



**DRAKKAR**



Č. 73 | SRPEN 2019

## OBSAH 73. ČÍSLA

### Historie a realita

#### 3 Argonantovy kostely 2

Argonantus

Minule jsme probrali základní typy středověkých kostelů – jednoduchý primitivní kostel ve městě i na venkově, emporový feudální kostel a klášterní trojlodní baziliku. A zkoumali jsme, jak se postupně zvětšoval počet, velikost i složitost chrámů. Právě jako Argonantus sám, který začne doma ve Strahovském klášteře, tehdy dřevěném a rozestavěném, a potom zamíří do světa studovat daleko kolosálnější divy středověké architektury. Od skromných počátků ke hvězdám.

#### 12 Katalaunská pole I.

„Paul“

Vpád Hunů do Evropy ve čtvrtém století se stal velmi významnou událostí. Na rozdíl od Sarmatů a mnoha dalších národů velkého stepního pásma táhnoucího se od Karpat po hranice Číny zanechali tito v evropské historii velkou a prakticky nesmazatelnou stopu. Pojdme se podívat, jak celá sto let dlouhá událost vlastně probíhala a jaká cesta vedla až k legendární bitvě na Katalaunských polích.

### Materiály a doplňky

#### 15 Mé jméno je Legie, protože nás je mnoho

„OnGe“

Legie je zvláštní démon, který nám připomíná, že když je něčeho moc, tak je toho příliš. Řádění Legie může být námětem vyšetřování – co způsobilo ty divné události, kdo démona vyvolal, byla to nehoda, nebo záměr? Hodí se do fantasy i do hororu, bude se dobře vyjímat v příbězích s tajemnem, jen ho raději nepouštějte k dětem.

#### 18 Náhodná tabulka: Místnosti podzemní kobky

kolektivní článek (redakce)

Tvoříte podzemí a hledáte inspiraci, co by se dalo vložit do jednotlivých místností? Na RPG fóru jsme pro vás připravili těchto 56 místností, ze kterých můžete vybrat, ať už svým uvážením nebo náhodně.

### Deskové hry

#### 26 Minirecenze – Mars: Teraformace, Lords of Hellas, Azul

„ilgir“

Tři krátké recenze na deskové hry.

## ÚVODNÍ HAIKU

**Úrodu žneme  
meči a sekryami,  
neb nás je mnoho.**

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.

napsal Argonantus

Historie a realita

## ARGONANTOVY KOSTELY 2

*Minule jsme probrali základní typy středověkých kostelů – jednoduchý primitivní kostel ve městě i na venkově, emporový feudální kostel a klášterní trojlodní baziliku. A zkoumali jsme, jak se postupně zvětšoval počet, velikost i složitost chrámů. Právě jako Argonantus sám, který začne doma ve Strahovském klášteře, tehdy dřevěném a rozestavěném, a potom zamíří do světa studovat daleko kolosálnější divy středověké architektury. Od skromných počátků ke hvězdám.*



Je ale třeba si uvědomit, že to bylo trochu složitější, než tato perspektiva nekonečného růstu. Římské umění stavět z malty a kamene už bylo vyspělé na samém počátku a dorazilo k nám až po té, co mělo za sebou stovky let vývoje. Spolu s křesťanstvím na Západě došli podstatně dál, a Češi je teprve někdy ve 12. století začali velmi opatrně dohánět.

Je dobré znát některé tyto významnější evropské stavby, zvláště pro případ, že potřebujete dát svému terénu trochu vzletu a potřebujete podstatně složitější struktury, než jsme viděli doposud.

### VI. Svatý Jakub v Regensburgu

Pokud se rozhodnete vyrazit do světa v Argonantových stopách, potom je bavorské město Regensburg výhodný cíl. Představovalo centrum naší sousední země a v době vikingských nájezdů se tu dokonce ukrývalo sídlo celé Svaté říše. Navíc se městu nějakým divem vyhnulo druhoválečné bombardování. Takže je tu staveb v původním stavu celá řada – kamenný románský most, katedrála a hned několik dalších románských chrámů.

Nás bude ale nejvíce zajímat svatý Jakub, „skotský kostel“ čili „Schottenkirche“. Na iroskotské mise narazí asi každý, kdo nahlédne do staršího středověku. V Irsku a ve Skotsku totiž přežila zkáza římské říše velmi svěbytná křesťanská kultura. Ta dorazila díky svatému Patrikovi v 5. století neuvěřitelnou zeměpisnou



oklikou z Egypta přes Lerinské ostrovy na jih Francie až do Irsku, kde stačila ještě pobrat zbytky kultury Keltů. Překvapivě se rozšířila o něco dříve a rychleji v těch místech britských ostrovů, kam Římané nedorazili. Pád Říma se jí proto nijak nedotkl. Mezi 5. a 8. stoletím, kdy v Evropě všeobecně zarůstaly dávné římské silnice, města se rozpadala a civilizaci ničili nejrůznější nájezdy, to v Irsku a Skotsku naopak docela kvetlo. Místní mniši vytvářeli první typicky středověké kodexy, třeba slavnou Knihu z Kellsu. Z těchto výtvarů pochází výtvarný styl se spoustou zvířat, svatých mužů a zubatých ornamentů, který se zdánlivě bez souvislosti zjevuje i na našich nejstarších románských knihách. Třeba na Strahovském evangeliáři. Takových knih se u nás dochovalo několik. Zcela jistě se na nich vyučil



i Hildebertus se svým pomocníkem, kterého při práci ukazuje proslulý soudobý výjev. A nejen to, knižní výzdoba byla nedílně propojena i s výzdobou chrámů; to, co bylo možné malovat do knih, to se mohlo zjevit i na stěně chrámu, či dokonce jako kamenný reliéf. Argonantus jakožto písař knih a stavitel je tedy přímým pokračovatelem těchto iroskotských misionářů, kteří přinesli civilizaci do našeho okolí.

Kostel svatého Jakuba je trochu anachronismus, protože v Argonantově době 12. století se už svébytné umění iroskotů dávno rozpustilo v mnoha novějších vlivech. Přesto tu skotský ritus z nějakých důvodů stále fungoval a na vzhledu chrámu je to jasně patrné. To, co tu dnes spatříme, je Argonantovo 12. století v nejvyšším lesku.

Na první pohled je kostel svatého Jakuba podobnou stavbou, jako náš svatý Jiří. Oba jsou trojlodní baziliky s rovným trámovým stropem,

se dvěma věžemi a trojitým samostatným chórem. Nenechme se mýlit tím, že na podobnou konstrukci narážíme podruhé v seriálu; sice to byl v Argonantově době běžný typ velkého chrámu, ale dnes se jich v takto solidním stavu dochovalo povážlivě málo. Pozornější pohled ukáže, že náš svatý Jiří je přece jen výtvar začínající civilizace, kdežto svatý Jakub je o dílo mnohem rozvinutějšího Západu. Kontrast, na který tak či onak naráží během života každý z nás.

Nejdrastičtější je to patrné u hlavního vchodu, kde je k vidění původní kamenná výzdoba, dnes uctivě zakrytá do skleněného obalu. Něco takového v Čechách prostě neexistovalo. První známé sochy, daleko skromnější, souvisí se stavbou kostela v Záboří a vznikly po roce 1143. Ještě slavnější příklad je kostel svatého Jakuba v Jakubu u Kutné Hory.

Sochy na portále u Jakuba v Regensburgu nejsou starší než naše, ale rozsah a celkový plán je pro českého soudobého stavitele neuvěřitelný. Jako když vezmete úplně všechny známé románské české sochy a dáte je na jediné místo.

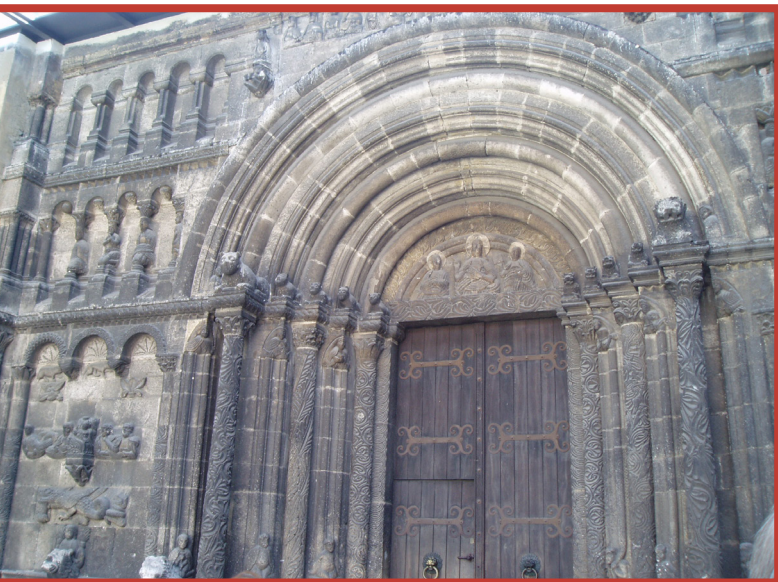
Pro Argonanta je tento chrám jeden z podstatných bodů, kam míří vývoj jeho postavy. Místo, kde se naučil otesávat kameny, nejjednodušší základ řemesla. A místo, kde také poprvé viděl, jak se vytvářejí sochy na chrámy a že nejsou jen samoúčelnou ozdobou, ale je to *kamenný jazyk mistrů*, který tomu všemu dává skrytý smysl. Objevuje, že středověká architektura chrámů se vlastně dá číst jako písmena. A věřím, že to může být objev i pro leckoho z vás; o tom se totiž ve škole neučí. Nejsou to jen tak sochy,

umístěné na parádu, ale spousty analogií, vztahy mezi Písmem a Vesmírem, výraz přesvědčení, že **věci nejenom existují, ale také mají svůj smysl**. Protože pokud je svět stvořen, potom se za tím vším musí skrývat systém a božský plán.

Lze tu poukázat na prvky úplně základní, patrné snad u všech složitějších výzdob. Vchod obestupují dvě části, levá a pravá, připomínající mohutné pilíře. Sloupy Jakin a Boaz, jak je popisuje mnohem pozdější zednářské učení; stály už v čele starověkého Šalamounova chrámu, a vlastně šlo o odvozeninu staroegyptských obelisků, které byly také dva. Tato polarita umožňuje odkazovat na Dobro a Zlo, Peklo a Ráj, případně Hříchy a Ctosti.

Jiný rozšířený nápad je horizontální členění stěny do tří zón nad sebou. Zdeněk Horský, který mi to kdysi prozradil ve své převratné práci o Staroměstské mostecké věži, je nazývá odzdola zónou Měsíce, Slunce a Hvězd, protože to rozplétal od astronomické roviny výkladu.





ARGONANTUS – ARGONANTOVY KOSTELY 2

V zónách Měsíce najdeme obvykle ta nejzajímavější tajemství; týkají se noci, ženy, Panny Marie, pozemního života, měsíčních znamení a tedy i polních prací v příslušné části roku. V našem případě je v této zóně na svatém Jakubu k vidění ten drak, který Argonanta tolik zaujal.

V zóně Sluneční bývají Králové, svět nebes. Je to zóna moci, nejvyššího lesku a slávy. Typicky tu také bývá světec, který má být chrámem oslaven, i sám Ježíš Kristus, často mezi čtyřmi evangelisty nebo apokalyptickými bytostmi.

Zóna Hvězd pak bývá věnována věčnosti, duši obecně a Svatému Duchu. V daném případě lze konstatovat, že je ve svatém Jakubu zjevně nedokončená; i zde se měly nejvyšší sloupky mezi výklenky proměnit v malé sochy.

Význam nesly i samotné výklenky a jejich počty. U svatého Jakuba je jich směrem vzhůru 3, 4, 5 na obou stranách, celkem přesně 24, číslo zjevně nenáhodné. Na portálech běžně nacházíme podobná čísla s odkazy na Písmo, jako 3, 7, 12, 36, 40, 60 nebo 72.

Bez povšimnutí bychom neměli nechat ani samotný portál, tvořící ustupující a zmenšující se oblouky, a u každého stupně symbolicky podepřený dvojicí zdobených sloupů se sochami. Úplně uprostřed všeho, na tympanonu, kde se s výzdobou obvykle začíná, je k vidění Svatá Trojice, jeden z nejoblíbenějších motivů. V našich malých českých poměrech musíme většinou vystačit i s tím samotným portálem, jak jsme viděli minule na ukázce z Poříčí nad Sázavou, složitější struktury po stranách v době románské ještě zcela chybí.

## VII. Svatý Philibert v Tournusu

V neplánovaném exkursu do katedrály Notre Dame v Paříži, kterou vyvolal požár, bylo vysvětleno, proč se stavitelé chrámů nejméně od 11. století pokoušeli nahradit rovný dřevěný strop kamennou klenbou. Narazili při tom na hromadu technických problémů, které řešili během sta let před příchodem prvních katedrál.

První a nejjednodušší nápad byl udělat zaklenutí hlavní lodi jako dlouhý půlkulatý tunel, valenou klenbou, převzatou z toho římského dědictví. Řadu podobných můžete objevit třeba v římském Koloseu. To fungovalo výtečně u nejrůznějších dlouhých chodeb, kterými mohl projíždět třeba vůz s koňmi. Jenomže u velkého chrámu je potřeba ještě podstatně větší šířka prostoru a tato konstrukce vyvolává velikánské tlaky do stran. Další pokusy o zvětšování chrámu to dále zhoršují. Bylo by nutné se smířit s tím, že chrámy s valenou klenbou nepřesáhnou asi deset metrů šířky a nikdy nedosáhnou rozměrů těch trémových.

Druhý problém představují okna. Už o tom byla řeč u svatého Jiří. Půlválcovitá valená klenba tlačí rovnoměrně ve všech bodech boční stěny a je podstatně těžší, než trámy. Pokud do zdi pod klenbou uděláme větší otvor, snadno se to celé zhroutí. Podobná konstrukce znamená smířit se s tím, že chrám bude mít jen hodně malá bazilikální okna a velký prostor bude poněkud temný. Opět je na tom starší trémový systém lépe.

Svatý Philibert v Tournusu je ojedinělý chrám, kde to stavitel udělal obráceně, než bychom očekávali; zaklenul chrám řadou kolmých valených kleneb, jako kdyby postavil na stropě chrámu most. Vyřešil tím jak boční tlaky, které se vyruší sousedními oblouky, tak vlastně i okna, jejichž zvětšování tu nic nebrání. Výsledný interiér působí naprosto fantasticky. Je to jedna z těch mnoha románských památek, pro kterou ve střední Evropě nemáme žádné srovnání; nepochopitelné je stáří, rozměry chrámu i řemeslná čistota provedení.

Neméně ohromující je i přísně pevnostní vzhled stavby zvenku. Tady je úplně zjevné, že klášter bylo možno bránit; vznikl tu pro nás překvapivý hybrid hradu a kláštera. Vzhledem ke stáří objektu jsou pro nás překvapením i kulaté věže, protože v 11. století u nás vlastně ještě žádné kamenné hrady neexistovaly.

Pokud se do tohoto úžasného místa někdy dostanete, určitě vystupte na románskou em-



poru. Je to vzácná příležitost, protože naprostá většina empor v jiných chrámech jsou nepřístupné. A také zajděte do dechberoucí krypty, kde najdete navíc i parádní studnu.

A konečně projděte i postranní stavby, kde jsou zbytky rajskeho dvora a kapitulní síně, nyní turistická prodejna. Na podlaže je pozoruhodný zvěrokruh, který odkazuje na souvislost polních prací a astrologických znamení. A možná i dalších cyklických procesů, o kterých vypráví mytologie. Tedy *kamenný jazyk mistrů* v nejvyšším lesku, a to v hodně dávné době, nejspíš počátku 12. století. Někdy, kdy se Argonantus narodil a kdy v Čechách jasně převažovaly ještě ty časné misionářské chrámy, které jsme zkoumali minule.

Jako případný terén pro vypravěče jakéhokoli druhu je svatý Philibert k nezaplacení. Zjistíte nejspíše, že se v tomto neuvěřitelném dungeonu prostě musí odehrát nějaké dobrodružství. Pokud potřebujete další obrázky a plánky, najdete je třeba [zde](#).

## VIII. Notre Dame v Beaune

Tento kostel nemá statut katedrály, protože tu biskup nikdy nesídlil. A asi by ho překonávaly mnohé jiné skvosty v Burgundsku, třeba podobná, větší a slavnější katedrála v [Autun](#). Nicméně víme, že kostel v Beaune navštívil Argonantus zřejmě i vícekrát. A pro českého návštěvníka jde opět o dost velkolepou stavbu, vzhledem ke stáří a provedení.

Kdyby Hildegarda ze [Ztracených žen](#) ráčila zamířit svůj pohled vzhůru, všimla by si možná,



že [kostel v Beaune](#) představuje úplně jiné, specificky burgundské řešení problémů s klenbou. Jde sice o jednoduchou valenou klenbu, ale s lomeným obloukem, takže to přece jen velikost tlaků do stran vylepšuje. Interiér je díky popsaným potížím vybaven dost malými okny a poměrně temný. Přesně takto vypadá v okolí více chrámů, včetně toho úplně nejslavnějšího ve své době, Cluny. Tam dosáhla výška klenby úctyhodných 28 metrů a rozpětí bylo na samé hranici technických možností, takže to také v jedné fázi stavby spadlo a muselo se opravovat.

Hodně pěkný prvek je **centrální kupole**, místo, kde se protíná křížová loď s lodí hlavní. Křížové lodi neboli **transepty** mívaly chrámy už v dobách dávných římských bazilik, i když byly jen naznačené a obvykle u konce stavby, která tím shora získala tvar T. Nápad nikdy úplně

nezmizel, a vedle podélných chrámů, vzniklých z baziliky, existovaly po celou dobu i chrámy přísně centrální, odvozené od velkolepého římského Pantheonu. Jiný jejich slavný pravzor je Hagia Sofia, pro středověký svět nedostižný div stavební techniky.

Křížením dvou podélných chrámů vzniká centrální prvek nevyhnutelně také, a odtud je už jen krok k tomu, aby bylo toto úplně centrální pole chrámu zvláště zdůrazněno. Chrám v Beaune ukazuje, že se tak dělo už v románské době, a to dost velkolepým způsobem. Věž nad kupolí je vlastně jedinou věží kostela, a zároveň úplně nejvyšší stavbou v celém Beaune, orientační bod, který vás zdálky snadno upoutá.

Myšlenka hlavní a největší věže nad křížením přežila ještě hodně dlouho. Oblíbená je třeba u anglických katedrál. V Salisbury vznikla ve 13. století podobná věž, která byla v té době úplně nejvyšší na světě. V Beauvais, kde měla vzniknout nejvyšší katedrála ze všech, plánovali věž ještě větší, nicméně jim to při stavbě spadlo a chrám je dodnes nedokončený. Ukázalo se, že podobná konstrukce naráží na samotné hranice soudržnosti stavby z kamenných bloků a je u takových kolosálních rozměrů nebezpečná. Tento efekt si ostatně může každý vyzkoušet s kostkami lega – v malém to drží perfektně, ale s metrovou věží už je problém. Objev tohoto principu vedl k tomu, že většina gotických katedrál věž nad centrálním křížením postrádá a spokojí se s méně dramatickým zdůrazněním středu, třeba pomocí diamantové klenby. To už ale zabíháme zcela mimo Argonantovu dobu 12. století.

Kromě klenby stojí za povšimnutí i chrámová předsiň čili **nartex**, objekt předsunutý celému chrámu a v našich krajích se prakticky nevyskytující. V Burgundsku je oddělený do té míry, že za věžemi při pohledu zboku vidíte překvapivou mezeru; je to prakticky úplně samostatná stavba před chrámem. Nartex může být otevřený, jako je tomu právě v Beaune, jakési kryté pokračování náměstí, nebo může mít stěny kolem dokola a tím fakticky prodlužuje loď.

Stáří této stavby je podobné jako svatého Philiberta; vznikala někdy kolem roku 1130. V poměrech Burgundska představuje typický chrám ve větším městě, srovnatelném například s Prahou nebo s Regensburgem, u nás srovnatelný protějšek ve své době opět nemá žádný.

Mimo Burgundsko se tento pro nás zvláštní typ kostela rozšířil ještě v Portugalsku. Koho by mátlá podivná geografie šíření, pak je vysvětlením to, že první vládcí Portugalska na přelomu 11. a 12. století byli z Burgundska.



Abbaye de Fontenay, Mark Ryckaert, CC BY-SA 4.0  
(Zdroj: [Wikimedia Commons](#))

Co nevidíme z chrámu vůbec, to jsou opravdu fantastické vinné sklepy, které začaly vznikat právě v souvislosti se stavbou chrámu ve 12. století a šířily se dál a dál. Ten úplně nejpůvodnější a nejkrásnější má vinařství Jaffelin, kam vás vezmou v rámci prohlídky, a ještě vám k tomu nabídnou víno. Nejkolosálnější je potom z jiné strany navazující sklep firmy Patriarche Pere et fils, který nepochybně vzbudí značnou pozornost milovníka dungeonů.

## IX. Fontenay

Katedrála je výtvar, patřící zejména k městu a do městské zástavby. V Argonantově době začínalo obojí; města i katedrály, a oboje spíš v daleké Francii, kde byla civilizace vyspělejší než někde ve střední Evropě. U nás byly k vidění jen daleko skromnější ukázky stejného vývoje.

Před katedrálami a městy předcházely kláštery. Přesněji řečeno, soustavy klášterů. Doby průkopnických iroskotských misí, kdy klášter představoval osamělý ostrov v lesních pustinách, už byly dávná minulost. Románský věk 12. století je dobou, kdy se se kláštery propojovaly. Na podobných principech jako dnes franšízy na způsob McDonaldu. Mniši z velkého mateřského kláštera založili další kláštery odvozené, které s tím původním spolupracovaly. Tak se z původních izolovaných misí stávaly stále složitější a rozvětvenější systémy; a v případě Burgundska přímo monstra. Na velmi malém prostoru, nedařilo se od sebe, tu působila zřejmě tři vůbec největší ústřední sídla mnichů tehdejší Evropy.

Opravdu nejjigantičtější z nich bylo Cluny, které vládlo více než tisícovce benediktinských klášterů po celé Evropě – mimo jiné i naší větvi v Čechách. Chrám v Cluny je bezpečně největší románský chrám, jaký byl postaven; rozměry odpovídal svatému Petrovi v Římě a ještě je vylepšil o nartex, se kterým má chrám délku asi dodnes nepřekonaných 170 metrů. Nicméně dnes jsou z něj k vidění jen nepatrné zbytky jedné z křížových lodí, neb byl zbourán péčí francouzské revoluce. Původně to celé vypadalo takto.

Kromě benediktinů vznikla ve 12. století i jejich konkurence. Nové řády, fungující s odlišnými pravidly a zvyklostmi. Asi nejslavnější z nich jsou cisterciáci, šedí mniši, založení Robertem z Molesme v Burgundsku, s mateřským klášterem v Citeaux. Za pár let po té se do jejich čela dostal svatý Bernard, ohnivý kazatel, propagátor křížových výprav, postava vpravdě nepřehlédnutelná. Byl jeden z prvních, kdo kladl v církvi důraz na prostotu, skromnost a kázeň; a patrně je to také na jeho klášterech, kde byla původně zakázána jakákoli výzdoba a nesměly tu být ani věže.

Opravdu exemplárním příkladem je od Citeaux nedaleké Fontenay, které se nám různými shodami okolností dochovalo v málem nedotčeném stavu. Kromě klenby v samotném chrámu, stejné jako v předchozím případě, tu leckde najdeme – třeba v kapitulní síni – nejprogresivnější řešení pro daný účel, **křížovou žebrovou klenbu**, kterou bychom rovnou mohli prohlásit za gotickou. Brání tomu pouze fakt, že tato klenba technicky předběhla o pár let i tu úplně první



Kapitulní síň (Fontenay), PMRMaeyaert, CC BY-SA 3.0 (Zdroj: [Wikimedia Commons](#))

katedrálu v Saint Denis v Paříži (1140). A také to, že smyslem gotiky bylo vyrábět ohromná okna s barevnými **vitrajemi**. Jak správně tušíme, svatý Bernard ve Fontenay žádnou podobnou rozmařilost nepřipustil, takže chrám byl v jeho době nejspíš podobně strohý, jak ho vidíme dnes. Cílem nebylo postavit něco úžasně nového a obdivuhodného, ale něco technicky plně funkčního. Věřím, že tento pohled může být pro mnohé milovníky moderní architektury daleko srozumitelnější než některé sousední objekty.

Širokým polím s pravidelným křížovým rytmem je dobré věnovat značnou pozornost, protože časem zjistíme, že všechny novější cisterciácké chrámy jsou prakticky stejné. A to i když stojí třeba v dalekém Žďáru na Sázavou v Čechách a skrývají se pod druhotnými vrstvami barokních ozdob, otcí Bernardovi zajistě velmi nemilých. Cisterciácký styl se prostě velmi snadno pozná. Pokud jsme už zašli k nám domů,

určitě stojí za zmínku, že kromě Žďáru máme ještě Vyšší Brod, Osek u Duchcova, Sedlec u Kutné Hory nebo Tišnov, a tento řád se u nás měl náramně k světu už během Argonantova života.

Ve Fontenay je toho ovšem kromě chrámu k vidění daleko víc. Rajský dvůr s křížovou chodbou je možná kandidát na ten úplně nejnádhernější exemplář, jaký vůbec lze objevit, stylově neuvěřitelně perfektní. A pak tu máme plno hospodářských technických budov, jako třeba holubník nebo kovárnu s dodnes funkčním vodním kolem. Snad nikde není klášter s tak kompletním středověkým vybavením jako zde. Cisterciáci užívali plno technických novinek, a vdčíme jim za jejich systematické šíření do všemožných Evropských koutů. Vžitý mem o církvi bránící pokroku, v době cisterciáků a 12. století naprosto neplatil a bylo to přesně obráceně; jejich klášter působil pro svoje okolí v daném místě jako svébytné vědeckotechnické centrum. Něco jako dnešní universita nebo výzkumný ústav. Byly tu k vidění nejnovější řemeslné techniky, nejdůmyslnější způsoby pěstování obilí nebo chovu. A to vše díky té kombinaci trvalého kontaktu se světem a nejvyššího tehdy dostupného vzdělání.

## IX. Svatá Magdalena ve Vézelay

Pokud si chceme prohlédnout opak světa přísných šedých cisterciáků a zjistit, jak na tom byli hnědí benediktini po několika staletích vývoje, máme asi nejlepší příležitost ve třetím obřím





burgundském klášteře, u svaté Magdaleny ve Vézelay. Sice i zde se během Velké revoluce trochu ničilo, ale to, co dnes na místě najdeme, je nevídané v jakémkoli srovnání. Vlastně neznám žádný úžasnější objekt románského slohu. Argonantův respekt k tomuto místu je absolutní. A jak jsem se vícekrát přesvědčil, magie místa funguje i na úplně laiky a ateisty.

Začne to už tím místem. Klášter je na vrchu kopce, viditelný z dálky a tím přitahuje pozornost. Byl osídlen již roku 860. Po následném vpádu Saracénů – byl stále ještě dost temný středověk – sem jeden mnich donesl ostatek Marie Magdaleny a roku 878 jí papež Jan VII. zasvětil první zdejší chrám. Jeho zbytek je k vidění dodnes v kryptě. Zanikl na začátku 10. století, vypálen pro změnu Normany.

1037 byly slavně vystaveny ostatky Marie Magdaleny, a pouť k nim se stala hitem. Sláva Vézelay prudce rostla, a uprostřed módy ostatků v 11. století se navíc chrám stal nástupním prostorem pro jednu z cest do Compostelly. Kostel začal být příliš těsný a kolem kláštera vzniklo na středověké poměry docela slušně veliké osídlení s nejrůznějšími řemeslníky. Bádatele ve středověku zaujme celá řada domů, prozrazujících nečekané stáří. Dojem v jarních měsících doplňují hustě kvetoucí a docela obrovské vistárie.

1096 byl položen základní kámen další verze chrámu opatem Artaudem. 1104 už byl chrám svěcen. Daně na stavbu byly ovšem moc vysoké, a lid opata Artauda zavraždil. Jeho opatrnější nástupce Renaud de Semur pokračoval

ve stavbě, nicméně to skončilo opět katastrofou 21. 7. 1120, kdy chrám úplně shořel, včetně 1200 poutníků uvnitř. Z čehož je zřejmé, že měl chrám v této verzi stále rovný trámový strop, a zřejmě byl při požáru zavalen východ. Na událost naráží klenák, u kterého je nápis:

**SUM MODO FUMOSA, SED ERO POST HAEC SPECIOSA,**

tedy něco jako „byla jsem zakouřená, ale teď jsem krásná.“ A jak už to tak ve středověku bývá, můžeme tuto myšlenku chápat v daleko rafinovanějších odstínech a významech, a celý chrám nám ji zrcadlí na mnoha místech.

Potom stavba pokračovala za opata Aubriho. Tato etapa mezi lety 1120 a 1130 je nejvýznamnější, protože vedla k dnešní podobě podstatné části chrámu. Vznikl největší doposud stojící klášterní chrám, překonaný snad jen chrámy ve Speyeru nebo v Toulouse, při čemž ty jsou s mnohem chudší výzdobou.

1132 se konala veliká sláva, Aubri byl papežem Innocencem II. povýšen na kardinála z Ostie, a byl inaugurován nový opat Ponce de Montboissier. Takže chrám byl asi téměř hotov, i když na výzdobě a dalších detailech práce pokračovaly dál.

Z další historie je dobré připomenout, že 31. 3. 1146 pod kopcem kázal Bernard z Clairvaux a začala tím Druhá křížová výprava.

1165 došlo k další nehodě, kdy se zřejmě zřítla část chóru. To byl zřejmě důvod, proč chórová část není původní, je gotická ze 13. století.

V červenci 1190 začala třetí křížová výprava a vojska Richarda Lví Srdce a Filipa Augusta vyrazila opět z Vézelay.

V 19. století Prosper Mérimé zachránil kostel a nařídil opravu, kterou provedl Violet le Duc jako jednu ze svých prvních akcí. Stalo se tak mezi 1840 a 1861.

Výsledný chrám, který můžeme obdivovat dnes, je převážně z té etapy 1120–1130, pravý románský sloh, zejména pokud jde o trojlodí a nartex. Jde o další odvozeninu svatého Petra v Římě, dnes už neexistující románské verze, vylepšenou o burgundský nartex vpředu.

Půdorys kostela je jednoduchý, trojlodí má plných devět polí délky, pak je střední diamantové pole, a následují ještě tři rychlá pole chóru a závěr. Chrám zakončuje sedmihranný chór s jediným polem. Křížová loď vystupuje jen mírně, má jen dvě pole, a ve srovnání s extrémní délkou celého chrámu je dost nenápadná. Nartex je úměrně obrovský, má i přední stěnu, na



rozdíl od otevřeného modelu, který jsme viděli v Beaune.

Konstrukce stěny kostela uvnitř přináší řadu zajímavostí. Je lehká, proti současně stavěné katedrále v Autun vzdušná, dvojdílná, a lze tvrdit, že jejím klíčovým prvkem je světlo. Výsledek působí odlišným dojmem než daleko temnější Autun nebo Beaune. Jiný zajímavý detail jsou pilíře, sice v základu hranaté, ale přípory z nich vytvářejí svazek, který je typický pro pozdější katedrály.

A když vyjdeme ven, objevíme **vnější opěrný systém**, svérázné řešení problému bočního tlaku. Tohle Římané neznali vůbec, a zjevně to míří k vynálezu gotiky, který byl již nadohled. Úplně první oficiální gotický chrám v Saint Denis v Paříži byl budován od roku 1140.

Hlavním cílem těchto nápadů je klenba, která má výrazné **burgundské pasy**, pro zvýšení efektu výrazně černobílé, což nás vede zpět k tomu latinskému nápisu na tom klenáku.

Není tu typicky burgundský lomený oblouk, ale zato je klenba křížová. Tedy zase jiná varianta, ani Beaune, ani Tournus, ale něco mezi. V místních poměrech je to zvláštní nápad, odbočující k normanskému chápání klenby, která byla tehdy k vidění třeba v Caen. Také to samozřejmě připomíná Římany. René Huyghe se domnívá, že jde možná o reakci na nehodu v Cluny, kde se roku 1125 část klenby propadla. Staronový způsob zaklenutí se ukázal být velmi progresivní – horní pás oken je skutečně mimořádně veliký, a vzniká dokonce napínavá otázka, zda nebylo uvažováno o barevných vitrajích,



protože pokud by nebyly okenní otvory zakryté, mohlo by to být velmi nepříjemné v zimních měsících. Jen burgundské pasy jsou unikát, který v dalším vývoji u křížové klenby zmizel.

Věže kostela jsou zjevně nedokončené. Měly být celkem čtyři, dvě v čele a dvě podél chóru, ale provedeny byly jenom dvě jižní. Nejsou nijak mimořádné, zadní je navrchu zakončena vysloveně chartreským typem oken.

A to všechno je ničím proti bohatství sochařské výzdoby. Pokud jsem v Regensburgu jásal nad velkolepě provedeným portálem, potom zde vede do nartexu portál rovnou trojitý, a to je celé ještě zopakováno v nartexu při vstupu do hlavní lodi.

Takže je tu vlastně portálů hned šest, a všechny přetékaají nejrůznějšími reliéfy.

Ten vnější trojportál, kterými vstoupíte do nartexu, zobrazuje *Poslední soud*, a je bohužel prakticky zcela přepracován Violet le Ducem, takže na nějaká tajemná sdělení kamenného jazyka tu moc nelze spoléhat. Úplně jinak je to s portálem vnitřním, kterým vstoupíte z nartexu

do chrámu, protože ten se nám dochoval v ryzí původní nádheře. Zobrazuje *Sesláání Ducha svatého*, doplněné postranním *Dětstvím Kristovým* a *Kristem na Golgotě*.

Ten střední nejdůležitější obraz s obrovitým Kristem uprostřed doplňují tabule okolo, kde jsou k vidění nejrůznější národy, kterým ten Kristus vládne. Některé jsou úplně fantastické.

Za mne je úplně nejdůležitějších těch 30 kulatých medailonů. Fulcanelli nevěnoval to-

muto objektu žádnou pozornost, takže to zbylo na mne; za roky studia jsem dokázal popsat jen tuto maličkou část vnitřního portálu. Byla to pro mne stejně průlomová práce, jako Argonantovo setkání s Vinařem na stejném místě.

V chrámu uvnitř potom máme zdobený skoro všechny hlavice sloupů, což přináší dalších nepravděpodobných 96 výjevů. Je tu prostě k deco; polní práce, výjevy z bible, draci. Zjistit, co všechno se tu lze o středověkém my-

šlení dozvědět, je práce pro armádu nadšenců na dlouhá léta. A až se nám to podaří, potom si teprve můžeme připít pohárem získaného vína, jak činí ten poslední muž na třicátém výjevu, odpovídajícím prosinci, kde se praví, že

OMNIBUS IN MEMBRIS DESIGNAT IMAGO  
DECEMBRIS.



napsal „Paul“

Historie a realita

## KATALAUNSKÁ POLE I.

*Vpád Hunů do Evropy ve čtvrtém století se stal velmi významnou událostí. Na rozdíl od Sarmatů a mnoha dalších národů velkého stepního pásma táhnoucího se od Karpat po hranice Číny zanechali tito v evropské historii velkou a prakticky nesmazatelnou stopu.*

Pod jejich tlakem se hnuly národy, v důsledku čehož vzniknou v budoucnu mocné státy jako třeba říše Franků, která je mnohými považována za prototyp moderní Evropy. I my můžeme být Hunům za mnohé vděční. Naším slovanským předkům vydláždili cestu k osídlení povodí řek v srdci Evropy, našem dnešním domově. Pojďme se podívat, jak celá sto let dlouhá událost vlastně probíhala a jaká cesta vedla až k legendární bitvě na Katalaunských polích.

### Evropa na prahu nového věku

Než se dostaneme k samotné bitvě národů, ukážeme si blíže, jak vypadal starý kontinent za posledních dní Západořímské říše.

V poslední čtvrtině čtvrtého století se na scéně objevují noví silní hráči: Hunové. Jejich předkové kdysi děsili obyvatele Číny, kteří jim platili za zachování míru, a říše kočovníků se rozprostírala v širých dálavách východní Asie.

Ale nic netrvá věčně a Hunové se museli pod vlivem vojenských porážek a klimatických změn vydat na dlouhou cestu za novým domovem. Naneštěstí pro tehdejší Evropany měla být oním novým domovem jejich odvěká vlast.

Do zorného pole pozdně antických autorů se dostali po překročení Donu, jenž byl považován za hranici mezi Asií a Evropou. Podle pověsti je měla přes bažiny okolo této řeky převést laň pronásledovaná lovci, o níž někteří soudili, že by mohla být avatarem stepních bohů.

Římský svět už několik nájezdníků poznal: Skyty na území dnešní Ukrajiny vystřídaly sarmatské kmeny, jako Jazygové nebo Alani. I přes svou krutost za Markomanských válek nedokázali v hrůze překonat Huny. I vzhled nově přichozích byl nezvyklý. Prameny je líčí jako bestie na dvou nohách rodící se, žijící a umírající v sedle, bez kapky civilizovanosti v krvi a s neuvěřitelně odpudivým obličejem s malýma očima. Nikdo také nevěděl, kam tyto pohany zařadit. Soudilo se, že jsou potomky gótských čarodějek, které obcovaly se zlými duchy v asijské stepi.



Brzo ale starosti o to, kam Huny vlastně zařadit, vystřídaly úplně jiné. Divocí jezdcí totiž porazili sarmatské kmeny, část pohltili a část se pod jejich tlakem posunula daleko na západ. Další na řadě byli Gótové znesváření ve válce mezi sebou. Nejednotný lid čekal podobný osud. Nešťastní Germáni hledali ochranu na území Římské říše. Migrace, která v Evropě již nějakou dobu probíhala, se tak vystupňovala nad mez poklidnosti.

Není zde dost prostoru na popis veškerých pohybů kmenů, které následovaly po hunském vpádu, snad jen nastíním osudy těch, kteří proti sobě stanuli na poli v dnešní Champagni. Vizigóti se přesunuli na území Východořímské říše, kde jim císař dal zemi u Dunaje k obývání. Po velkém útlaku ze strany Římanů ale Gótové povstali a v bitvě u Adrianopole roku 378 pobili římské legie i s jejich nejvyšším velitelem: císařem východu. Po dalších letech se pod vedením krále Alaricha přesunuli do Itálie, kde vyplenili roku 410 Řím. Po smrti svého největšího krále národ na cestě odešel do dnešní jižní Francie.

Ostrogóti měli velkou říši a vedli válku se Slovany, když Hunové přišli. Jejich král Hermanarich neunesl porážku od nájezdníků, nalehl na meč a nechal svůj národ jeho osudu. Lid se vydal na cestu do daleké Panonie. Na čas nájezdům unikli, ale ani oni válce neutekli. Hunové přišli znovu a tentokrát si tyto Germány podmanili.

Alani se rozdělili na mnoho skupin. Někteří šli s Huny při jejich taženích, další odešli na západ s Vandaly a Svěby. Dostali se do Galie, kde

se usadili severně od Vizigótů. Tam je také zastihla válka mezi Římany a Attilou.

Hunové zatím vytvořili novou říši, kde si byly národy rovny v boji i při dělení kořisti a kde kdokoli mohl jít po boku jejich velekrále, pokud dokázal v boji, že si to zaslouží. Rozdělení mezi dva krále, jednoho na východě a druhého na západě, ale jednotní v nájezdech tak žili, dokud Attila nezabil svého bratra Bledu a nestal se tak vůdcem všech Hunů. Nejskvělejší hodina jejich evropské historie právě započala.

### Válka na východě ...

Obě části rozdělené Římské říše měly odlišný vztah k Hunům. Východ trpěl jejich častými nájezdy, z nichž se musel často vykupovat. Jen bohatství provincií východu udrželo rozpočet zatěžovaný válkami se sousedy společně s velkými dary pro vyslance nájezdníků. Později tak za Attilu platili jeho věrné. Vůdce mocné hordy si byl jist svou pozicí a vyslance vysílal často. A ti mu byli vděční, neboť tak pro ně zajistil zboží, jakému v celé hunské říši nebylo rovno.

Hunové po Konstantinopoli chtěli i takové věci, jako vydání renegátů z hordy, kteří utekli za Dunaj. Nejednalo se jen o jednotlivce (ke kterým se bohové stepi obraceli zády, když je Římané vydali jejich vlastním, a čekal je tak trest nejvyšší: propadnutí hrdlem), ale i o celé kmeny. Plnění těchto požadavků za strany Konstantinopole ale také nebylo ideální. Spousty uprchlíků našly nový domov v Thrákii sužované i přes občas pla-

Classical Numismatic Group, Inc., CC BY-SA 3.0  
(Zdroj: [Wikimedia Commons](#))



cený tribut nájezdy a císař neplatil vždy svědomitě výpalné.

Z východu navíc na císaře v Konstantinopoli tlačil i jiný nepřítel. Ne sice tak divoký, ale v kombinaci s barbary na severu stejně nebezpečný: říše Sasánovců. Ctižádnostivý rod zničil říši Parthů a na jejich základech vystavěl svou, která si dala za cíl vyrovnat se Persii za časů největších velkokráľů, jako byl Dáreios I. nebo Kýros Veliký. A to znamenalo jedině: vyhnat Aenovy potomky z Asie.

Dvě říše mezi sebou vedly dlouhé války, než přišli Hunové. Císařové potřebovali volné ruce pro válku se Sasánovci, platili proto Hunům daň z míru. A podobně jako Sasánovci sužovaní tzv. Bílými Huny odmítal snahy o ukončení sebevražedné války v jižním Přičernomoří ...

### ... a mír na západě

Na západě, kam se boží metla, jak se Hunům později říkalo, nehrnula, byla situace jiná. Vláda považovala za výhodnější jim platit, než aby s nimi vedla nákladnou a náročnou válku. Navíc nájezdníci udržovali germánské kmeny za Rýnem a Dunajem tak, jak si to Římané přáli: za mohutnými koryty řek a ve válce s jinými Římany na východě. A jako záruku míru byli ochotni nabídnout více než drahé látky, překrásné šperky a výtečné zbraně. Za mír dávali v šanc život synů mocných své říše.

Jedním z těch, kdo musel opustit rodinu a svým životem ručit za mír, byl i chlapec jménem Flavius Aetius. Vyrostl mezi Huny, znal jejich řeč i zvyky, dokonce se přátelil s jejich králi. A dobře si zapamatoval vše, co za nedobrovolného pobytu u svých budoucích nepřátel viděl. Jako by věděl, že se mu to jednoho dne bude velmi hodit ...

... ale ten den stále nepřicházel. Když se vrátil ze stepí, dal se do služeb císaře Johanna. Ten bojoval s císařovnou vdovou Gallou Placidií, která se snažila zachovat trůn pro svého syna Valentiniana. Vzдорocísař Johann se rozhodl využít schopností svého podřízeného a vyslal Aetia k hunskému králi Roasovi, který tehdy vládl Hunům na západě, s prosbou o pomoc. A Aetius nezklamal.

Do Itálie se vrátil v čele šedesáti tisíc jezdců, jak nás informují dějepisci, roku 425. Pro svého vládce se ale vrátil pozdě. O něco dříve byl zajat vojsky císařovny, byla mu useknuta

pravá ruka a poté, co byl v cirku ukázán lidu na oslu, byl i popraven. Aetius se octl v nezáviděníhodné situaci. Rozhodl se nebojovat s Gallou a dohodl se s ní, že obdrží vojenské funkce za to, že bez plenění území říše dostane Huny zpět do jejich sídel.

Aetius se ale nespokojil s tím, co dostal. Jeho kariéra byla naplněna vojenskými úspěchy, kterých dosáhl za pomoci svých hunských přátel, bojem o moc s ostatními vojevůdci a upevňováním vlastní pozice. Ale schopný generál nakonec dosáhl svého. Stal se faktickým velitelem západní poloviny kdysi mocné říše. V posledních letech se jí tak z jeho rukou dostalo alespoň malé obnovy a jemu zase titulu „Poslední Říman“.

## Stahující se mračna

Hunské plenění Thrákie nemohlo trvat věčně. Dříve či později musel přijít okamžik, kdy již v zemi nebude mít kdo obdělávat pole a bohatství se přesune z kamenných domů Římanů do dřevěných chat a plátěných stanů v Attilově říši.

Hunský velkokrál musel vymyslet, kam se horda pohne dál. Na jihu bylo zábranou moře a pevné hradby druhého Říma, Konstantinopole. Na východě byla nekonečná step neslibující velkou kořist. Na severu rostly staleté lesy, rozprostíraly se velké bažiny, tekly velké řeky a žili Slované, kteří Hunům nemohli dát nic, co by nájezdníci už neměli. Zbýval jen západ.

Rozhodnutí usnadnilo i údajné nalezení posvátného meče, který měl svému nositeli při-

nést vítězství ve všech bitvách. Těžko říct, jestli Attila našel opravdu nějaký artefakt dávnověku, nebo si nechal meč vyrobit a zázračně jej objevit. Každopádně využil staré pověsti národů euroasijské stepi o božské zbrani, která učiní ze svého nositele neporazitelného válečníka. Horda se semkla ještě pevněji v očekávání nové kořisti. Zbývalo jen najít záminku, proč se na pochod vydat.

Jí se stala sestra císaře Valentiniana. Jmenovala se Honoria a protože Valentinianus mohl umřít bezdětný, měl se její manžel v takovém případě stát novým císařem na západě. To mladý Valentinianus nechtěl dopustit. Jejího milence nechal popravit a ji samotnou pak zavřel do domácího vězení. Honorii se ale podařilo poslat po eunuchovi, který ji měl hlídat, zprávu tomu správnému člověku: králi Hunů. Attilovi v ní slíbila, že mu bohatě zaplatí, pokud ji z vězení dostane.

Zato on si její zprávu vyložil jako nabídku ke sňatku. Valentinianovi řekl o její ruku a jako věno nechtěl nic menšího než celou Galii. Na rozdíl od jiných požadavků tento Římané odmítli splnit. O válce bylo rozhodnuto. Honoria ji mohla sledovat již jako žena bezvýznamného a oddaného člena senátu. Psalo se léto Páně 451.

Poslední Říman ale válku s Huny očekával. A celá léta dělal vše, aby se na záplavu jezdců připravil. Na severu s hunskou pomocí porazil Burgundy. Dal tak základ dvěma věcem: Písni o Nibelunzích a burgundské nenávisti k Hunům. Dále se postavil za jednoho z princů rýnských Franků. Za věrného spojence zaplatil tak, že

druhý se uchýlil pod patronát Attily. Alany získal jen na oko. Od začátku byli Římané připraveni zradit. Aetius jako mistrný stratég dokázal tuto slabinu využít ve svůj prospěch. Ale patriciův mistrný tah teprve přijde. Sálští Frankové se také přidali k jeho armádě.

Společně s jádrem několika římských jednotek, které ale byly římské jen podle jména, to tvořilo už nějakou armádu. Ale ne dost velkou na to, aby se mohla postavit sběru národů od Rýna po Don valící se Germánií za světovládou. Ještě musel přesvědčit krále Vizigótů Theodoricha.

A to se mu podařilo. Theodorich, navzdory tomu, že byl příbuzný Alaricha, krále, který vyplenil Řím, velmi obdivoval římskou kulturu. A právě přes ni se podařilo Aetiovi získat tak důležitého spojence. Římský filozof Avitus byl patriciovým přítelem, stejně jako přítelem gótského krále. Přes něj Aetius stupňoval tlak, až nakonec Theodorich svolil k válce. Temná mračna nad říší římskou trochu rozehnal vítr.



napsal „OnGe“

Materiály a doplňky

## MÉ JMÉNO JE LEGIE, PROTOŽE NÁS JE MNOHO

*Legie je zvláštní démon, který nám připomíná, že když je něčeho moc, tak je toho příliš. Když se objeví na scéně, nejspíš to neskončí dobře. Řádění Legie může být námětem vyšetřování – co způsobilo ty divné události, kdo démona vyvolal, byla to nehoda, nebo záměr? Legie může sloužit mocnému mágovi (klidně i k dobrým účelům), ale jen do doby, než se něco pokazí. Méně mocným mágům se něco pokazí už při pokusech Legii ovládnout. Hodí se do fantasy i do hororu, bude se dobře vyjímat v příbězích s tajemnem, jen ho raději nepouštějte k dětem.*

V Bibli ([Marek 5](#)) se píše o muži posedlém zlými duchy. Když se Ježíš démona zeptá na jeho jméno, démon odpoví: „Mé jméno je Legie, protože nás je mnoho.“ Následně Ježíš démona vykáže do obrovského stáda vepřů a posedlý dobytek se hromadně vrhne do moře, kde se utopí. Tím prameny hovořící o Legii více méně končí.

*Pseudomonarchia Daemonum* ani *Ars Goetia* Legii ve svém katalogu démonů neuvádí. Nebo alespoň ne přímo. U každého z démonických papalášů ovšem uvádí, kolika legiím dé-

monů velí. Například Focalor má pod kontrolou 3 legie, zatímco Beleth velí rovnou 85 legiím.

Legie se skládá z tisíců nižších démonů, jejichž moc je nepodstatná, a pokud vůbec nějaké jméno mají, nemá smysl ho znát. Když se stanou Legií, jejich moc se sčítá a vůle se spojuje do jediné entity. K vytvoření Legie je zřejmě potřeba zásah nějaké vyšší inteligence a pravděpodobně se nejedná o snadný proces. To bude zřejmě důvod, proč i ti nejmocnější démoni mají pod kontrolou nejvýš desítky Legií.

### Evokace

Evokace probíhá podobně jako v případě jiných démonů nebo duchů. Mág zpravidla vytvoří ochranný kruh, který ho chrání před tím, co vyvolal. Ať už je to bytost, kterou si vyvolat přál, či nikoliv. Zaklínáním jmény různých vyšších bytostí pak vyvolaného démona přinutí aby vykonal to, co po něm žádá. Je-li toho ovšem démon schopen.

Často nejdůležitější fází evokace je zjištění pravého jména vyvolaného démona, protože to mágovi dává indicii, jestli je démon vůbec schopen jeho přání vyplnit a na co si při jednání s ním dát pozor. V našem případě bude však nejpravdivější odpověď na tuto otázku „Legie“.

Jak plyne z předchozího, Legie je mnoho démonů a i Legií je mnoho. Co Legie dokáže, jak se zjevuje nebo způsoby, jakými lze ovládnout, se liší podle povahy démonů, kteří Legii tvoří a které může mág jen těžko odhadovat. Různé Legie se tak od sebe značně liší a jejich jméno je

stále Legie. I při cíleném vyvolávání Legie není žádná jistota, že se podařilo vyvolat stejnou Legii jako dřív. To vše mágovi, který by se o vyvolání Legie pokusil, značně komplikuje práci, a lze tak s pravděpodobností hraničící s jistotou předpokládat, že to nedopadne dobře.

### Invokace

Invokace se od evokace liší tím, že duch není vyvolán kamsi do prostoru, ale přímo do těla mága, nebo média. Přestože se schopnosti Legií velmi liší, jejich společnou vlastností je schopnost ovládat těla živých tvorů. Kdo by se tedy o invokaci Legie pokusil, nezíská démonického otroka, ale stane se démonovou loutkou. Pokud je evokace Legie špatný nápad, invokace je nevýslovná hloupost.

### Legie

Vlastnosti vyber z nabízených možností dle libosti, hodem kostkou, nebo je doplň, jak potřebuješ. Vlastnosti by se měly určovat při každém vyvolání Legie, protože tu samou Legii jako minule se podaří vyvolat jen čistou náhodou.

### Pravá forma

V jaké podobě se Legie zjevuje během evokace a když opustí posedlé tělo. Ve své pravé formě se může pohybovat a ovlivňovat své okolí způsobem, jaký z dané formy vyplývá. Vyber možnost, nebo hod' 3k6:



3. Hod' dvakrát znovu a výsledek bude kombinace těchto forem
4. Klubko hadů
5. Stádo prasat
6. Spousta černých koťat

7. Hejno bílých myší
8. Hemžící se hromada červů
9. Mračno komárů
10. Vosí roj
11. Mraveniště
12. Listí vířící ve větru
13. Krvavý déšť
14. Tančící jiskry
15. Smečka pekelných psů
16. Hejno světélkujících medúz vznášejících se vzduchem
17. Hejno malých hrochů s netopýřmi křídly
18. Legie šotků různých tvarů, barev i velikostí

### Schopnosti

Legie dokáže vstupovat do těl živých tvorů, skrývat se v nich a přímo je ovládat. Legie může ovládat i více tvorů současně. Klidně stovky, možná i tisíce. Čím víc ale Legie tříští své síly, tím slabší je její vliv. Ovládat člověka je také náročnější než ovládat třeba švába. Samotný vstup do jiného tvora je pro Legii velmi náročný, a bude tak přestupovat spíš jen výjimečně a z nutnosti. Když Legie opouští posedlé tělo (ať už proto, že chce vstoupit do jiného těla, původní tělo umírá, nebo už Legii překáží), zjevuje se ve své pravé formě.

Mág může Legii rovněž přikázat, aby udělala něco, co dokáže z povahy své pravé formy, nebo prostřednictvím tvora či tvorů, které posedne. Další schopnosti Legie mohou být různé a mág by si měl být jistý, že právě vyvolaná Legie dokáže to, co od ní žádá:

1. Odhalit tajemství – Legie dokáže zjistit a sdělit mágovi něco, co ví někdo jiný a nechce to prozradit.
2. Najít ukrytý předmět – Legie sdělí mágovi, kde se nachází to, co hledá.
3. Léčit nebo způsobovat nemoci – Legie způsobí nebo vyléčí chorobu, u koho mág určí.
4. Pokřívit čas – Legie způsobí, že čas pro nějakou osobu nebo věc plyne výrazně rychleji nebo pomaleji, dle mágova přání.
5. Nezranitelnost – tvora, kterého Legie posedne, prakticky nelze zabít. Jakékoliv zranění se okamžitě zacelí, Legii to pouze mírně vyčerpává. Daleko méně, než kdyby měla posednout jiného tvora.
6. Požírání duší – Legie pohlcuje duše tvorů, které posedne. I když opustí jejich tělo, duši si bere s sebou. Legie se tak stává postupem času stále silnější, i když je to velmi pomalý proces.

### Nebezpečí

Během evokace se může spousta věcí pokazit. Mág poleví v koncentraci, dožaduje se příliš dlouho splnění úkolu, který tento démon vykonat nemůže, nebo použije v zaklínání jméno bytosti, která je nepřítelem démona, kterému Legie slouží, a přitom není mocnější. Nebo dojde k porušení ochranného kruhu a démon se chopí příležitosti. Nebezpečí skýtají i nezdařené pokusy o vymítání Legie nebo úspěšná snaha překazit naplnění jejího úkolu.



V takových případech se Legie stává neovladatelnou a začíná se chovat některým z následujících způsobů:

1. Legie zmizí, ale upozorní na mága svého pána. Pozornost vyššího démona může znamenat jak příležitost, tak problém. Jestli bylo těžké poradit si s Legií, její pán bude teprve tvrdý oříšek.
2. Legie se přestane zajímat o mágovo zaklínání a najde si nejbližšího člověka (nechráněného ochranným kruhem) a posedne ho.
3. Legie se ve své pravé formě rozptýlí do okolí a začne se usidlovat v různých zde žijících drobných živočiších. Posedlá havěť pak bude pronásledovat mága, nebo škodit v okolí. Zbavit se Legie v této podobě je zvláště obtížné, protože obývá mnoho drobných tvorů rozptýlených všude možně.
4. Začnou se zjevovat další Legie, obklíčí mága a pokusí se rozbít ochranný kruh.

Pokud se jim to podaří, posednou mága. Mágovo tělo přítomnost několika Legií nemůže vydržet příliš dlouho, o mysl nemluvě.

5. Legie ve své pravé formě začne ničit okolí. Způsob, jakým to dělá, se odvíjí od její formy a schopností. Pokud je mág chráněn ochranným kruhem, nemůže na něj, ale pro požár, padající strop a další světská nebezpečí kruh nepředstavuje překážku. Jakmile bude kruh narušen, Legie se zaměří na mága.
6. Legie se roztříští, duchové, co jí tvořili, se rozutečou všude možně. Tato Legie přestává existovat. Působením duchů se v širém okolí začnou dít nevysvětlitelné věci a vzhledem k jejich počtu se možná nikdy nepodaří je všechny zneškodnit. V neposlední řadě se pán rozprášené legie bude zlobit a toho, kdo je za to zodpovědný, bude do konce života sužovat děsivými nočními můrami.



shromáždila redakce **Materiály a doplňky**

## NÁHODNÁ TABULKA: MÍSTNOSTI PODZEMNÍ KOBKY

*Tvoříte podzemí a hledáte inspiraci, co by se dalo vložit do jednotlivých místností? Na RPG fóru jsme pro vás připravili těchto 56 místností, ze kterých můžete vybrat, ať už svým uvážením nebo náhodně. (Doporučujeme hod k6, šestku považujte za 0, a k10 – výsledek 00 a 57–59 ignorujte.)*

**Zadání poro tvorbu:** Vytvořte zajímavou místnost do komplexu podzemních kobek, která má nějaký zajímavý nápad, a krátce ji popište! Text by neměl být dlouhý, maximálně krátký odstavec, který nakopne představivost a dá Vypravěčům nápady pro jejich vlastní podzemí. Pokud chcete, můžete přispět i více než jednou místností, ale každá by měla být nějak zajímavá.

**Autoři jednotlivých místností:** Quentin, Ota, Vallun, Ecthelion<sup>2</sup>, Paul, Markus, MarkyParky, OnGe, Log 1=0, York, skaven.

### 01 Kamenná armáda

Velký sál, ve kterém je armáda kamenných soch vyvedených v životní velikosti a pracova-

ných do posledních detailů. Vypadají, jako by měly každou chvíli přijít k životu. Při proplétání mezi jednotlivými vojáky možná neuslyší syčení svíjejících zmijí na hlavě medúzy, která se plíží ve stínech mezi svými v kámen proměněnými oběťmi.

### 02 Hladové šachty

Rozlehlá místnost, jen vaše kroky čeří jinak klidnou hladinu. Tmavá voda je lehce nad kotníky. Někde na okraji dosvitu pochodně se něco leskne.

To, že jsou v místnosti náhodně rozmístěny tři válcové šachty, hluboké zhruba tři metry, není na první pohled zřejmé.

To, že na dně každé takové šachty žije cosi hladového, co nestravitelné kovové zbytky fluše kolem svého „doupětě“, není zřejmé ani na pohled druhý.

### 03

Zbrojnice se zbraněmi upravenými pro aplikaci jedu. Vysoký pletený koš s úzkým krkem, plný hadů. Police s pevnými koženými rukavicemi a směsicí špinavých flakónů.

### 04

Podlaha pokrytá slizem z kazícího se jídla, zejména ovoce. Místnost je částečně časoprostorově spojená s tržištěm v nejbližším městě.

Občas se sem teleportují náhodné předměty. V tichu se lze zaposlouchat do hovorů jednotlivých měšťanů.

### 05

Hliněný golem lidské velikosti přehrabující se v hromadě vyřazeného nábytku a haraburdí. V panice něco hledá a rozhodně nechce s hledáním pomoci. Ztratil svůj šém a bojí se, že mu s ním někdo znovu odebere svobodnou vůli.

### 06

Kruhová síň s pomalovanými stěnami. Panoráma zobrazuje životní příběh nejmocnějšího obyvatele dungeonu.

### 07

Tři orčí válečníci a vyhublý člověk hraje karty. Orci jsou očividně ve stresu, dokonce nechávají člověka vyhrát. Chlapec je upír a občas sem zalétá orky šikanovat.

### 08

Rozházené lavice. Zakrvavené divadelní podium. V zákulisí mnoho rozmanitých kostýmů a umírající herec.

### 09

Obří mechanická hlava se šlapkami na temeni (trochu jako by z ní trčel bicykl). Ožije, pokud ji bude někdo šlapáním pohánět. Má mnoho znalostí, ale nabízí je pouze výměnou za jiné.

### 10

Studna čiré magické energie. Na stříbrných řetězech visí magické předměty k nabití.

### 11

Gobliní obchod. Skřet mluví mnoha jazyky, prodává všemožné magické i nemagické vynálezy, a potrubní poštou neposílá jen zprávy, ale přímo sebe nebo své poskoky.

### 12

Hliněné stěny prorůstající kořeny, do kterých jsou zapleteni a zarostlí vyhladovělí lidé. Tichými orgasmickými hlasy šeptají v polo-srozumitelné konverzaci s okolním lesem.

### 13 Svatyně pavoučí bohyně

Uprostřed komnaty visí v síti kokon se srdcem bohyně. Všude na podlaze drobní pavoučci budují miniaturní města z pavučin, které nadpřirozenou silou drží vše, co se jich dotkne. Po místnosti boty, utržené nohavice a vycucaná těla neúspěšných vykradačů, kteří se k srdci pokusili dostat.

### 14 Pseudoexcalibur

Uprostřed místnosti je do balvanu zaražený úžasný meč.

Když se jej někdo pokusí vytáhnout, je úspěšný, ale je dost velká pravděpodobnost, že jej posedne démon velikášství a spasitelství (tzv. Artušův syndrom).

### 15 Svatyně trojhlavého boha

Jeden vchod, stěny zdobené rytinami, větrací šachta ve stropě a dvě malé misky s ohněm

osvětlují sochu tříhlavého muže na druhém konci místnosti. Na podlaze se povalují zbraně a před sochou se zlatou páskou přes oči je oltář. Trojhlavý vám dá odpověď na otázku, co se jednou stalo, stane, nebo co se právě děje. Ale za jakou cenu?

### 16 Kotviště pirátů

Řeka si líně razí cestu podzemím a po jejím proudu se dostávají plavci na lodích z kůže a kostí netvorů z podzemí ke své kořisti.

Na kamenitém břehu velké sloje se povalují čluny a dále za nimi se rýsují siluety chatrčí, chatek a snad i palisády. Co se v nich asi skrývá? A zjistíte to dříve, než se obyvatelé vrátí?

### 17 Místnost, kam chodí i císař pán sám

Je to záchod, ale jaký! Stěny z alabastru, do zlatého umývadla teče voda, odkudsi zní jemné tóny harfy, vše dokonale čisté a místnost je plná svěží lesní vůně. Kdo by odolal? Kdo neodolá, svede nerovný boj s příšerou, co žije pod záchodem a která se ho vzápětí po dosednutí chopí svými slizkými chapadly a pokusí propasírovat do svého doupěte. Nikdo z příšery nikdy nespátril víc jak chapadla. Dole je ukrutná tma.

### 18

Hala lemovaná vysokými okny s překrásnými iluzorními výhledy do exotických krajů. Jedno z oken ovšem není iluze, ale skutečný portál

k jednomu z jižních přístavů. Při svém prvním návratu do této místnosti narazí hráčské postavy na zmateného racka, který tu předtím nebyl.

### 19

Místnost, kde se světlo chová jako kapalina. Stéká z pochodní a musíte jej okolo sebe cákat, abyste odhalili pozice a tvary předmětů či bytostí v okolí.

### 20

Místnost s dveřmi, které vedou do jiných na částku komplexu, ale o hodinu dříve. Znamená to, že chvíli existujete dvakrát a můžete se setkat se svým dřívějším já. Funguje ovšem Back to the Future kauzalita; když se zastřelíte, nevlezete do těch dveří, nemůžete existovat, a začnete mizet.

### 21

Místnost plná truhel s hezkým kamením. Ne cennými kameny nebo drahokamy, ale hezky vypadajícími, zajímavě barevnými nebo nezvykle symetrickými obyčejnými kameny. Místní je používají na uplácení štrožravých trollů hlouběji v komplexu.

### 22

Na podlaze jsou v kruzích vystavené klekací lavičky se zčernalým braziérem (*ohnišťový koš – pozn. redakce*) uprostřed. Na stropě je rituální obětiště. Kdo využije k chůzi mezi podlahou a stropem kostěnou stezku nahoru po stěně, tomu se ob-

rátí gravitace a může chodit po stropě/obětišti. Jediné, co stále padá dolů, je prolitá krev, a pokud někdo odejde jinudy, než po kostěné stezce, zůstane pro něj gravitace otočená.

### 23

Pracovna designéra pastí. Materiály, nástroje, okázale dekorovaná truhlice (samozřejmě smrtelná), mapa pastí v celém komplexu a několik přenosných pastí k ukradení (past na medvědy, pytel caltropsů (*kovové „ježky“ – pozn. redakce*), kuše se stojanem a provazovou spouští etc.).

### 24

Obrazárna, kde část obrazů ukazuje družinu v budoucích situacích (třeba válečník bojující s trollem z nižšího patra). Při každém návratu do této místnosti se některý z obrazů změní. Povětšinou škodolibě, ukazují třeba družinového zloděje ukrývajícího část pokladu pro sebe, nebo válečníka dvořícího se čarodějově ženě, a příliš nedbají na to, jak pravděpodobná budoucnost to je.

### 25

Otáčením segmentů pilíře ve středu místnosti se otevírají a zavírají jednotlivé kamenné dveře v komplexu. Specifická kombinace, naznačená na sloupu vislou vlnitou linkou, uzavře všechny vedlejší dveře a otevře všechny v hlavní chodbě, která je pak (agresivně) propláchnuta vodou z blízkého jezera.

### 26

Kdysi překrásná fontána, nyní zarostlá, s olámanými andílky a zpola zasypaná sutí (včetně jednoho depresivně zkrouceného kostlivce), stále obsahuje čirou a omamně svěží pitnou vodu. Kdo se z ní napije, na jeden nekonečný moment zahlédne drtivě detailní vizi své pravé lásky: 1) někdo z vesnice 2) města 3) šlechtického původu 4) otrok 5) záporák 6) někdo z družiny (hod znovu, pokud se nenabízí žádný kompatibilní pár). Vize by měla obsahovat stopy, podle kterých lze osobu vyhledat (třeba městský prapor na pozadí).

### 27

Skromná alchymistická laboratoř. Na stole leží podivnými substancemi nasáklá polovina velkého stále živého mozku, do kterého někdo hrabal, jako hrabe vybíravé dítě do jídla. Pokud ji zničíte, obrněný ogr, který patroluje po chodbách, zemře. Pokud do ní ovšem zarazíte prsty, můžete ogra na dálku ovládat.

### 28

Časem sešlý, ale stále sympatický čajový salonek. Obývá jej benevolentní duch, který se velice ostýchavě snaží zvát procházející na čaj. Je neviditelný, neslyšitelný, a sotva dokáže pohybovat předměty. Má hrůzu z kněží, z vymítání, a obecně z předsudků proti nemrtvým. Jeho poutem ke světu živých je baculatá čajová konvička, a narozdíl od běžných duchů po smrti nezešlel.

### 29

Do místnosti se prokopala zoufalá skupina chitinokožnatých humanoidů, kteří za sebou vlečou svou nafouknutou královnu, a budou ji bránit do posledního dechu. Pokud je neporazíte/ nezaženete teď, královna porodí a její rychle rostoucí potomci začnou komplex zabírat pro sebe.

### 30

Dlouhá chodba, kterou zdánlivě nelze projít. Od poloviny se s každým krokem prodlužuje a vy jste od dveří pořád stejně daleko. Nemůžete ani dopředu, ani zpět. Lze překonat tak, že půjdete pozpátku, otočení ke dveřím zády.

### 31

Čtvercová místnost s otočnými dlaždicemi. Některé jsou bezpečné, některé skrývají smrtelné pasti a jiné numerická varování. Doslova minesweeper.

### 32

Jakékoli nádvoří nebo hala s ochozem, na kterém se probudí kostliví lukostřelci.

### 33

Jatka, kde namísto zvířat visí na hácích mrtví lidé. Na stole nejsou obyčejné nástroje, ale nasazovací protézy; paže s mechanickou rukou, s obřím sekáčkem, s noži, s bodcem etc. Řezník je inteligentní, bezruký a psychopatický ghúl

(1z6 šance, že tu zrovna bude). Pokud uděláte příliš hluku nebo se pokusíte s mrtvolami interagovat, všechny se proberou; každé kolo se z řetězů osvobodí 1k4 hyperaktivních umrlců.

### 34

Low-budget kopie trůnního sálu. Namísto praporů visí po stěnách kožešiny, sloupy jsou uplácené z hlíny, místo svící jsou misky s tukem a trůn je upletený z kořenů. Skřetí náčelník chce žít jako lidský král a rve na své poddané, kdykoli se nechovají dostatečně lidsky.

### 35

Namísto schodů vertikální tunel, ve kterém nefunguje gravitace. 1z6 šance na setkání s obřími pavouky, kteří sem z povrchu slézají lovit.

### 36

Vodojem, ze kterého je potrubním systémem napájen zbytek komplexu a/nebo jiná specifická místnost či past.

### 37

Doupě/obchod čarodějnice, která žádnému ze svých pokřivených dětí nikdy nepřestřihla pupiční šnůru. Jsou k ní stále připojené, vypadají choromyslně, bezmezně svou matku milují a s věkem jejich „řetěz“ roste a prodlužuje se. Dítě odstřižené od matky stráví 1k6 kol v panickém záchvatu. Namísto zlatem lze za její lektvary zaplatit darem života.

### 38

Hrobka rodiny, které byla kletbou odepřena cesta do podsvětí. Žijí tu jako kostlivci, většinu času hrají deskové nebo zvláštní vypravěčské hry, a kdykoli přijde nějaký vykradač hrobů, rychle zalezou do svých polic a doufají, že nenajde rodné šperky. Babička by ztrátu svého snubního prstenu nesnesla.

### 39

Vlhká mazlavá jeskyně s mnoha průsvitnými stalagnáty a stalagmity. Slizký červ žijící pod stropem plivne na nejnebezpečnějšího vetřelce blob bezbarvého slizu. Pokud zasáhne, sliz se nafoukne, rozbublá a zformuje do podoby úhlavního nepřítele zasaženého jedince (např. vyhnáný šlechtic by se mohl utkat s klonem svého otce). Červ může plivnout další blob za 1k6 kol.

### 40

Sochy šlechticů v širokém kruhu okolo sloupce světla přicházejícího z otvoru ve stropě. Rozbité zrcadlo. Kdykoli na některou ze soch dopadne denní světlo, ožije a lze s ní konverzovat. Má ovšem ten stav mysli, který odpovídá době, kdy byla socha vytvořena. Např. lord Ingram je neustále ve stresu z bálu, který jeho žena dnes večer pořádá. Všichni ovšem mají něco společného s tímto místem.

### 41

Zakázaná knihovna, kde jsou všechny znalosti ohnuté ku vzývání temného boha. Například při

použití návodu ke stavění efektivního opevnění zároveň stavíte vyvolávací kruh. Nebo se družinový válečník naučí praktickou katu, aniž by tušil, že každé ráno provádí posvátný tanec, který přitahuje pozornost bytostí z jiného vesmíru.

### 42

Stěna prorostlá žilami nazelenalého orichalku. Ve středu místnosti úhledně naskládaní goblini proražení kopím, na němž visí dekret s varováním, že tato žíla byla zabrána ve jméno zdejšího barona ku prospěchu zdejšího baronství, podepsán Sir Iglamor. Orichalk je cenný kov, který lze snadno očarovat.

### 43

Dveře sestávající ze třech kamenných kruhů se zvířecími symboly. Kruhy jsou otočné a správnou kombinací symbolů je třeba aktivovat klíčem ve tvaru pařátu. Zlatý pařát se vyskytuje někde jinde v komplexu a v dlani skrývá správnou kombinaci zvířat.

### 44

Dóm s obrovským dřevým orbem, který skrývá velkou olejovou lampu. Po zapálení promítá na strop mapu noční oblohy včetně popisů, os, galaxií, hvězdných stezek apod. Okolo jsou další papírové mapy, modely, a zejména glóby mapující některé ze vzdálených planet na hlavní vesmírné mapě. Z poznámek lze dohledat zmínky o kultu chystajícimu se k cestování po hvězdách.

**45**

Místnost s relativně čerstvými mrtvolami dobrodruhů i monstra, které je zabilo. Máte příležitost provést pitvu, a ještě se vybavit z batohů neúspěšných kolegů.

**46**

Stěny obložené těly lesní zvěře, z nichž stéká krev do tmavého bazénku, který je zapuštěný ve středu místnosti. Kdo strupovitou hladinu poruší a vykoupe se nebo se napije, změní se napůl ve zvíře. Zesílí, narostou mu rohy, chlupy, zintenzivní se u něj pudové chování, možná získá kopyta nebo vlhký čenich. Dobré použít později v komplexu, kde už se postavy se zvěrolidmi potkali. 1z6 šance, že tu právě topí vězně.

**47**

Tajemně a sofistikovane vyhlížející magické zařízení sestávající ze spojených runových kruhů. Kdo do něj vlezle a dokáže jej kombinací fyzické a psychické síly rozpohybovat, může se za cenu na těle vrátit do minulosti (např. 1k6 životů za směnu). Celý svět se přetočí zpět, jen osoba v kruzích si pamatuje budoucnost.

**48**

Zvěřinec s uvázanými psy a mnoha klecemi s různými druhy hlodavců. Jeden ze „psů“ je lidské dítě vychované společně s ostatními jako pes. V rohu stojí těžká dřevá bedna, ve které je nehumánně zkroucený bílý ještěř. Je rozto-

milý, vypadá zoufale a v bedně není náhodou, omezuje se tím jeho růst. Osvobozený relativně rychle poroste do nebezpečných rozměrů. Pokud se jej postavy pokusí adoptovat, založte hodiny na jeho propad pudové zuřivosti a neukojitelnému hladu.

**49 Démonická spižárna**

Možná dobře přístupná místnost někde poblíž kuchyně nebo obytných prostor. Na pohled zcela obyčejná, jen dveře jsou důkladné, ale jinak, než je v podzemí obvyklé – důkladné zateplení slámou a motouzy má udržet mrazivý chlad uvnitř. V místnosti totiž panuje třesutý mráz, jenž je využíván ke skladování potravin, jež tu vydrží čerstvé po neomezeně dlouhou dobu.

Mráz v místnosti je zajišťován 4 stopy vysokým jehlanem uprostřed místnosti. Aby fungoval, musí být na něj jednou za čas naražena živá oběť velikosti alespon srnky nebo divočáka.

**50 Vinný sklípek**

Stěny i strop jsou porostlé hustou černou plísní. Teplota a vlhkost jsou zcela stabilní, i pochodně svítí podstatně méně než jinde. Všude jsou téměř nekonečné regály lahví. Podrobným průzkumem jde najít vína z nejrůznějších sfér a časů. Semtam je nějaká lahev vyměněna za jakousi jinou...

Každý, kdo odsud nějakou lahev vezme, zde musí něco ze sebe zanechat. Většinou něco bolestného – stupeň atributu, pár magů či živočů, nějakou vzpomínku či kouzlo. Tyto lahvičky

lze uzmut a vypít, ale jen výměnou za nějaké víno vhodné umístění v Mezisfetické bance vín.

**51 Zrcadlová síň**

Vhodné pro dobrodružství, při kterém se u postav pomalu zvyšuje míra „prokletosti“ nebo šílenství.

Celou jednu stěnu tvoří zašlé zrcadlo, jehož rám zdobí podivné hieroglyfy.

Pokud skupina stráví v místnosti dobu delší než krátkou, odraz „nejšílenější“ či „nejprokletější“ postavy přestane odrážet realitu.

Rychlým nadpřirozeným způsobem zamorduje svoje společníky na své straně zrcadla, pak se rozběhne směrem k postavám, proskočí zrcadlem a začne likvidovat skupinu. Po vyskočení ze zrcadla má postava lehce mihotavou podobu, trochu jako přízrak.

Pokud někoho napadne rozbít zrcadlo, přízrak s jekotem exploduje...

**52 Místnost s obrazem**

Prázdna čtvercová místnost. Na stěně je obraz útulného zabydleného pokoje. Do obrazu je možné vstoupit.

**53**

Nízká špinavá síň vyzdobená soškami z klacíků, svázanými pírkami a tvářemi vyřezanými z kůry. Na podlaze jsou drobné stopy. V rohu místnosti je uplácený hliněný trůn, vedle něj je na zemi pohožená koruna svázaná z větviček a jakési žezlo – škrabátko na záda ve tvaru slepičího pařátu.

## 54 Ocelová schránka

Místnost je velká jáma, která má kolem dokolečka jen úzký ochoz, jehož okraje jsou vyhlazené tak, aby do ní člověk snadno sklouzl. Na jejím dně jsou ostré bodce, na jejichž hrotech je napíchnuto několik koster. Nad jámou visí na řetězech od stropu pověšená ocelová klec, do které by se vešel tucet dospělých mužů.

Na kleci je zvenku ve výši podlahy kolem dokola na rezavých trnech připevněná dřevěná lávka. Mrštná postava by dokázala z ochozu na lávku jen tak tak přeskočit. Není to ale nutné – u jedné stěny místnosti jsou v jinak hladkém okraji ochozu zaražena dvě železná oka a u téhož místa je na zdi na háku pověšen sbalený provazový žebřík. Na obou svých koncích má kotvy – jeden pár je možné zaháknout přímo do oněch ok, druhý jde dohodit a zachytit za lávku kolem klece, nebo přímo na oka klece.

Lávka vede kolem dokola celé klece, vyjma jediného místa – kus jí chybí přímo před mříží, kterou je možné vstoupit dovnitř. Ta je zamčená. Se starým a jednoduchým zámkem si poradí i silák nebo šikovný zlodějíček, pokud vymyslí, jak na to, když před dveřmi není žádná podlážka. Také je možné mít klíč z jiné části dungeonu.

Vnitřek klece je plný ostnů, které trčí dovnitř a ztěžují pohyb uvnitř klece. Mezi nimi je ocelová schránka a přímo schránkou visí od stropu velký železný trn, mířící směrem dolů. Schránka nemá zámek, je zavřená zvenku velkou petlicí. Od boku víka schránky vede pár viditelných táhel k jakémusi mechanismu ve stropě

klece. Prosté otevření víka truhly spustí mechanismus a uvolní onen velký trn. Na víku je velký runový nápis: NEOTEVÍREJ MNE!

Proč to celé někdo zbudoval? Vyberte si z následujícího seznamu, nebo si hodte k6 a určete to náhodně.

1. Zařízení je vězením pro velmi nebezpečnou bytost, všechna ochranná opatření směřující dovnitř tu jsou, aby neutekla, kdyby se schránka otevřela.
2. Zařízení v sobě drží cenný poklad. Všechna ochranná opatření směřující dovnitř tu jsou, aby zmátla případné zloděje a ti se ani nezkoušeli dostat dovnitř.
3. Zařízení je past na dobrodruhy. Mechanismus ve víku truhly nejen, že spustí trn, ale navíc zavře a zamkne dveře klece, rozbije případnou provizorní podlážku před dveřmi, přesekne provazový most a hlavně upozorní toho, kdo past nastražil. Ochranná opatření pak mají dobrodruhy udržet uvnitř, dokud se dotyčný neprijde podívat, koho past lapila.
4. Zařízení je brána do jiného prostoru/dimenze/světa. Ochranná opatření brání jeho případným obyvatelům, aby se dostali dál, pokud by bránu někdo otevřel.
5. Ať už byl účel zařízení jakýkoliv, už dávno neplní svou funkci, byť schránka stále obsahuje poklad. Místo toho jsou všechny původní mechanismy a součásti už zrezivělé a nefunkční. Místo toho ale nebezpečí spočívá ve stavu klece – místo provazového žebříku už budou jen nosná lana, lávka

kolem bude zpuchřelá a neunesla dobrodruha, ostny uvnitř klece jsou zrezivělé a škrábnutí hrozí otravou krve, poškozený mechanismus neuvolní trn nad truhlou, ale místo toho utrhne některý z řetězů, co drží klec a ta se začne s dobrodruhy uvnitř nebezpečně houpat a hrozí pádem mezi velké trny na dně jámy.

6. Zařízení je prokletá bytost – mechanický golem nebo ubožák, jehož duše byla pokřivena a přenesena do stroje. Teď se živí tím, že láká dobrodruhy do svého nitra a pokusí se z nich vysát jejich životní energii. Pomalu sám sebe přestavuje a zdokonaluje svou podobu. Runový nápis je narychlo načmáraný minulými návštěvníky, kterým na poslední chvíli došlo, co se jim má stát a stihli víko zaklapnout a znovu zajistit.

## 55 Hrob skřetího válečníka

Uprostřed místnosti leží na velkém balvanu mrtvola skřetího válečníka v přímé poloze s rukama podél těla a zatlačenýma očima. Má na sobě nekvalitní a poničenou koženou zbroj s velkou dírou v místě srdce. U pasu mu visí bronzový meč. Kolem kamene jsou urovnané předměty. Kamenná sekera a rýč, několik kusů prázdných hliněných mís, několik hliněných lahví se starým a nekvalitním pivem, dvě bronzové dýky, oštěp, míč z vycpaného žaludku. Na hrudi a břiše mrtvoly je několik dřevěných destiček. Na každé je několik skřetích run a leží na ní předmět. U hlavy mrtvoly leží dvě zhaslé lampičky a v jejich

nohou stojí hliněný džbán, ze kterého trčí směs trní, hub a nepořádku, připomínající kytici.

**Předměty a nápisy na destičkách:**

- Mosazný náramek – Sbohem, chlapečku.
- Bronzový nůž – Jsem na tebe hrdý, synu.
- Kostěná spona do vlasů – Nikdy na tebe nezapomenu, bráško.
- Bronzový hrot kopí – Počkej na mne mezi předky, brácho.
- Náhrdelník z vlčích zubů – Miluju tě!
- Poměrně realistická hliněná figurka skřetího bojovníka – Díky za všechno, táto.
- Jednoduchá dřevěná figurka vlka – Budeš mi moc chybět, tati.
- Věneček suchých květin – Mám tě hrozně ráda, tatínku.

Jako bonus mohou v padlém poznat protivníka některé ze starších šarvátek se skřety.

**56 Pod oltářem**

Středně velká místnost čtvercového tvaru s jedním vchodem se nachází pod hlavní modlitebnou. Na stropě je patrný oblouk podpírající velký oltář v horní prostoře. Kolem něj lze nalézt

tmavomodré lesklé fleky. vypadají jako nějaká houba či hniloba. Jakmile se za postavami zavrou dveře, začnou se modré fleky rychle rozšiřovat a spojovat. Během 3–6 kol se fleky spojí do jednolitě bubliny, která se začne stahovat.

Modrý hlen je vzdálený příbuzný mechů, na rozdíl od Hlenu zeleného potřebuje ke svému vzniku pomoc neupřímných a zlovolných modliteb. Vyskytuje se tedy v podzemí kostelů a podobných staveb, v chodbách pod kaplemi, obětními kameny a jinými místy vzívání božských sil.

K obývání si vybírá nejlépe místnosti s jedním vchodem, ale v případě nouze nepohrdne ani zalomenými úseky chodeb. Vnímá přítomnost myslících bytostí, a když se jich v jeho místnosti shromáždí více (nejlépe celá družinka), tak se zaktivuje a pokusí se je uzavřít do sebe a pohltit.

Jelikož má modrý hlen nejbliže k rostlinám, hobit ani pes ho svým čichem neucítí, ani trpaslík ho neuvidí infraviděním. Protože splývá se stěnami nebo stropem, nezjistí ho ani kroll svým sluchem.

Zbraně ani většina kouzel proti němu nepomohou. Nelze ho zranit jinak než ohněm nebo

mrazem, případně blesky. Vše kromě kovu, skla a magických předmětů rozpouští okamžitě. Kovy, vyjma drahých, rozpouští během šesti kol.

Při styku s tělem živého tvora způsobuje zranění poleptáním za 2k6 životů. Vydýchaný vzduch uvnitř hlenu a jeho spory způsobují, že všechny postavy mají postih -1 za každých 6 kol, která uplynula od uzavření bubliny. Pokud postavy použijí oheň, zkracuje se tento interval na tři kola.

**Hlen modrý (pro DrD)**

Životaschopnost: 1 za krychlový sáh obývané místnosti  
 Útočné číslo: jen zvl.  
 Obranné číslo: 9  
 Velikost: D  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: G J K  
 Pohyblivost: 10/jen v místnosti  
 Vytrvalost: 22  
 Inteligence: 1  
 Poklady: 1000/0  
 Zkušenost: 35 za krychlový sáh





# DESKOVÉ HRY

napsal Petr „ilgir“ Chval **Deskové hry**

## MINIRECENZE – MARS: TERAFORMACE, LORDS OF HELLAS, AZUL

*Tři krátké recenze na deskové hry.*

### Mars: Teraformace

**Rok vydání:** 2016

**Autor:** Jacob Fryxelius a bratři

**Počet hráčů:** 1–5

**Herní doba:** 2–3 hodiny

MARS: TERAFORMACE je jednou z nejvíce oceňovaných her roku 2016 a od svého vydání se již dočkala řady rozšíření. Hra nás zavede na planetu Mars, která je detailně vykreslena na velkém herním plánu, tedy žádné kartičky nebo jiné abstrakce. Každý hráč představuje jednu z korporací, které soutěží o to, kdo si při teraformačním procesu Marsu vydobude nejvíce prestiže (tzv. teraformační rating).

MARS: TERAFORMACE má neobvykle úzké propojení mechanik s fikcí, takže se během partie skutečně můžete vžít do šéfů megafirem kolonizujících planetu. Všechny mechaniky i kom-

ponenty zde dávají smysl a nic nepůsobí jako uměle naroubované na herní model. Hlavním prostředkem k dosažení cíle je vytvoření stabilní atmosféry, příjemného klimatu a vodních ploch (oceánů) – přesně jak byste to ve hře o teraformaci čekali. Pro jednoduchost je plán rozdělen na šestiúhelníková pole, která můžete obsazovat městy, zelení, oceány, případně dalšími speciálními objekty. Motorem hry jsou karty se speciálními akcemi, které dávají hráčům široké možnosti kombinování.

Vítěze na konci partie určují vítězné body (již zmíněný teraformační rating), které můžete získávat několika různými způsoby průběžně i na konci hry. Mezihráčská interakce spočívá v podstatě jen ve vzájemném konkurenčním boji o místo na planetě, která však poskytuje



dost prostoru na to, aby se i ten s nejméně ostrými lokty mohl smysluplně uchytit.

MARS: TERAFORMACE je precizně zpracovanou deskovkou, které se dá po herní stránce máloco vytknout. Obávám se však, že za obrovský úspěch vděčí spíš slabé konkurenci než vlastní výjimečnosti, neboť ve srovnání se staršími budovatelskými legendami typu AGRICOLA nepřináší nic převratného. Grafické zpracování i provedení komponent je dle ohlasů poměrně kontroverzní. Z mého pohledu grafika a ilustrace slouží dobře, i když by mohla být uhlazenější. Provedení kostiček zdrojů není úplně šťastné, protože kostičky jsou malé, hladké, lehce kloužou po stole i po podlaze, a i když vypadají hezky, tak lakovaná povrchová úprava je náchylná k otlučení. Kdo však má rád velkolepé budování a vesmírnou tematiku, tomu můžu MARS: TERAFORMACE doporučit.

**Hodnocení:** 3/5

## Lords of Hellas

**Rok vydání:** 2017

**Autor:** Adam Kwapiński

**Počet hráčů:** 1–4

**Herní doba:** 2 hodiny

LORD OF HELLAS je hra s příběhem, který se nejspíš bude odehrávat stále častěji. Jako projekt byla financována přes Kickstarter a vzbudila takový ohlas, že se ji rozhodlo vydat i české nakladatelství Albi. Autor Adam Kwapiński není žádný nováček a herní design ani prezentaci na KS nepodcenil. Kromě základní hry u nás vydané Albi je na mezinárodním trhu k dostání několik rozšíření, kterými se zde ovšem zabývat nebudu.



Notoricky známé téma starořeckých hrdinů, bohů a monster autor obořil prvky sci-fi. Nenechte se však zmást tím, že Herakles vypadá jako bijec z Warhammeru 40k. Jedná se jen o vizuální cool faktor a žádné vyzbrojování hrdinů plazmakanóny a rotomeči v herních mechanikách nenajdete. Ačkoli grafické zpracování nemusí vyhovovat každému, je bezesporu bohaté a rozložená hra na stole vypadá impozantně (hlavně v závěrečné fázi, kdy už jsou postavené monumenty bohů).

Ačkoli se LORDS OF HELLAS díky množství hezkých figurek tváří jako hardcore wargame, ve skutečnosti jsou bojové mechaniky poměrně abstrahované a srozumitelné i běžným hráčům. Kromě boje, který je řešen na dvou mimoběžných úrovních (hrdinové proti monstrům, armády proti sobě navzájem), je ve hře přítomna i ekonomika, a to v podobě obsazování měst, budování chrámů a monumentů bohů.

Zatímco většina euroher sází při určování vítěze na vítězné body, a většina wargames na eliminaci soupeře, jdou LORDS OF HELLAS střední cestou vítězných podmínek. Zvítězit můžete díky územní převaze, zabíjení monster, ovládnutí chrámů nebo stavbě monumentů. Čím více způsobů budete kombinovat, tím více vyčerpáte své síly a začnete zaostávat. Naopak když se vydáte jen jedinou cestou, upoutáte zákonitě



pozornost soupeřů, kteří se vám budou snažit vítězství překazit.

Hra obsahuje opravdu velké množství komponent, ale není tak složitá, jak na první pohled vypadá. Navíc pravidla jsou napsaná tak, že můžete začít hrát už v průběhu jejich studia a dočíst je za běhu. To usnadňuje první hru začátečníkům, ale komplikuje zpětné dohledávání řešení nejasných situací. Obecně se dá říct, že na takto rozsáhlou hru jsou pravidla napsána dost úsporně a rezignují na podrobné vysvětlování každé otázky, která může vyvstat.

LORDS OF HELLAS bych rozhodně doporučil těm hráčům, kteří hledají akční bojovou strategii, ale nechtějí investovat čas a peníze do plnokrevných wargames.

**Hodnocení:** 4/5

## Azul

**Rok vydání:** 2017

**Autor:** Michael Kiesling

**Počet hráčů:** 2–4

**Herní doba:** 30 minut

Abstraktním deskovkám se obecně vyhýbám, neboť u nich postrádám příběh, který je pro mě u her důležitý. V případě AZULU jsem však udělal výjimku a rozhodně nelituji. Absenci příběhu AZUL do značné míry kompenzuje estetickým prožitkem, svým vkusným grafickým provedením totiž skutečně vyčnívá z moře stereotypů a kýče deskových her.

Ve hře AZUL je vaším úkolem sestavit vzor z barevných kamenů (obložit dlaždicemi zdi

v paláci v Evoře) tak, aby vám to v souladu s pravidly přineslo co nejvyšší bodový zisk. Abstraktní hry mají obvykle oproti klasickým deskovkám výhodu v rychle a snadno vysvětlitelných pravidlech. Ani AZUL není výjimkou, hodí se proto na setkání se svátečními hráči, kteří už po pěti minutách vysvětlování usínají nebo sahají po svých smartphonech.

Snadno pochopitelná pravidla ovšem neznamenají triviální hru. AZUL má dostatečnou hloubku na to, aby zaujal i zkušené hráče, a nechybí v něm mezihráčská interakce. Protože hráči vybírají možnosti (kameny) ze společné zásoby, je zde možnost vhodným výběrem překazit soupeři plány a tím mu uškodit. Další rovinu interakce představuje možnost vybírat z kamenů, které soupeři před vámi zahodili.

Jako většina abstraktních her je však i tato postavena na principu „kdo vidí na více tahů dopředu“; rozhodně zde nehledejte možnost více cest k vítězství. Přesto však AZUL netrpí tím, že by byl vítěz znám už několik tahů před koncem. I poslední tahy totiž běžně přinášejí zisky, které zvrátí situaci.

Pro mě je AZUL důkazem, že i abstraktní hra může poskytnout nevšední zážitek. Nedoporučil bych ji snad jen do skupin s notorickými přepočítávači, kteří nad každým tahem kalkulují deset minut a tím znechutí své spoluhráče.

**Hodnocení:** 3/5



JackyTheRipper, CC BY-NC-SA 3.0  
(Zdroj: Board Game Geek)

# DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)  
Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

## REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora  
Redaktoři: „Ecthelion<sup>2</sup>“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková  
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš  
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: Wikimedia Commons

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

