. Najlepšie vzťahy má so židovským starožitníkom Abrahamom.

Aspekty

- Viem, kto kúpi, viem, kto predá
- Komôrka u starého Abrahama Goldberga
- Ryšavý Harry ma nesmie chytiť

Schopnosti

Podsvetie	[][][][]
Výrečnosť	[][]
Ulica	[][]
Podvody	[]
Krádeže	[]

Ciele

Krátkodobý:

Dlhodobý:

Nápady na príbehy

Krvavý dych

Starým mestom sa začala šíriť neznáma nákaza. Nakazení ľudia trpia horúčkami a vykašliavajú krv, odtiaľ prezývka Krvavý dych. Starosta vyhlásil karatnú Starého mesta, strážnici Mestskej stráže nepustia nikoho ani von, ani dnu. Povráva sa, že jeden alchymista z Nového mesta má liek. Dostať sa k nemu by predstavovalo super príležitosť zarobiť si, teda ak vyriešite problém, ako dovedy neumrieť od hladu.

Podpaľáč

V priebehu týždňa zhorelo niekoľko výčapov, dva nevestince, jedáleň a sklad sušených rýb. Niektoré cieľene zakladá požiare, ktoré sa len tak tak darí zvládať. Strážnici ako osy prehľadávajú Staré mesto, vyhlásili stanné právo, no aj tak sa nedarí zastaviť vlnu požiarov. Blízko úkrytu jedného z hajzlíkov sa na stene objavil piktogram znázorňujúci postavu v plameňoch. Čo sa stane dnešnú noc?

Vojna gangov

V ďalšej fáze revitalizácie automatonu zrútili dve ulice na západe Starého mesta, a Červení potkani, poväčšine deti tlačiarov, ktorí prišli o svoje teritórium sa pchajú na vaše územie. Je ich viac, a sú agresívni. Ako ich zastavíte?

Automaton na úteku

Povráva sa, že do Starého mesta ušiel prototyp nového automatonu. Archmajster mechanik Lord Evans vypísal vysokú odmenu za dolapenie a vrátenie automatonu. Prešiel týždeň, každý deň sa objavia správy, že niekto zazrel automatonu, ale nikomu sa ho ešte nepodarilo objaviť. Presakujú zvesti, že sa jedná o nový typ vyvíjaný na zákazku pre armádu. V stokách sa objavilo niekoľko mŕtvol. Súvisia vraždy s automatonom na úteku? Je naozaj nebezpečný? Alebo sa len niekto snaží zahmlievať a odvieť pozornosť od niečoho iného?

Zrada

Šušlavý Owen, jeden z vašich kontaktov, vás poveril dorúčením malej drevenej schránky na určitú adresu. Prízvukoval vám, aby ste išli všetci, aby jedného poslíka náhodou niekto neokradol. Na danej adrese ste našli len stopy po zápase, krvavé flaky, a dve mŕtvoly s potkanmi v ústach. Zrazu sa dvere zabuchli, a niekto ich zabarikádoval zvonku. Na strechu dopadlo niekoľko fakiel a dom začína horieť. Čo sa to do čerta deje, a ako ujsť z horiaceho domu?

Duel

Po niekoľkých stretoch so Žolíkmi, gangom zo susednej ulice, z ktorých ste si odniesli nie len modriny, ale aj krvavé šrámy, vyzýva Zúrivec Jimmy Roberta na súboj. Víťaz berie všetko, v tomto prípade územie a dievčatá z gangu. Ako sa k výzve postaví Robert? Budú Ellen, Jane a Rosanna súhlasiť, aby o ich ďalšom osude roz-

hodol duel s povestným bitkárom, ktorého zatiaľ nikto v priamom dueli neporazil?

Horúci kontraband

Ryšavec Llewelyn prišiel za vami celý dobytý a skrvavený, a poprosil vás o ukrytie malej kovovej krabičky. Veľa nevysvetľoval, len rýchlo upaloval kade ľahšie. Na druhý deň sa našla jeho hlava na námestí, a zvyšok tela po kusoch v okolitých uličkách. Kto ho takto kruto zniesol zo sveta, čo je v zamknutej krabičke, a čo s ňou urobíte?

Protislužba

Jednouchá Molly zo spriateleného gangu Lasičiek vás prišla poprosiť o pomoc. Na ich územie sa tlačia Korzári, deti námorníkov, a Lasičkám začína horieť pod nohami. Postavíte sa proti Korzárom, s ktorými ste zatiaľ nemali žiadny spor, a budete riskovať krvavé stretnutie? Alebo odmietnete priateľku, ktorá vám už neraz zachránila kožu?

Stratený v stokách

Jeden z vašich kamarátov sa stratil v stokách pod starým mestom, kam sa vybral ako sprievodca niekoho z Nového mesta, čo sa chcel nepozorovane dostať von z Edinburghu. Už niekoľko dní sa neukázal, a povára sa čosi o svorke túlavých psov a viacerých nezvestných ľuďoch. Pôjdete ho hľadať?

Poľovačka na Líšku

Celé Staré mesto prehľadávajú strážnici, čo sa sem za normálnych okolností boja strčiť nos.

Prehľadávajú dom za domom, ulicu za ulicou, pivnicu za pivnicou, na križovatkách zanechávajú ozbrojené hliadky. Koho hľadajú a prečo? Takúto rozsiahlu agresívnu akciu strážnikov si nik v Starom Meste nepamätá.

Stratené šperky

Fúzatý Willy vás vydiera, žiada vás o nájdenie a získanie špekov, o ktoré prišiel v kartách na východnom konci Starého mesta. Je to územie Divokých chlapcov, na ktoré sa nik cudzí neodváža vstúpiť. Ako šperky nájdete? A splní zúfalý Willy hrozbu, že prezradí vašu skrýš a zločiny strážnikom, ak mu šperky nedonesiete do nedele?

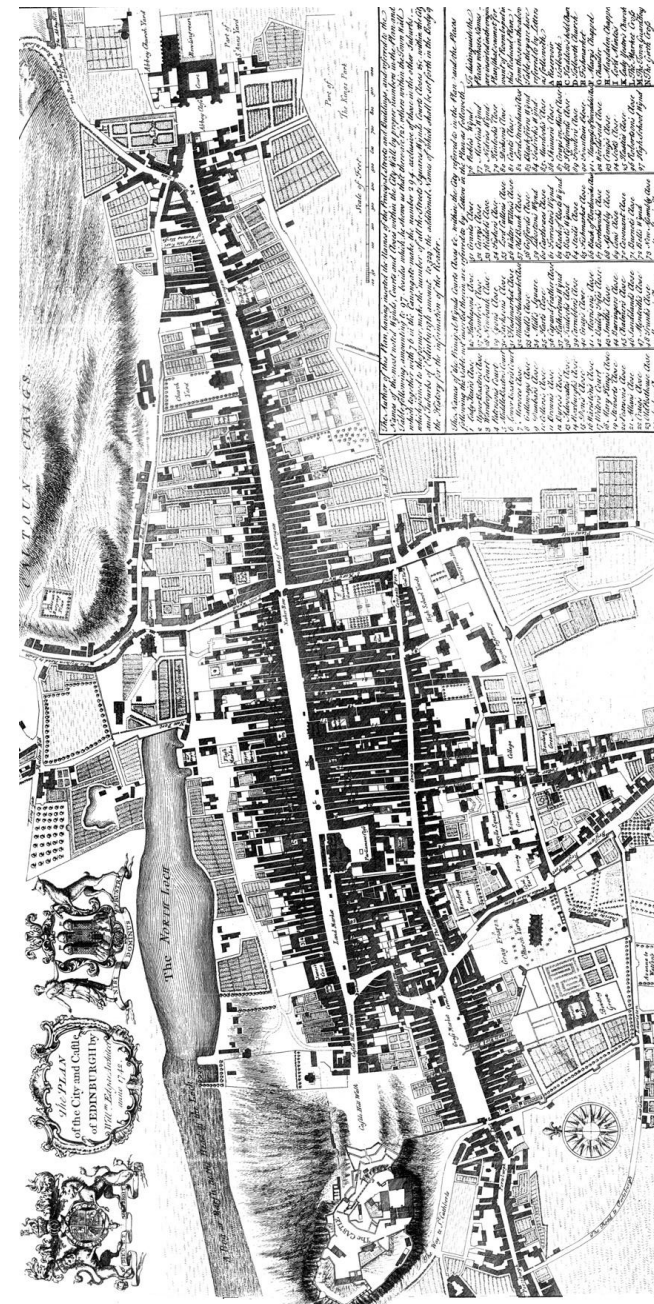
Falošné peniaze

Priekupník, ktorý vám zaplatil za ukradnuté zdobené duelové pistole a dýky, ktoré ste s nasadením života získali na riskantnej výprave do Nového mesta, s vami vybabral. Keď ste zo získaných peňazí chceli zaplatiť "poplatok za ochranu" seržantovi Millerovi strážiacemu bránu do Nového mesta, aby si vás nevšimol, keď tam idete, Miller vám ich hodil k nohám, a navrieskal na vás, že ste obyčajní podvodníci. Ak mu do zajtra nedonesiete jeho podiel, pri najbližšej príležitosti vás dá zavrieť naspäť do väzenia.

Mapa Starého mesta

Originál obrázku nájdete na adrese:

- <https://ewh.org.uk/maps/>



napsal „Vallun“

Doplnky a materiály

POHŘEBIŠTĚ TRSTENO

Motivace ke vzniku jeskyně byly dvě hlavní – hrobky Dwarven Barrows ze hry *Might and Magic VII* a pak střípky vzpomínek a fotografií ze skutečného Trstena, přesněji arboreta založeného rodinou Gozzo na památku jednoho ze zakladatelů tohoto rodu. A vzhledem k tomu, že tento dungeon již třikrát posloužil jak ve dvou kampaních, tak v rámci oneshotové hry, domnívám se, že by mohl být využit i dalšími skupinkami. Hra je plánována pro systém *Dračí doupě* (1.6) a zasazena do (upravených) balkánských reálií. Obtížnost je nastavena na družinku 3–5 postav na 4. až 6. úrovni.

Trstenské pohřebiště je považováno za magické místo mnoha národů, pohřebiště králů, knížat, biskupů a vládců vůbec. Leží na úbočí skalního ostrohu nad stejnojmennou vesničkou. Pohřebiště je čtvrt míle široké a nejméně polovinu té délky dlouhé, celá zadní strana je tvořena masivem Trstena jinak je obkrouženo mohutnou zdí, spíš hradbou, doprostřed čelní stěny je zasazena brána, nad níž plá věčné světlo. Na levé, jižní straně je hned za hradbou prudký sráz, v pravé zdi je otvor, kudy vytéká potok, jež o něco níže přehrazuje cestu ke hřbitovu. Za potokem je cesta spíš schodištěm, velmi ostře stoupá. Před

vchodem je kostelík postavený na do skály zapuštěných domcích strážných a správců. U každého hrobu je zasazen strom, čím exotičtější tím lépe, všem se překvapivě dobře daří. Poslední dobou se na hřbitov nikdo neodvážá kvůli podivnému chování stráží. Pozůstalí si stěžovali knězi a kněz, otec Kreuzze najal Vaší družinku, aby věc prošetřila, vrátila mrtvým klid a živým možnost navštívit své předky.

Na ochozu hřbitovní zdi hlídají dva strážní v kroužkových zbrojích s halapartnami, nemluví, ale rukama rázně naznačují družince, aby se nepřibližovala. V jejich blízkosti je silně cítit rybina. Pokud se družinka přiblíží ještě víc zaútočí, ač jejich oči prozrazují, že nechtějí. Strážní (přesněji jejich těla) jsou ale pod vlivem Dagona, sumerského božstva moří a ryb, jež se ukrývá v podzemních hrobkách.

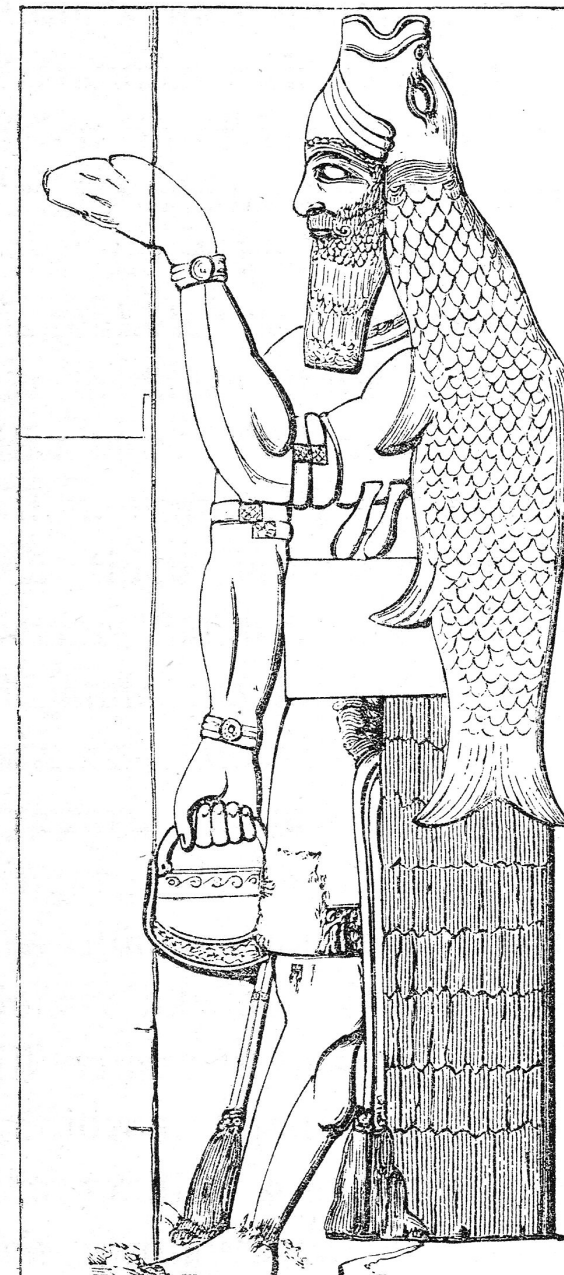
Vyšší strážný: Útok 7+6, Obrana 4, Životy: 71

Starší strážný: Útok 8+6, Obrana 2, Životy: 82

Poznámka – Obrana je spočítána jako obranné číslo bez použití akce obrana, v základním soubojovém systému je tedy třeba připočíst 3. Ne-li uvedena iniciativa, není dán žádný bonus či postih.

Vnitřní hrobky Trstena

Devět pater sálů plných hrobek z různých dob propojených v dávné minulosti teleportačním výtahem. Výtah je nyní poškozený snad vytočený (vyšší míra vlhkosti je pak téměř všudy-



přítomná – náhodné, nepravděpodobné kaluže apod.), proto funguje náhodně (lze použít například hod fudge kostkami).

Pohyb výtahu stojí krev toho, kdo jej „ovládá“. Cena pohybu výtahu v životech je postupně následující:

1 1 1 1 1 2 2 2 2 3 3 3 4 4 5 1 2 2 3 3
3 4 4 4 4 5 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4 4 4 5 5
5 4 4 4 3 3 3 2 2 2 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4
4 4 5 5 4 4 4 3 3 3 2 2 2 1 1 1 2 2 2
3 3 3 4 4 4

Bez zatažení za páku se nedá z výtahu dostat dál.

Hroby mají různé provedení, ale vždy se jedna o velmi kvalitní kamenickou práci. Do některých starších sálů byly dodávány novější pohřební komůrky. Pohřbeni jsou obyvatelé z Dubrovníku i širšího okolí, včetně hor a ostrovů.

Sály:

Sál +4 – Z výtahu se vstupuje do sálu ze solidního šedého mramoru ve tvaru čtverce o hraně 16 sáhů, s výtahem vypadá jako po boji. Proti výtah z ní vede dva sáhy široká chodba. Zadní, stejně velký, sál je oddělen pevnými dveřmi, které jsou zamčeny evidentně očarovaným zámkem (je třeba klíč z -4). V zadním sálu se nalézají nemrtví – ghoullové (smrtižrouti – lze použít i pravidlové ghúly):

Starý ghoul – kroužková zbroj, palcát, malý štít, Út 9+2, Ob 6, Žt 51



Tlustý ghoul – hadry, sekáček a nůž, Út 12+2, Ob 4, Žt 74.

Ghoulí kápo – hrudní pancíř, modrý plášť, široký meč, Út 13+1, Ob 7, Ini +3, Žt 88.

Ghoulí kápo v nultém kole (při otvírání dveří) sešle rychlost na všechny nemrtvé (trvání 4 kola), nebojuje, dokud na něj není zaútočeno, ale spolu s první bojovou akcí sešle dva zelené blesky. Pak průběžně sesílá:

1. kolo Pach – past Odo ~ 8 ~ -1 út, ob, ini/nic;
2. kolo Krvavé oko – past Int ~ 8 ~ -1 út, ob, ini/nic;
3. kolo Pochybnosti o sobě, osobnosti – Char ~ 9 ~ -2 út, ob, ini/-1 út, ob;
4. kolo Krvavé oko – Int ~ 10 ~ -2 út, ob, ini/-1 út, ob.

Ghoulí kápo má široký meč +1 (tedy meč s útočným číslem zvýšeným o 1). Meč lze nahradit tzv. hvězdným kamenem +1 k ÚČ, který lze přendat z tohoto meče do jiné zbraně, již družinka disponuje, pokud tato má volný slot – zbraně mají 0 až 4 sloty, zbraně s více sloty jsou vzácnější a dražší.

V ghoulím pelechu se skrývá poklad (nějaké zlaté (k6 × k4 × k6), 2× 30žt lektvar, 1× rychlost a 1× biskupská svěcená voda – zraňuje za 10+1k10) a mezi hadry pak je ukryt kovový čtvrtkruh, zadní strana je podivně členitá, přední dokonale hladká s namalovaným obrázkem:

(4/4 kruhu) – Hlava a pravá paže humanoidní bytosti vyrůstající snad z želvího krunýře žlutohnědé barvy, pravá paže je tvořena dlouhým mocným chapadlem chobotnice zakončeným ostrým hákem a pokrytým spoustou přísavek, má temně fialovou barvu navrchu a světle šedohnědou vespod. Hlava vypadá jak od chobotnice, ale je korunována talířem à la medúza, jejíž chapadla tvoří lesklý průsvitný závoj, tři krátká chapadla, jež jsou součástí obličeje, jsou zakončena tlamou murény.

Sál +3 – Obrovitánský kapkovitý sál má na délku možná 80 sáhů, výtah ústí v užší části je, sál pozvolna klesá dolů k jakémusi prostranství. Nejluxusnější nekrálovské hrobky, povětšinou bohaté šlechtické rody z Dubrovníku a okolí. Uprostřed nejnížší části sálu je bohatě zdobená hrobka se světélkujícím sloupem zdobeným vinohradnickými motivy, nápis hlásá, že patří rodu Vranoviců z Epidauru. Na vrcholu sloupu zdobeném

světélkujícími hrozny stojí lahev vína. Na této hrobce posedává duch rytíře Zoltána

Zoltán mj. hledá vlastní obouruční meč, který mu trčí ze zad, což je vidět, ale jen při pohledu zezadu, obviňuje ostatní mrtvé, že mu jej sebrali a že jsou nudní a nechtějí si s ním povídat. Lze od něj s trochou snahy vyslechnout příběh o tom, jak bránil malou vesničku jménem Trnová Dolina v horách tak vehementně, že jej zavraždili vlastní spolubojovníci, kteří už měli boje dost a chtěli se vzdát. Pokud se družinka zmocní láhve, tak Zoltán chce, aby mu víno podrobně popsali, jinak je nepustí bez boje (nemůže ale opustit dolní prostor). Duch je laskavý, velmi upovídaný, ale z užitečných informací ví jen málo – cítí přítomnost kohosi mocného, kdo sem nepatří, páchnoucího rybinou, druhá rada je vyhledat paní Taianu, která je jako on, ale není jako on, kdesi dole.

Zoltán duch – Ini +6; Út bez meče 7+1, s mečem 12+3; Obr 7, Žt 55 (kámen +2).



Sál +2 – Cestu dál blokují kamenné dveře s ozdobným umyvadlem a nad ním držákem na pochodeň. Kolem dokola je nápis: *Zde v temnotě odpočívají mrtví spánkem spravedlivých, vstup, kdož jsi čistý a obezřetný. Překážím-li v cestě, prohod je.* Správným řešením je nějakým způsobem umístit oheň do umyvadla a vodu do držáku pochodně.

Sál ve tvaru rovnoramenného kříže, do posledního místečka zaplněný chudšími hroby, vlastně spíš přeplněný. Koncentrace rozpouštějících se duší znemožňuje kouzlit. Z jednoho hrobu (podle nápisů patří zřejmě jakémusi druidovi z dávnějších let), kam prosakuje vlhkost, rostou houby – od drobounkých rosolovitých vajíček na okraji po dozrálé malé černé špičky s červeným středem hlavičky (smrtelně jedovaté) ... uprostřed nich, jako by bylo na náhrobku položeno něco tvaru kruhové čtvrtvýseče ... Neopatrná manipulace (jakákoliv) vypustí jedovaté spory z hub, které zasáhnou hex, na němž se nachází hrob a jedno pásmo kolem – jed je past Odo ~ 10 ~ 10+3k10 žt/1+3k6 žt.

(2/4 kruh) – Na čtvrtedisku je velmi detailně zobrazen mohutný štičí ocas směřující ke středu kruhu, kde mizí ve žlutohnědém želvím krunyři, ocas má ostře zelenou barvu, kdežto ploutve na koních přecházejí až do červené.

Sál +1 – Běžné trojsálí (každý sál je čtverec o straně 16 sáhů) v řadě, totálně vykradené (dloouho), kosti pietně srovnané ..., zlodějský tunel ve druhém sálu zavalen a zapečetěn. Vyskytují se zde běžné myši a trochu větší švábi ...

Třetí sál je oddělen později vzniklou průrvou, nelze určit její hloubku, protože povrch průrvy je sytý černý a dvojité zvlněný (vypadá trochu jako plato na vajíčka) pohlcuje světlo i zvuk, může být hluboký hodně moc nebo taky pár yardů. Na dně se nachází kostra lupiče, kolem ní jsou střepy z vícero flakónků, kostra je stále oblečena do kvalitní kožené zbroje (KZ 3, ale zbroj výrazně snižuje nápadnost zloděje – jako by byl o 4 úrovně výše), krátký meč je v pochvě, druhá menší je prázdná, dýku lze nalézt při manipulaci s tělem, během pádu jí měl zloděj zřejmě v ruce a to byla jeho zkáza, na opasku je připevněna brašnička na lektvary, prázdná.

Krátký meč, zdobený obrázkem černého blesku, v záštitě je hluboko zasazen hvězdný kámen bleskový (v meči 1 černý blesk, jinde 1 žlutý blesk), dýka, která zásahem vyléčí svému uživateli 2 životy.

V zadním sálu je podivná, jakoby hrubě opracovávaná socha možná nějaké světice, velmi těžká.

Kostlivý golem – na rychlo poskládané kosti ze zdejších hromad, nemá zbraně zaútočí na družinku zezadu při opouštění patra – Ini +6, Út 15+0, Ob 7, Žt 35.

Sálo – Jen v této úrovni lze otevřít dveře výtahu směrem ven z hrobky. Východ ven však blokují mohutné kamenné dveře, v jejichž středu je negativ jakéhosi disku o průměru dvou stop. Tyto dveře, které se zavrou po prvním použití výtahu nejdou otevřít bez složení pečeti.

Na druhé straně tři propojené sály – dva zadní jsou obrovské, přímo nad sebou, spojené hladkou šachtou pod falešným náhrobkem hned u vchodu. V šachtě je komůrka, kde je hrobka hrdiny Hrunna se zlomeným nádherným mečem (dříve magický, magie vyprchala, nelze obnovit ani opravit) a šermířské rukavice s ocelovými chránitky (1× slot na hvězdný kámen). Pytlík mincí a obchodních drahokamů (k20 × k8 × k10 zlatých) a velký štít.

Rukavice krve – kdo si je nasadí a nezaplatí cenu, má –2 k bonusu síly do sundání – to stojí dost krve (1/2 celkových žt). Když zaplatíte krví rovnou, tak naopak sílu zvýší – o 1 stupeň za 1 žt, o 2 st. za 3 žt, o 3 st. za 6 žt, o 4 st. za 10 žt... ani pak ale nebude sundání zadarmo (–1 z maximálních životů). S nasazenými rukavicemi se nejde léčit ani si odpočinout.

Kulatý ocelový štít s motivem býka. Pozdější návštěvník tu zanechal flákoněk s kusem provázku, neoznačený, zdá se, že jde o čistou vodu (kardinálská svěcená voda – zraňuje každého nemrtvého za k10 × k10 životů).

Sál –1 – Možná nejstarší tunely, nejméně sály, vlhkost, kapající voda. První sálek je ještě OK, druhý, o něco níže položený, hodně mokrý, chodba do třetího je zatopená. Ve vodě žije světélkující mnohonožka hoodně dlouhá, zvědavá, neagresivní, schopná neverbální komunikace. Vymění jídlo za malinkou hromádku řas a vodní trávy s pokladem – hod' k100:

1–25	2+k10 zlatých;
26–40	léčivý lektvar 30 žt;
41–70	10+6k6 zlatých;
71–80	biskupská svěcená;
81–88	kardinálská svěcená;
89–95	léčivý lektvar 50 žt;
96–100	kardinálská svěcená voda, hvězdný kámen +2 a šperk v hodnotě 240 zl.

Malé porce mnohonožku urazí, velké přesyť a přijme jen 3, jinak až 6 porcí jídla, po poslední se stáhne do vody a pozoruje družinku. Poslední poklad má kolem sebe více chaluh a mezi nimi se najde i čtvrtina pečeti:

(1/4 kruhu) – ve středu je umístěn žlutohnědý želví krunýř, z něhož na místě ocasu vystupuje drakovité tělo mořského koníka, místo pravé želví končetiny zaujímá šedostříbrné tělo žraloka s vpřed trčící hřbetní ploutví, která je stejně jako obě ocasní zdobena bílým a černým proužkem.

Mnohonožka vodní – Ini +9, (makadla 7+0, klepítka 6+3, kusadla 14+6), Ob 10, Žt 158.

Sál –2 – Cestu dál přehrazuje kamenný blok s obrazem. V komoře na zemi leží mrtvola, hrobka ji chrání před hnilobným rozkladem, ale rozpadá se a schne, jen kůže docela drží, evidentně působí ochrana hrobky dobu nelze odhadnout. Mrtvý je člověk bojovník, plátová zbroj, obouručák s kamenem +2 obyč., brašnička 2× léčení 30 žt, 2× rychlost, 2× obří síla). Při sejmutí hrudního plátu vyleze z hrudníku **nemrtvá moucha**, Ini +3, Út 6+1, Ob 5, Žt 21, útočí na toho s nejslabší zbro-

jí, pokud zraní alespoň za 5 životů, vloží do rány vejce, toho se lze zbavit velmi obtížně (výplach alespoň biskupskou svěcenou vodou).

Na kvádru je obtížně, ale přece jen rozeznatelný velký obraz, krajinomalba kombinovaná s rytinou. Pár míst je viditelně osahaných.

V horní části středu dominuje obrazu jasně svítící slunce, jež mu dodává docela příjemnou atmosféru, v kontrastu s tím je ale vidět i několik souhvězdí. Uvnitř slunce se nachází runový nápis *Mír a pokoj*.

Ve středu obrazu je vidět trstené pohřebiště obdélníkového tvaru, pohřebiště je vyplněno obrázky krásných stromů a keřů. Zdi hřbitova jsou obklopeny symbolikou čtyř živlů – nahoře skála, země, vpravo potok, voda, dole věčné světlo, oheň a vlevo sráž, vzduch.

Na nádvoří (mezi portálem a hradbou) je vyobrazeno několik osob – prostřední skupinka zřejmě představuje pohřební průvod zahrnující zřetelně lidi ale i další rasy, pod ní je dvojice trpasličích kameníků s náradím a ještě pod nimi trpaslík a člověk ve zbroji, nad nimi pak obyčejně vypadající rodina neurčité rasy. Úplně nejvýše je skupinka tvořená lidským klerikem, možná biskupem a dvěma pomocníky. Všichni směřují ke vstupu do hrobky. To zabírá celou pravou třetinu obrazu.

Okraje obrazu jsou vyplněny stylizovanou mapou pobřeží a okolí vůbec. V le-

vém horním jsou zachyceny Benátky, symbol města je vyveden zlatě. Pak následovali již na této straně moře v bronzu zobrazené Pula, Reccum, stříbrná Zarra, Šibenik, Split, bronzová Janija pánů z Drače, stříbrný Ston ozdobený kopci soli, zlatý Dubrovnik, bronzový Epidaurus a poslední z pobřežních měst byla Soluň, ve stříbře. V horách bylo spousta drobných bronzových teček, mnohdy bez názvu, stříbro značilo horu Divin, pod níž někde se nacházelo hlavní město zdejších trpaslíků. Tajemný Mostar si pak od dávného umělce vysloužil zlatou.

Ve střední části mezi mapovými okraji a pohřebištěm byla zachycena řada staveb, od nuzné chatrče, přes selské stavení, řemeslnickou dílnu, měšťanský dům, klášter až po tvrz. Jinak je obraz vyplněn symbolizovanými obrázky rostlin, zvířat a celkově působí pokojně až pietně.

Kámen kdysi stával o vchodu a měl navést příchozí ke správné hrobce – příchozí řekli kdo jsou (zmáčknutím některého z domečků), odkud pocházejí (symbol města nebo jiného místa na mapě) a z jakého důvodu přicházejí (skupinky osob před hrobkou). Při jednoduchém řešení stačí zmáčknout jakýkoliv ze symbolů ve správném pořadí (obydlí – místo – profese), v obtížnější kombinaci je třeba uvést přesně – stav a místo původu alespoň někoho z družinky, a pak symbol mužů ve zbrojích.

Nemrtvý kdysi zřejmě člověk, teď vypadá dosti nebezpečně, ale není ošklivý... světlá

pleť, výrazné rty se zářivě bílými zuby, černé vlasy, a ty oči, ty oči... meč bastard tmavočervené barvy, elegantní (3 sloty na hvězdné kameny), černý honosný šat, zářivě bílý šátek.

Upír – ini +7, útok 9+1, neobrana 3, žt 68.

Triky: Když zraním, mám +2 k úč; Obyčejné zbraně působí jen poloviční zranění; Šátek – hod k10: kouzla 1–2 obrátí kouzlo proti sesilateli, 3–8 nic, 9–0 kouzlo je pohlceno; svčaná voda obyčejná nic, biskupská jen poloviční zranění, kardinálská plně.

V místnosti jsou dále dvě další mrtvoly, barbarský šermíř se zlomeným kdysi asi hodně dobrým bastardem, kámen Všezraň (zraň zraňuje podle nejvyšší zranitelnosti nestvůry). Velmi kvalitní kroužkoplátovka (kz 6), kámen +1 KZ, umí rychlost na 3 kola na příkaz. Druhá mrtvola je alchymista, taky barbar, možná bratr. Hůl kovová alchymistická, SZ 5/ útočnost 1/ obrana zbraně 2, destičková zbroj. Levý náloketník, ze stříbra s runou (síla +2 stupně, obratnost +1, odolnost –1). Při pokusu o odnětí povstane jako nemrtvý, žádné jedy, útok 10+1, obrana 5, životy 35.

V koutě je stále ještě trochu živý kouzelník, půlelf, byl udržován zmámený upírem, pokud se trochu vzpomene (s pomocí družinky leda), spáchá sebevraždu, blouzní: „de... de... de... démon je... tady dy... dy... střeží ces... tu... zpět“, je nahý... po smrti upíra pozvolně umírá.

Sál –3 – Socha strážícího trpasličího rytíře v nadživotní velikosti (C), má dvoubřitou sekeru,



jeden břit z ocele druhý ze zlata, při každé návštěvě je třeba dát dáreček, jinak varuje, a pak zaútočí. Pokud družinka nevykrádala hroby, jde na plocho.

Za ním je průchod do galerie, vlevo jsou ve třech patrech vstupy do devíti pobočných sálů, schody jsou na obou koncích galerie), vpravo jsou na pohled skromné hroby jednotlivých vládců Dubrovniku. Každý sálek vlevo patří mocnému rodu nebo dokonce celému regionu. Máte pocit, že Vás na každém kroku sleduje po-

hled trpasličího rytíře, v každém z devíti sálků je pak místní strážce, rovněž dobře vyzbrojená socha. Naproti vstupu do galerie se nachází kaple s velkým křížem, Kristus má kolem těla omotaného hada. Rána v Kristově boku je větší než se normálně zobrazuje (a je v ní zasazen 3/4 kruh pečeti). Za Kristovou hlavou jsou průduchy, jimiž sem proudí svěží vzduch, na pravém ramenu kříže plá věčný plamínek, z levého vytéká pramínek vody, který je dole zachytáván v misce. Za miskou lze při důkladném pátrání nalézt tři plné flakónky (1× kardinálská, 2× biskupská svěcená voda).

(3/4 kruhu) – malovaná plocha čtvrtedisku zobrazuje spodní pohled na želví krunýř, z něhož však místo levé přední končetiny vyrůstá mohutné růžovooranžové krabí klepeto, klepeto i z něj vyrůstající trny vypadají velmi ostře, avšak tvarem a rozměry připomíná spíše štít.

1. Viševicovi/Ston – hlídá dubrovnický gardista s plátem a halapartnou.
2. Páni z Drače – nejvýše položený vchod – hlídá elfí čarodějka na draku, socha se vznáší uprostřed místnosti a hýbe se – je ochotná komunikovat, Taiana, manželka Zvonimira I. z Drače (*při rozhovoru může naznačit použití pečeti a význam její orientace při zasazení*). Velmi inteligentní, velmi krásná, ale marnivá, namyšlená, je třeba dosti lichotit, s postavami se záporným bonusem k charismě nekomunikuje vůbec. Boj s čarodějkou je prakticky nemožný, jeho přežití vyloučené.

3. Zamčené dveře – z nápisů lze usoudit, že zde leží Benátčané.
4. Zamčené dveře – menší mimodubrovnické rody.
5. Církevní hodnostáři, stráží je socha paladina, lze zde za dobré slovo získat několik flakónků obyčejné svěcené vody.
6. Zamčené dveře – menší dubrovnické rody.
7. Mostarští a horalé – strážce horal v kroužkoplátovce s šavlí a štítem z kozí kůže, stejně jako plášť, kozí motivy jsou i na přilbici (malé růžky), osmiboká místnost, v každém rohu je soudek piva, strážce neví, které si má vybrat, a chce po družince, aby mu poradila. Nemluví, jen gestikuluje. Za odměnu dá družince jedno léčení 50 žt a jednu kardinálskou svěcenou vodu.
8. Zamčené dveře – Salonští a ostrované
9. Nejníže položený vchod, trpasličí mocní – dvě strážní sochy: trpasličí bojovník s obouručným kladivem/krumpáčem a šjz se štítem a dlouhou sekerou, usmívají se, ale vypadají ještě děsivěji než strážce u vchodu, po čarodějce nejpůsobivější ochrana.

Kamenný trpasličí rytíř – rytířské zásady (neútočí bez varování), jsem kámen (pocit neohrožitelnosti), Út: 15+4; Ob: 10, Ini: +9, Žt: 125

Po boji, pokud není zničen, zaklíní dveře výtahu v tomto patře.

Sál -4 – Malinkými světlíky vysoko ve stropě sem

proudí světlo a čerstvý vzduch, sál je podlouhlý, prostší než většina ostatních. Pod posledním ze světlíků je na laně váček (a v něm zlatý klíč). Při pokusu o stáhnutí vypadne mrtvola vykradače hrobů.

Jinak nic zajímavého, jen na některých zřejmě náhodných hrobech v sálu leží těla čichsi obětí, zdají se většinou utopená, ale některá z velké části ohlodaná. Je jich už víc než pět desítek. Pastevci, rolníci, sem tam nějaký kněz, nějaký dobrodružovský taktéž. Nemrtvý vstávají postupně (podle hodů k8):

1. **Lidský bojovník** – kladivo, plátovka – Ini: +3, Út: 11+4, Ob: 3, Žt: 69.
2. **Rolník** – hadry, srp – Út: 6+2, Ob: 2, Žt: 33.
3. **Trpasličí alchymista** – destičky, kovová hůl (kámen jedu) – Ini: +7, Út: 9+1 (jed Odo ~ 5 ~ 3k6/1k6), Žt: 74.
(brašnička s lektvary – 3× rychlost +7; 1× neviditelnost; 4× léčení: 10, 30, 30 a 50 žt; 1× metamorfóza)
4. **Vesnické děti** – sváteční šatičky, holčička má panenku, chlapec vyřezávaný meč *Vrhací panenka* bouchá a opět se zhmotní holčičce v ruce – centrhex Obr ~ 7 ~ 1k10+10/1k6+3, 2 pásma kolem 1k6+1/1k6/2.
Dřevěný meč – Út: 10, Ob: 1, Žt: 12 (musí najednou zemřít, jinak zas obživnou – přivolají se, zranění mečem nechává 2 třísky, které ubírají 1 ze síly a 1 z obratnosti. Při vyndávání každá tříska 1k6 žt).

Útok na ně Int ~ 7 ~ nic/běžný útok.

Holčička má u sebe drahý náramek (stříbro se zelenými polodrahokamy, 400 zl.).

5. **Vesničanka** – zástěra, jinak nic, velká vařečka na prádlo Út: 5-2, Ob: 4, Žt: 18, pokud ji někdo zraní, další útok míří na svého spolubojovníka.

Zástěra je magická/prokletá – krásně září čistotou, ten kdo ji nosí, ji nechce sejmout ani za nic, připadá si čistý, upravený, elegantní, svěží (charisma + 3 pro opačné pohlaví, -4 pro stejné), není schopen jíst či spát v neuklizeném prostředí, zástěra má k tomu nástroje – prachovku, utěrku apod.).

6. **Starý kněz** – předcítá z vlastnoručně krví psané Apokalypsy a drží železný brk, ÚČ: 6 na všechny. S každým zraněním roste útok o 1, je-li zraněn (obrana stejná jako útok) kněz, tak útok klesne o 1, při útoku 0 je kněz zničen, nelze zacílit kouzlem.
7. **Mladá kouzelnice** – 5 obrazů, jednou za kolo 4 modré blesky.
8. **Barbarský šermíř** – dl. meč, štít, kroužkopláty – Ini: +6, Út: 15+1, Ob: 7, Žt: 112. Hvězdný kámen +2 zbraň a druhý +1 zbroj.

Po spojení všech 4 čtvrtkruhů na dveřním panelu lze obrázkem pootočit (hlavou nahoru nebo hlavou dolů), to povolá rybího démona, teprve po jeho porážce se družinka dostane ven.

Démon hlavou dolů – Ini +12, (Út 13+2; 13+2; 11+6), Obr 7; Žt 135

Místnost postupně zaplavuje voda, každé kolo družinka Ini -1, Dagon Ini +1, jeho útoky jej léčí za 3 žt.

Démon hlavou hore – Ini +6, (Út 9+1; 10+6), Obr 9; Žt 111.

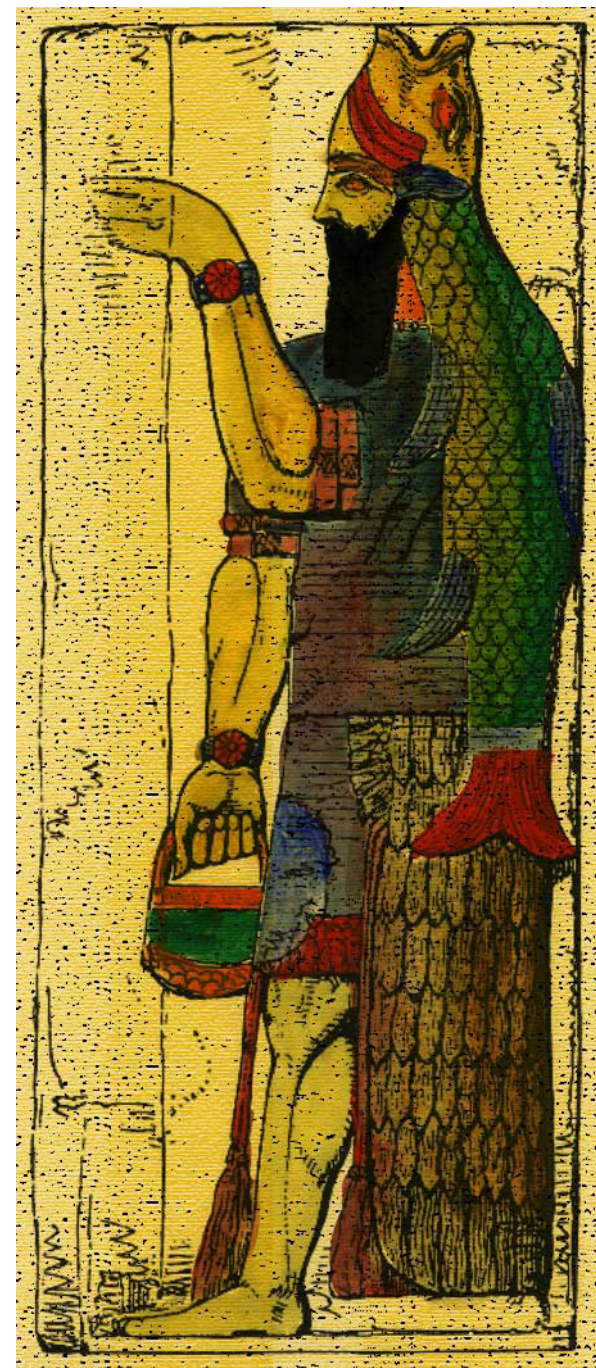
Místnost postupně zaplavuje voda, každé kolo Dagon Ini +1, jeho útoky jej léčí za 2 žt, past Int ~ nic/9/-2 obr a út/6/-2 obr út a ini, -1k6 žt. Nelze kouzlit.

Kouzla: 2 akce, neomezené opakování, pokud klesnou démonovy životy pod 30, obě vlny naráz.

Léčivá vlna vyléčí démona za 40 žt, naopak družiníkům v bojové vzdálenosti způsobí zranění za 10+k10 žt.

Vlna – Odhození – Síla odhození + zranění 12-hod/zranění za 1k6

Žralok – nad Dagonem se zjeví přízračný černý žralok, v příštím kole zaútočí jediným hryznutím (nelze se bránit) – k6+k20+k10.



napsali Julius Karajos, Vojtěch Příbyl
a Martina Magdová Doplnky a materiály

MONUMENTY AGOL ZARU

Tato tabulka popisuje zajímavé monumenty v zemi Agol Zar ze světa Neviditelné knihy. Půjdou však snadno převzít i do jiných fantasy krajin.

Pokud chcete monument, který se ve vaší hře objeví, losovat náhodně, hodte nejdříve k6 kostkou pro určení sudá–lichá a pak ještě jednou pro určení čísla 1 až 6. Můžete házet najednou dvojicí různě barevných kostek, kde jedna barva určuje paritu čísla (sudá–lichá) a druhá číslo v tabulce.

Položky L1 až L6 jsou památky pocházející od dobyvatelů a přistěhovalců. Položky S1 až S6 jsou památky zanechané domorodým obyvatelstvem.

L1 Ze země, obrostlá vegetací, ošlehaná větrem a pomalovaná mnoha symboly, trčí gigantická kamenná ruka, která kdysi něco držela v sevření, ale již není patrné, co. Déšť a vítr zahladil všechny rysy. Blízký domorodý kmen se k ní chodí modlit a na prostranství před ní pořádá rituální zápasy. Místo je však také svatým místem pro Surty konvertované na víru v Nebes-

kého ducha, kteří jsou přesvědčeni, že ruka původně držela svatý symbol Nebes. Díky tomu se zde občas odehrávají krvavé potyčky mezi oběma náboženskými skupinami.

L2 Nijak výrazný vstup do jeskyně vás zavede do místa s až hmatatelnou a tíživou atmosférou. Jeskynní haly, které na vstup navazují, jsou totiž plně zařízené. Svícny, sochy, nábytek a mnoho dalšího, to vše je vytvořené pouze z lidských kostí. Museli jich být použity stovky, ne-li tisíce. Místo nyní vypadá opuštěně, ale máte nepříjemný pocit, jak vás prázdné důlky nespočtu lebek neustále pozorují. Kostnice je hrobkou první větší agolzarské komunity mírumilovných taurilských přistěhovalců; ti zde ukládali své mrtvé, protože věřili, že místo ochrání jejich ostatky před duchy uctívanými domorodci. Stále tu jsou magické ochrany proti narušitelům.

L3 Největší obraz na světě tu nakreslil před dvaceti lety mág-umělec z Kalusu na velké náhorní plošinu. Je na něm vyobrazená fauna, flóra a obyvatelstvo Agol Zaru, který autora fascinoval. I když vše vyobrazené není úplně podle pravdy, Surtům se obraz líbí a sami jej rozšiřují. Pravidelně jej chodí pár šamanů opravovat a dokreslovat na okolní plošiny, které spojují lanovými mosty.

L4 Zdobená hrobka s vybouraným vchodem patřila podle zašlých nápisů dobyvatelce

Renesmee Dellamy. Uvnitř leží poházené kosti a rozbité předměty. Hrobku obchází kvílící duch preláta, kterého tu pohřbili zaživa za to, že chtěl Církev a pozůstalé Renesmee oklamat falešnou hrobkou, přestože se ve skutečnosti Renesmee ztratila v divočině a Církev její ostatky nikdy nenašla. Prelát nenajde klid, dokud sem nebudou pohřbeny skutečné ostatky Renesmee, nebo kletbu nezruší potomci Hugena Dellamyho, který ji vyřkl. Ale možná jsou i jiná řešení, jak kletbu zrušit.

L5 Pod mechem obrostlým symbolem Nebes prosvítá původní zlcení. Další hano-bení obrazce by s sebou mohlo nést hněv Nebes, a naopak očištění obrazce od nánosu a jeho vystavení na odív slunci, odkud by mohl čerpat magickou energii, zase hněv Velké dračice. Stála by případná odměna za to?

L6 Tmavě šedá pyramida s kruhovým podstavcem, jen o málo větší než povoz, stojí osamocená uprostřed nedotčené přírody. Není na ní vidět žádný vchod či jediný spoj a je postavená ze žuly, kterou jste možná viděli na masivu Arzath. V blízkém okolí se velmi dobře daří rostlinám a zvířatům. Ty tu dorůstají mnohem větších rozměrů než je u nich obvyklé, a vyskytují se tu i druhy jinde neviděné. Pyramidu vystavěli mágové Kosmu z úlomku kamene z Arzathu jako experiment. Kdo zná správný postup, může ji odemknout a najde tam mapu k dalším podobným

menším pyramidám a vědění Kosmické magie. Zaklepete-li však na kámen špatně, pak si na vás oni zvláštní živočichové zkusí pochutnat.

S1 Na první pohled je tento chrám vytesaný do skály opuštěný. Je schovaný v údolí, skrz které zurčí malý potůček padající dolů v kaskádách vodopádů. Je to nádherné místo, na kterém jsou vidět neskutečné objemy času, který jeho tvůrci museli položit jako oběť jeho stvoření. Všechny sloupy, obětní oltáře i lavice jsou vytesané rovnou ze skály. Žije zde málo početný domorodý kmen, který se stará o stav chrámu, neustále rozšiřuje jeho chodby hlouběji do země a hlídá tajemství, která jsou tam ukrytá. Tito lidé jsou navenek slušní a milí, ale nemají rádi hosty a pokusí se vás co nejdřív vystrnadit ven.

S2 Na zdejší mírně kopcovité louce lze narazit na mnoho kamenů zdobených hrubě vyškrabanými runami. Narazíte zde na menší kameny, velké jako sevřená mužská pěst, stejně jako kameny vysoké jako dva lidé. Pokud se vám podaří shlédnout

na to z ptačí perspektivy, zjistíte, že jsou vyskládané do složitého obrazce, který možná připomíná mapu. Z různých směrů pohledu bude ale obrazec vypadat po každé úplně jinak. Pokud by někdo dokázal najít ten správný úhel pohledu, mohly by vydat své tajemství...

S3 Malá náhorní plošina je celá pokrytá kolonií stříbřitých broučků. Oblézají povrch úplně všude, občas vlézají v proudech kamsi do útrob a zase vylézají ven. Pod proudy broučků občas prosvítá bílý kámen a na něm runy a písmena ze starého, téměř mrtvého jazyka. Uprostřed plošiny se také leskne nějaký výčnělek či snad předmět, na onom místě jsou brouci ještě rychlejší a horlivější. Písmena pod broučky jsou zaklínadlo, které uklidňuje a uspává místního agresivního ducha přírody. Broučci udržují toto kouzlo tím, že po něm lezou. Pokud je rozeženete, například ve snaze získat poklad uprostřed, máte velký problém.

S4 Z několika stromů zkroucený a malými fetiši ověšený dřevěný drak je zde ope-

čováván šamany z kanibalského kmene. Ti se tu modlí za divokost Svahamy, aby jejich výtvaru vdechla život a vyslala ho zdevastovat zkažené město Gardorn. Modlitby mají v plánu doplnit lidskými oběťmi, jejichž krví pokropí dřevěného draka.

S5 Shluk travou porostlých pahorků je plný děr vedoucích do hlubin. Při troše představivosti se v nich dají vidět velké krtince. Ve stěnách děr jsou zaražené kameny umožňující sešplhat až na točité schodiště v tunelu se stěnami pokrytými malbami z hlínky. Malby zobrazují orky a Surty žijící spolu. Pod schodištěm je další labyrint jeskyní s nástěnnými malbami, na kterých je průvod orků a Surtů scházejících do jeskyně, pak malby orků válčících se Surty, malby obou národů rozcházejících se a orků táhnoucích hlouběji a Surty jdoucím na povrch. A tam někde začnete slyšet šepot z hlubin... nebo je to jen zdání?

S6 Uprostřed hustého trnitého křoví se nachází palouk, který připomíná spíše halu. Věvodí jí obrovský trn vysekaný z žijících a stále rostoucích stromů. Sedával na něm vůdce krutého domorodého kmene, který na trnité stěny sálu napichoval každého, kdo se mu znelíbil, a mrtvoly tam nechával dlouho vystavené. Jednou však mrtvá těla obětí povstala a zabila tyрана. Teď je hala plná nemrtvých a v útrobách trnu je ukrytý poklad kmene.



napsal „Den Grasse“

Literatura

SVĚT ORNILIE

S tvorbou světů pro RPG jsem začal jen krátce poté, co jsem začal se samotným hraním RPG, tehdy pochopitelně s Dračím doupětem. Psal se rok 1992. To byly časy.

Přestože zpočátku jsme svět vlastně nepotřebovali, ve chvíli kdy je třeba propojit jednotlivé hromadně vyvražďované duny do něčeho aspoň vzdáleně připomínajícího tažení, se bez světa prakticky nelze obejít.

Můj první svět, Vaelnad, byl typickým začátečnickým RPG světem; splácáný ze všech zdrojů, které tehdejší chudá knihovna fantasy literatury dokázala poskytnout, stylem „jak pejsek a kočička vařili dort“. Navzdory tomu nebyl zas tak hrozný, jenom prostě moc přeplácáný.

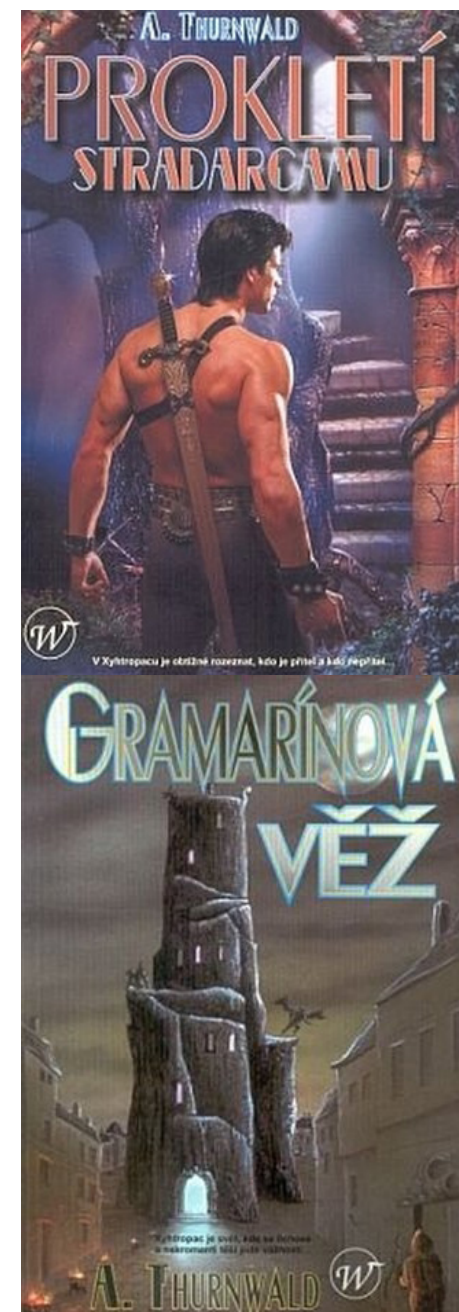
V dalších letech následovaly další světy, vesměs opačného extrému: první Ornilie, Álfheim, Formenor. (Tento svět byl postavený speciálně tak, aby nebylo možné v něm hrát lukového trpaslíka. Ne, luky byly v pořádku. Nebyli tam trpaslíci.) Opačným extrémem míním to, že svět byl podroben jedné nosné myšlence. Ani to však nebylo ono. Řada světů, které ve fantasy vznikly, jsou právě tyto „jednosměrné“ světy. Ne že by se v takovém světě nedal hrát zajímavý příběh, to určitě dal. Jde jen o to, že potenciál

světa je omezený, zejména ve vztahu k jiným GM, kteří by v něm třeba chtěli panovat.

Zároveň je poměrně jasné, že třístit síly tvorbou několika světů je zbytečné (samozřejmě to dělám dodnes, nicméně ty ostatní světy jsou většinou jen rozvojem světů již existujících – hrajeme v Conanově světě, v shadowrunovém světě (Nová Praha), v alternativním světě Prahy za dob první republiky, v 13. století. Na všechny světy a jejich příběhy se lze podívat na mém fóru.

Myšlenka finálního světa, který budu jako jediný hlouběji rozvíjet, vykrystalizovala v koncepci, které soukromě říkám „polouzavřená“ (nebo polootevřená, jak chcete). Oba extrémy jsou dle mého názoru špatné (resp. ne tak dobré), a to jak stav, kdy je svět zcela otevřený jakýmkoli nápadům, tak stav, kdy je svět těmto nápadům zcela uzavřen. Tato koncepce je postavena na nosné osnově světa, kdy je dán jeho příběh (způsob, jakým byl svět stvořen, většina jeho bohů a nadpřirozených bytostí a rasy). Způsob stvoření světa je dle mého důležitou součástí koncepce světa, bez které vzniká při dalším rozvoji zmatek. Zcela vědomě jsem se vyhnul planetovému klišé – Ornilie (resp. Ryovora, Ornilie je jméno hlavního kontinentu) není planeta. Ryovora znamená v jazyce Xarů (jednoho z národů Ornilie) „říše času“.

Stejně tak dána je i koncepce hlavních bohů. Vzhledem k tomu, že monoteismus (ačkoli se i s ním dá různě vyvádět) mi přijde chudý, dal jsem světu 7 hlavních bohů. Legenda je taková, že bohové (mocné bytosti, pohybuující se

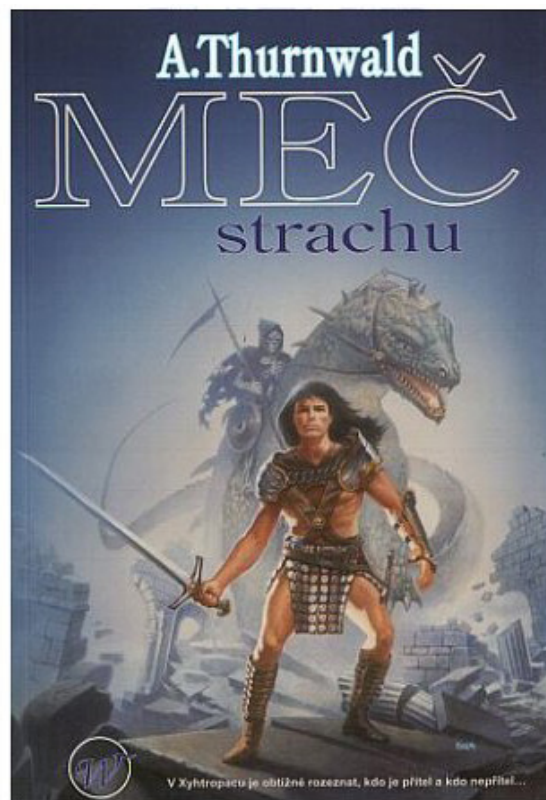


v Propasti Chaosu) stvořily tento svět svou mocí, ale jen 7 z nich ve světě zůstalo, aby bojovalo o vládu nad ním (podrobněji na webu Gramarine.net). 7 bohů však neznamená 7 kultů. Každý z bohů má své aspekty, které obvykle mají své vlastní jméno a ztělesňuje je některý z nižších bohů, tvořících družinu velkého boha. Existují rovněž i menší bohové, kteří nepatří do zástupu žádného z velkých bohů. Tyto menší bohy lze do světa téměř volně přidávat, což je právě rys té polouzavřené koncepce. Upustil jsem od snahy popsat vše na začátku, ale ponechal jsem značně volné pole pro další vývoj. Zároveň jsem však napevno postavil základní koncepci. Tento přístup skýtá dle mého největší výhody při tvorbě a dalším rozvoji světa.

Krom bohů samozřejmě existují polobohové, héroové, avataři atd., prostě možností je velké množství.

Svět Ornilie byl kdysi dávno zásadně ovlivněn třemi fantasy zdroji. Tím úplně prvním bylo Hiwaiw, svět Mečů Lorgan Vilmy Kadlečkové, druhým svět Plamenů Severu Wayne Chapmana a třetím svět Warhammeru. Současně jsem do světa přenesl řadu prvků ze svých předchozích světů, vesměs v modifikované podobě.

V době tvorby druhé Ornilie jsme začali hrát Shadowrun, jehož základní myšlenka „běhu“ zcela převládla nad původní koncepcí „tažení“ z DrD (resp. DnD), v této době zcela pokažené nešvarem „tady jsme to pohnojili tak jedem jinam“. Svět Ornilie byl proto „optimalizován“ na herní prostředí umožňující konstruovat příběhy podobným způsobem, jako to dělá



Shadowrun, tedy na omezený prostor, silnou sociální interakci s okolím a důsledky činů postav odražené v jejich reputaci s tím, že kdo odjede jinam, vypadává z příběhu. Je přirozené, že toto pojetí vyžaduje značně rozpracované reálie herních míst (samozřejmě, i v Ornili lze hrát tažení a jakýkoli jiný koncept – je nastavena tak, aby vyhověla všem variantám). Zároveň je třeba mít rozpracované reálie pro potřeby dalších GM, kteří ve světě panují příběhy.

Částí světa, na kterou jsem se při popisu zaměřil, jsou země Argovie a Élidy, inspirované

středověkými říši Francie a Německa (resp. Svatu říší Římskou národa německého), potažmo Starým světem Warhammeru, Císařstvím a Bretonnií (které jsou rovněž inspirovány Francií a Německem). Je to proto, že toto prostředí máme jako hráči zažité a je nám kulturně blízké, aspoň mentalitou (přenést se do středověkých reálií bývá často problém – zásadní potíže nastávají třeba při střetech se zákonem. Myšlení „já to přece neudělal, tak se mi nemůže nic stát“ je těžko pochopitelné i v dnešní realitě, natož pak ve středověku, kde mnohem víc záleželo na sociálním statusu dotyčného než na nějaké pravdě. Hráči mají rovněž často problém vstřebat zjevné bezpráví, které se postavám stane, a reagují způsobem, který obvykle spolehlivě vede ke smrti postavy). Nicméně i tak se jedná aspoň o stejný kulturní okruh, proto jsem jej zvolil jako primární k dalšímu rozvoji a podrobnějšímu popisu. Opět, nic nebrání nikomu hrát ve zcela jiném regionu. Ale...

Například takový Reignabad. Je to město v poušti, kde sídlí kalif Geoframie a spousta kočovníků. Úžasné místo. Dá se tam toho odehrát spousta. Nicméně postrádá takovou maličkost, jako třeba domy (čímž odpadají ze hry zámky, dveře, lezení po střechách atd.). Nebo kanalizaci, do které se dá vlézt. Nebo sociální strukturu, protože se tam žije v kmenech, které se o spravedlnost atd. starají samy. Kdo je mimo kmen, má smůlu. Interakce mezi lidmi jsou tam sice hojné, ale nepříliš herního charakteru. Není tu žádná spravedlnost, většinou se kmeny dohodnou mezi sebou, nebo zasáhne kalif – a to pak

lítá zlato a hlavy. Hlavně hlavy. Pro dobrodruhy nic moc.

Nebo elfí země. Krásné místo, věčně zalité sluncem. Jenomže... téměř nulová zločinnost. Samá ctnost, udatnost a milosrdenství. Nic pro dobrodruhy.

Města Élidy, zejména pak Vindana Portus, jsou uměle přizpůsobena k poskytování ideálního herního prostředí. Mají starobylou minulost, kanalizaci, komplikovaný sociální systém, rozvinuté podsvětí, vysokou zločinnost. Je to herní prostředí, alespoň pro styl, který hraji já jako GM.

Samozřejmě, pokud by někdo chtěl hrát úplně jiným stylem, např. vyprávění o hodné družině, která se jen setkává s krásnými bytostmi, vílami atd., může klidně hrát v elfích zemích a bude mu to naprosto vyhovovat. Kulisou pak v tomto případě bude zlý svět kdesi v dálce.

Tolik tedy k tomu, jakým způsobem jsem se zaměřil na rozvoj a podrobnější popis světa. Krom Élidy a zejména města Vindana Portus jsem podrobněji popsal ještě jednu oblast, podzemní říši Xyhtropac. Ta byla vybudována jako prostor pro hry strategického charakteru (hráli jsme fantasy verzi Warzony), později se i tam odehrávaly příběhy postav. Xyhtropac je jediným místem Ornilie, kde přechází zbytky staré rasy Xarů. Odehrává se v něm děj jedné z mých knih (Prokletí Stradarcamu), ostatní mají děj zasazen do různých míst Ornilie včetně právě Vindana Portu (Meč strachu, Gramarínová věž,

Stíny ze Siddhe Muir). Z knih se lze o světě, lokalitách a zvycích rovněž mnohé dozvědět.

Na webu Gramarínové věže najdete popis stvoření světa, bohy, vznik ras, některé zajímavé lokace, historii lodního stavitelství, významná data historie, popis některých významných bitev, údaje o Argovii a Élidě (jazyky a dialekty, města, říšské stavy, vysoké úřady, dějinná data), zemi Thévangond, zemích elfů a městě Vindana Portus. Dále je tu mapa světa, kterou fakt pěkně zpracoval Gary a dvě balady.

Xyhtropac tu má samostatnou záložku, kde jsou popsány rasy v něm žijící, některé dějinné události, demografie a ekonomika a jmenový rejstřík.

Na fóru je jednak popis všech kampaní, které se hrály (byť neúplný), popis církví a některých dalších organizací v Argovii a Élidě, popis některých zvyklostí (topic „V pozadí“), trocha historie, podrobnější popis Vindana Portu (chrámy, instituce, zločinecké gangy) a další údaje ke Xyhtropacu (xarské Domy, města atd.).

Pro ty, kteří stejně jako my používají herní systém Shadowrunu, je zde pak soubor s pravidly upravenými pro fantasy svět, případně i nový systém magie.

To je, co se týče světa, zhruba všechno podstatné. Jakékoli dotazy, pokud na webu či fóru nenajdete na ně odpověď, rád zodpovím (nejlépe na fóru).



napsal „Paul“

Deskové hry

RECENZE: SUMMONER WARS

Summoner Wars (dále jen SW, českým ekvivalentem jsou Války vyvolavačů, na krabici a v pravidlech se ale MINDOK držel anglického názvu, proto se ho budu držet i já v této recenzi) jsou poměrně svižná a jednoduchá hra z prostředí fantasy světa Itharie, kde národy bojují proti sobě navzájem pomocí vyvolávacích kamenů. Hra nabízí velké taktické možnosti, rozumnou herní dobu a poměrně dost zvrátů.

Příprava hry

Ještě před hrou si hráči sestaví balíčky z karet národů, které si vyberou, jak je popsáno na konci této recenze a podle karty svého vyvolavače rozmístí některé Běžné jednotky ze svých balíčků a jednu zed' na svou polovinu hracího plánu. Hodem se určí začínající hráč a hra začíná jeho prvním, o některé fáze ochuzeným, tahem. Po tomto zkráceném tahu se hráči již střídají v normálních herních tazích.

Tah

Každý tah, kromě prvního; tam začínající hráč začíná čtvrtou fází; má šest fází. V tazích se hráči střídají, každý odehraje jeden, aniž by měl ten

druhý šanci mu ho nějak aktivně překazit. Pořádí fází v tahu je pečlivě rozvrženo a nesmí být porušeno. Teda, nemělo by. Potom totiž vznikají různé super silné kombinace narušující zaběhlý chod hry.

Dobráni karet

Na začátku každého tahu hrající hráč dobře do pěti karet na ruce. Proměnný počet dobíraných zajišťuje větší trvanlivost balíčku a vnáší do hry jakýsi prvek šetření zdroji a nutnosti počítat s tím, co v balíčku ještě je; počet dobraných karet se odvíjí od počtu vyložených a odložených karet. Pokud hráč dobře poslední kartu ze svého Dobíracího balíčku, neděje se nic kromě toho, že již nedobírá karty a hra se tak pro něj stává mnohem obtížnější.

Vyvolání jednotek

V této části tahu, od které se odvíjí název hry, a který ji činí výjimečnou, se na plán dostanou hráčovy jednotky, které má na ruce. Každá z jednotek má svou cenu. Tu musí hráč zaplatit ze svého Magického balíčku. Platba se provede tím, že se počet vrchních karet rovných ceně jednotky odhodí do Odhazovacího balíčku. Karty se do Magického balíčku dostanou z ruky, na konci tahu, pokud si to hráč přeje a také z herního plánu- všechny ztráty jdou do Magického balíčku toho, jemuž patřila jednotka, která odstranila jednotku, která jde do Magického balíčku. Proto se většinou dražší Hrdinové jen stěží dostanou do hry v průběhu prvních tahů hry.



Hraní karet událostí

Ve třetí fázi se z ruky hrají karty událostí. S jejich pomocí získáváte převahu na bojišti. Patří mezi ně Popálení, které poškodí jednu soupeřovu jednotku, Holomráz, díky kterému se nesmí jedna zvolená nepřátelská jednotka pohnout, dokud není vykoupena magií z Magického balíčku soupeře, či Duch fénixe, zajišťující automatické zásahy zvolené jednotky na toto kolo. Mezi karty událostí patří i Zdi, které slouží k výhodnějšímu vyvolání jednotek.

Pohyb

Ve fázi pohybu se mohou až tři hráčovy jednotky pohnout až o tři pole. Jednotky se mohou pohnout v přímém směru, nikdy ne v diagonál-



ním. Některé národy mají i zvláštní jednotky mající svou vlastní fázi pohybu nezávislou na ostatních. I zde však platí určitý limit jednotek. Podobné je to i s délkou pohybu. Standardní pohyb jsou tři pole, ve hře můžete nalézt ale i rychlé jezdce na lvech pohybující se o sedm polí v přímém směru, či pomalé Golemy, kteří nesmí útočit, pokud se pohnou o dvě pole.

Útok

Útok se dělí na dva typy- střílecký a útok na blízko. Střílet smějí jen některé jednotky, jsou to ty, které mají na své kartě symbol luku. I střílející jednotky však mohou útočit, či lépe střílet na sousední pole. Střelba má limit tří polí, dále dostřelí jen některé jednotky.

Každá jednotka má určený počet kostek, kterými útočí. Hráč jimi hodí a vyhodnotí každou zvlášť. Číslo od tří nahoru se počítají jako

zásahy. Vzhledem k tomu, že v této hře je zbroj reprezentována výhradně životy (ačkoli jsou i výjimky, například Nosorožci jsou zasaženi až na čtyři a více), přemění se všechny zásahy na zranění. Pokud nějaká jednotka utrpí větší zranění, než je její maximum životů, je vyřazena ze hry tím, že pustí herní plán a přesune se do Magického balíčku toho, či byla jednotka, která ukončila nyní zabitou. A ano, dá se útočit na své vlastní jednotky. Pro některé národy zavrženíhodný čin, pro nemrtvé nutnost.

I zde je limit útočících jednotek. Je dokonce stejný, jako u pohybu. Tři útočící jednotky za kolo. Pokud je v útoku zabit jeden z vyvolavačů, hra končí a vítězí ten, jehož vyvolavač stojí (či spíše leží, jedná se o karty) na herním plánu.

Konec kola

Na konci kola může hráč odhodit karty z ruky do Magického balíčku, pokud chce. Buduje si tak zásoby na příští kolo. Poté, co odhodí tolik karet, kolik chce, předá tah protivníkovi. Ten začne nový tah- dobere karty do ruky, vyvolá jednotky, pokud chce, zahraje události, pohne jednotkami, zaútočí, pokud má tu možnost, odloží karty a předá tah.

Základní sada

V základní sadě naleznete vše, co je pro hru potřeba. Pět kostek, herní plán, žetony zranění a dva připravené balíčky národů.

Pět kostek je dost ke hraní, kdy si dáváte pozor, kam kostky dáváte, ale zároveň ne dost

pro neopatrné hráče díky úžasné schopnosti kostek ztratit se na stole kdykoli je potřebujete. Naštěstí se ve hře nenachází příliš jednotek, které by potřebovaly více, než tři kostky. Těchto pět kostek je velice kvalitní, jsou velké, dobře čitelné, a protože jsou plastové, nehrozí obití laku.

Žetony zranění jsou oboustranné. Na jedné straně jsou čisté, na druhé straně mají velkou bílou trojku. Bílá trojka je na červeném pozadí dobře viditelná, šedý okraj umocňuje vzhled a na mistrné provedení poukazuje i červené pozadí stylizované do podoby krystalu. Díky jejich tloušťce se s nimi dobře manipuluje a jsou i dostatečně malé, aby se jich na kartu vlezlo velké množství a informace o jednotce byly i nadále dobře čitelné.

Herní plán je z papíru, tvoří tedy nejzranitelnější herní komponent. Díky častému skládání se přehyby mohou rychle prošoupat. To ale neznamená, že by si s tímto komponentem nedal práci. Opak je pravdou a všechna místa pro



balíčky jsou hezky stylizovaná, středová čára je dost tlustá na to, aby byla vidět, ne však tolik, aby poutala příliš pozornosti, ostatní čáry jsou také dobře viditelné. Alternativou tohoto papírového plánu je plán lepenkový s ochranným povlakem, který podle slov výrobce neohrozí ani vylitý nápoj. Ten však není dokonalý. Jsou na něm načrtnuty jakési taktické manévry pomyslného стратега, lesy, vesnice, řeky a města, co podle mě působí poněkud rušivým dojmem.

Balíčky základní sady

Prvním z balíčků jsou **Fénixoví elfové**, poněkud nestandardně pojatí elfové obývající svahy sopek mající v posvátné úctě oheň, což se projevilo i na jejich kartách událostí. Mezi ostatními dominuje možnost zranit jednu nepřítelovu Běžnou jednotku ohněm. Jejich vyvolavač je silný v útoku proti Běžným jednotkám nepřítele, se čtyřmi životy však nějak velkou útočnou silou nepředstavuje a je nutno si jej chránit za každou cenu, neboť každé zranění může velkou měrou uspišit jeho, a tedy i váš konec. V jejich řadách bojuje i drak, či spíše něco, co by někteří označili díky obrázku spíše za Wyvernu. Jeho specialitou je schopnost zasáhnout i několik jednotek za sebou a připravit soupeři nemilé překvapení.

Mezi Běžné jednotky patří například Lučičníci s dostřelem čtyři pole nebo Šermíři s úžasnou manévrovací schopností. Základní balíček, který je sestaven v této základní sadě není úplně přívětivý k nováčkům, a podle mě nebyla dobrá volba ho dávat zrovna do základ-

ní sady. Za tyto elfy není jednoduché hrát proti jejich protivníkům s poněkud přímou strategií brutality a neúprosného postupu- Orky z tundry. Elfové totiž vyžadují mistrovské zvládnutí obranné strategie, a umění určit, kdy je dobré zariskovat a hlavně jak moc.

Orkové z tundry, kteří tvoří druhý balíček základní sady, mají jednoduchou strategii. Útok za všech okolností. A vše je tomu podřízeno. Jejich Bojovníci, snad nejpočetnější Běžná jednotka v tomto balíčku může díky své schopnosti útočit i vícekrát za kolo při dobrém hodu. Šamani ovládající silnou, ale nestálou magii se projeví svými dvěma kostkami útoku na dálku a Hromotluci, náhrážka trollů ničí nepřátelské šiky jeden za druhým.

Každý útok se ale jednou zasekne- pokud Šamanům padne alespoň jeden neúspěch, celý útok selhal. Hromotluci jsou příliš velké cíle- útoky, které je zasáhnou, dávají automaticky poškození rovné útoku protivníka. I pro tyto případy myjí Orkové řešení- hrdinové, s mnoha životy a velkými útoky se chystají vstoupit na bojiště a nepřátelské jednotky zastihne vánice tak silná, že se nebudou moci hýbat, ani bojovat. A to ještě nemluvíme o ledových zdech, kryjících vlastní jednotky a umožňující vyvolat další mnohem blíž k nepříteli.

Další možnosti hry

Vzhledem k tomu, že se jedná o veskrze karetní hru, mohou si hráči sestavovat své vlastní balíčky. Ke stavbě nového balíčku je potřeba jeden



vyvolavač se svými kartami událostí a základními jednotkami, které začínají hru na herním plánu. K tomu tři libovolní Hrdinové vyvolavačova národa a Běžné jednotky dorovnáující počet Běžných jednotek na osmnáct.

A aby nebyla stavba balíčku tak jednoduchá, jsou ve hře karty Žoldnéřů. Žoldnéři mají svého vlastního vyvolavače, jsou to tudíž samostatný národ. To ale není to jediné, co nabízejí. Jejich speciální schopností je, že mohou být přiřazeni do jakéhokoli balíčku. Nesmějí však být nad limit- za každého Žoldnéře je nutno jednu kartu, kterou nahrazuje z balíčku odstranit.

Hra také podporuje mód hry ve více, než ve dvou hráčích. V takovém případě se srazí dva a více herních plánů, čímž vznikne herní plocha pro čtyři (šest, osm, ...) hráče. Každý z hráčů má svůj vlastní balíček a úkolem jedné strany je vyřadit všechny soupeřovy vyvolavače.

Výhody hry

Hra celkem rychle odsýpá. Tahy se střídají rychle a jedna partie zabere asi tři čtvrtě hodiny na dva hráče. Balíčky jsou velmi různorodé, každý tedy najde ten svůj, jehož herní styl mu vyhovuje. Vlastní stavba balíčků zajišťuje nekonečné množství možností.

Každý z národů má na webu původního vydavatele Plaidhat games vlastní sekci, kde jsou popsány ideální taktiky jednotek tohoto národa a i příběhy provázející jeho vyvolavače i hrdiny. Svět Itharie, kde se Války vyvolavačů, megalomanský konflikt probíhající na celé Itharii, tak nabývá i hlubšího rozměru – první Kámen vyvolání našel panovník nemrtvých hord Ret-Talus, druhý také a daroval ho ... to si už přetčete sami.

Jediný problém je se samotnými Vyvolavači. Nikde není popsáno, jak jejich magie vlastně funguje, a tak se kameny vyvolání přesunují kamsi do kategorie technoblábolů, u kterých se ví, jaký mají efekt, ale nikdo neví, jak vlastně fungují.

Nevýhody hry

První a velkou nevýhodou SW je dopad toho, že 2/3 kostek se vyhodnotí jako zásah. Je to poměrně velké číslo, mající na svědomí rychlé umírání jednotek. V jednom tahu máte na plánu velkou armádu rovnající se silou a velikostí

té Napoleonově a do dvou tahů jsou z ní trosky vracející se od hlavního stanu se silným Hrdinou nepřítele v patách. Za další dvě kola se situace obrací a Hrdinu máte naopak vy. A pak se karta znovu obrátí a Štěstěna se přikloní k vašemu soupeři. Zvláštní? Rozhodně.

Díky tomuto podivnému efektu vymírání druhů a jednotek se poslední fáze hry, kdy by proti sobě měly teoreticky stát velmi mocné armády, zvrtné na duel dvou vyvolavačů, protože oběma hráčům dojdou karty v balíčku i na ruce. Je to poměrně otravné posunout se svou jedinou jednotkou o dvě pole a doufat, že nakonec zatlačíte soupeře na kraj mapy, kde ho budete moci rozmetat na atomy pomocí velmi mocné magie. Potom to trochu i zamrzí, že celou hru vedete a pak ... skončíte na dvě špatně hozené kostky.

Zhodnocení

SW jsou fajn deskovka. Se svojí cenou nahrazují regulérní figurkové hry – a to i rozmanitostí, v anglické vydání hry je totiž 16 národů, s anglickým rozšířením se do hry dostaly i aliance kombinující dva národy (těch je osm). Možnost postavit si své vlastní balíčky je hezká, jen v ČR poněkud omezená kvůli neochotě vydavatele vydávat „Second Summoner“ balíčky obsahující druhého Vyvolavače a další karty k jeho národu. I tak SW doporučuji. Ale pozor! Jedno je jasné. A to, že u základní sady rozhodně nezůstanete.



DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora
Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion²“

Není-li uvedeno jinak, jsou použité obrázky v public domain
nebo jsou uživateli jejich práv autoři článků či členové redakce.

