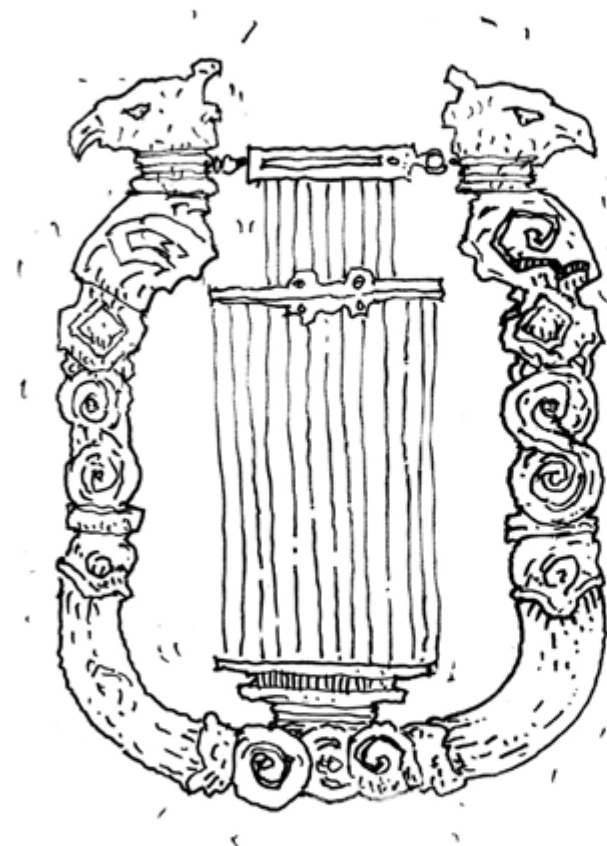




číslo 30. – únor 2012

DRAKKAR 

Obsah čísla

4 Můj pohled na PragoFFest 2012

„Chiisai“

Milý deníčku! Sotva jsem dorazila domů, už sedím u počítače a pracuji na článku pro Drakkar. O čem že bude? Jak sám název napovídá, o před pár hodinami skončeném 16. ročníku Pragoconu (třetím rokem pod hlavičkou PragoFFestu), který se konal v Praze na Hájích v Modré škole od 2. do 5. února léta páně 2012.

5 Confessio čili Jak jsem se chtěl stát spisovatelem

Argonantus

V dávných dobách bývalo zvykem, že se kluci chtěli stát popelářem, hasičem, kosmonautem, případně fotbalistou. Nevím, jestli obliba akčních profesí ještě trvá. Za přáním stát se spisovatelem byla zřejmě docela realistická obava z toho, že akční a mužné povolání s sebou nese nebezpečí boulí, ne-li něčeho horšího. Sedět pěkně doma a přesto prožívat dobrodružství popeláře, hasiče a fotbalisty je ideální řešení.

17 Řád sv. Lazara Jeruzalémského

Pavel „Goran“ Veselovský

Řád svatého Lazara Jeruzalémského sice stojí stranou konspiračních teorií a dnes jej snad kromě lidí nějak spojených s hospicovou péčí

zná málokdo, v bojové síle však lazariáni přinejmenším po většinu dvanáctého století drželi krok s mnohem známějšími řády. A to i přes jednu podstatnou nevýhodu: aspoň na začátku byli všichni rytíři tohoto řádu malomocní.

23 Multikampaň

Jerson

Multikampaň je herní svět, ve kterém hraje více skupin, jejichž příběhy jsou navzájem méně či více provázané. Tento článek je shrnutím (zejména, nikoliv však výhradně mých) dosavadních zkušeností, rad, nápadů a zážitků a je určen mírně pokročilým až velmi zkušeným Vypravěčům.

29 Náhodní tabulka: Náhodná setkání ve městě

Quentin

Náhodné tabulky většinou neudělají celou hru za vás, ale rozhodně obohatí tu, co už máte. Jsou zdrojem inspirace a komplikací, které vás nic nestojí. Kdykoli jsou hráčské postavy ve městě a hra se začíná vléct, hodte si!

32 Dračí doupě 2: Al-Jenov almanach artefaktov

Aljen

Stránky z almanachu prastarých artefaktů z celého světa, které popsal ctihodný učenec Al-Jen.

35 Dračí doupě 2: Turnaje

Michal Viskup

Tento doplnok popisuje turnaje umožňujúce Sprievodcovi odľahčiť hru a poskytnú hráčom istú náhradu bežných bojových scén, na ktoré nie je v hre kladený veľký dôraz. Boje v turnaji sa dajú využiť ako zdroj skúseností v prípade, že niektorý z hráčov zaostáva za ostatnými. Koncept je veľmi jednoducho upravitelný podľa požiadaviek Vášho sveta a dá sa použiť ako mimo hlavného deja, tak pre niektorú zo zápletok.

38 Dobrodružstvo: Železo pre čiernu ruku

Ján „Crowen“ Rosa

Železo pre Čiernu Ruku je fantasy dobrodružstvo pre DRAČÍ DOUPĚ II, ale s trochou prípravy sa dá odohrať v ľubovoľnom systéme. Je to trochu netradičné dobrodružstvo, keďže hráči budú hrať postavy škretov (orkov) a nie ľudí, elfov, krollov, hobitov či trpaslíkov.

55 Zahrajte sa s nami: Crusader Rex

Peter Kopáč a Petra Kopáčová

Predstavíme vám historickú strategickú hru pre dvoch, ktorá patrí do netradičnej kategórie tzv. „blokových hier“ – namiesto žetónov totiž používa drevené kocky, vďaka ktorým má viacero zaujímavých vlastností.

58 **Zahrajte sa s nami: A Game of Thrones**

Alef0

Ešte predtým, než sa z historickej ságy stal seriálový hit, si fanúšikovia mohli vyskúšať boje medzi šiestmi rodmi Westerosu na vlastnom stole. Game of Thrones Boardgame bola po rovnomennej rolovej hre druhým interaktívnym elementom. Pozrime sa, čo nám Fantasy Flight Games ponúka a koľko zábavy s tým je.

62 **Kráľ meymunov**

Michal Viskup

Starý Bertoň Trasprdel bol v Svetakraji osobou, ktorú by každý najradšej nechal zmiznúť, pretože to bol starý, prchký a tvrdohlavý čarodej.

Keď však jedného dňa naozaj zmizol, hockto by dal čokoľvek za to, aby sa znova objavil, bol to predsa starý, prchký a tvrdohlavý čarodej.

67 **Příběhy Impéria: Kniha dobrodružství**

Ecthelion²

Krátká ukážka z nově připravované rozšiřující příručky k Příběhům Impéria.

Úvodní slovo

Vážení čtenáři, milé čtenářky,

máte před sebou třicáté číslo časopisu Drakkar. Při frekvenci šest čísel ročně to znamená, že Váš a náš časopis je tu již pět let! Z lidské perspektivy to není jistě příliš dlouhá doba, ovšem pro nekomerční projekt, který je živěn nadšením přispěvatelů, je to úctyhodná cifra. Za těch pět let se Drakkar pevně etabloval na česko-slovenské RPG scéně a prokázal svou životaschopnost. Celkem se v něm objevilo na tři sta článků od více než padesáti různých přispěvatelů. To je důkazem, že Drakkar uspěl i ve své další ambici – stát se otevřeným projektem, do něhož bude moci přispět každý. Možná se ptáte, jak je u otevřeného časopisu zaručena kvalita článků. Nemáme problém přiznat, že úroveň příspěvků byla kolísavá – i to patří k vývoji projektu. Se třicátým číslem proto přicházíme s inovací, která má za cíl posunout kvalitu ještě výš. Každý článek, který nám autoři pošlou, nejprve přečtou dva různí spolupracovníci redakce, okomentují

jej, navrhnou změny a pošlou zpět autorovi. Ten má ještě několik dní na to, aby článek vylepšil v duchu návrhů, pokud je pokládá za opodstatněné. Pak teprve příspěvek projde gramatickou korekturou a jde do sazby. Tento systém spolupráce mezi autory a komentátory byl již vyzkoušen na vydání, které právě máte před sebou, a fungoval bez zádrhelů. Věříme tedy, že oceníte pečlivost, kterou jsme věnovali přípravě článků. A pokud by chtěl kdokoli z vás do budoucna posílit řady komentátorů, bude srdečně vítán. Stačí nás kontaktovat v naší organizační diskuzi.

Přejeme příjemné čtení,

Redakce

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

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

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



Napsala Chiisai

Můj pohled na PragoFFest 2012

Milý deníčku! Sotva jsem dorazila domů, už sedím u počítače a pracuji na článku pro Drakkar. O čem že bude? Jak sám název napovídá, o před pár hodinami skončeném 16. ročníku Pragoconu (třetím rokem pod hlavičkou PragoFFestu), který se konal v Praze na Hájích v Modré škole od čtvrtka 2. do neděle 5. února léta páně 2012.

Tradiční setkání různých fanouškovských skupin bylo okořeněné spoustou deskovek, konzolí a různých jiných, pro fantazáka nedůležitých, drobností (viz web). Přednáškový program vypadal kvalitně a obsáhle (alespoň co jsem sama mohla vidět a slyšet). Svě si určitě našel každý: pohybové aktivity, japonská kultura a anime, linie o Harry Potterovi, Hvězdných válkách, seriálech a zajímavostech ze všech oblastí. K tomu prakticky celé jedno patro bylo zaplněno tematikou RPG her, LARPů a on-line komunit.

RPG Alliance

RPG Alliance je mladý, sotva půl roku starý projekt, jenž vznikl mimo jiné kvůli nízké kvalitě přednášek o rolových hrách na PragoFFestu. I přes krátkodobost své existence se RPGA stala největší přednáškovou

linií se třemi místnostmi. Pečlivě vybrané pořady obsáhly představení her známých (např. Dračí Doupě II) i méně známých, workshopy na tvorbu vlastních světů nebo diskuze, do nichž se zapojil kdejaký kolemjdoucí i nadšenec.

V rámci pořadu *Představení RPG serverů* mělo své zastoupení i RPG fórum a došlo i na Drakkar, za což vděčím Ilgiově a tímto mu děkuji za účast. Nutno podotknout, že fanouškovská obec velmi dobře přijala RPGA nejen jako novou linii Pragoconu, ale i jako zdroj kvalitního programu z dílen uživatelů různých serverů zaměřených na RPG.

Každou noc probíhalo povícero „otevřených hraní“ (neboli OG), ve kterých se vyřádili začátečníci i pokročilí. Nabídka systémů byla široká: od klasického DRAČÍHO DOUPĚTE 1.6 přes

WORLD OF DARKNESS, SHADOWRUN, STŘEPY SNŮ až po ty méně hrané, jako jsou INSPECTRES či PŘÍBĚHY IMPÉRIA. K našemu zklamání ovšem došlo k několika politováníhodným nedorozuměním s organizátory PragoFFestu či dokonce opomenutím předchozích upozornění a domluv, díky čemuž nebylo zajištěno dostatek vhodných místností pro OG. A tak občas docházelo ke zdoluhavému hledání volného, adekvátně klidného a vůbec dostatečně vhodného prostoru ke hraní. Bohužel jsme se nevyhnuli ani emocionálně vypjatým konfrontacím s dalšími účastníky PGF. Nakonec ovšem vždy vše dobře dopadlo.

Z mého silně zaujatého pohledu (účastnice, vypravěčka, přednášející a pomocná ruka RPG Alliance) proběhl PragoFFest tak nějak všelijak. Jako účastník jsem se vztekala nad tradičně(!) víc než půlhodinovou frontou u recepce a další dlouhé čekání v bufetu na vytoužené tousty to nijak nezlepšilo. Navíc jako vypravěčka jsem musela bojovat o každíčký centimetr místa v herně. Naštěstí alespoň má role přednášející mi vracela energii. Fanoušci i náhodní návštěvníci byli pozorní, vstřícní a měli „inteligentní“ dotazy, technika (alespoň na mých

pořadech) fungovala a ohlasy byly více než pozitivní. Nicméně v organizátorském

triku RPGA bylo vše poněkud náročnější – přeci jen spánkový dluh vzniklý hraním do pozdní noci ovlivnil mnohé. Únava tak byla vidět nejen na vedoucích mé domovské linie, ale i na obsluze recepce a vůbec na všech organizátorech PragoFFestu. Občas se navíc projevilo i nezajištění předem domluvených požadavků, které se týkaly techniky, organizace a provedení detailů, což ovlivnilo nejen naši linii, ale i další přednášející a v konečném důsledku vlastně všechny návštěvníky.

Suma sumárum

Přes některé nedostatky PragoFFest zůstává kvalitní akcí, která má co nabídnout všem možným skupinám lidí, a tak mu uděluji sedm hvězdiček z deseti.

Navštívte portály rpg-alliance.cz a pragoffest.cz.



NAPSAL Argonantus

Confessio čili Jak jsem se chtěl stát spisovatelem

V dávných dobách bývalo zvykem, že se kluci chtěli stát popelářem, hasičem, kosmonautem, případně fotbalistou. Nevím, jestli obliba akčních profesí ještě trvá. Za přáním stát se spisovatelem byla zřejmě docela realističtější obava z toho, že akční a mužné povolání s sebou nese nebezpečí boulí, ne-li něčeho horšího. Sedět pěkně doma a přesto prožívat dobrodružství popeláře, hasiče a fotbalisty je ideální řešení.

Tato egomaniakální pitva je určena především těm, kteří v nějakém hodně dobře utajeném koutě myslí chovají šílený úmysl stát se spisovatelem. Lze to chápat jako velmi specifický případ RPG pro jediného osamělého hráče; jinak to s hraním souvisí volně. Pokoušel jsem se vážít každou větu, zda není navíc; přesto mi herní záznam více než třiceti let této hry zabral delší prostor a na různé užitečné odbočky – třeba právě na vztah hraní a RPG – už místo nezbylo. Takže koho nezajímá tvůrčí psaní, nechť přestane číst právě zde.

1. level

Spisovatelský level 1 vznikne tak, že máte jistý záměr a ten zkoušíte

vtělit do textu. Třeba i tak prostý, že jen vyprávíte nějaký příběh. Třeba vás párkrát paní učitelka pochválí za zdařilejší slohovou práci a baví vás to až tak, že si píšete doma, ve volném čase, zcela mimo dohled. O talentu je celkem zbytečno mluvit; mám podezření, že nic takového možná ani neexistuje. Podle mne jde jen o míru nadšení pro věc; pokud vás to nebaví, necháte toho, čímž vývoj nadějněho spisovatele končí.

Mám dojem, že jsem první díla spáchal asi v deseti letech. Neznal jsem tehdy ještě geniální uměnovědnou teorii důmyslné A., podle které „umění je, když mám takový to mrazení v zádech“. Nicméně jsem něco podobného tušil; cílem umění je vyvolat ve

čtenáři nějaký dojem; nějaký efekt, nějaký pocit. Moji literární vzorové byli zřejmě toho názoru, že kýžený efekt dokáže zajistit zejména mocná pointa. Tehdy jsem psal daleko nejčastěji detektivky, vzácněji nějakou tu sci-fi nebo horor. Nepřesahovalo to pár stránek. Daleko spíše to byly nápady na povídky, než povídky samotné. Zpracování bylo takové školní, případně odvar z někoho jiného. Ale na konci, ajta, dostavila se nějaká štěpná pointa; *on tím nožem hodil skrz to okno!*

Kdos bez viny, házej kamenem; každý nějak začínal. Zdrcující většina všech slavných autorů tyto prvotní věci milosrdně uklidila do stínů, takže méně znalí fandové mohou opravdu naivně věřit, že Tolkien z ničehož nic vystříhl napoprvé HOBITA. Ve skutečnosti měl v době HOBITA za sebou Tolkien nejméně dvacet let tvůrčího psaní.

Vytrval jsem v tvorbě prvotních zvěstev asi pět let a sepsal za tu dobu asi třicet povídek. To působí docela impozantně, dokud neprozradím, že měly jenom sto šedesát stran celkem dohromady. Jakožto duch metodický jsem si vedl docela přesné záznamy, které uchovávám dodnes.

Na vrcholu mých spisovatelských

nebes zářil tehdy Ray Bradbury. Nic jsem si nepřál víc, než vytvořit alespoň jednu povídku, která by udělala podobný efekt, jako třeba VOLÁNÍ Z MLHY nebo KOSTRA. Mohu zodpovědně prohlásit, že v mém případě neudělala žádná ani zdaleka; obvykle se přerazily a klopýtly po pár větách. Mé prvotní dílo si zaručeně nikdo nepřečte, protože jsem je pečlivě zničil, a to je pro svět i pro mne jen dobře; netřeba nám dalšího špatného psaní.

2. level

V době gymnázia už to bylo trochu jinak. Školních vět ubylo, ale ještě ani zdaleka nezmizely. Psal jsem neméně pilně, nicméně množství povídek se zmenšilo, omezilo se tak na dvě až tři ročně, zato podstatně delší. Učinil jsem stejný objev jako přede mnou asi kdekdo; na opravdu umělecký efekt pět stran nestačí. Musíte trochu budovat situaci a atmosféru; musíte vytvořit náznaky složitější struktury. Třeba alespoň to trojí opakování jako v pohádce. Ideální tvar je kolem dvaceti normostran, podle dnešních měr čtyřicet tisíc znaků; může být trochu méně nebo více; ale pod deset tisíc nepořídíte prakticky nic. Tohle byl vlastně jediný podstatný

pokrok proti prvnímu období; naučil jsem se psát věci alespoň tak dlouhé, souvislé a strukturované, aby vůbec nějaké umění umožňovaly. Což jsem ovšem ještě nedokázal ani zdaleka využít; stále to byla ještě v jádru prostá povídka s pointou.

Tehdy jsme byli všichni scifisti. V kurzu byl právě A. C. Clarke, Asimov, Lem a další titáni. Všichni jmenovaní vynikali především záplavou nápadů a myšlenek; umění se dopustili spíše výjimečně. Můj mladistvý zrak nedokázal rozeznat, že většina těch pánů vlastně opravdu umělecky nepíše; psali ovšem stále ještě o velkém kus lépe, než já. Tato fáze druhého levelu, kdy chyb ubýlo a thrillerovitý děj zdárně ubíhal, u mne trvala asi tak dalších pět let a zabrala přibližně dalších dvacet povídek. Občas jsem to proložil něčím poetičtějším, stále pod vlivem Bradburyho; nějak jsem tušil, že je o kus lepší spisovatel, než ti ostatní.

Těchto dalších dvacet povídek byste si teoreticky přečíst mohli; ale muse-li byste se vloupat ke mně do domu, uvést mne do bezvědomí a někde je najít. A smířit se s tím, že je to psané rukou. Několik málo z nich dokonce můžete najít v hodně starých novinách, ale neřeknu kterých, abych

vám to neulehčil.

No tak dobře, když tak naléháte. Jednu vám ukážu, že jste byli hodní.

Strom

„Tak, tady to je,“ myslil si, když kráčel k Heřmanovu Týnci. „Tudy povede silnice. Přes tenhle kopec. Cesta se zkrátí o dvanáct kilometrů. Divné, že to někoho nenapadlo už dávno.“

Šel po louce. Proč asi silnice objíždí tuto louku a les za ní? Že by to tak bylo odedávna, od Rakouska?

Došel na konec louky a zastavil se.

V cestě mu stál strom. Uvědomil si, že je to neobyčejně veliký a pěkný strom. Měl skoro dva metry kmenu v průměru a obrovskou košatou korunu. Že to byl buk, to bylo v tu chvíli vedlejší.

„To je mrzuté“, myslil si. „Budeme muset ten strom porazit. Škoda.“

Potom si všiml něčeho velice podivného. Zem kolem stromu brázdily obrovské, černé kořeny. Jen pár metrů od stromu stála malá chaloupka. Podivné; domku se kořeny pečlivě vyhýbaly. Dalo by

se očekávat, že kořeny nadělají do zdi obrovské praskliny., Ale tady nebyly žádné známky toho, že by majitel domku musel se stromem bojovat. Větve se záhadně stavbě vyhýbaly a tvořily kolem domku kruh.

Z domku vyšel jakýsi stařec.

„Vy jste inženýr od silničních staveb, že?“

„Jak jste to poznal?“

„Takových už tu bylo... po padesát let sem chodí inženýři, kteří chtějí zkrátit silnici do Heřmanova Týnce. Každý toho nakonec nechal.“

„A pročpak?“

„Vždy je zastavil strom. Víte, on je to velice zvláštní strom. Sázel ho můj strýc.“

„Ten strom má určitě dvě stě let!“

„Ne, ten je starý šedesát čtyři roky. To je právě na něm to zvláštní. Můj

strýc byl šlechtitel stromů. Snažil se vypěstovat stromy, které rychle rostou. Víte, jaký by to mělo význam? Představte si třeba sídliště, které má za dva roky veliké stromy!“

Inženýr se zasmál. Ta myšlenka ho pobavila. „Ale za deset let by ty stromy byly větší, než by bylo únosné.“

„Ale ne. Tak to není. Růst stromů je omezen, stejně jako u všeho živého. Přestanou po určité době růst. Ale strýcovy stromy rostly zpočátku neuvěřitelně rychle, někdy i deset centimetrů za den! Potom se to zpomalovalo. Dvouletý strom měl pět metrů výšky, někdy i více.“

„To přece není možné!“

„Je. Viděl jsem to na vlastní oči. Strýc umřel už velice dávno. Ten strom je jediné, co po něm zbylo. Jeho nejlepší dílo. Dobře si ten strom prohlédněte. Nemá žádnou suchou větev. Je neobyčejně zdravý a má velikou sílu. Má ještě jiné vlastnosti. Umí se totiž bránit.

Po padesát let sem chodí inženýři, kteří chtějí zkrátit silnici do Heřmanova Týnce. Každý toho nakonec nechal.“

Nevěříte? Jak byste mohl...

První z těch, kteří ho chtěli kácet, sem nikdy nedošel. Zabil se v té zátáčce. Autonehoda. A to bylo tenkrát aut tak málo!

Druhý přijel až za dvacet let. Měl ještě dva pomocníky. Řezali do stromu pilou. Potom se najednou utrhla větev – zdravá, zelená – a zabila jednoho z nich. A zas byl na několik let klid.

Potom se objevil ještě jeden. Měl motorovou pilu. Ten dřevorubec byl prý mistr, vyhrál jakousi soutěž, ale tady mu pila sklouzla a uřízla mu nohu. Vůbec to nebylo pěkné, pomáhal jsem ho dopravit do nemocnice.

Jestli vám mohu radit, nechte ten strom na pokoji. Je velice podivný. Víte, stromy mají strašlivou sílu, která většinou působí pomalu. Žádný jiný živý tvor by nedokázal roztrhnout dům v základech. Dovedete si představit, co se může stát, když se ta síla uvolní najednou?

Já vím., myslíte si, že jsem blázen. Že vás chci jenom strašit, abych

zachránil ten strom. Ten se chrání sám. Víím, nedáte na mne. Nevěříte. Tak to bylo vždy. Všichni jste stejní. Ano. Udělal jsem, co jsem mohl. Nikdo nemůže říci, že jsem vás nevaroval.“



Byl to podivný stařec, myslel si inženýr o měsíc později. Zvláštní. Zemřel před týdnem. Snad rakovina.

Na louce se teď proháněl buldozer a připravoval terén pro silničáře. Kolem stromu stáli dva muži s motorovou pilou.

Zvláštní. Na národním výboru potvrdili starcovo vyprávění. Ano, tři lidé zkoušeli strom porazit. Pak toho litovali. A když mu to úřednice řekla, dívala se na něho podivně nejistým pohledem.

Asi jako na dům, určený k demolici.

Trochu ho z toho mrazilo. Přecenění možné, aby někoho strom zabíjí úmyslně! Je to úplný nesmysl!

Ale proč tedy na něho hledí místní

lidé s takovou nedůvěrou? Jako by věděli, že se něco stane.

A stalo se.

Šlo to velice rychle. Dva muži nastartovali motorovou pilu. Stroj zaječel a větve stromu se zavlnily. Dravá, nelitostná pila se zuřivě zahryzla do kůry stromů. V příštím okamžiku se strašlivý, ozubený řetěz přetrhl s odporným zasvištěním. Jeden z mužů zařval. Tomu druhému řetěz rozsekl přilbu i s hlavou.

Najednou to byla jistota. Strom se bránil. Dokonale a přesně.

„Byl tam kámen,“ řekl tiše ten živý. „V tom stromě jsou zarostlé kameny. Můžete mi někdo říci, proč si vybral jeho? Proč jsem naživu já?“



Druhý den řidič buldozeru nepřišel. Musel ho vystřídat někdo jiný. Vůbec všech pracovníků záhadně ubýlo.

„Bojí se stromu“, myslel si. „A já se bojím také.“ Není divu. Jestli se to nepodaří dnes, stavba se asi zastaví.

Buldozer přijížděl. Nekonečně silný stroj. Odhrabe hlínu od kořenů stromu, potom jej už snadno vyvrátí.

Větve se mírně kývaly, strom čekal.

Je to jen dojem, že je louka dnes tak vlhká? Ještě včera tu bylo sucho. Při tom vůbec nepršelo. Neuvěřitelné! Stroj, vybavený strašlivými pásy klouzal a bořil se na stejném místě, kde včera pohodlně pracoval. Jen s obtížemi se dostal ke stromu. Potom konečně zaryl mezi kořeny. Jako by bylo slyšet zoufalé sténání. Z obnažených kořenů prýštila míza – krev stromu. Stroj, necitelný a nekonečně silný, vítězil.

Náhle... Kořen, obrovitý, s tělem gigantického hada se vymrštil z půdy jako nestvůrné pero do hodin. Strašný náraz. Stroj, převrácený, poražený, připomínal bezmocného chrobáka, kterého někdo převrátil na záda. Kola a pásy se ještě otáčely. Ještě než se podívali do kabiny, bylo jasné, že muž

Druhý den řidič buldozeru nepřišel. Musel ho vystřídat někdo jiný. Vůbec všech pracovníků záhadně ubýlo.

uvnitř je mrtev.

Stavba silnice se navždy zastavila.



Cítil nenávist k tomu stromu. Hlavně proto, že slepá přírodní síla zvítězila nad všemocným člověkem.

Všechno se dalo vysvětlit náhodou. První oběť stromu mohla opravdu havarovat. Druhou mohla zabít padající větev. Třetí se mohl zranit vlastní nešikovností. Čtvrtý byl zabit řetězem pily – kámen, zarostlý ve kmeni přece není nic neobvyklého. Vlhko kolem buldozeru mohla způsobit rosa nebo podzemní prameny... A jeden z kořenů opravdu mohl mít vnitřní pnutí jako pero u hodin. Ale cítil, že tomu nevěří. Ne. Pravda byla jiná. Strom byl strašlivý nepřítel, kterého bylo třeba zničit.

Ted', měsíc po zastavení stavby, se vypravil ke stromu zpět. Auto zastavil kus dál, mimo dosah kořenů stromu.

To, co uviděl, ho zarazilo. Převrácený buldozer dosud ležel na střeše, úplně rozdrcený mohutnými

kořeny. Pouhý měsíc stačil. Ze stroje se stala hromada šrotu.

Věděl, co chce udělat a udělal to. Došel ke svému vozu. Vzal zezadu kanystr a donesl jej až ke stromu.

Měl veliký strach. Dával pozor. Padající větev... stačil by uskočit?

Vylil kanystr. Polil kmen stromu. Vrátil se s druhým kanystrem. Potom přinesl třetí, čtvrtý...

Škrtl zápalkou; Malý potůček, který stékal od stromu, byl okamžitě v jednom plameni. Prchal. Věděl, že jde o život. Musel se dostat tak daleko, aby na něho umírající strom nemohl.

Měl pocit, že ho něco drží. Vlasy se mu zježily. Kořen! Vymrštil se, vstal. Na zemi viděl tisíce malých bukvic. A kořeny. Hlavně kořeny. Zlé a nebezpečné kořeny.

Konečně! Doběhl k autu. Otočil se. Obrovský strom hořel. Vítr pomáhal ohni. Strom umíral. Větve se kroutily ve smrtelných křečích. Oheň syčel. Vítr jej živil. Jako by ted' slyšel řev umírajícího stromu, vrženého do ohnivého pekla. Větve padaly. Kořeny praskaly.

Ochromen strachem nastoupil do auta. Za chvíli usnul.

Ráno bylo Zelené. Probudil se v lese mladých buků., které rostly skoro před očima. Stěží zahlédl místo, kde včera shořel strom. Zuřivě se vrhl ke dveřím auta. Nešly otevřít. Mladé stromky auto sevřely.

Za několik hodin stěna auta hrozivě zapraštěla.



Tohle jsem dokonce skutečně vydal v jistých novinách, jako svoji úplně první věc. Bylo mi okolo osmnácti a jinak řečeno, je to opus číslo 42. Je to ta poetičtější kategorie a podměrečná délka; vlastně jsem později už nic tak krátkého nenapsal.

Kýžený efekt je také přehledný jak Nuselský most. Něco podobného by určitě Ray Bradbury vymyslet mohl. Jenomže tady je jádro pudla; Ray Bradbury by to napsal sedmnáctkrát lépe. Nedal by tam plno takových školně polopatických vět, jako *slepá přírodní síla zvítězila nad všemocným člověkem*. Jazyk je takový nijaký; smontovaný z různých klišé a z vět celkem obyčejných a jaksi samozřejmých. Zvlášť bídné jsou rozmluvy. Přesto se to už zjevně o něco snaží; v

dramatických situacích se věty zkracují; konstrukce obsahuje jakousi gradaci a nadbytečných slov není mnoho.

Bradbury by se taky jistě vykašlal na polopatickou pasáž se starcem a temným varováním; tohle mičurinské vědecké klišé je především zbytečné a prozrazuje kus pointy. Vidíte v něm i jasné stopy té **scifi vědy**, která musí mít vždy a ve všem jasno. I moji pozdější učitelé Clive Barker nebo H. P. Lovecraft by jistě zvolili verzi *nic moc radši nevysvětlovat*.

Mravní naučení je prosté – *umělecký efekt nedělá ani tak pointa, jako provedení*. Je důležité, o čem píšete; ale možná ještě důležitější je, jak to podáte. Už i na blbé anekdoty vidíte, že je zatracený rozdíl, kdo a jak vám to vypráví. Když si pak vezmete třeba základní nápad Bradburyho KOSTRY, totiž, že *přišel takový pán a vycucnul hrdinovi kostru*, je to docela kravina. Devět z deseti autorů by se o takový nápad přerazilo. Bradbury z toho vykřesal geniální povídku.

3. level

Rozdíl mezi spisovatelem 2. levelu a normálním člověkem je zejména v tom, že *píše text, který má jasný cíl*

a tento text dotáhne až k solidnímu stavu. Normální lidi takové věci ne- napadají, a pokud ano, tak jsou líní sednout k mašině a napsat to; zejména pak většinou nemají sílu na dokonalé vyčištění textu. Což se nazývá vznešeně *spisovatelské řemeslo*. V praxi to vypadá tak, že každou napsanou věc čtete a opravujete, čtete a opravujete, čtete a opravujete, jako v té reklamě *destilere... destilere...*, čím víckrát, tím lépe. Chyby najdete i po moclikátém čtení.

Můžete zůstat u *psaní 2. levelu* po celý život. Můžete úspěšně tvrdit, že jste spisovatelé. Jmenovaní pánové Asimov nebo Lem či později Michael Crichton nebo Dan Brown s tím udělali velkou slávu díky záplavě nápadů a podstatných myšlenek. Je to vlastně takové novinářské psaní; můžete tak vyrábět literaturu faktu stejně jako solidní články o čemkoli.

K cíli 2. levelu jsem se v době STROMU už blížil. Problém byl, že ani perfektně vyčištěný a dotažený STROM by mne nedostal o nic dál. Je zřejmé, že psát jako Bradbury nebo kdovídko jiný je od začátku pitomý cíl. Podstatou toho, že se stanete uměleckým spisovatelem 3. levelu – a konečně vznikne nějaký dojem – je *najít vlastní styl*. Tvrdí to ostatně i ten Bradbury,

takže na tom asi něco bude.

Dokonce i ve fázi, kdy si to už úplně uvědomíte a zkoušíte vědomě z psaní odfiltrovat všechny možné cizí vlivy, není vůbec snadné se od těch vzorů oprostit. „*Mám Dunsanyovské povídky, mám Poeovské povídky, ale kde jsou, u všech čertů, moje vlastní Lovecraftovské povídky?*“ Tak se ptal kdysi otráveně sám H. P. Lovecraft, který prošel podobnou trasou. Cesta k vlastnímu jazyku a stylu mu trvala o něco kratší dobu, než mně; kromě jednoduchého vysvětlení, že je geniální, za tím může být také docela prostě to, že bušil na brány nebes daleko cílevědoměji než já.

Asi bych se k vlastnímu stylu dopracoval buď mnohem později anebo vůbec nikdy, kdyby mne někdy na vysoké nepostihla dvě životní zemětřesení. Obě změnila úplně všechno, počínaje mnou samotným. První a důležitější bylo seznámení s A. Druhé byla listopadová revoluce, která smetla monopol sci-fi a udělala na světě ohromný prázdný plac, kde bylo možné dělat cokoli. A kam dorazilo fantasy, DRAČÍ DOUPĚ, PÁN PRSTENŮ, FOUCAULTOVO KYVADLO a plno dalších úžasných věcí. A v neposlední řadě i technická revoluce – počítač. Někde tam se to zlomilo a začal jsem

psát svoje vlastní věci. Najednou. Při čemž si rozhodně nelze myslet, že to od té chvíle šlo samo a snadno; 3. level se dostavuje vzácně, s trochou nezbytného štěstí, jako odměna. Pokud si jen trochu nedáte pozor, jste okamžitě zpátky a mastíte nějakou zaběhnutou rutinu. On ani ten Bradbury nepsal samé KOSTRY a VOLÁNÍ Z MLHY.

Odbočka: Prostředí

Vražedně důležitý bod na cestě k samostatnosti je prostředí. Pokud píšete třeba *fantasy příběh ze světa Dragonlance*, je už v samotném zadání, že nevytvoříte nic jiného, než odvar z dvojice Weiss-Hickman. Podobná past jsou světy Středozemě a vlastně i moje vlastní psaní o raketách a robotech v době gymnázia; automaticky a nevyhnutelně jsem tím přebíral konvence a styl slavných sci-fi autorů. Roboti prostě byli tak trochu Asimov nebo Lem; tomu se dá těžko vyhnout.

Takže první krok ke svobodě je psát buď tam, kde nepíše vůbec nikdo jiný anebo naopak, kde píšou všichni,

takže se můžete ztratit v davu. Že moje vlastní psaní bude nakonec nějak souviset s *historií*, to jsem zpočátku netušil a ani tušit nemohl. Existujících vzorů toho, o čem mi skutečně šlo, bylo žalostně málo. Převážně to byly opravdu historické romány, což znamenalo v praxi *Jirásek a nuda*. Navíc jsem ještě na gymnáziu historii nenáviděl; měli jsme příšerně nudného učitele. Zlomila to, kupodivu, vysoká škola; začali mne zajímat rytíři, staří Egypťani a tak.

Úplně první taková věc, zavátá dokonce v hlubinách té nejstarší vrstvy 1. levelu, je povídka ATLANTIS, o bozích ztracené země, kteří se po zkáze země potloukají světem a jsou tak nějak v důchodu. Pokud v tom někdo poznává Gaimanův román AMERICKÍ BOHOVÉ, pak je jisto, že to Gaiman napsal asi dvacetkrát lépe a dvacetkrát delší,

ale já to zase napsal o dvacet let dřív. Lord Dunsany měl ovšem podobné nápady pro změnu asi šedesát let přede mnou.

Po několika delších a spíše špatných historických akčárnách 2. levelu se

Pokud píšete třeba fantasy příběh ze světa Dragonlance, je už v samotném zadání, že nevytvoříte nic jiného, než odvar z dvojice Weiss-Hickman.

to najednou všechno složilo úplně jinak a na vojně vznikla dlouhatánská CESTA VZHŮRU. Hrdina – v ich formě – jakožto zbytečný zoufalec v době naší se dostane do kůže přemyslovského knížete a je nucen se s tím nějak vyrovnat. A prožije docela zajímavý život. Zpětně viděno, je většina mého opravdu zajímavého psaní nácvik a komplikované směřování k CESTĚ VZHŮRU. Spousta historie, prokládané vlastními moderními zážitky. Vzal jsem několik různých filmů, pustil je přes sebe a koukal, co z toho vzejde.

Dnes tam vidím stále ještě jasné chyby. Je tam toho umění až moc; místy je to křečovitě, rvané silou a takové extatické; ono je to ale také dané věkem a situací. O něco později vznikly další podobné texty, kde se to vyladilo a zklidnilo; druhý román; pár menších povídek. Ale co je hlavní; *konečně jsem psal jako já*. Podotýkám, že když psal Lovecraft DAGONA, bylo mu 27. Když napsal Bradbury JEZERO, bylo mu 21. Když jsem napsal Souboj, bylo mi 26. Z čehož plyne, že autor, který nemůže najít svůj styl a je mu 18, se rozhodně nemusí věšet na kandelábr.

Věci z této doby si už občas přečíst můžete. Lze je ukrást, postupem popsaným minule; navíc jsou všechny

podstatně dodatečně přepsané v elektronické podobě, což vám krádež dost usnadní.

Vybrat něco vypovídajícího ovšem nebylo vůbec snadné. Měl jsem už připravenou jednu kratší povídku, ale vyrval mi ji jiný vydavatel, že ji chce realizovat v papírové verzi. Takže nakonec vyhrála část podivného textu s neujasněným pracovním názvem DOPISY O MYŠI, text číslo 56 z věku 26 let. Je to první ze série dopisů, expozice děje. Nedozvíte se, jak to dopadlo a asi z toho budete mít v hlavě zmatek. Také to není moje oblíbené 12. století, ale ojedinělý výlet do renesance. Nikdy to nebylo vydáno.



Paní Eliška Kateřina Křinecká z Ronova

Dětenice

Dáno na Stvolínkách, 11. listopadu A.D.1604

Drahá paní,

omluvte, prosím, má neuhlazená slova. Nikdy jsem dosud žádné ženě dopis nepsal a nikdy jsem ani takto psát nepotřeboval. Tu skrovnou hrstku dopisů, která je

mým dílem, jsem většinou posílal svému příteli Wackerovi. Jsem zvyklý mluvit pouze s muži a o věcech, které obvykle zajímají pouze nás, učence. Obávám se proto, že můj dopis příliš zajímavý pro vás nebude.

Vidíte – hned zpočátku jsem se měl představit. Nemám důvod předpokládat, že víte, kdo a proč Vám píše. Není také vyloučeno, že si na mne nepamatujete.

Mé jméno je Jan Václav z Bělé; ale- spoň tak jsem vám byl představen. O svém pravém jménu se zmíním později. Jsem zaměstnán jako učitel matematiky a astronomie u pana Zikmunda z Vartemberka, abych učil jeho syna Abraháma Jana.

Setkali jsme se ve stvolíneckém zámku jednoho říjnového večera asi před měsícem. Byla jste tam tehdy kromě pana Zikmunda, jeho ženy Alžběty, jeho bratra Jana a mladého pana Abraháma pozvána i Vy s Vaším strýcem Oldřichem.

Večer byl slavnostní, pan Zikmund pozval na Stvolínky polovinu svého služebnictva. Původně Vás chtěli

zvat do honosnějších Zvířetic, ale nakonec rozhodli pro menší a příjemnější Stvolínky, které má pan Abrahám dostat jako své sídlo.

Odpusťte mi moji přímou – celý večer nikdo neřekl, proč Vás vlastně zvali. Zřejmě ale víte, že si Vartemberkové přejí, abyste se stala ženou mladého pana Abraháma.

Větší část večera se hovořilo o sporech mezi katolíky a protestanty. Říkám hovořilo, ale jistě si pamatujete, co tím myslím. Hovořil hlavně pan Jan, bratr pana Zikmunda. Horlil proti katolíkům, Lobkovicům, papeži, císaři a vůbec – proti polovině světa. Plamenně hájil stoupence Husa, luterány i Vašeho příbuzného, pana Viléma Křineckého z Ronova, který kdysi vedl protestantské spiknutí proti císaři. To, co jste vyslechla poprvé, jsme my ostatní slyšeli od pana Jana již mnohokrát. Pan Jan má asi pravdu; císař Rudolf asi opravdu pozbyl rozumu a je to špatný císař. Katolíci jsou opravdu falešní a hrabiví. Jenomže se bojím, že pan Jan se svým Husovým stoupencům podobá stejně málo, jako panu

Vilému Křineckému. Neumím si představit, že by něco z toho všeho řekl veřejně, natožpak aby proti císaři opravdu povstal. On je právě vysvětlením toho, proč má v této zemi katolická strana stále navrch.

Pan Zikmund, mnohem důstojnější, dle svého zvyku mlčel. Občas se snažil nenápadně chválit svého syna a Vaše příbuzné.

Obávám se, že ten večer udělal mnohem větší dojem na sloužící, na pana Oldřicha i na samotné Vartemberky, než na Vás. Myslím, že se nemýlím, že Váš zájem vzbudil až další hovor, kdy jsem měl předvést panu Zikmundovi – a také Vám – jakých úspěchů dosáhl pan Abrahám v astronomii a v matematice. Ne snad proto, že by byl mladý pán tak výtečný. Celá moje práce je spíše rozmarem pana Zikmunda, který ví, jak císař opravdu miluje učenost, a chce pana Abraháma dostat do jeho přízně. Pan Abrahám – jak jistě tušíte – o hvězdy ani o matematiku zájem nemá. Je pilný, pozorný, chápavý, ale mnohem více jej zajímá lov, zábava, hostiny a snad i správa panství.

Věřím, že to víte. Nemohl jsem si nevšimnout, že znamenitá Bayerova Uranometria zaujala mnohem více Vás a také Vy jste se ptala na mnohem více věcí, než kdokoli jiný. Při tom jste zmínila tak důležité věci a prozradila tak velkou vědomost o hvězdách, že to vzbudilo moji pozornost a zájem. Aniž jsem to měl původně v úmyslu, musel jsem vysvětlovat nejnovější objevy Johanna Keplera či Matouše Wackera, které zná jen málo zasvěcených. Mluvil jsem dokonce o učením Giordana Bruna, které by každého katolického kněze vyděsilo mnohem více, než řeči pana Jana.

Hovořil jsem mnohem déle, než jsem chtěl. Pana Abraháma, který se během řeči poněkud vytratil, jsem trochu urazil, Jana z Vartemberka a Oldřicha Křineckého znudil a pana Zikmunda zneklidněl. Kdybyste nenavrhla večerní procházku na Ronovský hrad, možná, že bych celou slavnost vážně pokazil. Ale tou cestou se vše zachránilo. Pan Zikmund se mohl pochlubit nedávno získaným hradem a cestou do kopce napětí všech zmizelo. A to, že jsme ještě

stále hovořili o hvězdách, vypadalo docela přirozeně. Z hradního vrchu zářily znamenitě. Nová hvězda v Hadonoši, jasná jako planeta, byla nepřehlédnutelná. Většinou v ní všichni hledali dobré znamení – buď pro sebe, pro zemi, nebo i pro Vás a pana Abraháma. Ale to se nikdo vyslovit neodvážil.

Pro mne samotného tato hvězda znamenala důkaz, že mé hledání jde správnou cestou. Že vesmír není uvězněn v křišťálových sférách, ale žije. Je řízen mocnou vůlí, která v něm sídlí.

Po návratu jsme již nehovořili. Většina hostů odešla spát. Ale já jsem vyšel ven ještě jednou. A během této cesty jsem o Vás zjistil něco tak zvláštního, že mne to přimělo napsat tento dopis.

Ještě než prozradím, co jsem viděl, musím se trochu vrátit. Ten večer jsem Vám řadu věcí říci nemohl. Neřekl jsem Vám také nic o sobě. Možná, že to trochu omluví moji zvědavost a smělost.

Ta lepší část pravdy o mně se skrývá v mém pravém jménu. Jsem Jan Václav Berka z Dubé a na Bělé.

Mám tedy stejně dobrý původ, jako Abrahám Jan z Vartemberka, nebo vy sama. Berkové jsou mocným rodem v Čechách po celá staletí a mají stejné znamení, jako Křinečtí z Ronova. Kdysi dávno, za krále Václava I. jsme měli společné předky. To snad vysvětluje a ospravedlňuje, že jsem se při hovoru s Vámi nechoval jako služebník svého pána a také mne opravňuje k tomu, abych Vám psal tento dopis.

Horší část pravdy přiznám, když řeknu, že neznám jméno své matky. V tom je můj původ mnohem méně slavný. A jméno mého otce je Aleš Berka z Dubé a Bělé. Nejste starší než já a zřejmě nejste znalkyní rodinného rodokmenu. Asi ve Vás to jméno nevzbudí takový odpor, jako u těch, kteří mého otce znali.

Otec byl stejný nepřítel katolíků jako pan Jan. Bohužel, nezůstalo jen u řečí. Trpěl chorobným strachem z jezuitů, Španělů, Lobkoviců i svých katolických příbuzných, především pak pana arcibiskupa Zbyňka. Občas dostával záchvaty zuřivosti, před kterými se třásli

jak všichni služebníci, tak i my, členové rodiny. Rozbíjel věci, křičel, proklínal a každý se mu klidil z cesty. Nebohou paní Kateřinu, moji nevlastní matku, obviňoval ze smilstva s Lobkovicem, urážel ji a dokonce ji i bil. Někdy jsme jen stěží zabránili tomu, aby nevpadl do Bělského kostela s taseným mečem uprostřed svaté mše.

V roce 1599, kdy mi bylo šestnáct let, pozbyl rozumu docela. Už jen střídavě zuřil a naříkal, zdálo se mu neustále o hrozném mučení a o španělských botách.

Nejhorší ze všech dní, jaké si pamatuji, byl jeho poslední. Bylo to po jednom ze záchvatů, kdy jsem seděl proti němu sám v největší síni. Nikdo jiný v zámku nebyl – všichni uprchli. Kolem se válely poházené zbraně, trosky nábytku a věcí. Otec upadl do zvláštní strnulosti. Seděl v křesle proti oknu a upíral oči na mne. Così mne přinutilo, abych si sedle naproti němu, k oknu zády. Seděli jsme dlouho. Nikdo z nás neměl co říci. Pouze jsem se bál, abych jeho zlost znovu neprobudil.

Po chvíli jsem měl dojem, že jsem zahlédl za jeho zády, tam, kde měla být zeď, večerní oblohu. Nejprve jsem si myslel, že mne zmátlo soumravné světlo, smísené se září jediné dosud nerozbité lampy. Potom jsem ale pochopil, že jsem se zřejmě zmylil – já sedím čelem k oknu a otec je přede mnou, k oknu zády. Ještě podivnější bylo, že otec, kterému bylo teď velmi špatně vidět do očí, se sobě vůbec nepodobal. Byl mnohem mladší a uvolněnější. V jeho tváři nebyl ani strach, ani zuřivost. Spíše smutek.

Nebyl to můj otec.

Byl jsem to já sám.

S hrůzou jsem pochopil, že moje mysl je v jeho těle. Nebyl jsem schopen pohnout ani prstem. Moje mysl neovládala tělo, ve kterém jsem byl.

Potom jsem ucítil přítomnost otce. Byli jsme tu oba. Zaplavil mne strašný děs z jeho duše; ucítil jsem a pochopil to všechno, co nám nikdy nemohl vysvětlit. Všechno to, co jej léta trýznilo a čemu jsme nerozuměli.

Temný mrak se snášel na celou zemi, na lidi, kteří nic netušili, nevěděli a necítili. Plamenné postavy se znamením kříže sestoupily z nebes a spalovaly vše živé. Vesnice, města, lidé, zvířata – vše hynulo. A nikdo se nebránil. Ve tvářích umírajících bylo znát jen jakýsi údiv.

Viděl jsem, že celý svět, který známe a který je okolo nás, bude zničen. Dojde k nesmírnému boji sil, které jsou mimo nás, a které nedokážeme ovládnout – a dokonce je ani neznáme. A středem těch největších hrůz bude naše země.

Bezmoc je nejhorší ze všech zoufalství.

Přicházel Věk Ohně – a otec byl jediný, komu bylo dáno pravdu vidět. Trpěl za tisíce těch, kteří teprve trpět budou. Mně bylo na těch několik okamžiků dáno trpět s ním, být vydán bezmoci tak úplně, že ji nelze ani vyslovit. Byla na nás snesena odpovědnost za celý svět, břemeno větší, než může kdokoli snést.

Marně jsem se snažil uprchnout. Tělo, poslušné plamenného anděla, vzalo jeden z mečů na podlaze a

pečlivě si rozřezávalo krk. Byl jsem ochromen strachem a bolestí. Ještě zoufaleji jsem se snažil uniknout z těla, ze kterého se valila krev, které se dusilo a umíralo. Druhé tělo sedělo naproti, tiché, mlčenlivé, tak, jak jsem je opustil. Nemohl jsem se do něj vrátit.

Kdesi zdáli jsem zaslechl dvě slova, nesrozumitelná, slabá. Snad mi je chtěl říci umírající otec. Snad to byl někdo třetí. Když jsem porozuměl, řekl jsem chraptivě:

„Gienah a Albireo.“

Potom jsem byl najednou zpět. Ležel jsem na zemi, s pekelnou bolestí v hlavě a kolem mne se rozlévala kaluž krve z těla mého otce.

Nevím, kdy mne našli. Byl jsem nemocen řadu dní a snad týdnů. Obával jsem se, že mne rozum úplně opustí, stejně jako mého otce.

Bělský zámek dostali příbuzní. Všichni se rychle snažili na otce zapomenout. Mne, kterého považovali za slabomyslného, nikdo nechtěl ani vidět. V době mé nemoci a bezvědomí mne převezení do špitálu v Praze.

Když jsem se trochu uzdravil, našel mne tu pan arcibiskup Zbyněk Berka. Katolík, kterého se otec bál, který ale měl dobré srdce. Dal mne do klášterní školy ke kapucínům na Hradčanech. Měl jsem od mládí zájem o matematiku. Zde jsem objevil i astronomii, které jsem tu věnoval mnoho času. Můj život u kapucínů však netrval ani rok.

Jednoho zimního dne jsem si vyšel na Petřín. Teď, s odstupem a v klidu jsem chtěl pochopit, co se vlastně stalo v den smrti mého otce. Vybavil jsem si tu chvíli, jak jsem pocítil, že se moje mysl přenesla do jiného těla. A jak jsem úplně a naráz poznal to, co si myslel můj otec. Znovu jsem spatřil plamenné obry, sestupující z nebes.

A najednou jsem viděl nový výjev. Veliké náměstí v neznámém městě, plné lidí. Uprostřed dřevěná hranice s kulem. U kule uvázaný muž.

Ti okolo něj, v černém, jej měli v příští chvíli upálit.

Muž byl poměrně mladý, ale ve tváři, předčasně zestárlé týráním, byla jakási klidná vznešenost.

Kněz se jej tázal, zda odvolá své rouhání proti Bohu, zda nalezneme alespoň nyní smír a pokoj.

Ten muž odpověděl – pokud mu bylo dobře rozumět – že umírá zcela smířen s Bohem, ale že své učení neodvolá, vždyť jej vytvořil pro větší slávu Pána. Chléb nikdy tělem nebude, stejně jako není žádných křišťálových sfér v kosmu – svět je nekonečný, stejně jako lidský rozum.

To bylo poslední, co řekl. Potom mu sevřeli jazyk do kleští, na znamení věčného rouhání. A rychle, snad z obavy, aby ten muž přece jenom něco neřekl, hranici zapálili.

Tak přišel Věk Ohně mezi nás.

Viděl jsem zblízka do tváře toho muže, viděl jsem oči plné utrpení, hořící vlasy a vousy, jazyk, uvězněný v kleštích. Cítil jsem soucit a bezmoc zároveň. Věděl jsem, že chce něco říci. Že o mně ví. Chce říci něco, co by jej zbavilo utrpení – něco, co vím i já. Tvář se na mne prosebně upírala.

„Gienah a Albireo,“ zkusil jsem.

Muž se usmál a zemřel.

„Co jste to řekl?“

Vzpamatoval jsem se. Byl jsem zpět, pod petřínskými stromy. Přicházel večer. Předemnou stál osamělý chodec, bohatý a vznešený. To bylo vidět na první pohled. A jeho tvář vyjadřovala naléhavost a překvapení.

„Prosím, pane, co jste to řekl?“

mlčel jsem. Muž přede mnou nevypadal zle. Chtěl bych mu důvěřovat. Bylo vidět, že je to pro něj důležitá věc. Ale nevěděl jsem, jak mu vysvětlit to, čemu jsem sám nerozuměl.

Cizinec mi pomohl z nesnází.

„Deneb a Sadir.“

Rázem jsem věděl, že on může vysvětlit všechna tajemství. Byl jsem si jist, že všechna čtyři jména patří k sobě. Gienah, Albireo, Deneb, Sadir. Řekl jsem mu, co jsem viděl na vzdáleném náměstí. Vyličil jsem stručně popravu neznámého, a řekl, že on zřejmě také ví, co ona slova znamenají.

Jeho zájem se během mého vyprávění měnil ve zděšení.

„To nemůže být pravda! Přece není možné...“

Otočil se a odcházel, jako by na mne docela zapomněl.

„Počkejte, prosím!“ vykřikl jsem za ním zoufale.

On se ohlédl a dal se na útěk.

To se stalo dne 18. února 1600.

Za týden potom jsem se dozvěděl, že onoho dne byl v Římě na Náměstí Květů upálen jistý Giordano Bruno z Noly. Kázal prý, že vesmír je nekonečný a plný tisíců sluncí s planetami. Za to mu před smrtí sevřeli jazyk do kleští.

Zjistil jsem také, že jména Gienah, Albireo, Deneb a Sadir jsou jmény hvězd v souhvězdí Labutě.

A nedlouho potom mne pozval bohatý a významný císařův učenec Jan Matouš Wacker z Wackenfelsu do svého domu na Hradčanech. Ukázalo se, že je to můj neznámý z Petřína.

Tak jsem se seznámil se svým největším a jediným přítelem, jakého na světě mám. Již během mé první návštěvy mi – oplátkou za můj

příběh – otevřel brány ke skutečnému vědění, které je dáno jen málokomu. On sám přišel do Prahy k Rudolfovu dvoru jen proto, že zde bylo několik jemu podobných. Všichni nositelé nejúžasnějších vědomostí o světě se navzájem znali – a pokud se někde objevil jeden z nich, za chvíli tu byli všichni, jako včely, které se slétají ke květům. To, že u dvora působil Tadeáš Hájek z Hájku, způsobilo, že se za ním přestěhoval do Prahy sám Tycho Brahe, král všech astronomů. A za ním pak přijel Johann Kepler. A po něm Wacker. A řada dalších.

Tvořili uzavřený svět. To, že je zeměkoule kulatá, jim bylo něčím všedním. Diskutovali o tom, zda Země obíhá okolo Slunce, či naopak, během svých diskusí stěhovali v mysli celé planety sem a tam, při řeči můj nový přítel tvořil vesmíry stejně snadno, jako je potom rozmetával. Pouhé týdny hovorů s Wackerem byly pro mne víc, než všechny mé předchozí školy. Stal se ze mne stejně přesvědčený vyznavač Koperníka, jako je Wacker sám a jako je Kepler, se kterým jsem se také několikrát setkal. Krátce před

jeho smrti jsem se setkal i s Tycho-
nem a byl u jeho pozorování, o kterých se vyprávějí divy.

Wacker mne zasvětil i do dalších objevů; Tychonových důkazů, že planety nejsou upevněny v křišťálových sférách, Keplerových výkladů skutečných rozměrů a tvaru vesmíru a konečně i do učení Giordana Bruna, který neuznával ani vnější sféru stálic a tvrdil, že každá z hvězd je Sluncem s rodinou planet. Podle něj tedy ani Slunce není středem vesmíru...

Klášteří život mne brzy znudil. Wacker mi obstaral místo meteoroscopa čili pozorovatele oblohy u císaře. Měl jsem za úkol celý den a hlavně velikou část noci pozorovat jevy v ovzduší. Střídal jsem se s dalšími, většinou studenty. Práce to byla těžká, ale pro mne znamenala, že jsem se naučil dokonale znát nebe a všechny hvězdy Almagestu. Rozumím tomu, co hledá na nebi Kepler a ostatní. Nic menšího, než řád světa, odpověď na to, jak vesmír vypadá a odpověď na to, čím řídí hvězdy a planety naše kroky.

Nemohu vynechat ani další,

drobnou, ale důležitou příhodu. Byla to veřejná pitva, provedená doktorem Jesseniem. Pohled na lidský mozek, pouhé dvě hrsti krvavé hmoty, pro mne znamenal mnoho. Jak je možné, že celá lidská duše se skrývá uvnitř lebky, že se celý náš vnitřní život odehrává v tak malém prostoru, že by v něm trvale nevydržela ani myš?

„Veškeré spojení duše se světem se děje očima, ušima, hmatem, ústy a nosem,“ říkal tehdy doktor Jessenius. „Kdyby těchto smyslů nebylo, naše duše by byla věznem těla až do smrti. Neznala by svět o nic více, než netopýr v nejhlubší jeskyni.“

Pronásledovaly mne sny, že jsem uzavřen ve vlastní hlavě a nemohu se dostat ven, na svobodu.

Jindy se mi lebkou zdála být Země a tím světem venku vesmír okolo.

Pochopil jsem, že vesmír je tím, co nás skutečně ovládá, co ale vidíme jenom nejasně, svými otvory v lebce; čemu nerozumíme. Najít cestu, kterou se dostane mysl ven, je současně cestou ke hvězdám. Víím, že možné to je. Již dvakrát jsem to zažil, vinou mně neznámých

hvězdných sil. Byl jsem jako myš, vynesena na nejvyšší vrchol ve spárech orla. Nechápal jsem, co se se mnou děje a neviděl jsem, co jsem vidět měl. Místo triumfu jsem poznal jen nekonečnou hrůzu.

Pochopit sílu hvězd – to je stát se orlem, stát se pánem toho, co činíme.

Nic dalšího již není důležité. To, že jsem přišel na Stvolínky a na Ronov, ze kterého jsou tak dobře vidět hvězdy, že jsem chtěl na chvíli uniknout z věčného ruchu v Praze, že jsem se stal soukromým učitelem ve službách Vartemberků, že jsem se setkali – to již víte.

Budu tedy pokračovat tam, kde jsem přestal – okamžikem, kdy jsem toho večera vyšel podruhé ze zámku.

Ve Vašem okně se svítilo.

Potom se okno otevřelo a přinutilo mne k tomu, že jsem si všiml, že v okně je žena. Zdola nebylo dobře vidět – ale bylo vidět natolik, abych si všiml, že žena je nahá. Tím více mne překvapilo, že potom vystoupila na okno.

A potom se začala před mýma očima měnit. Vztažené ruce se nadmíru prodloužily a narostla jim blaniťá křídla, ze kterých trčely ohyzdné drápy. Tělo se měnilo v tělo plazí s dlouhým ocasem. Hlava se prodloužila v lysou, nestvůrnou lebku s prázdnými dutinami po stranách a spoustou obrovitých zubů.

Tvor vyrazil skokem vpřed. Nečekaně obratně se zachytil na velickém stromě, několik sáhů od okna. Potom znovu roztáhl křídla a vzlétl k nebi jako obrovský netopýr. Jen otevřené okno zůstalo zářit do tmy a přesvědčilo mne, že tentokrát nešlo o vidění a s mojí myslí se nic nestalo.

Při další cestě jsem se přesvědčil, že té noci byla moc hvězd opravdu výjimečná. Kromě toho, že se setkaly planety Jupiter, Saturn a Mars velmi těsně, zářila stále mohutná nová hvězda v Hadonoši. Byla jasná skoro jako Jupiter a znamená to, že musela být několiktisíckrát jasnější, než Slunce – pouze nesmírná vzdálenost nám ji zmenšovala.

Pochopil jsem, že síla hvězd Vás některé noci mění v toho

ohyzdného tvora, podobného drahu a netopýru.

Možná, že jsem Vás urazil, či rozlobil. Snad se obáváte, že prozradím Vaše tajemství. Ve světě, kde není dovoleno hlásat Brunovy či Koperníkovy ideje by Vám hrozilo největší nebezpečí. Proto Vám vyprávím svůj příběh – i ten by vzbudil podezření Svaté inkvizice. Věřím, že máme oba dost dobrých důvodů mlčet, jako ostatně mlčí o podobných věcech řada těch, jichž si vážím.

Píši Vám proto, abych zjistil, zda víte o vlivu hvězd na Vaše proměny – a také, abych se otázal, zda snad znáte tento vliv a ovládáte tato tajemství?

Znáte snad to, co i ti největší mudrci světa v tuto chvíli hledají?

Pokud ano, je ode mne jistě opo-
važlivé Vás žádat, abyste se mnou
takové tajemství sdílela.

Ale mohu se o to alespoň pokusit.

S největší úctou

Jan Václav Berka z Dubé



Chci na tom zejména demonstrovat proměnu formy a jazyka, pokud si to srovnáte se STOMEM. Mezi texty leží asi 7 let. Dá se to číst nahlas a má to i nějakou hudbu. Forma dopisu pracuje s dialogem úplně jinak, než povídka; je to vlastně soustava dlouhých monologů jednotlivých postav. Samozřejmě to není žádný můj vynález; metoda okouzila už plno lidí přede mnou a já jí užil spíše výjimečně.

Rozcestí

Nejspíše také narazíte na povídku SOUBOJ z roku 1991, z doby prak-

ticky současné předchozímu textu. SOUBOJ je oproti těm dvěma předchozím věcem rozhodně typičtější a představuje jakýsi mainstream mého psaní. Je také něčím, co mne začíná tak trochu pronásledovat; vyšel v roce 1991, 2003 a 2011 a najdete ho i na internetu¹. Nedávno mne zase někdo žádal o vydání. Sice jsem mu zkoušel vnutit jiné, novější věci, ale že jako ne; jedině SOUBOJ je prý to pravé. Prý je to jedna z prvních českých fantazy povídek.

¹ <http://www.d20.cz/clanky/pri-behy/souboj1.html>

*Nač vymýšlet Středozemi,
když ve Středozemi žijeme?*

To je tak trochu omyl. V té době jsem znal z fantazy zřejmě jen Tolkiena. Měl jsem už vlastní historické téma; někde jsem si napsal: *Nač vymýšlet Středozemi, když ve Středozemi žijeme?* Proto také v SOUBOJI i v DOPISECH O MYŠI působí ve skutečném terénu skutečné postavy a říkají – snad – věci, které říkat reálně mohly. Zkrátka, pouze jsem pokračoval ve svém vlastním směru a neměl ani tušení, že nějaká fantazy existuje a

měla by být zakládána. Draci a rytíři ze SOUBOJE nejsou monopolem fantazy; je to trochu starší nápad. Pří-

běh o drakovi je vyčtený mezi řádky skutečných středověkých kronik. Také se tu poprvé mihne vedlejší postava jménem Argonantus, která je jediná zodpovědná za tu trochu magie, co by mohla být pokládána za fantazy rekvizitu.

V době SOUBOJE jsem byl už velký. Měl jsem rodinu, vlastní existenci, spisování mne neživilo. Naštěstí. Ukázalo se totiž, že napsat román je daleko jednodušší věc, než ho vydat. Nakladatelská politika tehdy neo-
chvějně kráčela dvěma směry. Jeden byl oficiální; nebyl problém vydat

podruhé nebo potřetí nějakého světového autora v ohromném nákladu. Což jsem já nebyl.

Jiná cesta byla klesnout do levného čtení, mastit jednoduché thrillery furt dokola, jako jeden můj již zesnulý spolužák, který vzal na computeru dvě až tři svoje předchozí knihy a úspěšně z nich smontoval čtvrtou. Tato metoda ovšem nevyrobí nikdy to mrazení v zádech; zůstanete v druhém levelu v nejlepším případě.

Další možnost byla psát noviny. V době revoluce jsem měl potřebu se vyjadřovat ke kdečemu. Zjistil jsem ale velmi

rychle, že mne *spotřební psaní*, ke kterému se nikdo nevrací, vůbec nezajímá. Je to vypitá káva a vyhozené noviny. Takový trik, jako dělám právě teď, že předkládám věci přes dvacet let staré a věřím, že to alespoň v jednom čtenáři nějaký dojem udělá, s novinami dosáhnout nelze.

Prorazit s něčím tak zběsilým, novým a rozsáhlým jako CESTA VZHŮRU se ukázalo být zcela nemožný úkol. Vydávání mne vůbec zajímalo o dost méně, než další psaní. Trpělivost, projevenou šíleným mnohaletým

pronásledováním fantoma *uměleckého dojmu*, jsem postrádal v dohadování se s vydavateli. Rozhodl jsem se nakonec vědomě pro psaní do šuplíku, pro zábavu vlastní a pár přátel. Nikdo mne do ničeho nenutil a nic mi nebránilo psát tak dobře, jak jsem si stanovil.

Doba třetího levelu a psaní do šuplíku u mne zahrnuje hrůzostrašných dvacet dalších let a něco kolem 25 napsaných povídek a delších věcí.

Počet napsaného klesl na frekvenci jedné věci ročně, dokonce i ještě méně. Ve dvou obdobích se to vlastně úplně zastavilo na

několik let. Návyky z dávných dob se změnily. Měl jsem nápadů zhruba stejně, možná i méně. V dřívějších dobách bych sedl a psal; tady jsem v drtivé většině případů nápad zvážil a rovnou zavrhl. Mohla by vzniknout další obyčejná povídka; ale k čemu to. Jindy to došlo dál; rozepsal jsem to a zjistil, že to není ono. Nebo jsem zjistil, že je to dobré, ale už to někdo někdy vymyslel. Takže to skončilo v torzoidním stavu. Třetí možnost byla, že jsem to napsal, prošel, opravil – a pak teprve definitivně zavrhl.

Zkrátka, z těch asi 25 věcí je jich i při mé sebevětší pečlivosti jen polovina dobrých. Sturgeonův zákon – *devadesát procent všeho jsou kraviny* – je nelítostný a vztahuje se i na mne. Úplně mu neutečete ani v případě, že se pokusíte ty špatné věci vynechávat ještě před napsáním.

Nové tisíciletí

Věci se změnily dne 25. 2. 2003, kdy jsem objevil *internet*. Tedy, věděl jsem o něm už dříve, samozřejmě, ale zjistil jsem, že dává docela zajímavé možnosti pro psaní. Přebytek psací energie, který těch pár opravdu dobrých věcí 3. levelu nestačilo odčerpat, musel jít někam jinam. Především jsem začal vydávat nějaké novinářské články na témata, o kterých jsem si dělal naděje, že by se k tomu někdo někdy mohl vracet. Internet v tomhle paradoxně vítězí i nad papírem; papírový časopis se většinou vyhodí. Plán se víceméně splnil; moje hlavní článková témata se periodicky vracejí na různých koutech netu, kde jsem pobýval. Draci, samozřejmě. Tento životní monstr-projekt ještě neřekl poslední slovo. Možná i katedrály; další podobná šílenost.

Druhá věc; na internetu se dá o psaní zajímavě povídat. V reálném světě je koncentrace spisovatelů na metr čtvereční tak malá, že se málokdy setkají. Pokud se tak stane na živo, je to tak nějak divné a strojené. Jsou vlastně konkurence. Občas si představuji, co bych si tak mohl povídat s Vieweghem nebo Sapkowskim... a myslím, že nejlepší by bylo, kdybychom mluvili o čemkoli, jen ne o literatuře. Upřímnost by měla děsné následky pro obě strany. Internet tyhle zábrany a předsudky tak nějak odsovává; věřím, že pod nickem a oboustranně anonymně by ta rozmluva nemusela skončit nutně tragicky. Dokonce bychom si mohli prozradit i něco užitečného.

Třetí a nejdůležitější věc; úplně se změnilo i vydávání papírových knih. Třeštění po padesátitisícových nákladech je bájně vyprávění starců; dnes je tisícovka slušný náklad. Stejně tak technika elektronické sazby je velmi mocná. Za těchto okolností je ovšem reálné si zorganizovat vydání papírové knihy sám, variantou AVN. Nemusí to už být vždycky podvod jako v dobách jen částečně fiktivního Ecova nakladatelství Manuzio; dnes je to otevřená hra; chcete-li knihy s vlastním jménem, prostě si

je zorganizujete a zaplatíte. Udělal jsem to² a vznikla kniha, která mi udělala opravdu radost, neb je tam většina toho, co pokládám za opravdu důležité. Navíc provedeno tak, jak jsem si přál, bez jakýchkoli technických kompromisů nebo ústupků; například s nadstandardním zlomem, kde odstavce nikde nepřecházejí na novou stránku a kde mi žádný korektor nevyhazoval moje oblíbené středníky. Pokud by se to náhodou prodalo, což není vůbec vyloučeno, mohu pokračovat ve stejném duchu; nebudu obtěžovat tím, co se z nějakého důvodu nepovedlo anebo co není perfektní.

Konec

Pokud se chcete někdo z nějakého důvodu stát spisovatelem, doporučuji se v jistém bodě rozhodnout, co přesně chcete dokázat. Zjistil jsem, že *být spisovatelem* pro mnoho autorů znamená mnoho velmi různých věcí. Budete si muset vybrat v tom přísně technickém smyslu; zda budete psát hodně knih za cenu kompromisů v kvalitě, anebo zda vám jde o pár perfektních věcí, kterým byste opravdu

věřili. Kýžený stav, kdy chrlíte geniální knihy každý rok, neexistuje. Takový člověk doposud nevznikl.

Budete také zřejmě zpočátku nepochybně sledovat nějaké osobní vzory; přinejmenším proto, abyste se naučili techniku. Umět psát se hodí i pro normální život, když nebudete mít vůbec žádné umělecké cíle. Například, když chcete provozovat v jakékoli podobě RPG; jako vypravěč, jako hráč a konečně i jako teoretik. Umělecké psaní a RPG jsou příbuzné disciplíny, které mají v leccems podobné cíle; rozdílů je ovšem tolik, že by vydaly na další speciální pojednání.

Talent není moc důležitý. Pomůže vám jedině v tom, že rychleji projdete embryonálními vývojovými stádii levelu 1. Může vám pomoci kritika zvenku a sebereflexe; například mně docela pomohly staré průběžně psané poznámky. Ty jsou dnes užitečné i pro psaní tohoto článku, kdy už zase pro změnu bojuji se sklerózou. Rozhodující je ale *vytrvalost*; musíte sledovat stále a neochvějně svůj cíl, vytrvat v něm a napsat dost věcí k tomu, abyste ho dosáhli. Kolik těch věcí bude, to nikdo neví; prostě jich musí být *dost*. Pak se něco stane; zaručeně. Váš nedostatek talentu tomu

– kupodivu – nezabrání. A rozhodující zlom je svoje učitele v pravou chvíli opustit a nadělat z nich maximálně osoby s hlasem poradním.

Já si vlastně nejsem jist, zda jsem se stal spisovatelem. Tou cestou, kterou jsem si představoval jako malý, kdy bych vyráběl jednu knihu ročně a byl zavedená firma, jsem se nevydal. Nejsem profesionální autor; knihami jsem si nevydělal nic; teď jsem dokonce v mírném záporu kvůli nákladům. Což mi ovšem dává nesmírnou svobodu; mohu si vydávat jen dobré věci. Neznám současného českého autora, kterému by profesionalita neuškodila tím, že ho láká vydávat věci podezřelé.

Nejsem Ray Bradbury, který prý psával každé ráno a dopoledne. Nejsem Stephen King, který knihami ovládl světová knihkupectví. Nejsem ani – ve skromnějších českých poměrech – Miloš Urban, který trochu podobným stylem psaní vyrobil řadu dobrých románů. Při čemž vybírám záměrně autory, kteří neudělali kvůli profesionalitě moc kompromisů a za svoje knihy se rozhodně nemusí stydět; i ty jejich méně povedené věci jsou stále docela dobré.

Napsal jsem toho vlastně dost málo. Jsem přesně u čísla 76. Z toho jen

pět věcí delších 100 stran. A to vše s velkým množstvím odpadu a omylů; do čísla 50 celkem nemá cenu se k ničemu vracet. Což řeším prostě utajením těchto věcí.

V tuto chvíli existuje jediná kniha, soustřeďující to důležité. Končí *Zavřenými dveřmi*, což je jakýsi můj nejzažší dosažený bod. Hrozí, že v budoucnu asi vydám ještě něco. Ale je jisto, že toho nikdy nebude moc velká záplava.

Navenek jsem byl dokonce dlouho autorem jediné dobré povídky. Představa, že si ji přečte někdo třeba po mnoha letech a nadchne ho to, mne vždycky uspokojovala víc, než kdybych byl autorem deseti románů s desetitisíci čtenáři, při čemž bych ale tomu psaní sám nevěřil. Nakonec bych bral i být takovým Danielem Keyesem, jehož jméno vám asi nic neřekne, ale jeho povídka určitě ano. RŮŽE PRO ALGERNON. Přiznejte se – že jste od něho nečetli nic jiného?

2 <http://www.beletris.cz/9788087105160.php>

Napsal Pavel „Goran“ Veselský

Řád sv. Lazara Jeruzalémského

Rytířské řády jsou spojené s konspiračními teoriemi, neohrožeností starých křižáků a hlavně v současnosti s charitou. Řád svatého Lazara Jeruzalémského sice stojí stranou konspiračních teorií a dnes jej snad kromě lidí nějak spojených s hospicovou péčí zná málokdo, v bojové síle však lazariáni přinejmenším po většinu dvanáctého století drželi krok s mnohem známějšími řády. A to i přes jednu podstatnou nevýhodu: aspoň na začátku byli všichni rytíři tohoto řádu malomocní.

Úvod

Původně jsem sem chtěl v podstatě jen přepsat perex, obalit jej nějakou omáčkou a přidat pár slov o organizaci článku. Jenže během přípravy se rozrůstaly odkazy na internetové a lidské zdroje (s několika novodobými lazariány se osobně znám, ale o jejich členství v řádu jsem se dozvěděl až teď), čas plynul a sběr informací a psaní článku byly v čase nejtěžších zkoušek a zápočtů na druhém místě. A tak jsem stanul před dilematem mezi krásnou představou, kterou nestihnu zpracovat a budu muset odložit na příští číslo, nebo osekáním článku na to relativně suché a nepodstatné, co zvládnou napsat už teď. Nakonec jsem našťáště přišel na řešení, které spojuje

výhody obojího: rozdělit článek na dva díly.

V tomto prvním díle najdete hlavně faktografii. Skládá se ze dvou kapitol: „Lepra“ popisuje nemoc, kolem které se až donedávna točily specifická a smysl řádu sv. Lazara, a její příznaky a průběh jsou klíčovou informací pro pochopení mnohého ze zbytku článku. Název druhé kapitoly, „Historie řádu“, mluvím za vše.

Na příště se pak můžete těšit na podrobnosti a zajímavosti o tom, jak vypadal život takového lazariána v době křížových výprav, přičemž budou rozebrány jednotlivé aspekty (mentalita křižáka, psychologie umírání, sociální vyloučenost apod.), a to pokud možno tak, aby je bylo možné co nejnázobně zobecnit a použít

při hraní postav nacházejících se v nějak podobné situaci, které třeba jinak nemají s rytíři sv. Lazara nic společného. Zvláštní prostor bude věnován tématu „lepra ještě jednou a podrobněji“, kde se můžete těšit i na rady a zápletky pro zapojení lepry do hry, nejen lazariánské.

Lepra a umírání

Lepra

Lepra neboli malomocenství byla až do objevu jistých specifických antibiotik neléčitelná a téměř vždy smrtelná. Třetím nepříjemným aspektem je, že k úmrtí dochází až po mnoha letech, uvádí se 10-20 let bez léčby. Doba, kdy dotyčný přestane být schopný běžné práce, se také pohybuje v řádu let (první výrazná omezení mohou nastat tak ve čtvrtině až polovině tohoto období, ale to nemám ověřené), a pacient musí být upoután na lůžko až v posledních několika letech života. Lepra má dvě

formy – tuberkulózní (kožní) a nervovou. U tuberkulózní nejdříve dochází k vytváření uzlů a vředů na kůži, které postupně praskají a odpadávají, přičemž může dojít k vyřazení některých vnějších orgánů (třeba oka) a později i k odpadání prstů nebo dokonce celých končetin. V pozdějších fázích se k ní přidávají příznaky druhé varianty – vyřazování nervů, které se projevuje necitlivostí a ochrnutím. Ve druhé variantě může naopak necitlivost přijít jako jeden z prvních příznaků – třeba u krále Balduina IV., o kterém ještě bude řeč, byla nastupující nemoc odhalena právě na základě nepřírozené odolnosti k bolesti.

Fakt, že 95% lidí má proti lepře přirozenou imunitu a k nakažení dochází jen u oslabených jedinců, nebyl až někdy do dvacátého století znám, a tak se nakažlivost této choroby všeobecně přeceňovala.

Fakt, že 95% lidí má proti lepře přirozenou imunitu a k nakažení dochází jen u oslabených jedinců, nebyl až někdy do dvacátého století znám, a tak se nakažlivost této choroby vše-

becně přeceňovala. Na první pohled viditelné příznaky umožňovaly

snadno izolovat nakažené od zbytku populace, a tak byli vyháněni ze sídel zdravých lidí do leprosárií, vesnic malomocných a špitálů pro ně. Na druhou stranu, „na první pohled viditelné příznaky“ nemusely být nutně příznaky lepry, za malomocenství se tradičně považovaly i mnohé kožní choroby. Například biblický Starý zákon podává ve 13. kapitole Leviticu neboli 3. knihy Mojžíšovy starověkou příručku k diagnostice, kdy je třeba nasadit karanténu a kdy ne. Mezi podezřelé patří všechny vyrážky, lišej, vředy a spáleniny, zbělení a zřetelný pokles kůže při jakémkoli z těchto jevů znamená „malomocenství“, stejně jako plísňe a postupující vyrážky. U většiny forem malomocenství se počítalo s možností uzdravení, k čemuž v případě pravé lepry prakticky nedochází. V určité formě „malomocenství“, když se tělo pokryje bílými strupy, ale dotýčný nemá vředy, je dokonce navzdory nemoci prohlášen „čistým“,

Církev povzbuzovala péči o malomocné způsobem do té doby nevídaným.

Křesťanství a malomocní

Malomocní byli všude na okraji společnosti, vždy a všude byli nějak

izolováni. Církev jako středověký garant civilizovanosti chránila zdravé obyvatele povinným označením malomocných a hlídáním určité karantény. Když bylo u někoho diagnostikováno malomocenství (stejnými nebo podobnými postupy jako u starých Židů), byla za něj sloužena „mše oddělení“, přechodový rituál ze stavu zdravých do stavu malomocných spojený s rozloučením s farností a předáním a posvěcením předmětů spojených s postavením malomocného. Při ní kněz přečetl malomocnému nařízení o jeho nových zákazech a povinnostech. K nim patřil zákaz vstoupit do kostela, hospody a dalších veřejných míst, opouštět domov bez oblečení signalizujícího malomocného, mýt se nebo pít z jakéhokoli veřejného vodního zdroje (od toho malomocný dostal sadu nádob, do kterých si mohl nabrat vodu k mytí a konzumaci), dotýkat se jakékoli věci kromě své vlastní bez nasazených rukavic, sdílet dům s jakoukoli ženou kromě své manželky a dotýkat se dětí nebo jim něco dávat. Interakcím

s příbuznými a sousedy tak nebylo v žádném případě zabráněno, dotýčný jen musel dodržovat určitá bezpečnostní opatření.

Na druhou stranu, církev povzbuzovala péči o malomocné způsobem do té doby nevídaným. Původní řecko-římská pohanská kultura chápala péči o chudé a potřebné jako výměnný obchod „něco za něco“, kdy jen hlupák bez náležitého ocenění (většinou reklamy) hne prstem pro bližní v nouzi, natožpak aby šel mezi malomocné a čekal mezi nimi na nákazu. O něco lepší případ představovaly kultury se silným dělením na „my a oni“ s morálními pravidly podporujícími „nás“. V takové kultuře malomocní mohli čekat od svých soukmenovců aspoň nějakou almužnu a snad i pomoc. Ale i tam by se málokdo obětoval pro tak neperspektivní členy společnosti.

V křesťanství je tomu jinak. Ježíšova slova „co uděláte jednomu z těchto mých nejmenších bratří, mně jste udělali“ (Matouš 25,40) inspirovala mnohé k radikální pomoci lidem, kteří to nejvíc potřebovali, v první řadě malomocným. Matka Tereza není ničím jedinečným, jen je jednou z nejradikálnějších a nejznámějších z těch, kteří se pro takovou bláznivou

službu rozhodli v době nedávné. Díky podobným lidem starověká a středověká leprosária nebyla jen vězením, ale také místem pomoci, kde vždycky někdo (ať už zdravý či nakažený) rozdával naději a ošetřoval malomocné ve finálním stádiu nemoci.

Hlavním smyslem prokázaného milosrdenství byla spása duší, a to u pomáhajících, pro které šlo o následování Krista cestou oběti pro druhé, ale také pro malomocné, kteří potřebovali povzbuzení pro překonání zoufalství a smíření se s vlastním stavem. Když dokázali vzít svůj osud jako účast na Kristově kříži a skrze ni doufat v spásu, mohli se stát majáky naděje pro další malomocné. Kde se tento duch služby vycházející z křesťanské víry, naděje a lásky rozšířil, tam komunity žijící v leprosáriích v opravdovosti víry překonaly mnohé poustevnické komunity a kláštery. A právě v jedné takové komunitě začíná historie řádu lazariánů.

Historie řádu

Jeruzalémský špitál pro malomocné aneb na co lazariáni navazovali

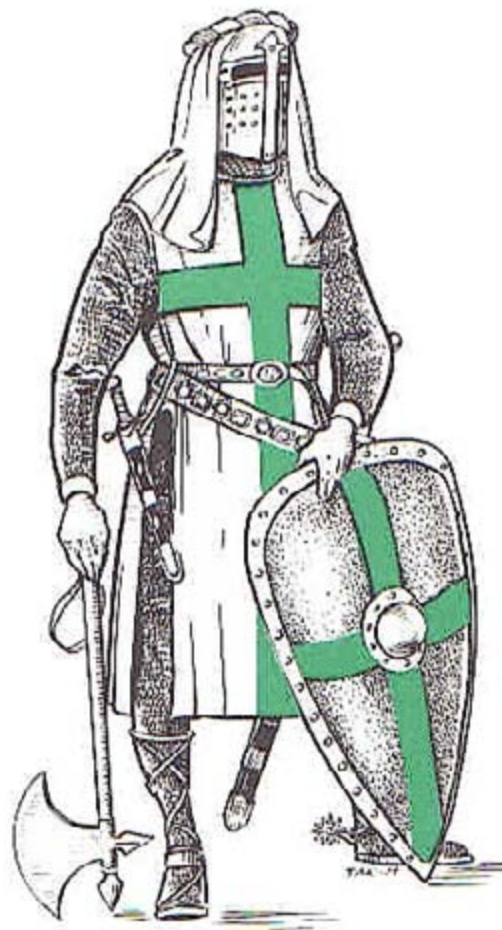
Jeden z nejstarších pořádných (tj.

že měly blíž k nemocnici než k vězení) špitálů pro malomocné na světě vznikl někdy kolem poloviny druhého století před Kristem u Jeruzaléma. I když od té doby uplynulo drahně staletí, byl to právě tento špitál, ve kterém řád vznikl a který mu dal jméno. Kdy byla založena špitální komunita, která se později transformovala v uskupení malomocných rytířů, nevíme. Rok 72 uváděný prameny ze čtrnáctého století je nejspíš dílem středověké fabulace řádových rytířů a jejich příznivců. O něco věrohodnější je údaj, že řád starající se o jeruzalémské malomocné založil sv. Basil Veliký, což by znamenalo vznik řádu po roce 361. Jisté je, že kolem roku 800 zde žilo patnáct malomocných a dva basiliánští mniši arménské národnosti.

Křížové výpravy a zlatý věk rytířů sv. Lazara

Když roku 1099 křižáci dobyli Jeruzalém, byl špitál sv. Lazara jedním ze čtyř leprosárií za jeruzalémskými hradbami. Mniši východní, basiliánské řehole v něm zůstali (včetně představeného bratra Gerarda, který ovšem byl původem Francouz) a roku 1115 přijali západní augustiniánskou řeholi. Toto spojení východních a

západních křesťanů v jednom klášteře spolu s faktem, že u malomocných se na takové rozdíly jako jsou národnost nebo vyznání příliš nehledí, položily základ ekumeničnosti řádu – lazariáni nikdy nebrali velké schizma z roku 1054 příliš vážně a dnes jsou mezi nimi zastoupeni křesťané různých denominací.



Za rok oficiálního založení řádu je považován rok 1120, kdy byl rektor jednoho z konkurenčních špitálů Boyand Roger zvolen mistrem špitálníků svatého Lazara. Už několik let předtím malomocní křižáci ubytováni a ošetřováni ve špitálu sv. Lazara vytvořili ozbrojenou složku tohoto řádu. I když mnozí ze současníků od sebe neodlišovali dva řády rytířů – špitálníků, johanity a lazariány, lazariáni měli personálně blíž k templářům než k johanitům. Templáři dodržovali pravidlo, podle kterého se jakýkoli templář nakažený leprou automaticky stával lazariánem. Právě mezi templáři v péči řádu sv. Lazara se pravděpodobně zrodila myšlenka udělat z nepříliš užitečných (byť často spíš proto, že se jich leckdo stranil a nepočítal s nimi, než že by skutečně nemohli pracovat či bojovat) pacientů umírajících na lepru vojenskou jednotku, a bývalí templáři vedli bojový výcvik ostatních rytířů Lazara Jeruzalémského. K lazariánům po nakažení leprou přestupovali i rytíři jiných řádů a samozřejmě nejen oni.

Největší válečné slávy řád lazariánů dosáhl pod vedením jeruzalémského krále Balduina IV. (vládl 1176-1184), který se nakazil leprou už před pubertou, ale ve svých patnácti letech

zdedil trůn jeruzalémského krále. První Balduinovou akcí (hned po nástupu na trůn) bylo zrušení nevýhodného míru se Saladinem a útok na Damašek, který donutil sultána přejít do obrany. Invazi do Egypta musel odvolat mimo jiné i kvůli svému zdravotnímu stavu. Jeho největším úspěchem bylo zázračné vítězství u Montgisardu, kdy s 600 rytíři a několika tisíci pěších (lazariáni mezi nimi museli mít nezanedbatelný podíl) vyrazil proti 26 tisícům saracénských jezdců táhnoucím na Jeruzalém. Před bitvou křižákům zvedla morálku Balduinova modlitba u ostatků sv. Kříže, po které následoval útok vedoucí k rozprášení Saladinova vojska. K vítězství křesťanů přispěla i Saladinova chyba, že hrstku rytířů podcenil a nechal své muže rabovat, takže na boj nebyli připraveni. Nakonec mu prý zachránil život jen jeho závodní velbloud. Saladin se od té doby neodvážil postavit se Balduinovi v bitvě, a to ani když křesťanského krále nemoc připravila o zrak a o vládu nad všemi končetinami.

Krátce po Balduinově smrti, roku 1187, Saladin v bitvě u Hattínu rozdrtil křižáky a dobyl Jeruzalém. Centrum řádu se přesunulo do Akkonu, kde lazariáni měli svůj hlavní stan až

do jeho dobytí muslimy roku 1291. Mezitím se rozvolnilo pravidlo, podle kterého všichni členové řádu museli být malomocní (ještě dlouho však platilo, že velmistrem mohl být jen malomocný, aby se nešťítel svých spolubratří), což vedlo k velkému šíření lazariánů zejména do Evropy. Pádem Akkonu končí první a nejslavnější fáze v historii řádu – doba křížových výprav. Od té doby už řád nikdy nebyl vojensky významný, doba malomocných válečníků skončila.

Od příchodu do Evropy až po dnešek

Po vyhnání ze Svaté země řád měl kam jít: už roku 1154 řád dostal od francouzského krále hrad Boigny. Další majetky měl řád i v jiných zemích, třeba v Čechách je řádový špitál sv. Lazara v pražské Lazarské ulici (na místě dnešního soudu) připomínán roku 1281, ještě před založením Nového Města. Spolu s Francií a Boigny byla centrem řádu Itálie, zejména Sicílie a město Capua. Řád si sice ponechal rytířskou strukturu, ale už se soustředil spíše na péči o nemocné než na vedení války, nanejvýš měl pár lodí pro potírání pirátství.

V Evropě díky chladnějšímu klimatu nebyla lepra nikdy tak rozšířená

jako ve svaté zemi, a protože se boj s malomocenstvím dařil (v 16. století už v západní Evropě prakticky neexistovalo), řád se musel buď přeorientovat na jiný úkol nebo být zrušen. Papežská bula z roku 1489 řád de facto zrušila převedením pod savojský řád sv. Mořice. Francouzští lazariáni se však tomuto kroku vzepřeli a pod záštitou francouzského krále působili dál. Řád sv. Mořice nějakou dobu působil jako vojenský řád bojující proti pirátům, brzy se však zredukoval na vyznamenání pro přátele savojské dynastie. Ve Francii se řádu dařilo lépe. Král Jindřich IV. Navarský založil nový rytířský řád Sv. Panny hory Karmel, který sice sdílel velmistra s lazariány, ale k úplnému splynutí obou řádů nedošlo. Sdílení velmistrů se zřejmě dělo s ohledem na papeže, který řád sv. Lazara nechtěl ani na přímluvu francouzských králů obnovit a tím méně potvrzovat lazariánské velmistry. I přes vazby na francouzskou královskou rodinu a takové povinnosti, jako posílat dvanáct mužů do královny osobní stráže nebo zajišťovat vrchní dozor nad francouzskými chudobinci, se nikdy nestal klasickým státním řádem. Od konce 17. století řád poprvé od roku 1489 začal expandovat do Španělska a



dalších zemí, což mu pomohlo přežít francouzskou revoluci.

Během francouzské revoluce byly rytířské řády zrušeny a odchod francouzských rytířů do zahraničí vedl k založení komend v Rusku, ve Švédsku a na Litvě. Velmistr řádu, pozdější král Ludvík XVIII., v té době využíval řád i jako politický nástroj, když členství v něm nabízel jako poctu potenciálním spojencům. Tehdy se obnovila ekumeničnost řádu z prvních let jeho existence, protože do něj byli přijímáni pravoslavní a luteráni. Toto politické období trvalo jen krátce,

protože v roce 1830 řád definitivně přišel o záštitu ve francouzských králích. Novým, alespoň duchovním, ochráncem řádu se stal melchitský (syrská odnož řeckokatolické církve) patriarcha Maximos III Mazloum. Do konce 19. století se řád držel hlavně mezi melchity, ve dvacátém století však začala expanze řádu do Evropy a pak do celého světa.

Hlavní vlnu expanze řádu zastavil až rozkol v 60. letech. Tehdejší

velmistr, Francisco de Borbón y Borbón, se jako vysoký důstojník španělské armády nestíhal věnovat řádu, který si proto zvolil nového velmistra, jímž se stal vévoda z Nemours Charles Philippe d'Orléans. Tím však porušili řádová pravidla (velmistr může jen zemřít nebo abdikovat, nemůže být sesazen), což vedlo k rozdělení řádu na pařížskou a sevillskou resp. maltskou větev. Rozkol se vyřešil až roku 2008, kdy sevillský velmistr abdikoval a generální kapitula obou větví řádu zvolila nového. Schizma

se odrazilo i v českých zemích, ale i zde probíhá proces opětovného sjednocování.

Vojenská stránka řádu sv. Lazara je dnes dávnou minulostí a lepra se v dnešní Evropě skoro nevyskytuje – dnešní lazariáni se věnují zejména hospicové péči. Hospice jsou zařízení pro terminálně (tj. nevyléčitelně a smrtelně) nemocné pacienty, kde cílem není vyléčit, ale zmírnit utrpení a pomoci pacientům k nalezení smyslu života do svých posledních dnů, což bylo už cílem prvních basiliánských a lazariánských špitálů. Čeští lazariáni založili pražský hospic Štrasburk a podporují i hospic Malejovská v Praze a hospic sv. Lazara v Plzni. Čeští lazariáni jsou také úzce spojeni se sdružením Likvidace lepry, které organizuje pomoc malomocným ve třetím světě.

Zdroje

- Ottův slovník naučný o malomocenství: <http://leccos.com/index.php/clanky/malomocenstvi>
- Jiný článek o lepre: <http://nemocivitalion.cz/lepra/>
- Oficiální stránky českých lazariánů a historie řádu na nich (nebo na české wikipedii, kde použí-

li kopii odkazované historie): <http://www.oslj.cz/> a <http://www.oslj.cz/o-radu/historie-ve-svete.html>

- Jiné stránky stejného řádu (ale jiné skupiny?) a historie na nich: <http://www.st-lazarus.cz/> a <http://www.st-lazarus.cz/historie.html>
- Mezinárodní stránky řádu Lazara Jeruzalémského (anglicky): <http://www.st-lazarus.net>
- Anglický článek o králi Balduinovi (informace o něm jsem čerpal hlavně odsud): <http://www.freerepublic.com/focus/f-religion/1670312/posts>
- Anglický článek o lepre ve středověku, obsahující detailní popis postavení mše oddělení a seznam malomocných panovníků v dějinách: http://priory.com/history_of_medicine/leprosy.htm
- Stránky Likvidace lepry: <http://www.likvidacelepry.cz>



NAPSAL Jerson

Multikampaň

Toto slovo jsem vymyslel před lety pro popis způsobu, jakým jsem před dvanácti lety začal vést svou kampaň v RPG. Jednoduše řečeno jde o herní svět, ve kterém hraje více skupin, jejichž příběhy jsou navzájem méně či více provázané.

Postupně jsem tímto způsobem hrál tři různé kampaně, kterých se zúčastnilo celkem asi 160 hráčů, z toho zhruba dvě třetiny opakovaně. Tento článek je shrnutím (zejména, nikoliv však výhradně mých) dosavadních zkušeností, rad, nápadů a zážitků a je určen mírně pokročilým až velmi zkušeným Vypravěčům.

„Je třeba doletět v kosmické lodi na Měsíc a tam uzavřít Archu. K tomu budete potřebovat energii z atomického reaktoru profesora Heisenberga,“ shrnul situaci Vypravěč v roli kapitána Smitera.

„Takže dva poletíme na Měsíc a dva půjdou spustit ten reaktor?“ zeptal se Dominik alias Charles poněkud nevěřičně. I ostatní hráči vypadali, že pochybují o proveditelnosti takového úkolu. Vypravěč se usmál, protože nastal okamžik, na který se těšil už dva měsíce.

„Ne,“ řekl Smiter. „Vy všichni poletíte na Měsíc. O reaktor se postará druhá skupina.“

„To jako Rony Schneider?“ Karolína údiv své postavy ani nemusela hrát. „Říkal jste, že pracuje sám.“

„To je pravda,“ zazubil se Smitter ještě víc. „Ale jsou i další. Přeci si nemyslíte, že záchranu světa zvládnete jen ve čtyřech.“

Jak začít

Ve všech případech jsem začal jednoduše. Hrál jsem se svou běžnou skupinou (nadále ji budu nazývat „primární“) delší kampaň ve vlastním světě podle vlastních pravidel. Příležitostně jsem jezdil na sraz s jinými hráči nebo na cony, kde jsem vedl herní sezení, buď na jejich žádost

nebo jako opengaming. Zpočátku mi přišlo nejjednodušší vzít svůj herní svět i s vytvořenými reáliemi a novou hru zasadit do nich, buď do míst, kam se moje skupina ještě nedostala, nebo naopak do míst, kde už byla, kde jsem měl podrobněji zpracované cizí postavy a kde v nedávné době došlo k zajímavým událostem (protože kde se vyskytne skupina dobrodruhů, tam se rozhodně děje něco zajímavého).

Než budu pokračovat, zmíním se o dvou podmínkách, které jsou podle mě důležité.

Herní svět

Váš herní svět musí být dostatečně otevřený a přijatelný i pro hráče, kteří do něj vstoupí až později. Můj fantasy svět měl sice poměrně specifická pravidla pro magii, kterými se lišil od (v té době nejrozšířenějšího) DRAČÍHO DOUPĚTE, ale jinak šlo víceméně o „generickou fantasy.“ Měl jsem elfy, trpaslíky, hobity, neměl jsem krolly, což některým hráčům vadilo, ale jen do té doby, než zjistili, že můžou hrát i orky nebo gobliny podle stejných pravidel jako ostatní rasy.

Reálie herního světa odpovídaly

naším tehdejším představám o středověku, tedy nic, co by výrazně vybočovalo z rámce klasického fantasy světa.

Ve druhém a třetím případě se jednalo o mnohem méně obvyklý svět – alternativní realitu našeho světa roku 1936 až 1939 s příměsí okultismu, mimozemšťanů a několika neobvyklých technologií. Řada hráčů se obávala, jak v takovém světě zvládne hrát, protože jejich znalost reálného světa před 2. světovou válkou byla velmi malá. Z toho důvodu říkali, že budou hrát méně uvěřitelně než ve středověké fantasy. Někteří se také domnívali, že bez zjevné magie, trpaslíků, elfů, válečníků a zlodějů vlastně nebude ani co hrát, protože to je základ RPG. Jejich obavy ale byly zbytečné. Ačkoliv jsem se přibližně držel historického vývoje a dobových reálií (i když mé znalosti také nebyly příliš velké), nakonec snad nikomu nedělalo problém hrát postavu, kterou si zvolil. Ostatně není cílem hrát v historicky naprosto přesném světě, stačí když je dostatečně uvěřitelný pro hráče. Celkově jsem neměl nouzi o zájemce o hraní v obou světech.

Myslím si, že pokud nemáte skutečně obskurní svět plný neznámých

bytostí, nebudete mít větší problém sehnat hráče. V případě oficiálně vydaných světů nebo světů založených na rozšířeném RPG bude možná stačit jen specifikovat oblast a dobu, ve které se vaše dobrodružství bude odehrávat. Podmínkou je, abyste svůj svět dokázali novým hráčům přiblížit do dvaceti minut natolik, aby v něm chtěli hrát.

Pravidla

Jak už jsem napsal, pro své hry používám vlastní pravidla. Nejdříve to byl ČAS PRO HRDINY ve fantasy verzi, poté ten samý systém v univerzální podobě a nakonec PROJEKT OMEGA. Žádný z nových hráčů tato pravidla pochopitelně neznal, ale jen málo z nich mělo potíže s vytvořením postavy a následnou hrou (snad jen u PROJEKTU OMEGA bylo pochopení obtížnější, protože se od nejrozšířenějších pravidel RPG více odlišuje). Důležité je, zda ovládáte pravidla, podle kterých vedete hru a dokážete jejich potřebný základ vysvětlit během dalších 20 minut před hrou, a během hry nelpět na detailech.

Zde může být větší problém při použití rozšířených pravidel – DRAČÍ DOUPĚ, DUNGEONS & DRAGONS, WORLD OF DARKNESS – která mají víc edic a

své příznivce i odpůrce. Na druhou stranu zřejmě nebude problém najít dostatek lidí, kteří podle takových pravidel hrají.

Jak využít výhod multikampaně

Při tomto stylu vedení hry se Vypravěčům nabízí řada možností, které v klasické hře nemáte. Zmíním se o těch, které jsem použil nebo o nich slyšel, ale pokud vás napadnou i jiné možnosti využití, nebojte se je vyzkoušet.

Opakování úspěšných zápletek

Zjistíte, že určitý typ zápletky je dobrý začátek hry a vytváří zajímavé a napínavé situace. Pokud pro svůj příběh potřebujete, aby na více místech najednou docházelo k podobným událostem a mohli jste zjistit, jak na ně různí lidé reagují. Vezmete tedy jednou použitou zápletku a použijete ji znovu s jinými postavami na jiném místě nebo v jiném čase. Zjistíte, že dvě nebo tři skupiny reagují v podobné situaci velmi rozdílně.

Primární skupina se dala dohromady za neobvyklých okolností – navzájem se viděli v zrcadle, setkávali se ve snu, ale hlavně naráželi na tvory bez

obličeje, kteří je stále více ohrožovali. Postavy nebyly příliš bojově zaměřené, takže před nebezpečím hlavně utíkaly a jen výjimečně se pokoušely bojovat.

Chtěl jsem vyzkoušet, jak by vypadalo setkání s těmito tvory, kdyby si hráči nevěděli, že jsou jejich postavy ve sdíleném snu. Druhá skupina se tedy sešla normálně a tvorové bez tváře se objevili večer. Jeden z hráčů (Ebon) hrál agenta tajné služby, takže byl dostatečně vybaven odvahou i palnými zbraněmi. Napřed zkusil s tvory mluvit, a když zjistil, že ho ohrožují, začal po nich střílet. Od té chvíle se přístup obou skupin znatelně lišil – zatímco primární skupina stále unikala a tvory bez tváře považovala za ztělesnění nehmotného nebezpečí ve snovém světě, druhá skupina se snažila takového tvora chytit, zabít a prozkoumat (v libovolném pořadí.)

Zdroj dalších zápletek

Vaše skupina odmítne nějaký úkol – nemá na něj čas, přijde jim nezajímavý, moc jednoduchý, moc nebezpečný, nevhodný pro jejich postavení, přesvědčení, dostanou se do sporu se zadavatelem ... a vy nabídnete tento úkol jiné skupině.

Podobně pokud primární skupina

opustí nějakou vedlejší větev úkolu, nechá ji otevřenou nebo prostě jde o zajímavou příhodu, kterou byste rádi dál rozvinuli, ale která by překážela v hlavním příběhu, zapojte jiné hráče. Příběh pak sám vytvoří další zápletky, události, cizí postavy a podobně.

Členové primární skupiny se dozvěděli, že otec Freyi (jedna z hráčských postav), armádní plukovník Schwarzwald, byl zatčen a je internován na vojenské základně. Proniknutí do základny a osvobození zavrhl jako příliš nebezpečné (protože se o to už jednou neúspěšně pokusili). Jejich kontakt rozvědky jim tedy poskytl informaci, že plukovníka budou za několik dní převážet na jiné místo.

Jeden externí hráč (Ebon) měl postavu tajného agenta vystupujícího pod jménem Walter Grün, který spolupracoval s rozvědkou. Dostal za úkol proniknout do základny, informovat plukovníka o tom, že během transportu dojde k jeho záchraně. Tato hra probíhala přes e-mail s použitím jen několika pravidel. Tajný agent svou práci zvládl a plukovníka nejen varoval, ale také mu dal nůž, aby ho mohl ve vhodné chvíli použít.

Nepřímá interakce, zmínky o jiných aktivních postavách

Jestliže máte odehráno alespoň jedno sezení s jinou skupinou, můžete svou primární skupinu různými způsoby informovat, že „je i někdo další“. Skupina se vrátí a zjistí, že úkol, který nechtěla řešit, vyřešil někdo jiný. Nebo se dozví, že zdánlivá maličkost se ukázala být nad síly „nějakých neznámých amatérů“ a oni jsou ti, kteří musí vyřešit nejen původní hrozbu, ale mnohem horší následky. Můžou dostat zprávu, že někdo sehnal předmět, který potřebovali, ale protože při tom použil násilí, musí oni (tedy primární skupina) počítat s následky, pokud jim předmět bude předán. Nebo se prostě můžou dozvědět, že si někdo přivlastnil jejich zásluhy.

Po úspěšném osvobození plukovníka se skupina sešla s vyšším důstojníkem rozvědky. Ten jim předložil zprávu, kterou mu poslal výkonný agent Walter. V prv-

ní chvíli se hráči divili, že mám připravené hlášení s řadou informací, které není adresováno přímo jim.

Kromě dalších informací o důvodu zatčení se také dočetli „pomohl jsem osvobodit plukovníka Schwarzwalda“. Jejich reakce byla „Ale toho jsme přeci osvobodili my, vystříleli jsme celý oddíl esesáků a nikdo další tam nebyl!“ Samozřejmě se dozvěděli, že někdo musel udělat přípravnou práci, na kterou se necítili – a tím se také vysvětlila záhada, jak to že s plukovníkem při převozu nezůstal žádný strážný. Zůstal – ale plukovník ho v nestřežené chvíli mohl podříznout ukrytým nožem.

Výměna informací pomocí dopisu nebo hlášení

Když už máte hráče, kteří rádi píšou herní dokumenty – dopisy, zprávy, hlášení – využijte jich jako externího zdroje informací. Můžete vedlejší

skupinu nechat splnit úkol, nechte hráče sepsat hlášení o zjištěných informacích a ty předložte své primární skupině, která na základě tohoto hlášení musí provést vlastní akci. Určitě budete překvapeni, jak moc se liší zápisky jednotlivých hráčů a hlavně jak si každý z nich všiml jiných věcí, co z nich vyvodil a co doporučuje udělat dál. Zatímco by vaše cizí postava podala poměrně přesné hlášení o tom, co se skutečně stalo, nebo uměle nepřesné hlášení, postavy vedené externími hráči se i ve snaze pomoci dopustí různých omylů a nepřesností, kterými bude vaše primární skupina překvapena, až na ně narazí. Také může nastat opačný případ, kdy hráči primární skupiny ze zmatených hlášení usoudí, že „ti druzí“ jsou jen nějakí amatéři, kteří dělají věci, na které nestačí. Když se však následně pokusí po nich dořešit „zpackaný úkol“, s překvapením zjistí, že se dostali do podobných problémů jen proto, že situaci podcenili.

V dopise, který napsala jedna postava z externí skupiny, byl Walter Grün označen jako „zabiják šediváků“ kvůli svému přístupu k tvorům bez tváře. Hráči primární skupiny se začali okamžitě zajímat, jak se mu podaří-

lo „šediváka“ zabít, protože mezi sebou byli stále ve sporu, zda jde o skutečné tvory nebo jen přeludy a sepsali řadu otázek do dopisu. Ke své smůle ale působili jako zmatení teenageři, takže jejich otázky zůstaly bez odpovědi.

Stopy na místě činu

Další zajímavou situaci vytvoříte takto: Poznamenejte si stopy, jež zůstaly na místě nějaké události, které byla přítomna jedna skupina. O něco později na dané místo přivedete skupinu druhou, jež zjišťuje, co se tam stalo. V tomto případě je třeba dobře posoudit, které stopy na místě zůstanou dostatečně dlouho a co se z nich dá zjistit. Nepřeceňujte detektivní schopnosti hráčů, protože vy jste jako Vypravěči byli u dané události a stopy vám možná přijdou zcela jasné, ale hráči můžou dojít k úplně jinému závěru. Speciální pátrací schopnosti nejsou na škodu.

Primární skupina se dostala do starého lomu, kde se střetl šedivák a oddíl SS, přičemž byl pozorován (a později napaden) skupinou Waltera Grüna. Krvavé louže a tisíce vystřílených nábojnic mezi stopami nákladníků ukazovaly na střet s něčím velmi

Zkoušel jsem hrát některé příběhy v multikampani přes internet a jiné naživo, ale nemůžu to příliš doporučit. Jestliže internetoví hráči nemají všichni dostatek času, hra se velmi natahuje a je obtížné udržet časovou linii.

Na druhou stranu jeden aktivní „internetový hráč“ dokáže reagovat dostatečně rychle a vytvářet dostatek herních vstupů, jak ukážu dále.)

nebezpečným.

Když pak později v lese našli strom přetátý něčím velmi ostrým a velmi horkým, prozkoumávali místo důkladně, až našli střepy z láhve z tmavého skla, který byl cítit éterem. Freya použila svou speciální schopnost vidění minulých událostí a popisovala ostatním, jak Walter spatřil šediváka mezi stromy a hodil po něm láhev, která se po dopadu rozbila a zahalila ho bílým oblakem. Hráči už jásali, že konečně ví, čím „zabiják šediváků“ své oběti likviduje ... alespoň do chvíle, než jsem Freye popsals, jak šedivák vyšel z mlžného oblaku a rozběhl se na Waltera.

Krátká přímá interakce

Jestliže máte pravidelně hrající hráče (nebo přítele na e-mailu či telefonu), můžou se postavy z různých skupin krátce setkat, nebo se jen minout ve dveřích. Je třeba se s hráči dohodnout, že se nebudou pokoušet o delší interakci, protože pak by bylo třeba nepřítomnou postavu převzít za jejího hráče. Další možností je nechat interakci na situaci, kdy jedna z postav nebude schopná jednat.

Dva agenti Gestapa chytili Freyu

a po krátkém výslechu se rozhodli zbavit se jí pomocí řetězu a blízké přehrady. Freya neměla příliš velkou šanci a tak herní sezení skončilo tím, že byla hozena do vody omotaná řetězem a začala ztrácet vědomí. Ostatní členové skupiny ji nemohli zachránit, protože od nich odešla tajně za vlastním cílem.

Do příštího sezení jsem kontaktoval Ebona, jehož Walter primární skupinu sledoval (protože ji používal jako návnadu na šediváky). Když jsem mu popsals, že Freya odchází, rozhodl se ji sledovat a když gestapáci dokončili svou práci, oba zastřelil, Freyu vytáhl, rozvázal, prohledal a jakmile se začala probírat, opustil místo.

Na začátku příštího sezení se Karolína zajímala, jestli si bude muset vytvářet novou postavu. Takže jsem mohl popsat, že se Freya probírá a rozmazaně vidí odcházet postavu v tmavém plášti.

Dlouhé setkání

Možná se ptáte, co se stane, když postavy jedné skupiny budou chtít vyhledat postavy z druhé skupiny a jednat s nimi. Máte dvě možnosti. Nastudujete chování postav jedné skupiny a zkusíte je zahrát. Podle mě je to velmi obtížné

a přicházíte tím o jednu z výhod, kterou multikampaň poskytuje – cizí postavy vedené živými hráči.

Druhá možnost je, že takovému setkání zabráníte, ať Vypravěčským zásahem (což příliš nedoporučuju, postavy by se mohly snažit o setkání ještě intenzivněji), nebo dohodou s hráči, že se o takové setkání pokoušet nebudou, přičemž jim dáte dostatečné herní zdůvodnění, proč by se o to neměly pokoušet ani postavy – nebo proč k takovému setkání nedojde.

Vlastně existuje ještě třetí možnost, náročná na organizaci, ale o to efektivnější – jestliže postavy jedné skupiny chtějí potkat někoho ze skupiny druhé, ukončíte sezení těsně před setkáním obou skupin a na příští hru pozvete i hráče z druhé skupiny.

V Projektu Omega je 40 postav, mají za sebou celkem 36 jednotlivých misí ve 25 různých skupinách. Více než polovinu misí jsem hrál s lidmi na conech nebo srazech a snažil jsem se, aby spolu v jedné skupině byly jak zkušené postavy, tak nováčci, i když to ne vždy bylo možné. Kombinace veteránů a zelenáčů vytváří zajímavé situace a napětí mezi postavami (ačkoliv někdy dojde i k neshodám mezi hráči a pak se

určitým kombinacím postav musím vyhýbat.)

Uvěřitelné chování cizích postav

Jedna z největších výhod multikampaň spočívá v tom, že dostanete řadu charakterů, které vytvoří jiní hráči, a řadu situací, ve kterých se spolu domlouvají, hádají, spolupracují nebo si dělají naschvály, a občas dělají i špatné věci v dobrém úmyslu. Jako Vypravěči máte ušetřenou práci s vymýšlením důvodů, proč se některé události staly zrovna takto, i když jsou vlastně (z pohledu hráčů) nelogické. Hlavně vás ale tyto další postavy na scéně můžou snadno překvapit a přispět k zajímavé komplikaci příběhu, na kterou byste sami nepřišli – nebo ji nepoužili, protože hráčům by připadala jako vyložená schválnost.

Skupina postav vedená náhodnými hráči na conu bez povědomí o jiných událostech v příběhu se stane svědkem napadení muže, který jedné z postav před svou smrtí předá obálku s nápisem „Přísně tajné“. Než však stihne cokoli říct, muž umírá a útočníci se snaží zlikvidovat svědky – postavy hráčů. Ti nakonec uniknou a dohadují se, co udělat s obálkou.

Když ji otevrou, naleznou jen část zprávy, která jim vůbec nic neříká, a zvláštní kámen. Později zjistí, že zabijáci po nich stále pátrají a chtějí je zabít. Domnívají se, že je to kvůli obálce, a tak pátrají po totožnosti mrtvého muže, až odhalí spojitost s plukovníkem Schwarzwaldem (jehož jméno jim nic neříká). Když zámíří k jeho domu, zjistí, že je prázdný. Dohadují se, zda obálku jen tak vhodit do schránky, což některým nepřipadá jako příliš bezpečný způsob předání. Jednoho z nich napadne vloupat se do domu a podívat se dovnitř. Při prohlídce domu najdou otevřený trezor, a tak usoudí, že to bude nejlepší místo k uložení obálky. Zavrou trezor a odejdou, jejich role v příběhu končí.

Při příští hře s primární skupinou postavy pokračují v příběhu – naposled zjistily, že plukovník Schwarzwald, otec agentky Freyi, byl unesen a jeho dům byl prohledán včetně trezoru. Když jde Freya domů (na základě logiky, že nikdo nebude jejich dům prohledávat dvakrát, takže v něm bude bezpečno), okamžitě si všimne zavřeného trezoru. Pomocí své schopnosti vidění minulých událostí může sledovat,

jak neznámý člověk vkládá do trezoru obálku s nápisem „Přísně tajné“ se slovy „tady to bude nejbezpečnější, ještě to zavřu, a jdeme.“ Bohužel trezor patří jejímu otci a ona nezná ani kombinaci, ani nemá klíč.

Antagonisté primární skupiny

Není nic lepšího než živý nepřítel s vlastním uvažováním. Když svěříte roli nepřátelských cizích postav do rukou hráčů, dostanete mnohem plastičtější a nápaditější postavy, než kdybyste podobnou skupinu a jejich akce vymýšleli sami.

Platí to, co bylo popsáno v předchozím odstavci s tím rozdílem, že by si skupina antagonistů měla být vědoma svého úkolu – totiž vymyslet a provést své plány bez pokusu kontaktovat nebo dokonce napadnout primární skupinu. Vaši hráči by určitě neocenili, že jste jejich postavy nechali zabít v souboji s jinými hráči a oni neměli možnost zasáhnout.

Úspěšné akce antagonistů můžete následně použít v jiném časovém rozpětí, než jak jste je odehrávali, pokud je to možné. Takto si můžete naplánovat akce nepřátel třeba na půl herního roku dopředu. Od hráčů primární skupiny to ovšem také

vyžaduje ústupky – ani oni se nedou pokoušet zabít postavy nepřátel, alespoň ne dříve, než vyčerpáte všechny jejich možnosti.

Příklad od Ebony:

Záporákům se podařilo změnit globální situaci ve Velkém přístavu, vyvolali občanskou válku ponoukáním malých kultů proti hlavnímu náboženství a rozjeli loterii božího odpuštění, do které navezli jednoho velmi významného a docela mocného kněze Černé bohyně. Jejich cílem bylo v pravou chvíli prozradit, že to je vlastně podraz na věřící a zdiskreditovat hlavní náboženství. Funguje to velmi dobře. Družiny si četly zápisy vzájemných her. A moje družina často komentuje herní zvraty: „To jsou šmejdi.“ Či „Kurvy, ty to maj vymyšlený.“ Jelikož družina záporáků hraje o dost méně, žádám po nich, aby jejich hraní a činy byly plánovány spíš s dlouhodobou perspektivou. Takto je můžu do kampaně zapojit, až se postavy dostaví do přístavu a může dojít k protnutí linek. To znamená, že jednotlivé činy záporáků posouvám po dějové linii tak, aby zapadly co nejlépe do dramatické koncepce. Scény nepřehazuji. Ale klidně je

posouvám i o měsíce.

Vytváření komplikací

V multikampani se často stává, že dobrý úmysl je špatně pochopen a dobrý skutek po zásluze potrestán. Ať spolu hráči různých skupin jednájí na dálku pomocí dopisů nebo se o svých činech jen dozívají prostřednictvím Vypravěče, s rostoucím počtem hráčů i událostí vytváří velký prostor pro nedorozumění a komplikace. Ovšem, mám na mysli příběhové, nikoliv herní komplikace. Tedy takové, které byste jinak museli vymyslet – ale spíše které jsou o dvě zátáčky složitější.

S Waltrem Grünem to ve skutečnosti nebylo tak jednoduché, jak by se vám mohlo zdát. Byl to dvojitý agent. Jako Walter pracoval pro německou organizaci Thule a zprávy, které pro ni psal, dostávala do rukou Freya.

Jako Rony Schneider pracoval pro britskou rozvědku a poněkud podrobnější zprávy dostávali do rukou ostatní členové skupiny.

A pak měl ještě krycí jméno Matylda.

Díky tomu si hráči mysleli, že okolo nich působí dva muži – jeden na straně Němců, druhý na straně Britů, a jakási záhadná žena,

o které se jen tu tam doslechli. Když zjistili, že se je Freya pokouší podrazit, poslali německé rozvědce zprávu, že Walter Grün je dvojité agent a zrádce, aby ho dostali z cesty – a zároveň aby ochránili Ronyho Sneidera. Freya samozřejmě připojila vlastní informaci, takže pak Ebon dostal dvě zprávy – jednu od Němců pro Waltera, že má okamžitě vylézt z úkrytu a zabít Ronyho, a druhou od Britů pro Ronyho, že po něm jde německý agent a že má zalézt a neukazovat se.

Spolupráce

Jeden z nejvyšších úspěchů při herní multikampaně. Dvě nebo více oddělených skupin spolupracuje na dosažení jediného cíle a přitom spolu navzájem interagují. Spolupráce v rámci celé kampaně není tak obtížná, vlastně máte jen víc hráčů, které musíte zkoordinovat, víc informací, které předáváte.

Poněkud náročnější je, když chcete, aby různé skupiny spolupracovaly na jednom jediném úkolu. V tomto případě mám pouze jedinou skvělou zkušenost, kde přímá spolupráce vlastně vznikla náhodou (a z popudů hráčů).

Mým záměrem bylo na závěr tříleté kampaně provést finální rozuzlení, kdy se jednalo o záchranu světa. Jednotliví hráči nasbírali různé informace, které si často protiřečily. Primární skupina letěla v kosmické raketě na Měsíc, aby zabránila hlavnímu padouchovi otevřít Archu Úmluvy a zničit svět.

Druhá skupina byla sestavená z šesti hráčů, z nichž tři hráli opakovaně (a ano, Walter – Rony byl jeden z nich) a tři hráli poprvé. Dva z těchto tří hráčů měli protichůdné informace o tom, zda tento pokus zničí nebo nezničí svět.

S primární skupinou jsem odehrál let na Měsíc a souboj se záhorákem, který nakonec vyhráli. Pak už jen potřebovali ze Země dostat energii, aby mohli Archu definitivně zničit. Jeden z poskoků záporáka měl televizní kameru s přímým vysíláním na Zemi – kromě jiných míst i do bunkru s reaktorem. Postavy se rozhodly vzít kameru a vyslat pro skupinu na Zemi zprávu. Řekl jsem hráčům, ať mi napíší, co chtějí těm dole vzkázat – a jeden z nich řekl „co kdybychom to natočili na video?“

Tak jsme to natočili (včetně

kousku, kdy do kamery mluvil záporák).

Během dvou týdnů jsem na srazu zorganizoval hru druhé skupiny, která měla spustit reaktor – i když někteří se tomu pokoušeli zabránit, protože riziko zničení světa bylo opravdu velké.

Ve vypjaté scéně začalo vysílání z Měsíce, kdy jsem na laptopu pustil natočené video.

Následovala úžasná čtvrt hodina scény, kdy se někteří pokoušeli reaktor zničit a jiní jim v tom chtěli zabránit. Na konci scény stál jeden profesor s rukou nad spouštěčím tlačítkem, jemu na hlavu mířila dívka pistolí s tím, že ho zastřelí, když to spustí, jí na hlavu mířil Rony, že jí zastřelí první. Nakonec byl reaktor spuštěn.

O týden později jsme hráli poslední sezení s naší skupinou. Navázali jsme po jejich vysílání. Čekají pět minut – a nic. Čekají deset minut – a nic. Čekají čtvrt hodiny – stále nic. Dole na Zemi se mezitím střílelo, přesvědčovalo, vyhrožovalo – a čas ubíhal. Až po dvaceti minutách se konečně na malém modrém kotoučku Země objevila rudá tečka, a hráči primární skupiny zajásali ... než jsem popsal, že se rudá tečka zvětšila a pokryla

celou Zemi, protože reaktor zapálil atmosféru.

(Konec příběhu prozrazovat nebudu, ale hráči mě na závěr ještě jednou – vlastně dvakrát – překvapili. Každopádně měla tato multikampaň úžasný závěr, jaký si zasloužila.)

Na závěr

V současné době vedu hru, která je na myšlenku multikampaně přímo postavená – Projekt Omega¹. S jednotlivými skupinami hraju mise, postavy z nich píšou hlášení, které pak předkládám jiným skupinám a vysílám je na navazující mise, nebo napravit vzniklé škody – podle toho, jak předchozí mise dopadla. Testuji i nová pravidla, která by měla podpořit a ukázat posouvání příběhu i po stránce mechanik a sloužit jako vodítko pro rozhodování, k jakým událostem dojde. Používám všechny výše popsané techniky (kromě natáčení videa, ke kterému zatím nedošlo, ale mám ho v plánu).

Každopádně pokud budete chtít svou hru obohatit, neobávejte se použít další hráče a přidat jejich postavy do svého světa, protože výsledek za to rozhodně stojí.

1 <http://2746e654.dotcloud.com/>

NAPSAL Quentin

Náhodná setkání ve městě

Náhodné tabulky většinou neudělají celou hru za vás, ale rozhodně obohatí tu, co už máte. Jsou zdrojem inspirace a komplikací, které vás nic nestojí. Kdykoli jsou hráčské postavy ve městě a hra se začíná vléct, hodte si!

Ve dne (d20)

1) Svůdná hadí žena se jedné z postav zahledí do očí, udělá se svým tělem něco velmi nepravděpodobného, gestem ji přizve blíž a šeptem jí nabídne noc ve svém pokoji.

1: ráno po postavě chce její pasák 20 zlatáků

2: v noci přijde její násilnický milenec

3: otráví postavu, aby ji mohla vydírat s protilékem

4: v noci postavu okrade a vytratí se

5: v nejlepším se promění v chapadlovitého netvora

6: kartářka jí předpověděla, že s danou postavou najde pravou lásku

2) Narazili jste na frontu vedoucích k velkému stanu. Do města

přicestovalo kočující Obludárium. Uvaděčem je muž s tváří na obou stranách hlavy. Všechny ostatní bestie jsou podvod. A inzerovaný drak na konci není ani bazilišek, jak tvrdili ostatní ve frontě, ale jen nabarvený ještěř (odvážli-li se některá z postav podívat se údajnému baziliškovi do očí, zahlédne prosbu o záchranu; pokud ho osvobodí, získá věrného „oře“).

3) Po ulici prochází krásná dáma v drahých šatech. Pokud na ni budou postavy civět, tak k nim přistoupí její ochranka a upozorní je, že nemají co očumovat šéfovi ženu (rozsypan jim zásoby, přetnou řemen u sedla, rozšlapou klobouk apod.).

4) Herold lorda z nedalekého chudého panství vyhláší, že pán dá ruku své dcery vítězi šermířského turnaje, který se odehraje zde na náměstí za sedm dní.

5) V ulicích panovník pořádá hostinu pro poddané. Všichni, kdo jedli pečeni, mají nevysvětlitelnou chuť jít pracovat do dolu. Očarování není příliš silné, ale na slabomyslné zabírá.

6) Někdo lije z okna kýbl sraček. Záchranný hod na úhyb!

7) Gnómský stánek nabízí k vylosování náhodné lektvary, jeden za 5 zl. (Celkem jich mají už jen pět.)

8) Začal vás pronásledovat goblin v rozedraném oblečení, se žlutými zuby a plísni ve vlasech.

9) Vládce nařídil oslavu svátku smíru s Darrantionem. Příští tři dny musí všichni obyvatelé nosit na veřejnosti masky.

10) Z kopce se řítí maringotka se zaseklou brzdou a míří přímo na tržiště!

11) Městem prochází bard a zpívá o jedné z hráčských postav a ženě kapitána stráží. Je to nevinná zábava, nebo po hráčích někdo jde?

12) Kněz je přivolán k zombie incidentu na večírku v jedné z bohatých vil. Narychlo se pokusí družinu najmout na vyčištění. Nechce ale riskovat nákazu a okované dveře za družinou rychle zamkne.

13) Ve městě do postavy vrazí

utíkající muž, kterého pronásledují strážé. Postava později u sebe najde pečetní prsten jedné z nejbohatších rodin ve městě.

14) Trpaslík tlačí kárku plnou okřídlených sošek a pořvává „Bůrame kosťel, zoberte si chrliča zadarmo!“

15) Zloději zahnání strážemi do rohu drží rukojmí a situace se pomalu vyostřuje. Družinový zloděj pozná mezi lapky známého Mrhloka, který údajně vlastní část mapy pokladu.

16) Hráčská postava jako by z oka vypadla soše zdejšího hrdiny. Nedalo by se to využít?

17) Výbuch otřásl náměstím. Gobliní sebevražední teroristi!

18) K dobrodruhům se připojí stříbrná kočka a všude s nimi chodí. Pokud se s ní spřátelí a nakrmí ji, tak se v nouzi může změnit na stříbrného pantera a pomoci jim. Patří k čaroději, který se chce dozvědět, co jsou zač.

19) V davu zahlédneš sám sebe! Chvíli si překvapeně hledíte do očí, pak se tvůj dvojník odtrhne a začne utíkat.

Je to:

1: doppelganger

2: ty z jiného času

- 3: zatajené dvojče
4: čarodějna iluze
20) Vývěska s nabídkami pro lovce
odměn:

- 1: někdo z družiny
2: někdo, koho družina zná
3: zlaťák za hlavu goblina
4: vrah
5: bestie z kanálu
6: zbojník
7: čaroděj
8: creepy dítě

V noci (d10)

- 1) Strážé vás varují, že v této čtvrti je zákaz vycházení. Mizí tu lidi a zůstávají po nich vysušené mrtvoly, které za noc zestárly o desetiletí
2) Vyvolávač láká všechny pány na drobné exotické elfky do vyhlášeného nevěstince. Banda hrdlořezů přestane kopat do žebračka a se siláckými řečmi se tam vydává.
3) Z obou stran se k vám přibližují hladoví psi s penou u huby.
4) Slizký žebraček masturbuje a nakukuje do úzké uličky, odkud se ozývá ženský křik. Žena tam na zemi ve špíně rodí.
Dítě je:

- 1: půlelf
2-3: člověk
4: šlechtický bastard
5: chapadlovitá stvůra
6: démon, který se sám prokouše ven
5) Nahá dívka jen v potrhaném plášti a se strachem v očích proběhne přes ulici do dvora. Ve dvoře na zachránce čeká připravená skupina zlodějů.
Dívka je:
1-3: šéf bandy,
4-6: nevinný otrok

- 6) Z ulice vpravo se ozývá praskání a čvachtavé zvuky. Krysodlak tam trhá na kusy starou paní a požírá její maso. Při prvním zranění se promění v malého chlapce, který netuší, co se s ním stalo, kde je, a proč je pokrytý krví.
7) Z kočáru vystupuje dívka a loučí se s milencem. Jedna z postav v něm pozná zbohatlíka Bjakera přiznání k místní bohaté rodině.
8) Několik vandalů hází kameny na dům starého pána. Jsou to místní chuligáni, ale jsou v právu. Děda jim nabízel otrávenou polívku a okradl je. Chlapci se bojí jeho jedů, ale chtějí si to s ním vyříkat.

- 9) Obrovský a hrozivě vyhlížející ork táhne po ulici cukající se pytel.

V pytli je:

- 1: žena
2: někdo, na koho je vypsána odměna
3: děti zachráněné ze sirotčince, kde je prodávají na noc šlechticům
4: magický učeň svázaný, aby nemohl čarovat
10) Na balkoně se objeví bledá dívka, rychle si převazuje zraněný krk a spěchá zpět. Všimavá postava by postřehla dvě malá bodná zranění. Je pod vlivem upíra. Rodiče nic netuší.

Poznámka

Tahle setkání jsou až na výjimky neopakovatelná. Když vám některé padne, škrtněte ho, a do další hry vymyslete další.

Článek najdete také na blogu [quentinovo](http://quentinovo.wordpress.com/2011/12/24/random-table-na-hodna-setkani-ve-meste/) (<http://quentinovo.wordpress.com/2011/12/24/random-table-na-hodna-setkani-ve-meste/>).



Napísal Aljen

Dračí doupě 2: Al-Jenov almanach artefaktov

Stránky z almanachu prastarých artefaktů z celého světa, které popsal cti-hodný učenec Al-Jen.

Zvon Svätého Klimenta

Keď v Pohraničí za nejasných okolností padla Rogurova pevnosť a jej elitná posádka bola do nohy vybitá, zostalo mestečko Zrubov osamotene v zovretí pustiny a prichádzajúcej zimy. Jeho obyvatelia zakrátko pocítili, aké je to nebyť pod ochranou hraničiarov a vedmákov baróna Otakara, ktorými dovtedy pohrdali. Cez deň museli byť mešťania neustále na palisádach pripravení odraziť útok bandy orkov či Vydedencov, v noci ich ženy spomínali na všetky možné babské recepty zaručujúce, že vampíri, vlkodlaci a nočné prízraky obídu ich príbytok, a vyberú si svoju obeť radšej u suseda.

Ako dni plynuli, mesto sa postupne prepadalo do víru denných honov na čarodejnice a mŕtveho nočného ticha prerušovaného len vykrikmi obetí nemŕtvych. Vtedy sa biskup Cirkvi Zlatého Spasiteľa, neskôr známy ako

Svätý Kliment, rozhodol, že sa bude modliť k Tomu Zlatému, kým mesto nezachráni, alebo kým on sám neumrie. V mestskej kaplnke si ľahol tvárou k studenej podlahe a vrúcne sa začal dookola modliť celé Litanie Krásy. Po troch dňoch, keď mu už od smädu telo vypovedávalo službu, začul, ako to aj neskôr vo svojom denníku opísal, nadpozemsky krásny hlas a presné inštrukcie, čo má pre záchranu mesta vykonať.

Nasledujúce ráno sa obyvatelia mesta prebudili na hlasitý zvuk Zvonu. To, ako Svätý Kliment zhotovil polmetrový zvon, bohato zdobený postavami démonov, netvorov a pekelných príšer, a ako ho sám vyniesol na mestskú vežu, je opradené tajomstvom. Nepochybne sa však jeho čin od tej doby považuje za súčasť Klimentovho Zjavenia, rovnako ako skutočnosť, že o vtedy, ako prvýkrát zazvonil na Zvon,

tak sa k mestu viac žiadna temná sila nepriblížila.

Biskup Kliment takto zvonil po celú zimu raz týždenne vždy od svitu do mrku. Aj napriek veľkému hladomoru, ktorým mesto trpelo, sa väčšina mešťanov na jar dočkala príchodu barónových posíl, a do konca života Klimentovi ďakovali za záchranu.

Je síce pravda, že Cirkev odvtedy sporadicky upaľuje kacírov tvrdiacich, že Kliment v skutočnosti slúžil Druhej Strane, a že svoj zvon potajme vždy deň pred zvoneníím kropil krvou opustených detí. Údajne tiež vravia, že keď na to mešťania na jar prišli, tak ho na rýnku zlynčovali a roztrhali na kusy. Ktoej však konkrétnej temnej moci Kliment slúžil, že sa jej báli aj poverčivé divoké kmene a dokonca Nemŕtvi, v tom sa už kacíri a heretici zakladatelia nových kultov značne rozchádzajú.

Vedecký komentár

Zvon Svätého Klimenta je masívny zvon z bronzu, ktorý je na svoje rozmery omnoho ľahší ako vyzerá. Dva-ja mocní muži su schopní preniesť ho na kratšiu vzdialenosť pomocou improvizovaných nosidiel. Zvon je bohato zdobený výjavmi démonov a



netvorov požierajúcich humanoidov, zväčša detí. Výjavy nie su tvarovo stále a majú tendenciu sa samé od seba v detailoch meniť.

Zvonenie Zvonu je prenikavé a pre každého, kto sa nachádza v jeho blízkosti, je nepríjemné až bolestivé. Srdce Zvonu je z tmavého kovu, na dotyk sa zdá zvláštne nekovovo klzké a teplejšie ako okolie. Pozorovateľom sa zdá, že do srdca je vyrytá nejaká tvár či možno hlava, ale správy o detailoch sa líšia, akoby každý pozorovateľ videl niečo iné.

Zvon odoláva mechanickému poškodeniu, kyselinám, deštruktívnym kúzlom či ohňu, aj keď na ňom zostávajú viditeľné stopy, ako sú sadze, farba či dokonca mach a riasy, ak je ponechaný na pospas prírode. Jeho zvuk sa

šíri do okolia približne do vzdialenosti poldenného pochodu, neovplyvňujú ho prekážky, nech sú akékoľvek, ako-by zaznieval priamo v mozgu, duši či vnútornej podstate bytostí.

Zvuk Zvonu odpudzuje nemŕtvych, netvorov a besov. Tí, čo sú aspoň trochu inteligentní, inštinktívne vedia, komu je Zvon zasvätený, a miestu kde Zvon zvonil, sa vyhýbajú niekoľko dní. Ostatné bytosti, ako sú humanoidi a zvieratá, cítia po dlhšom vystavení zvuku Zvonu nepokoj až nervozitu vrcholiacu v otvorenej agresivite voči okoliu. Z dôvodu malej vzorky nemŕtvych a besov sa nepodarilo vierohodne určiť, ako presne a ako účinne Zvon vplýva na rozlične mocné* subjekty.

Pravidlový popis pre DRAČÍ DOUPĚ 2

Cena: Zvon musí byť aktivovaný 15 surovinami, pričom jedinou akceptovanou surovinou je ľudská krv. Jedna surovina je množstvo krvi, ktoré sa dá

získať z dospelého človeka bez toho, aby ho to výrazne ovplyvnilo. Obeť obdrží jazvu druhej úrovne za každú dobrovoľne či nedobrovoľne poskytnutú surovinu. Krv nevinných detí má vyššiu potenciú a tak za jednu jazvu druhej úrovne poskytne 5 surovín. Pri nedostatočnom množstve surovín zvon vôbec nezvoní, nevydáva pri údere žiadny zvuk.

Efekt: Nemŕtvi, besi a netvori s nižšími hranicami sú pri zvuku zvona neschopné vykonávať ine činnosti ako tie, ktoré priamo súvisia s únikom z oblasti pôsobenia Zvonu. Akékoľvek iné akcie sú pre nich nemožné. Všetky činnosti, ktoré pri úteku robia, sú chaotické, hlúpe, nepresné a pomalé. Mocnejšie* bytosti sa radšej tejto oblasti vyhnú a v prípade vystavenia Zvonu unikajú z ozvučenej oblasti. Činnosti, ktoré s únikom z nej priamo nesúvisia, sú pre nich náročné (1) a dajú súperom v strete vždy výhodu (1) na akcie proti utekajúcim bytostiam. Ak sa PH bez explicitného vyjadrenia Odolnosti

bytosti nezaobíde, môže ako meradlo použiť výšku hranice Vplyvu (alebo počet voľných zdrojov Vplyvu pre alternatívne NPC systémy). PC ktoré by z ľubovolnej príčiny spadali do kategórie Nemŕtvi, besi a netvori sú brané vždy ako Mocné bytosti.

Korobľovova zlatá niť

Preslávený čarodej Korobľov zo sídelného mesta Rod si na staré kolená zobral za ženu mladú a krásnu Ninu z južného pobrežia. Hovorí sa, že to nebola svadba z rozumu, ale že Nina Korobľova naozaj úprimne milovala. Odolávala všetkým mladým a bujným nástrahám veľkomesta a žiadny z dôstojníkov, kniežat a dvoranov ju nezviedol, aj keď snahu mali vraj preveľkú.

Doboví kronikári uvádzajú, že celú idylku nakoniec pokazil sám Korobľov. Tri roky sa s Ninou tešili zo vzájomnej lásky, a aj keď deti nemali, boli šťastní. Jedine počas dlhých zím, keď chúlolistivá Nina veľmi trpela chladom a len vysedávala doma vo vyhriatych komnatách s kocúrom na kolenách, ich šťastie povädlo. Korobľov sa veľmi snažil urobiť Ninu šťastnou, ťažkých kožuchoch z najvzácnejších zvierat a netvorov mala plné skrine. V žiadnom

z nich sa však kvôli svojej krehkosti necítila dobre a jemná tvár jej beztak v ostrej zime omrzala. Na ich obľúbené dlhé prechádzky preto v zime chodieval čarodej sám. Údajne pri jednej z nich dostal nápad, ktorý by vyriešil e zimné útrapy jeho milovanej Niny. Realizácia nápadu mu trvala niekoľko mesiacov, počas ktorých ho Nina len veľmi zriedka videla.

Keď nasledujúcu zimu napadol prvý sneh, doniesol Korobľov Nine krásne tmavomodré šaty s úžasnou blyštiacou sa zlatou výšivkou, rukavičkami a závojom. Údajne povedal: „Najdrahšia moja Nina, už ti netreba kožušín, stačia ti tieto hodvábné šaty, a bude ti teplo ako za letného dňa. A ak sa ti tmavomodrá zunuje, rovnako ti nechám upraviť akékoľvek šaty si len budeš priať.“ a s víťazoslávnym úsmevom jej ukázal kľbko čarovnej zlatej nite. Naučil ju, ako sa má sústrediť, aby hrejivé kúzlo mohla zapínať a vypínať podľa želania. Táto zima patrila k ich najkrajšie stráveným chvíľam. Dlhé prechádzky po parkoch, poľovačky a bály organizované ich priateľmi, dokonca prišli na chuť aj nočnému korčuľovaniu na zmrznutom Čerňanskom jazere.

Kvôli povinnostiam dvorného čarodaja a rozvíjajúcemu sa obchodu so

* **Poznámka autora:** odolnosť bytosti voči Zvonu je individuálna (podľa pravidla rozhodovania). Závisí vždy od okamžitej osobnej dispozície, rasy, pohlavia, veku a iných faktorov popísaných v mojej ďalšej práci „Dokonalý rozbor vplyvu Zvona Svätého Klimenta na Bytosti Všetomíra od cteného veľmudrca Al-Jena“.

zlatou niťou nechával Korobľov Ninu baviť sa samú stále častejšie, plne jej dôveroval a slepo ju miloval. Keď sa na jar od škodoradosného kolegu z cechu dozvedel, že Nina na tancovačkách a poľovačkách podľahla každému z mužov, ktorý o ňu prejavil záujem, a ktorých predtým tvrdo odbojila, strašne sa rozzúrila. Ninu vzdušným baranidlom v záchvate zúrivosti vyrazil z najvyššieho okna ich paláca, a on sám sa na povraze zo zlatej niti, ktorá zničila ich lásku, obesil. Tajomstvo výroby zlatej nite tak zostalo úzkostlivo strážené jeho žiakmi, a tak si ju môžu dovoliť kúpiť len nemnohí šľachtici.

Vedecký komentár

Bohužiaľ majster Korobľov podcenil silu vôle svojej manželky a skutočnosť, že častejšia duševná námaha bude pre ňu príliš vyčerpávajúca, a nezostane jej už dosť síl na odolávanie milostným návrhom výrazne mladších atraktívnych mužov. Užívateľ sa preto musí mať na pozore a neprepínať svoje sily. Podľa dlhého a náročného skúmania prevedeného mojou vedeckou kapacitou je zlatá niť len jednou časťou hrejivého kúzla. Jej extrakcia z jedných šiat a znobvupoužitie v iných úplne deštruovala magický efekt. Korobľov očividne vytvoril rituál, ktorým

ovplyvnil finálny výrobok – odev, pričom mu niť slúžila ako silové ohnisko. Tento rituál zaručuje funkčnosť kúzla prakticky neobmedzene. Výrazné štrukturálne poškodenie šiat (napríklad kyselinou alebo ohňom) funkciu ohrevu zničí.

V súčasnosti si tiež treba dávať pozor na lacnejšie napodobeniny zlatej nite, ktorých trvanlivosť je iba do slnovratu. Katedra výskumu, analýzy a vývoja Akadémie magických umení dôrazne odporúča nákup produktov výhradne od Sultánovej komory obchodu, kde za každý predaný kus ručí predajca hlavou a inými telesnými časťami.

Hodnovernosť Korobľovho výroku sa nedá spoľahlivo overiť, a tak ho treba brať s rezervou. Nasledujúce udalosti a iné pramene však naznačujú, že niečo podobné mohol Korobľov svojej milej povedať.

Pravidlový popis pre DRAČÍ DOUPĚ 2

Cena: Aktivovanie stojí 2 body Duše a deaktivovanie 1 bod duše.

Efekt: Teplota odevu sa nastaví podľa pocitu nositeľa v okamihu aktivácie a zostane na tejto úrovni až do deaktivácie alebo do svitu či súmraku. V teplom podnebí nechladí.



NAPSAL Michal Viskup

Dračí doupě 2: Turnaje

V tomto článku sa pozrieme na jednoduchý doplnok pre DRAČÍ DOUPĚ II. Turnaje umožňujú sprievodcovi odľahčiť hru a poskytnú hráčom istú náhradu bežných bojových scén, na ktoré nie je v hre kladený veľký dôraz. Ďalšou výhodou je, že boje v turnaji sa dajú využiť ako zdroj skúseností v prípade, že niektorý z hráčov zaostáva za ostatnými. Koncept je veľmi jednoducho upravený podľa požiadaviek Vášho sveta a dá sa použiť ako mimo hlavného deja, tak pre niektorú zo zápletok. Fantázii sa predsa medze nekladú.

Prečo systém turnajov?

Základ príťažlivosti systému pre hráčov spočíva v tom, že takto môžu veľmi jednoducho prísť k peniazom, poprípade skúsenostiam. Čo je dôležitejšie, súboj v aréne je veľmi osviežujúci prvok pre postavy. Na ceste k titulu sa im tak otvárajú nové možnosti v deji, pokiaľ sa náhodou zaseknú pri postupe ťažením, alebo takto môže postava získať nové kontakty a podobne (nie je pre hráča zaujímavejšie, keď ho na audienciu prijmú ako miestneho šampióna, než ako bežného pobudu?). Poďme však poporiadku.

Čo to vlastne sú tie turnaje?

Turnaje pre DrDII by sa dali prirovnať

k našej olympiáde. Z príbehového hľadiska je to spôsob, ako zistiť, kto je v ktorej disciplíne najlepší. Pri každej väčšej príležitosti sa koná akýsi rytiersky turnaj, majstrovstvá, pre tých najlepších z najlepších a víťazovi budú ľudia vzdávať večný hold (alebo aspoň kým nevytriezvejú z osláv). Na samotné majstrovstvá sa dá kvalifikovať súbojmi v lokálnej lige. V arénach sa bojuje bežným spôsobom skúšok, výziev a stretov, či už zvyšovaním ohrozenia, alebo priamym vyradovaním.

V aréne hráčova postava, ani cudzia postava, nesmie zomrieť (pokiaľ to nie je príbehový úmysel)! Pokiaľ by mala byť zabitá, berieme to tak, že vyradzujúci útok nepadol a postava prehrala súboj. Jazvy si však postavy udeľovať môžu.

Môžeme si to predstaviť veľmi jednoducho. Hobit Kvítka a jeho brat Kopertina sa pohádali kvôli slečne. Dohodnú sa teda, že svoj nárok na srdce vznešenej dámy si dokážu v pästnom súboji. Boj je veľmi vyrovnaný a aj po niekoľkých vydarených úderoch to nikam nevedie. Kvítkovi však praje šťastie a predvedený úder na spánok by bol Kopertinu zrejme zabil. Kopertina síce padne k zemi, avšak namiesto aby zomrel, len upadne do bezvedomia a po zásahu ošetrovateľov je za pár hodín schopný po vlastných opustiť bojisko. Pomliaždené rebrá a ranená pýcha mu ale ešte pár týždňov budú jeho zlyhanie nepekne pripomínať.

Systém hodnotenia

Základný spôsob hodnotenia je istý rebríček, v ktorom sa môžu hráči porovnávať s cudzími postavami, či medzi sebou navzájom. Rebríček je zostavovaný na základe **arénových bodov** (ďalej len „AB“, alebo „body“), ktoré slúžia na jednoduchú orientáciu napríklad pri odhade súpera, ktorého sa snažíme vyzvať, ale aj na určenie, či takú postavu vôbec vyzvať môžeme. Prvé body sa dajú získať kúpov od inej CP, malo by to však byť natoľko nákladné, aby si postava ani

v neskorých fázach hry nemohla kúpiť víťazstvo, ale dostatočne lacné na to, aby si mohla kúpiť viac ako jeden bod (napríklad v mojom svete používame hodnotu 1 AB = 5 dukátov, avšak veľmi záleží od štýlu hry, pričom šetrným hráčom to netreba uľahčovať).

Mohlo by sa to zdať skutočne veľa, šampión v príklade nižšie by takto mal v rukách imanie o veľkosti niekoľkých dračích pokladov, avšak hodnota jedného bodu je postavená tak vysoko zámerne. Ako (začínajúci) hrdinovia si totiž postavy môžu dovoliť obetovať pár dukátov na získanie prvých pár bodov, avšak akokoľvek bohatý by hráč bol, nikdy sa mu nepodari kúpiť si dosť bodov na posun na prvú priečku. Netreba zabúdať ani na to, že možnosť kúpiť si body tu nie je kvôli tomu, aby sa takto postavy posúvali v rebríčku, ale skôr preto, aby sa vôbec dostali do ligy.

Rebríček sa zostavuje veľmi jednoducho, v troch krokoch:

1. Počet obyvateľov hlavného mesta vynásobte 10 – to bude počet AB prvej CP v rebríčku
2. Počet obyvateľov hlavného mesta vydeľte 25 – to bude približný počet súťažiacich v lige pre svoje povolanie.

3. Ostatným nehráčskym postavám rozdajte body tak, aby mal vždy každý stratu zhruba 1/5 bodov na súpera pred ním, zaokrúhľujte na celé čísla, pod hrnicou bodu vždy na jeden bod. Na tento účel výborne poslúži Excel, ale dá sa to zvládnuť aj s perom na papieri či dokonca na základe intuície.

Príklad: Predstavme si, že Arena systém je aplikovaný v malom kráľovstve a hlavné mesto má 3000 obyvateľov. Celkový počet postáv teda bude cca 120. Barbar Hrun už je v hrdinskom dôchodku, zato ale vedie v rebríčku Válečnickej ligy. Dostane teda 30 000 bodov. Ďalší závodník už bude mať iba 24 000 AB, ten po ňom 19 200 a tak ďalej, až kým sa dostaneme medzi chudákov snaživcov, ktorý zrejme nikdy nič nedosiahnu a dostávajú sa k hranici bodu.

V tomto mieste sa natíska niekoľko otázok.

Prečo počet obyvateľov hlavného mesta?

Nepredpokladá sa, že Sprievodca v posledných rokoch usporiadal sčítanie ľudu kráľovstva a je oveľa jednoduchšie použiť dostupnejší a väčšinou známy údaj, v tomto prípade obyvateľa

hlavného mesta. Dôležité je pamätať si, že tu nejde len o obyvateľov hlavného mesta, všetci ľudia v tabuľke sú oztrúsení po celom kráľovstve, takže niekedy je za výzvou dokonca potrebné prekonať veľké vzdialenosti.

Čo s postavami s jedným bodom?

Pravdov je, že pokiaľ pri vytváraní tabuľky rátame so stratou 1/5 bodov, množstvo ľudí bude mať len jediný bod. Sú dve riešenia tohto problému. Buď tieto postavy z rebríčku jednoducho vyškrtne a výrazne ho tým zredukujeme, alebo budeme túto skutočnosť ignorovať. Tak či onak je veľmi nepravdepodobné, že by si postava kúpila jediný AB. Keby sa tak aj stalo, stačí jediný vyhraný súboj a všetky tieto postavy nechá ďaleko za sebou. Nech si to prevraciame z ktorejkoľvek strany, postavy s jedným bodom sú v tabuľke skôr pre jej úplnosť, než pre skutočný efekt.

Delenie arén

Arény v zásade delíme na tri základné druhy: priateľské zápasy, turnajová liga a majstrovstvá.

Priateľské zápasy

V priateľských zápasoch sa nedá

kvalifikovať na hlavnú súťaž, je to ale dobrý spôsob, ako si nájsť sponzora, alebo si privyrobiť. Tento druh bojov má aj najbenevolentnejšie pravidlá – je len na hráčovi, koho vyzve do duelu (ak teda vyzve postava na tretej úrovni najsilnejšieho mága v meste, absolútne poníženie je len jeho chyba). Z tohto dôvodu hráči v priateľských zápasoch ani nemôžu vyhrať žiadne AB, avšak stále sa môžu stavať na svoju výhru (stávky na prehru neodporúčam – veľmi ľahko sa to zneužíva)

a vyhrať tak nemalý obnos peňazí. Každý zúčastnený vyberie jednu disciplínu (môže ísť o pästný zápas, súboj v lukostrelbe, konské závody, učená dišputa, vytváranie ilúzií, pretláčanie rúk či čokoľvek iné). V prípade, že výsledok je nerozhodný, súťažia ešte v jednej disciplíne, ktorá nespadá do povolania ani jedného zo súťažiacich.

Čarodej Ignác a lupič Prst súperia v aréne. Prvú disciplínu vyberá Prst. Myslí si, že súťažiť v otváraní trezoru zvnútra bude



dobrý nápad, avšak kým on sa trápi so zámkom, čarodej si mágiou vzduchu otvorí dvere. Druhú disciplínu vyberá Ignác. Povie si, že bude fajn nápad súťažiť v zapalovní dreva, avšak kým sa pripraví k samotnému kúzlu, Prst z jedného zo svojich váčkov vytiahne mierne výbušnú zmes síry a ďalších látok a pomocou kresadla po rýchlej séri výbuchov na celej čiare porazí čarodeja. Výsledok je teda nerozhodný a je na Sprievodcovi, aby vybral poslednú disciplínu. Vyberie súboj so sekerami, pretože tu si ani jeden hráč nemôže pripísať žiaden bonus.

Turnajovú ligu

Delí sa na desať rôznych odvetví, každé pokročilé povolanie má svoju vlastnú ligu so svojim vlastným rebríčkom zostaveným podľa návodu vyššie. Zabezpečíme tak, že sa v jednom zápase stretnú len dvaja mágovia či dvaja válečníci a eliminujeme tak problémy, ktoré môžu vzniknúť nesúrodosťou povolaní.

Ligové zápasy sa konajú každú sobotu, (alebo iný deň v týždni tohto významu) a sú víťaným odreagovaním obyvateľov zeme, takže hladiská bývajú

viac plné ako prázdne. Samozrejme, takáto udalosť pritiahne do mesta aj množstvo potulných kejklířů, vreckových zlodejov a vôbec rozličné indivíduá, čo dáva hráčom nevídané možnosti aj mimo arény.

Na tomto type podujatia sa dá kvalifikovať na samotné majstrovstvá. Vyzvať môžeme len postavu vo svojej lige, teda postavu s rovnakým povolaním, ako máme my. Disciplína, v ktorej budú súťažiť určí patrón podujatia (zastúpený Sprievodcom), alebo sa vyberie na základe rozhodovacieho systému vo vašej družine. Disciplína však vždy musí vychádzať z dovedností povolania. Víťaz získava polovicu AB súpera, teda sa v tabuľke pohnú obe postavy a je tak pre hráča veľmi dôležité vyhrať, pokiaľ sa nechce prepadnúť o tri priečky nižšie. Toto je teda istá malá poistka proti tomu, aby hráči schválne prehrávali a dostali sa tak k obrovskému obnosu vyhranému v stávkach. Na ligové zápasy si teda hráč samozrejme môže staviť.

Majstrovstvá

Majstrovstvá majú desať disciplín, pre každé z povolaní jednu, pričom na majstrovstvá sa kvalifikuje 7 (po prípade 15) najlepších vo svojej lige,

popri obhajcovi titulu. Hráči postupujú podľa klasického vyraďovacieho pavúka, inak platia všetky pravidlá ligových zápasov. Víťaz získava automatický postup na ďalšie majstrovstvá, finančnú odmenu a večnú slávu (alebo aspoň množstvo voodoo panáčikov v rukách svojich sokov)

Všeobecné zásady

- Vyzvať môžeme len postavu, ktorá má maximálne 2krát viac AB ako hráč, avšak hráč sám by si mal rozmyslieť, či zápas s Barbarom Hrunom zvládne, pokiaľ má 16 000 bodov.
- Ako vodítko pre stávkový kurz nám môže poslúžiť pomer AB súperov. Neplatí to bohužiaľ vždy, pri bojoch na horných priečkach sú pomery príliš malé vzhľadom na rozdiely zdatnosti súperiacich postáv.

Nie som matematik, avšak princíp je v podstate jednoduchý (i keď možno veľmi nepresný a viac-menej založený na intuícií) predstavme si hráča na ôsmej priečke nášho rebríčku, ktorý vyzval postavu o miesto vyššie. Základný pomer je 6290 ku 7845. Čísla teda vykrátime, koľko to ide a dostaneme pomer 1258:1569.

Zaokrúhlime na desiatky a pokračujeme v krátení. 1260:1570, po vykrátení 126:157. Znova zaokrúhlime na desiatky a postup opakujeme. Dostaneme pomer 13:16. Zaokrúhlime posledný krát a dostaneme kurz 1:2. Na konci toho všetkého odčítame z rovnice toľko, koľko je treba na dosiahnutie 1 na ľavej strane a rovnicu obrátime.

Tento postup môžeme aplikovať na každý súboj, avšak na nespočetných pokusoch mi vyšlo, že kurz pre dve po sebe idúce miesta (napríklad 7 a 8) je 2:1, pre miesta od seba ďaleko dve priečky (napríklad 6 a 8) je 3:1 a pre miesta s rozdielom dvoch priečok (napr. 5 a 8) je kurz 4:1. Viac ako tri miesta ďaleko už súpera vyzvať nemôžeme.

- Pre mestá s ligovými arénami platí, že musia byť schopné ponúknuť prostredie pre disciplíny pre aspoň sedem lig.
- Za každé odohrané arénové sedenie (zväčša je ťažšie stihnúť viac, než dva – tri zápasy) dostane hráč jednu, pri veľmi dobrom výkone dve skúsenosti.

Veľa šťastia v arénach!

NAPÍŠAL Ján „Crowen“ Rosa

Železo pre čiernu ruku

Železo pre Čiernu Ruku je fantasy dobrodružstvo pre DRAČÍ DOUPĚ II, ale s trochou prípravy sa dá odohrať v ľubovoľnom systéme. Je to trochu netradičné dobrodružstvo, keďže hráči budú hrať postavy škretov (orkov) a nie ľudí, elfov, krollov, hobitov či trpaslíkov.

Dobrodružstvo je určené pre štyroch až šiestich hráčov a jedného Sprievodcu Hrou (PJ, PH, DM, Rozprávača, ...), v menšom počte stráca hra duch škretej tlupy. Ak máte menej hráčov, dajte každej postave nejakého pomocníka – otoka, mladého škreta, ktorý sa zaúča, mladšieho brata alebo lovca, čo sa chce zoceliť v boji.

Dobrodružstvo sa viac menej dá použiť v každom fantasy svete, nemal by byť problém upraviť si reálie tak, aby zapadlo do toho vášho. Odohráva sa na podhorí a v horách západnej časti Vysočiny.

Základným predpokladom je, že všetci hráči hrajú škretov z kmeňa Neghru mana (Čiernej Ruky), ktorý odvodzuje svoje pomenovanie od čadičového útvaru v horách, ktorý vyzerá ako vystretá ruka. Pod Čiernou Rukou má kmeň svoje pohrebisko a

obradné miesto.

Nájdete tu niekoľko predpripravených postáv škretov na 9. úrovni, popis rasy škretov, nové zvláštne schopnosti pre DrD II a všeobecný návod, ako si postavy škretov vytvoriť v iných systémoch. Na konci je Beštiár, kde sú pravidlovo popísaní všetci protivníci, ktorí sa v texte spomínajú.

Dobrodružstvo *Železo pre Čiernu Ruku* nemá pevne danú štruktúru. Nižšie budú popísané scény, ktoré sa môžu vo vašej hre vyskytnúť. Okrem prvých dvoch scén *Boj* a *Porada* sa ostatné scény neodohrávajú v poradí, v akom sú tu uvedené, dokonca sa nemusia odohrať vôbec. Vyberte si tie, ktoré sú pre vás zaujímavé a tie ostatné ignorujte alebo si ich upravte. Snažil som sa o to, aby Sprievodca hrou, čo bude toto dobrodružstvo viesť, ho mohol opakovane použiť

bez toho, aby sa pri tom nudil.

Chcel by som poďakovať Fafrinovi, Alefovi⁰ a Echthelion² za podnety a komentáre.

Poznámky k typografii

Text normálnym písmom je určený pre Sprievodcu hrou.

Tučne sú vyznačené niektoré pasáže pre ľahšiu orientáciu v texte.

Text odsadeným červeným písmom je určený pre hráčov.

Text tučnou kurzívou odkazuje na jednotlivé scény dobrodružstva.

Pozadie príbehu

Na Vysočine bojujú o územie dva znepriatelené kmene, Čierna ruka (z ktorého pochádzajú postavu) a Dvojhlavý havran. V prvej scéne postavy zistia, že Havrani sú oveľa lepšie vyzbrojení ako Čierne ruky, a dostanú za úlohu získať kvalitnú výzbroj a zbrane pre kmeň, aby sa mohli pomstiť a zachrániť unesených samcov a samice po nedávnom prepadnutí osady.

Odkiaľ majú Havrani také dobré zbrane? Predáva im ich barón Mervyn Crythor, ktorému na oplátku Havrani dodávajú lacných otrokov, s ktorými

barón obchoduje. Trpaslíci, od ktorých zbrane kupuje, nevedia, že ich predáva škretom. Barón otrokov predáva na trhu s otrokmi v Norgoborgu – malom obchodnom centre na pobreží, ktoré pred zhruba dvomi stáťami zím založili severania v zálive na západnom pobreží Vysočiny.

Vysočina

Vysočina je pohraničné územie, kde susedí divočina s hranicami civilizovaného sveta. Južnú hranicu Vysočiny a kráľovstiev Bernicia a Northumbria tvorí Aedelricov val, tiahnuci sa 40 míľ od pobrežia k pobrežiu. Tento val dal kedysi dávno postaviť kráľ Aedelric na obranu pred divokými kmeňmi škretov a ešte aj teraz ho strážia vojaci slúžiaci kráľom Bernicie alebo Northumbrie, ktorí slúžia v niekoľkých pohraničných pevnostiach a tvrziach vybudovaných pozdĺž Aedelricovho valu.

Vysočina sa vyznačuje veľmi vzácnou a málo rozšírenou mágiou, kde stretnúť čarodeja či alchymistu je zriedkavé. Hory na Vysočine sú zväčša obývané škretmi, trpaslíkmi a ľudskými pastiermi či drevorubačmi, západné pobrežie a úrodnejšie údolia patria niektorému zo severných barónov.

Moc južných kráľovstiev nedosahuje až do Vysočiny a tak baróni a trpaslíci vládnu na svojich malých územiach ako neobmedzení vládcovia.

Okrem Norgeborgu je na pobreží Vysočiny ešte niekoľko menších sídiel severanov, ktoré vznikli relatívne nedávno, zväčša v ústiach riek. Na dohľad od západného pobrežia sa nachádzajú Elfie ostrovy večne zahalené v hmle, niektorí ich nazývajú Hmlisté ostrovy. Na sever od Vysočiny sa nachádzajú Škretie ostrovy, nazývané trpaslíkmi Orkneje, ktoré sú posledným územím patriacim škretom.

Postavy

Typy postáv

Ak chcete použiť iný systém ako DrD II, napíšem sem všeobecný návod, ako si vytvoriť postavy. Pre číselné štatistiky protivníkov a zvierat kludne použite vzorové postavy alebo postavy z beštiárov vašej fantasy RPG, ktorú používate.

Pri tvorbe postáv si ako základ zoberte štandardného pravidlového škreta, ktorého trochu vylepšíte schopnosťami určenými pre postavy.

Pri **bojovníkovi** sa zamerajte na bojové schopnosti: boj s chladnými zbraňami, streľba, boj s viacerými

protivníkmi, bojové finty, špecializácie na sekery, mlaty, oštepky, meče, luky, môžete pridať nejaké schopnosti spojené s lovom alebo prežitím v prírode.

Pri tvorbe **lovca** pridajte hlavne schopnosti spojené s lovom: stopovanie, lov, prežitie v prírode, maskovanie, tichý pohyb, streľba z luku, kladenie pascí, znalosť zvieracích zvykov, a nejaké bojové schopnosti, zamerané hlavne na boj so zvieratami. Môžete pridať ovládanie psov či vlkov alebo dravých vtákov.

Jazdec na vrckovi je niečo medzi bojovníkom a lovcom, rýchly posol, zved, jazdecký bojovník. Zmiešajte schopnosti bojovníka a lovca v pomere, aký sa vám páči, a pridajte jazdu a ovládanie a výcvik vrckov. Ak vaše pravidlá nemajú popísané vrckov, zoberte bežného pravidlového vlka a spravte z neho väčšie, silnejšie zviera, schopné na svojom chrbte uniesť škreta.

Pri tvorbe **lovca otrokov** vytvorte mix bojových schopností – omráčenie, boj s ľuďmi, boj so sieťou – spolu s loveckými – stopovanie, maskovanie, tichý pohyb – a pridajte mučenie, hodnotenie fyzických schopností, viazanie uzlov, vyjednávanie a základy liečenia.

Pri tvorbe **šamana** použite prírodnú mágiu, liečenie, bylinkárstvo, jedy, halucinogény, predpoveď počasia, veštenie z vnútorností, vyjednávanie, reč zvierat, premeny na zvieratá, môžete pridať nejaké schopnosti spojené s lovom alebo bojom.

Yanggin Hayvanlarri (Škreti)

Najprv si na navodenie atmosféry napíšeme pár slov o škretoch. Budem kopírovať sám seba a čiastočne použijem opis škretov z môjho minuloročného príspevku do RPG Kuchyne – Tajomného Albionu. Pokojne si upravte výzor, kultúru a iné detaily, jediné, čo by ste mali zachovať, je to, že škreti žijú na okraji civilizovanej oblasti, výdobytky modernej civilizácie zložitejšie než nôž kradnú iným rasám (elfom, ľuďom, trpaslíkom) a tie nimi pohrdajú, boja sa ich a považujú ich za menejcenných. Ľudia ich volajú škreti, elfovia orqui a trpaslíci

orken (orkovia). Škreti sami seba nazývajú Yanggin Hayvanlarri, čo v prenesenom význame značí ohnivé zvieratá alebo bytosti, pretože na rozdiel od zvierat ovládajú oheň.

Sú to pôvodní obyvatelia, ktorí boli zahnaní do najnehostinnejších častí najprv elfami a potom trpaslíkmi a ľuďmi. Škreti sú asi o hlavu nižší ako ľudia a mohutnejší v ramenách, v porovnaní s ľuďmi sú ich ruky nepomerne dlhšie voči telu. Majú dlhé špicaté uši, špicaté zuby mäsožravcov a hrubé placaté špicaté nosy, ktoré viac pripomínajú nozdry ako nosy. Pokožku majú sfarbenú od šedej až po tmavo olivovozelenú, niektoré



kmene majú nadmerne vyvinuté spodné špicáky, ktoré si občas zdobia medenými alebo striebornými hrotmi. Škreti majú oči nočných predátorov a lepší čuch aj sluch ako ľudia.

Horskí škreti

Škreti si holia hlavy až na vrkoč, do ktorého si zapletajú strieborné krúžky alebo iné ozdoby, označujúce ich postavenie v kmeni. Za každého zabitého nepriateľského bojovníka sa na tele škreta objaví tetovanie, ktoré nejako súvisí s porazeným sokom – znak šľachtica z erbu, rodový znak trpaslíčieho klanu, zviera alebo predmet symbolizujúci protivníka alebo jeho meno a podobne. Telá škretích bojovníkov – veteránov

sú pokryté nie len jazvami z bojov, ale aj množstvom tetovaní, a už na prvý pohľad vzbudzujú rešpekt a strach u ne-škretov a obdiv u škretov. Škreti sú prevažne lovci, pastieri a zberači na nižšom civilizačnom stupni, žijú v malých kmeňoch väčšinou v horách a podhorí alebo v nehostinných oblastiach, kam ich vytlačili iné rasy. Nemajú vlastné kráľovstvo ani rozsiahle územie, snažia sa brániť aspoň to, kde ich kmeň práve sídli a loví. Hranice územia, ktoré obývajú, značia jednoduchými znakmi, ktoré vysekajú alebo vyryjú do stromov alebo kameňov. Jaskyne alebo iné obydlia zdobia jednoduchými maľbami, ktoré zvyčajne zobrazujú výjavy zo života škretov – lov, boj a podobne.

Väčšinou používajú jednoduché zbrane ako sú sekery, oštep, luku, nože, palice, kyje, je medzi nimi len veľmi málo dobrých kováčov. Škreti žijú krátky a drsný život, z pohľadu ostatných sa rýchlo množia a potom napádajú usadlosti a dediny v podhorí, pretože malé horské údolia ich tak veľa neuživá.

Škreti veria v niekoľkých prírodných bohov, ktorí sa mohutne prejavujú – Firrthina, bohyňa búrky, Dherrya, boh mora alebo Dhon, boh zimy, v poslednej dobe sa množia správy o nasledovníkoch nejakého dračieho

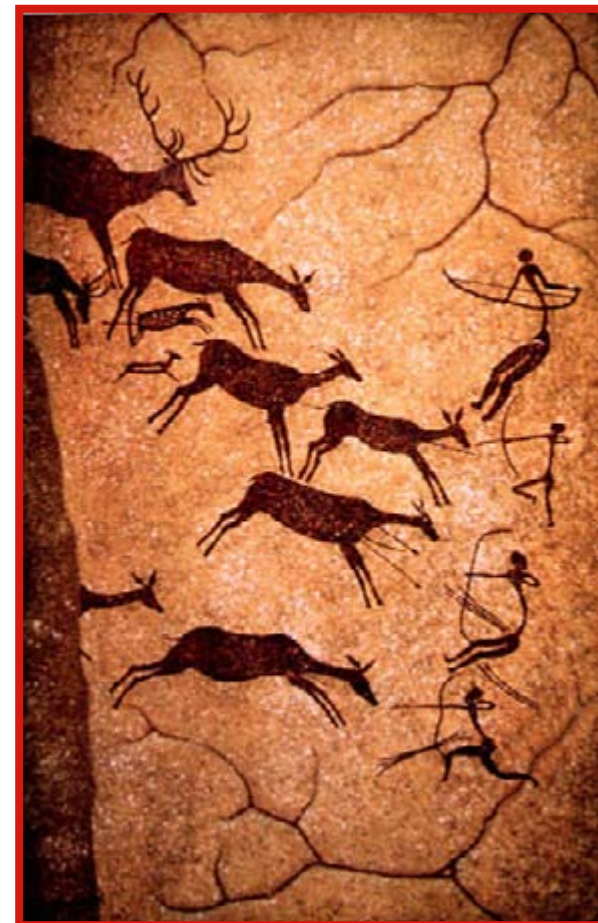
kultu. Škreti holdujú kanibalizmu (kanibalizmus treba chápať v širšom kontexte, nepohrdnú ani ľuďmi, elfami či trpaslíkmi, mňam!), veria, že rituálnym zjedením srdca zabitého nepriateľa získajú jeho silu a schopnosti. Pojedanie srdca je pre škretov posvätný rituál, normálne ich nejedia, len ostatné orgány a mäso.

Na rozdiel od všeobecne rozšíreného názoru škreti neútočia bezhlavo a nezabíjajú všetko, čo sa hýbe. Útočia na usadlosti iných národov, len aby získali, čo im chýba – zbrane, nástroje, jedlo, sadenice, šperky a peniaze, samice susedného kmeňa alebo otrokov. Na komunikáciu používajú obrovské bubny potiahnuté kožou nepriateľov – iných škretov, ľudí, elfov, trpaslíkov alebo severanov, dundanie škretích kotlov takmer vždy veští problémy.

Škretí kmeň má hierarchiu založenú na sile: najnižšie sú otroci, potom mláďatá, zberači a pastieri, lovci a bojovníci, veteráni, šampióni – elitná stráž náčelníka, šaman a náčelník.

Mená škretov sú inšpirova-

né tureckými a rumunskými menami, ktoré obsahujú r, g (prípadne k, ktoré som zamenil za g) a znejú tvrdo. Pridal som im h uprostred (ktoré orkovia vyslovujú veľmi hrdelne) alebo sh na koniec, ktoré vyslovujú ako š a zdvojit r. Úpravy som robil ako sa mi hodilo. Kmene sú zväčša pomenované po šelmách, masívnych zvieratách alebo lokáciách. Meno je väčšinou



doplnené prívlastkom, ktorý daného škreta charakterizuje.

Samci – Dorrhush, Dragosh, Iorrghush, Nandhrush, Radhush, Sgendorsh, Baghatur, Berrkher, Duygush, Errdhem, Ghokerr, Ilkerrsh, Khudrret, Mhurrat, Ozghur, Serrhat

Samice – Bogna, Crrina, Ayghul, Bashagh, Dherrya, Esherr, Harrva, Irrmak, Merryemh, Mughe, Neshrrin, Ozghesh, Phinarr, Yaghmurr, Yetherr

Kmene – Čierna ruka, Divoký kanec, Čierny zubor, Železná hora, Červený medveď, Biely vlk, Čierny les, Ohnivá hora, Dvojhlavý havran, Zúrivý mrož, Snežný lev, Biely tuleň

Ostrovní škreti

Ostrovní škreti obývajú maličké ostrovy ďalej od pevniny, ktoré iné národy za ostrovy ani nepovažujú, označili by ich skôr za skaly v mori. Majú minimálny styk s inými kultúrami a národmi, vrchol technológie je pre nich železný nôž alebo hrot na harpúnu či oštep. Používajú skôr kamenné alebo kostené zbrane. Ostrovní škreti sú vynikajúcimi plavcami a hovorí sa o nich, že vedľa dýchať pod vodou. Na maličkých kožených kajakoch sa odvážia za rybami aj ďaleko na more.

Ľadoví škreti

Ľadoví škreti žijú ďaleko na severe v krajine snehu, ľadu a treskúcej zimy. Na rozdiel od iných škretov sú mohutne ochlpení, ich srst má biele sfarbenie a majú červené oči. Dokážu prežiť v tých najkrutejších podmienkach, pohybovať sa po snehu s ľahkosťou bieleho medveďa a stavať prístrešky zo snehových a ľadových kociek. Na lov sa vydávajú spolu s vlkami, ktorých občas zapriahnu do snežných saní, aby si uľahčili prepravu ulovenej koristi. Povráva sa, že niektorí ľadoví škreti sa vedľa uložiť na zimný spánok a prežiť najkrutejšie obdobie podobne, ako niektoré zvieratá.

Zvláštne schopnosti

Zmysly šelmy

V temnote pod korunami stromov sa zaleskli oči, les osvetlený len mesiacom a svitom hviezd sa rozozvučal bojovými pokrikmi útočiacich škretov.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou má zmysly šelmy: dokáže vidieť aj vo výraznom nedostatku svetla, ako keby bolo len šero. To však neplatí pre absolútnu tmú, potrebuje nejaký zdroj svetla – svit mesiaca alebo hviezd, mihotavé svetlo sviečky, svetielkujúce huby alebo mach v podzemí. Má vynikajúci sluch aj

čuch. (bez aktivácie, Duša)

Mučiteľ

Nazúrený škret schytil zo zeme konár a začal mlátiť spútaného priekupníka hlava nehlava. "Ja to z neho vytlačím, aj keby som ho mal roztĺcť na kašu!"

Postava dokáže udeliť jazvu akémukoľvek predmetu, ak ho používa pri mučení. (bez aktivácie, Telo)

Sila v srdci

Škret sa sklonil nad zabitým trpaslíkom, jediným úderom sekery mu otvoril hrud', šikovným pohybom tesáku vyrezal srdce a za mumľania rituálnych veršov ho surové zjedol.

Postava, ktorá vykoná krátky rituál nad bytosťou, ktorú zabila, a zje jej srdce, si môže doplniť niekoľko zdrojov jedného typu v závislosti od veľkosti bytosti. Vlk – 1 zdroj, škret – 2 zdroje, medveď 3 zdroje, drak 5 zdrojov. (bez aktivácie, Duša)

Mrchožrút

Na čistinu vybehol udýchaný skrvavený škret. Rýchlo sa rozhladol, a keď zbadal napoly ohľadanú mŕtvolu srnca, s hladným výrazom sa k nej vrhol a začal ohryzáť zvyšky stehna. Keď sa po chvíli z lesa ozval hlas loveckého rohu a štekot elfských vlkodavov,

odtrhol si ešte kus zahnívajúceho mäsa a rozbehol sa hlbšie do lesa.

Postava dokáže kvôli prežitiu konzumovať mäso mŕtvol bez rizika otravy. (bez aktivácie, Telo)

Vlčí hlas

Keď po dlhej štvanici trpaslíci konečne obklúčili štvoricu škretov pri skalnej stene, jeden z nich zdvihol hlavu a ťiahlo zavyl ako vlk. Z diaľky sa ozvala najprv jedna, a potom niekoľko ďalších odpovedí hlbokým hlasom vrkov.

Postava dokáže komunikovať s vrkami. (aktivácia: 1 Duša)

Škretia odvaha (rýchla voľba: horskí škreti)

Traja škreti pozorovali malú kupeckú karavánu pomaly sa šinúcu po ceste. "Žoldierov je príliš veľa, musíme ich nejako rozdeliť, aby sme mali prevahu." "Popadané stromy v záseku a pár dobre mierených šípov ich rozoženie a rozdelí na skupinky, ktoré potom poľahky pobijeme."

Postava má dodatočnú Výhodu veľkosti 2, ak bojuje v skupine s aspoň dvojnásobnou prevahou voči protivníkom. Naopak, ak je protivníkov aspoň dvakrát viac, boj proti presile je pre postavu činnosť s náročnosťou 2, musí zaplatiť Vplyvom. (bez aktivá-

cie, Vplyv alebo 2 Vplyvy)

Netradičné zbrane

Škret na vrřkovi dohnal utekajúcu dievčinu a hodil na ňu sieť, do ktorej sa zamotala. Zoskočil z vrřka a k modrinám a odreninám pridal pár úderov bičom, aby si úteky rozmyslela.

Postava dokáže v boji využívať aj netradičné zbrane – rybársku sieť, harpúnu, trojzubec, lodný hák, bič alebo deväťchvostú mačku. Táto schopnosť patrí pod Bojovníka alebo Lovca, podľa výberu hráča, a funguje rovnako, ako Cit pre zbraň – postava si môže vybrať jednu zbraň z vyššie uvedeného zoznamu. (bez aktivácie, Telo)

Bolesť je pre staré samice

Rana obojručákam pod reb-
rá odhodila škreta na zem, až to zadunelo. Škret sa odkotúľal ešte niekoľko krokov, aby získal čas a priestor, a postavil sa znovu na nohy. Krúžková košeľa zadržala úder, ale aj tak sa škret z úderu spamätal rýchlejšie, ako rytier predpokladal, a ani ho to veľmi nespomalilo.

Postava je menej citlivá na bolesť. Pri vykupovaní sa z neúspechu v telesných akciách potrebuje o 1 menej zdrojov Tela, ako je jej súčasné ohrozenie. Postava nie je menej zraňova-

ná, bolesť ju počas konfliktu menej obmedzuje pretože ju vie vedome potlačiť. (aktivácia 2 Duše)

Tuleň (rýchla voľba: ostrovní škreti)

Keď sa už už zdalo, že sa nevy-norí, z vody vystrelila postava, z ktorej crčala voda. Ten škret musí byť polovičný tuleň, keď tak dlho vydržal pod vodou.

Postava je *zbehlá* (niektoré manévry zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévry) v plávaní a potápaní pod vodou a odolávaní chladu. Postava vie vydržať pod vodou niekoľkonásobne dlhšie, ako je normálne u iných škretov. (bez aktivácie, Telo)

Kosatka

*Zatiaľ čo jeho protivník pod vo-
dou panikáril, vypúšťal bubliny a
snažil sa dostať naspäť na hladinu,
škret chladnokrvne vytiahol
tesák a bodol ho do žalúdka.*

Postava je *zbehlá* (niektoré manévry zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévry) v boji zblízka pod vodou. (bez aktivácie, Telo)

Škretia otočka

*Spodný prúd pri pobreží zrazu
strhol škreta v kajaku pod hla-
dinu rozbúreného mora, chvíľku
bolo vidno len dno kajaku, keď tu
ako mihnutím čarovného prútika
škret nejakým zázrakom otočil*

*kajak, vynoril sa nad hladinu a
vesloval ďalej, ako keby sa nič
nestalo.*

Postava je *zbehlá* (niektoré manévry zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévry) v plavbe na kajaku. (bez aktivácie, Telo)

Ľahká noha (rýchla voľba: ľadoví škreti)

Čosi sa v diaľke mihlo, lovci si neboli istí, či je to postava alebo nejaké zviera. Keď prišli na okraj zasneženého lesa, v snehu nenašli žiadne stopy.

Postava je *zbehlá* (niektoré manévry zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévry) v pohybe po snehu a ľade. Po zapltení jednej Duše postava pri pohybe po snehu neza-
necháva stopy do najbližšieho úsvitu alebo súmraku. (bez aktivácie, Telo alebo aktivácia: 1 Duša)

Zimný spánok

Škret naposledy vykukol z vcho-
du malého iglu, ktoré si postavil,
uistil sa, že v okolí neostali žiad-
ne stopy, ktoré by ho prezradili,
zapchal a utesnil vchod a uložil
sa na zimný spánok. Najbližšie
mesiace strávi takmer bez pohy-
bu a na jar, keď sa oteplí a zvie-
ratá znovu vylezú zo svojich brlo-
hov, sa vychudnutý a vyhladnutý

znovu vydá na lov.

Postava vie upadnúť do hibernácie, počas ktorej nemusí prijímať potravu. Takto vie prečkať aj niekoľko mesiacov. Postava má po prebudení telesnú jazvu 2 stupňa – Vyhladovaný.

Povahové rysy

Krutý

*Škreti sa rozchechtali, keď sa
kroll priviazaný ku stromu zazmi-
etal, ako mu do nožom vyrezané-
ho obrazca ruky na hrudi začala
stekať slaná voda.*

Uplatní sa vždy, keď sa postava zachová extrémne kruto k inej bytosti, aj keby nemusela.

Zákerný

Zatiaľ čo otroci nosili hos-
ťom v stane jedlo a pitie, škreti
sa potichu približovali s fakľami
a zbraňami v rukách k nič netu-
šiacim hodujúcim priekupníkom
a s prekvapujúcim revom zapálili
stan pripravení vrhnúť sa na kaž-
dého, komu sa podarí vybehnúť
z ohnivého pekla.

Uplatní sa vždy, keď sa postava zachová zákerne a poruší dohodu alebo nepísané pravidlá vo svoj prospech.

Zbabelý

Zranený Baghatur sa otočil na
útek, keď videl, ako ďalší z jeho

druhov padol pod mečom severana. Vyzeral ako ľahká korisť pre šesť škretích samcov. Krvácal z početných zranení, ale zabil už troch škretov a stále sa udržal na nohách a rozdával smrť všade naokolo.

Uplatní sa vždy, keď sa postava zachráni na úkor iného člena tlupy.

Chamtivý

Škret sa sklonil nad umierajúceho bojovníka, strhol mu z krku strieborný amulet a z prstu pečatný prsteň, rýchlo sa rozhlíadal a skryl si obe cennosti pod kožuch, aby sa o ne nemusel deliť s ostatnými škretmi v tlupe.

Uplatní sa vždy, keď sa postava obohatí na úkor iného člena tlupy.

Agresívny

Namiesto odpovede škret vytiahol tesák, priskočil k priekupníkovi a priložil mu čepeľ na krk.

Uplatní sa vždy, keď postava rieši konflikt hrubou silou namiesto rozhovorom, aj keď je to pre ňu nevýhodné.

Škretia tlupa

Ak budete hrať toto dobrodružstvo ako jednorázovú zábavku, nemusíte sa zdržovať tvorbou postáv. Nižšie nájdete popísaných niekoľko pred-

pripravených postáv. Nechajte hráčov, nech si vyberú tú, ktorú chcú hrať. Alternatívne postavy vytlačte na papier, rozdeľte na kartičky, položte textom na stôl a na opačnú stranu pripíšte jednoslovné charakteristiky, podľa ktorých si hráči môžu postavy vybrať.

Najsilnejší: Veľký Ozghur, ghorrma (osobný strážca)

Najrýchlejší: Chlpatý Berrkher, ghurrtag (jazdec na vrrkovi)

Najodvážnejší: Červený Radhush, yuzbashi (škretí kapitán)

Najtichší: Odvážna Yaghmurr, avghi (lovkyňa)

Najzákernejší: Zubatý Mhurrat, yal-taglanmag (lovec otrokov)

Najľstivejší: Krivák Nandhrush, bhilgger (šaman)

Veľký Ozghur, ghorrma (osobný strážca)

Veľký Ozghur sa nevolá veľký pre nič za nič, patrí k najmohutnejším škretím samcom v podhorí. Je o hlavu vyšší ako ľudia (a teda o viac ako dve hlavy vyšší ako bežní škreti) a hovorí sa o ňom, že je napoly troll. Jeho telo je pokryté pavučinou jaziev a keby sa niekto namáhal spočítať jeho tetovania, došiel by k číslu 27. Určitú dobu bol osobným strážcom starého náčelníka, avšak nového nemá až tak

veľmi rád a neslúži mu. Ozghur kedysi dávno zabil nejakého potulného rytiera a privlastnil si jeho obojručný meč, ktorý v jeho rukách vyzerá ako mierne prerastený tesák. Ako jediný z tlupy má krúžkovú košeľu, okrem toho má ešte tesák, oštep a obušok s kamennou hlavicou.

9. úroveň, Telo 8, Duša 3, Vplyv 4
Povahový rys – Krutý, rasová Zvláštna schopnosť – Sila v srdci

Zvláštne schopnosti:

Bojovník 5: Osobný strážca, Silák, Rameno na rameno, Cit pre obojručný meč, Pádny úder

Kejklíř 1: Desivá presnosť – oštep

Válečník 3: Šermiar, Válečný tanečník, Slávne meno

Chlpatý Berrkher, ghurrtag (jazdec na vrrkovi)

Berrkherovi sa smejú, že je chlpatý ako jeho vrrci Mord a Raff. Jemu je to jedno, lebo sa mu to nik neodváža povedať do očí, keď má vrrkov pri sebe. Nie je najsilnejším bojovníkom kmeňa, avšak spolu so svojimi vrrkami patrí medzi najvýkonnejších zabiakov. V boji obľubuje kombináciu bojového kladiva a svojho striebrom zdobeného tesáka alebo nabodávanie nepriateľov na kopiu z chrbta jedného zo svojich vrrkov. Na koženej prešívanici má našité oceľové krúžky. Vo vaku má okrem mäsa pre svojich vrrkov aj spací vak, mech na vodu a pár drobností, okolo krku mu na šnúrke z elfích vlasov visí kostená písťalka na ovládanie vrrkov. Vo vlasoch ma vpletených niekoľko strieborných



prsteňov a obe paže mu zdobia strieborné náramky.

9. úroveň, Telo 7, Duša 4, Vplyv 4

Povahový rys – Chamtivý, rasová Zvláštna schopnosť – Vlčí hlas

Zvláštne schopnosti:

Bojovník 3: Gladiátor, Cit pre kopiu, Cit pre kladivo

Lovec 3: Krotiteľ, K neúľahaniu, Zálesák

Kejklíř 1: Skrytá kapsa

Válečník 2: Válečný oř, Bohatýr

Pomocníci: Mord a Raff, ghurrt (vraci). Puto 4, Telo 5, Duša 4, Vplyv 3, ZS Neľudská rýchlosť, Boj v skupine

Červený Radhush, yuzbashi (škretí kapitán)

Radhush má spálenú polovicu tváre, používa červené tetovanie namiesto modrého alebo čierneho a preto ho nik nenazve ináč, ako Červený Radhush. Je Istivý, zákerný, dokáže protivníka svojim zjavom ľahko zstrašiť. Hovorí sa o ňom, že elfom sa už niekoľkokrát podarilo Radhusha zajať, ale vždy im utiekol. Má sekeru, tesák, vrhací nôž, kopiu, štít, na koženej prešívanej našíte železné krúžky. Vo vaku má sušené mäso, škretí dryák (Všieliek), kresadlo a na pažiach a krku strieborné náramky a náhrdelník, ktoré stiahol z mŕtveho elfa.

9. úroveň, Telo 5, Duša 4, Vplyv 6

Povahový rys – Zákerný, rasová Zvláštna schopnosť – Sila v srdci

Zvláštne schopnosti:

Bojovník 5: Cit pre sekeru, Gladiátor, Prečítanie súpera, Šampión, Pádny úder

Kejklíř 1: Hadí muž

Válečník 3: Veliteľ, Veterán, Urodzený

Odvážna Yaghmurr, avghi (lovkyňa)

Yaghmurr je jedinou dcérou najlepšieho lovca kmeňa, ktorému sa doposiaľ nikto nevyrovnal. Z luku na 50 krokov vystrelí oko havranovi a ulovenú korisť, či už jeleňa, vlka či zajaca vypitve a oderie z kože rýchlejšie ako ktorýkoľvek iný lovec v osade. Väčšinu času strávi v lese a horách, loví zver pre kožušiny, ktoré potom v osade vymení za hroty na šípy, nový nôž, medené alebo strieborné ozdoby a iné veci, ktoré si nevie sama vyrobiť. Pozná zvyky zvierat, je vynikajúci stopárka a pasce kladie ako nikto iný. Yaghmurr je chudá a šľachovitá a rada sa zdobí náramkami na pažiach. Okrem luku a tulca plného šíпов s rôznymi hrotmi má ešte tesák, tri lovecké oštepky, kresadlo, sušené mäso, mech na vodu a teplý plášť, v ktorom v lese aj spáva. Yaghmurr osadu pravidelne zásobuje čerstvým mäsom.

9. úroveň, Telo 6, Duša 5, Vplyv 4

Povahový rys – Rebel, rasová Zvláštna schopnosť – Zmysly šelmy

Zvláštne schopnosti:

Bojovník 1: Cit pre luk

Lovec 5: Votrelci, Lučisník, Prieskumník, Zálesák, Stopár

Hraničiar 3: Berserk, Divý muž, Znalec krajiny

Zubatý Mhurrat, yaltaglanmag (lovec otrokov)

Zubatý Mhurrat je lovec otrokov, krutý k nepriateľom aj vlastným otrokom. Jeho hrud' zdobia vytetované tri medvede, ktoré symbolizujú troch trpaslíkov z Medvedej hory, ktorí prekvapili Mhurrata v lese. Bol to ich posledný hrdinský čin. Mhurrat má zdobenú sekeru, v hlavici ktorej je vyleptaný medveď, koženú prešívavicu, tesák, kresadlo, bič, sušené mäso, amulet z vranej lebky a mech na vodu. Mhurrat má pri sebe otroka, mladého škreta z kmeňa Čierneho Zubra, ktorého volá Zmrd. Zmrd má smrteľný strach z Mhurrata odvtedy, čo mu Mhurrat po neúspešnom pokuse o útek odhryzol obidve uši.

9. úroveň, Telo 5, Duša 4, Vplyv 6

Povahový rys – Krutý, rasová Zvláštna schopnosť – Mučiteľ

Zvláštne schopnosti:

Kejklíř 2: Rýchle ruky, Vrhač

Lovec 4: Jedno oko otvorené, Prieskumník, K neúľahaniu, Stopár

Mastičkár 1: Neobvyklé jedy

Zved 2: Netradičné zbrane, Znalec podsvetia

Pomocník: Zmrd, ghole (škretí otrok), Puto 6 (smrteľná hrôza), charakteristika 2 (dovednosti lovca), Telo 3, Duša 4, Vplyv 2, ZS Mrchožrút, Škretia odvaha, Povahový rys: Zbabelý (ale nikdy neutečie od Mhurrata), tesák, oštep, na pravej paži má vypálený Mhurratov znak otroka.

Krivák Nandhrush, bhillgger (šaman)

Vychudnutý a na kosť vysušený, trochu hrbatý škret, ktorý nemá pre nikoho dobrý pohľad. Zaodetý je do pláštá z vlčej kože, hovorí sa o ňom, že vie na seba brať vlčiu podobu. Vyzná sa v počasí, bylinkách, jedoch, občas mu vyjde predpoveď z ešte teplých ľudských vnútorností (aj keď sa mu škreti občas smejú, že jediná veštbá, ktorá mu vyjde, sa týka dnešného obeda). Obetným tesákom vie majstrovsky narábať a keď treba, vie sa poriadne ohnať svojou palicou pokrytou magickými symbolmi. Vo svojej koženej kapse nosí bylinky a niekoľko odvarov, mastičky a amulety. Má pomocníka – havrana, ktorého kŕmi surovým mä-

som a vnútornosťami.

9. úroveň, Telo 4, Duša 5, Vplyv 6
Povahový rys – Zákerný, rasová
Zvláštna schopnosť – Sila v srdci
Zvláštne schopnosti:

Lovec 2: Krotiteľ, Votrelci

Mastičkář 4: Čítanie v duši, Škretí
dryák (Všielik), Travič, Ranhojič

Šaman 3: Menič podôb, Neviditeľný
jazdec, Vládca šeliem

Pomocník: Kuzghun (havran), Puto
6, Charakteristika 3, Telo 2, Duša 2,
Vplyv 2, ZS: Prirodzené zbrane (zo-
bák – krátka bodná), Šiesty zmysel

Scény

Ako som písal vyššie, prvé dve scény, **Boj** a **Porada**, by mali byť odohrané na začiatku v poradí, v akom sú uvedené, zvyšné môžete odohrať v poradí, v akom k nim dôjde (alebo neodohrať vôbec).

Boj

Toto je prvá scéna dobrodružstva. Boj je poriadne adrenalínová akcia a dobrý trik, ako vašich hráčov prinútiť zabudnúť na problémy všedného dňa. Keď ich postavám svišťa šípy pri ušiach a mihajú sa sekery pred očami, jediné, čo ich zaujíma, je ako prežiť.

Dedina je jeden veľký chaos, horiace strechy osvetľujú temnú

noc. Všade sa mihajú škreti z nepriateľského kmeňa s faklami a zbraňami v rukách, jačia a revú, ako keby chceli prekričať vytie svojich vrvkov. Nikto nevie, ako prekonal hliadky, ich útok je nečakaný a zdrvivý.

Dedinu tvorí asi 15 napoly do zeme zapustených kamenných chalúp so slamenou alebo čečinnou strechou, zopár chlievov a väčšia chalupa náčelníka kmeňa, všetky horia.

Nechajte hráčov chvíľu bojovať, po-

zorujte, ako si poradia s nepriateľmi. Každý postavu dajte dvoch troch protivníkov, nech sa poriadne zapotia. Po chvíli povedzte, že Havrani sa za posmešných pokrikov a dunenia bubnov usporiadane stiahli. Postavy by nemali Havranov prenasledovať, treba hasiť obydlia, zháňať dobytok a postarať sa o ranených. Ak sa predsa len rozhodnú útočníkov prenasledovať, do cesty sa im postaví skupina škretov s troj až štvornásobnou presilou, alebo na nich niekde nachystajú pascu, z ktorej by ste im mali dať možnosť len tak tak vyviaznuť a vrá-

tiť sa do dediny.

Pravidlový popis útočníkov nájdete na konci v časti Beštiár.

Po tejto scéne by mala nasledovať scéna **Porada**.

Porada

Porada je druhá scéna dobrodružstva.

Dedina sa spamätáva z útoku, samice plačú nad zabitými samcami a mláďatami, samce hasia horiace chalupy a zháňajú ovce, kozy a prasce z okolia. V dedine žije asi stopäťdesiat škretov, pri útoku prišlo o život 7 škretov a 6 samíc a mláďat, ale na zemi ostali ležať len dvaja nepriateľskí škreti. Havranie perá vo vlasoch, havranie tetovania a zdobenie na zbraňoch ich jasne identifikuje ako príslušníkov kmeňa Dvojhlavého Havrana. Podobne ako ostatní útočníci, aj títo dvaja majú kožené prešívance posiate kovovými krúžkami, okované okrúhle štíty z volskej kože a kovové helmy. Škreti, ktorí ich zabili, si prisvojili kvalitnú bojovú sekeru a šabľu, ktorými boli vyzbrojení. Už na pohľad boli Havrani oveľa lepšie vyzbrojení ako najlepší bojovníci Čiernej Ruky.

Dunenie bubna zvoláva celú de-



dinu pred náčelníkovu chalupu, ktorá ako jediná má strechu pokrytú bridlicou a nezhorela.

Bashgan (náčelník) Ekhrrem krátko vysvetlí, že zmizlo asi 7 mladých samíc, nejaké ovce a kozy a traja samci. Krvavá pomsta Havranom je samozrejme, avšak každý si všimol rozdiel vo výzbroji. Náčelník zavola jedného z lovcov, ktorý porozpráva, ako pri nedávnej výprave narazil na tábor ľudí, ktorý mali so sebou zakrytý voz, ale rozhodne nevyzerali na osadníkov. Boli zakutí do železa, dobre vyzbrojení, na prvý pohľad vojaci. Lovec Khudrret tvrdí, že viezli meče, hlavice sekier, hroty kopíí, helmy a kovové krúžky na prešívanie jednému zo severných barónov, ktorý ich kúpil od trpasličích kováčov v podhorí. Rozprávali sa ešte o jednej zásielke, po ktorú majú prísť pri najbližšom splne, čo je o pár dní.

Náčelník vyberie elitnú skupinu škretov (samozrejme, že hráčov), ktorí majú naplánovať prepad, vybrať vhodné miesto na uskutočnenie prepadu a zaistiť náklad zbraní, aby sa kmeň mohol vybrať na krvavú odvetu ku Havranom a zachránil svojich samcov a samice. Viac škretov uvoľniť nevie, niekto musí loviť a ochraňovať zvyšok dediny.

Po tejto scéne bude pravdepodobne

nasledovať scéna **Príprava** alebo nejaká medziscéna, v ktorej si postavy vylížu zranenia prípadne urobia čo chcú, avšak **Príprave** sa zrejme hráči nevyhnú.

Príprava

V tejto scéne sa zrejme hráči budú pokúšať získať nejaké dodatočné informácie od lovca Khudrreta. Jedno ucho a plánovať, čo urobia. Nehovorte hráčom všetko odrazu, nech sa pýtajú, čo ich napadne. Ak na niečo zabudnú, budú mať o prekvapenie viac.

Informácie:

- vojakov bolo 5 plus pohonič voza, mali krúžkové koše, helmy, tri sekery, biják (řemdiň), palcát a dve kuše, dvaja z nich mali štíty s erbom jedného zo severných barónov a jazdecké kone. V erbe je medveď na zadných nohách s korunou na hlave a mečom v ruke, hnedý na žltom pozadí.
- voz ťahali dva kone, nebol príliš veľký, obyčajný drevený štvorkolesový voz krytý plachtou
- trpasličia dedina sa nachádza tri dni pochodu od škretej dediny
- barónov hrad sa nachádza ďalšie štyri dni pochodu od trpasličej dediny

- medzi dedinou a hradom sú len tri vhodné miesta na prepad: **brod** cez malú riečku (tri dni pochodu od trpaslíkov), **lesná cesta** medzi dvoma zájazdými hostincami (jeden a pol dňa pochodu od trpaslíkov) alebo **horský priesmyk** (pol dňa od trpaslíkov)

Hráči sa musia rozhodnúť, ktoré miesto sa im najviac páči. Musia si uvedomiť, že čím hlbšie na územie ľudí pôjdu, tým väčšie riziko na seba berú a budú musieť dopraviť zbrane z väčšej vzdialenosti, ale zároveň ľudia budú menej ostražitiť.

Dostanú dva-tri nákladné poníky na zbrane. Ak budú chcieť nejaké extra vybavenie, dostanú pár loveckých oštepov, šípy, štít a pár posilňujúcich dryákov alebo húb od hlavného šamana, sušené mäso a vodu. Môže ich napadnúť zobrať si niekoľko mechov s olejom (ekvivalent Molotovovho koktejlu) alebo nejakú výbušninu, ak ju dokáže miestny šaman vyrobiť.

Putovanie

Toto je scéna, ktorá sa odohráva vždy, keď sa škreti presúvajú. Väčšinou sa zrejme budú presúvať v noci po ceste, alebo mimo cesty cez deň, aby sa vyhli stretnutiam. Škreti v noci vidia ako mačky a slnečné svetlo im nevaďí. V zásade sa budú po-

hybovať v troch prostrediach – hory (blízko trpaslíkov), hustý les (niekde uprostred) alebo pahorkatina a lúky (blízko barónovho hradu, je tu viac vyklčovaného lesa premeneného na polia).

Ak máte čas a chuť, môžete putovanie ozvláštniť niektorou z nasledujúcich príhod:

- **Útok horského leva** – škreti sa dostali medzi samicu a mláďatá prípadne sa rozhodni prenocovať v jaskyni, v ktorej horský lev žije. Ak sa vám do prostredia nehodí horský lev, môžete použiť medveďa alebo inú veľkú šelmu, ktorá žije v jaskyni.
- **Útok zdivočeného zubra** na rozhraní lesa a polí.
- **Lovci kožušín** – môžu naraziť na tábor 2-4 ľudských lovcov kožušín. Lovci sa najprv postavlia na odpor, ale keď zistia, že postavy sú nad ich schopnosti, budú sa snažiť utiecť.
- **Lovci mamutov** – ako sa blížila k hranici lesa, vidia na pláni skupinu 10 – 15 lovcov na konoch štvajúcich malú skupinku štyroch mamutov: mohutného samca, dve samice a skoro dospelé mláďa. Ak by sa im podarilo lovcov odohnať, kmeň by mal veľa mäsa a možno by náčelník

dal postavám niekoľko lovcov na pomoc pri ich úlohe, lovci však budú brániť svoju korisť, hlavne keď vidia, že ich je viac, ako škretov.

- **Pohraničná stráž** – malý oddiel pohraničnej stráže sa vynorí spoza brala alebo kopca. Seržant, 2-3 vojaci a stopár na koňoch. Ostrielaní pohraničníci nepovažujú malú skupinku škretov za rovnocenného alebo silnejšieho protivníka a zaútočia. Ak začnú prehrávať boj, vyšlú stopára po pomoc a varovať zvyšok stráže, že niečo nie je v poriadku, a budú mu kryť ústup aj za cenu nejakých strát či ťažkých zranení. Keď získa dostatočný náskok, otočia sa aj zvyšní pohraničníci na útek a pokúsia sa škretom ujsť na koňoch.
- **Vlkodlak** – keďže sa blíži spln, môžu postavy naraziť v noci v lese na loviaceho vlkodlaka vo vlčej podobe, ako hoduje na ulovenom losovi. Ak stretnutie s vlkodlakom zaradíte na čas, keď už postavám bude dochádzať jedlo, môžu sa pokúsiť vlka, čo sa kŕmi z práve ulovenej koristi, odohnať. Vlkodlak ich zrejme prekvapí a trochu im zrazí hrebienok. Ponaháňa ich po lese, ale nebude sa ich snažiť zabiť za každú cenu.

Ak im dôjde jedlo, môžu sa tak isto pokúsiť čosi uloviť za pochodu. Ďalšou možnosťou získania potravy je niečo ukradnúť zo samôt alebo salašov lovcov a pastierov, či malých osád drevorubačov, uhliarov alebo včelárov, keď budú bližšie k ľuďmi osídlenej oblasti. Ak ich ľudia pozorujú, budú brániť svoj majetok so sekerami, nožmi, palicami či oštepami v rukách.

Putovanie môže vyústiť do **Štvanice**, ak ich pri kradnutí v osade prichytia alebo ak sa niekomu z pohraničnej hliadky podarí uniknúť a zalarmovať posádku.

Prepad

Nech sa rozhodnú hráči pre akékoľvek miesto, zrejme sa pokúsia na prepád vozu so zbraňami pripraviť.

Brod

Hustý les po niekoľkých míľach plynule prejde do redšieho lesa, cestu pretína malá riečka široká niekoľko siah (asi 15 metrov) a hlboká škretom len čosi vyššie kolien v mieste brodu.

Tu sa veľmi na prepád pripraviť nedá. Škreti pravdepodobne zaútočia, keď bude časť alebo všetci vojaci vo vode.

Lesná cesta

Hustým lesom, ktorý takmer ešte nespoznal sekery ľudí ani trpaslíkov, sa medzi mohutnými stromami vinie dažďom vymletá a ťažkými kolesami vozov vyjazdená cesta. Nejde priamo, ale obchádza prirodzené prekážky – kopce, skaly a úžľabiny tak, aby sa cestovatelia čo najmenej namáhali.

V hustom lese sa škreti môžu pokúsiť o nejaké prípravy. Vykopať jamu sa im asi neoplatí, lebo je to veľa roboty a môže do nej padnúť niekto iný. Môžu si pripraviť záseky a zvaliť napoly zoťaté stromy pred/na voz, keď bude prechádzať okolo.

Horský priesmyk

Strmé skalnaté steny ohraničujú úzku cestu z oboch strán a navodzujú pocit, že škret je ešte menší, ako v skutočnosti je.

Tu si podobne ako v lese môžu nachystať záseky alebo pripraviť väčšie balvany a pokúsiť sa spustiť lavínu.

Voz so sprievodom sa pomaly blíži po dažďom vymletej ceste, oje vŕzgajú, pohonič nadáva a občas praskne bičom na kone. Sprievod tvoria štyria vojaci.

Ak hráči vymyslia nejaké dobré akcie, ako sa pripraviť na útok, dajte posta-

vám nejakú Výhodu do nadchádzajúceho boja.

Nechajte zaútočiť postavy na voz, pravdepodobne najprv vystrelia na pohoniča, ktorý padne z voza a voz ostane stáť.

- Ak budú škreti len ostreľovať vojakov z oboch strán cesty, tí sa namiesto čakania vyrútia oproti škretom (peši alebo na koňoch) aby len nesedeli a nečakali na svoj šíp.
- Ak budú ostreľovať vojakov len z jednej strany, vojaci sa ukryjú za voz a budú chvíľu čakať, čo vymyslia škreti.
- Ak škreti zaútočia na voz, vojaci zaujmú obranné postavenie pri voze a počkajú si tam na útočiacich škretov.

Tu nastane zvrät situácie. Keď budú škreti bojovať tvárou v tvár s vojakmi, spod plachty sa náhle vyroja ďalší šiesti vojaci – do železa zakutí trpaslíci – a pridajú sa do boja. Zrada!

Štyria vojaci majú kožené prešívaniace pošité kovovými krúžkami, helmy, tri sekery, biják (řemdiň), kušu a dva štíty.

Šiesti trpaslíci ukrytí vo voze majú kožené prešívaniace pošité kovovými krúžkami, veliteľ má krúžkovú ko-

šelfu, tesáky, helmy, tri kladivá, sekeru, palcát a biják (řemdi). Štítu nemajú, nezместili by sa im do voza. Traja z nich majú ručnice a jeden dve pištole. Tieto zbrane sú popísané na konci dobrodružstva v časti **Voliteľné pravidlá**.

Po krátkej chvíli pricvávajú ďalší šiesti vojaci, ktorí voz s odstupom nasledovali. Budú na škretov strieľať z kuší, pokiaľ pri tom neohrozia svojich spolobojovníkov.

Pre ľudí použite vojakov a seržanta z pohraničnej hliadky, trpaslíci majú vlastný pravidlový popis. Všetky popisy nájdete v časti Beštiár na konci dobrodružstva.

Škreti sú v sračkách a musia niečo rýchlo vymyslieť, ináč si vojaci ozdobia kopie ich hlavami. Na každého pripadajú traja až štyria protivníci a zdroje sa v boji proti presile veľmi rýchlo mívajú. Nezabudnite, že máte k dispozícii relatívne veľa Sudby (7+15=22 na začiatku prepadnutia voza) a nebojte sa ju v tejto fáze dobrodružstva využiť agresívnym spôsobom proti postavám. Vojaci budú tvrdo bojovať, avšak nebudú sa snažiť postavy zabiť, len zajať, aby ich barón mohol neskôr predať do otroctva. Ak hráte s hráčmi, ktorí nemajú až tak veľa skúseností s DrD II, opatrne im naznačte, že bojovať s

takou veľkou dobre vyzbrojenou presilou je zrejme nad ich sily.

Alternatívny koniec scény I

Postavy sa dajú na útek. Teraz nasleduje **Štvanica**.

Alternatívny koniec scény II

Boj s vojakmi. Predpokladám, že hráči nebudú nútiť svoje postavy bojovať do posledného dychu. Všetci, čo sa rozhodnú neutekať, skončia v zajatí barónových vojakov. Budú musieť vymyslieť, ako utiecť zo zajatia, prípadne to môže odštartovať nové dobrodružstvo zotročených škretov. Môžu byť predaní ako veslári na loď, otroci do bane alebo gladiátori do arény.

Alternatívny koniec scény III

Ak máte veľmi málo času a hráte len one-shot, tak smrť postáv je alternatívne zakončenie dobrodružstva, ale pridáte o radosť štváť tlupu škretov lesom.

Štvanica

Táto scéna sa do hry dostane buď po **Prepade**, alebo počas **Putovania**, ak narazia na hliadku barónovej stráže, alebo im utečie človek z usadlosti, kde budú krahnúť jedlo, a podarí sa mu zburcovať domobranu zloženú s osadníkov, lovcov a drevorubačov, alebo barónovu stráž.

Situácia sa prekvapivo otočila a z útočníkov sa stala korisť. Tu máte niekoľko možností:

- škreti sa budú snažiť utiecť spolu ako tlupa
- škreti sa budú snažiť utiecť každý na vlastnú päsť

Okrem toho, ako budú utekať, sa musia rozhodnúť, kam budú utekať. Pôjdu smerom k svojej dedine či na územie iného kmeňa? Utečú ďalej na územie ľudí alebo trpaslíkov?

Vojaci buď budú prenasledovať škretov spolu, alebo sa rozdelia na skupinky tak, aby mali nad každým škretom prevahu. Trpaslíci budú pokluso nasledovať jazdcov. Ak chcete spraviť štvanicu napínavejšiu, môžu mať vojaci ukrytí vo voze so sebou jedného alebo dvoch stopovácich psov.

V tejto fáze budú hráči najviac využívať schopnosti postáv spojené s prežitím v prírode, behom, výdržou, maskovaním, stopovaním a zametávaním stôp, prípadne kladením improvizovaných pascí. Nezabudnite im dať vyžrať únavu, smäd a hlad, naloženie (každý gram navyše pri úteku je na príťaž).

Škreti by sa mali snažiť utekať terénom, kde ľudia nebudú môcť jazdiť, a teda ich budú musieť prenasledo-

vať peši, aj keď toto asi zo začiatku nebude možné v riedkom lese okolo brodu.

Vojaci budú prenasledovať škretov kým ich nechytia, alebo celý deň do zotmenia alebo kým ich nestratia.

Alternatívny koniec scény I

Škretom sa podarilo ujst. Teraz môžu nasledovať scény **Kde nájdeme novú zbraň?** alebo **Pre rodinu všetko**.

Alternatívny koniec scény II

Jedným z možných zakončení **Štvanice** je ďalší zvrät, kedy sa škretom podarí dobehnúť na územie svojho kmeňa a zburcovať ostatných zvyšných lovcov a bojovníkov zo spriatelenej osád, alebo na územie spriatelenej kmeňa, kde požiadajú o pomoc. Z ľudských lovcov sa stane lovná zver, keď sa proti nim obráti celý kmeň a les rozozvučia bubny škretov na love.

Alternatívny koniec scény III

Ďalším možným zakončením **Štvanice** je dolapenie časti škretov, keď si ľudia povedia, že lepší vrabec v hrsti, ako holub na streche, a kto by sa naháňal po lesoch za škretmi, keď časť chytily a môžu sa pobaviť. Po tomto zakončení nasleduje scéna **Záchrana**.

Záchrana

Scéna **Záchrana** sa v hre objaví vte-

dy, ak je niektorý zo škretov zajatý počas **Štvanice**, alebo po scéne **Pre rodinu všetko**.

Hráči musia vymyslieť, ako oslobodia zajatého škreta/škreto. Pri tejto scéne je toľko rôznych možností, že len načrtnem niektoré z nich, hráči určite prídu na ďalšie.

- Urobia ďalší **Prepad**, ale vo väčšom počte? Bude ich dosť a stihnú sa zorganizovať predtým, ako voz a vojaci dorazia na barónov hrad?
- Ak nebude dosť škretov z osady alebo kmeňa, budú zrejme musieť hľadať spojencov v spriaznených kmeňoch a zaútočiť vo veľkom počte na **Barónov hrad**, aby zachránili zajatých druhov.
- Môžu skúsiť baróna nájazdmi a plienením kraja počas **Teroru vidieka** vylákať z hradu, alebo prinútiť vydať zajatcov výmenou za neútočenie na osady a osadníkov.
- Môžu sa pokúsiť čakať v blízkosti hradu a uniesť niekoho dôležitého z barónovej družiny a pokúsiť sa vyjednať výmenu zajatcov a extra výkupnom v podobe zbraní.
- Môžu zaútočiť na barónových spojencov trpaslíkov štýlom "udri a uteč", набраť zajatcov tam, a požadovať vydanie uväznených škretov.

Keď zajatých škretov zachránia, zase stoja pred otázkou, **Kde nájdeme nové zbrane?**

Kde nájdeme nové zbrane?

Po neúspešnom **Prepade** ale úspešnom úteku počas **Štvanice** sú škreti tam, kde boli na začiatku: kde zohnať kvalitné železné zbrane, aby mohli zaútočiť na Havranov a zobrať si naspäť, čo im patrí? Je to urgentnejšia otázka, ako naháňať po lese pár ľudí. Toto je veľmi otvorená časť dobrodružstva, ktorej sa nebudem pre obmedzenie miesta podrobne venovať, len čosi naznačím a zvyšok ponechám na vašu improvizáciu.

Alternatíva I

Jednou z alternatív je variácia na **Barónov hrad** – zhromaždenie veľkého množstva škretov a útok na kmeň Dvojhlavého havrana bez ohľadu na horšiu výzbroj. Postavy musia dať dohromady okolo 100 škretích bojovníkov. Barónov hrad nahradí škretia osada s kolovou ohradou.

Alternatíva II

Ďalšou alternatívou je **Teror vidieka**, v ktorej budú škreti terorizovať barónových poddaných a prestanú len výmenou za zbrane pre svoj kmeň.

Alternatíva III

Tretou možnosťou je tajná výprava na územie Havranov, **únos** niekoľkých bojovníkov kmeňa, od ktorých sa (najmä pomocou mučenia) budú snažiť postavy zistiť, odkiaľ majú také kvalitné zbrane v takom veľkom množstve. Ak odhalia spojenie medzi Havranmi a barónom Crythorom, môžu sa pokúšať baróna vydierať, že ho prezradia iným barónom – jeho rivalom – ak im nedodá zbrane a neprestane štváť Havranov proti Čiernej ruke. To sa im však podarí, len ak zajmú niektorého z kmeňových šampiónov, pretože nie každý Havran vie, odkiaľ náčelník získava zbrane. Môžete využiť baróna Cledwyna Talacharna z tvrze Červený havran popísanej v DRAKKARE č. 29.

Pre rodinu všetko

Po úspešnom úteku pred ľuďmi počas **Štvanice** sa škreti môžu rozhodnúť vyspovedať (čítaj vytĺcť) z lovca Khudrreta. Najprv nechce zradu priznať, keď mu

správne dohovoria (päsťami, kopaniami, palicami), vylezie z neho, že bol prinútený nalákať ich do pasce. Pri love, na ktorom bol s mláďaťom a samicou ich prekvapili barónovi vojaci, obklúčili ich, samicu a mláďa zajali a jeho donútili k nastraženiu pasce. Nevie, prečo mal škretov nalákať do pasce.

Neplánovaný útok škretov z kmeňa Dvojhlavého havrana mu pomohol ľahšie vylákať škretov z osady, aj keď nie v takom počte, ako dúfal. Škreti sa musia rozhodnúť, čo s ním spravia, či sa na neho vykašlú, zabijú ho za zradu (po oboch možnostiach nasleduje scéna **Kde nájdeme nové zbrane?**), alebo mu pomôžu v rámci scény **Záchrana** oslobodiť jeho zajatú samicu a mláďa.



Barónov hrad

Barónov hrad nasleduje po niektorej zo scén **Záchrana, Kde nájdeme nové zbrane?** alebo **Pre rodinu všetko**. Ak sa škreti rozhodnú zaútočiť priamo na baróna, budú musieť zhromaždiť dostatočné množstvo škretov z iných osád a možno aj spriatelенých kmeňov. Postavy budú musieť zozbierať aspoň 150 škretov, ináč ich plán na obliehanie hradu nebude úspešný.

Barón Mervyn Crythor svoje sídlo nazýva hradom, aj keď je to v podstate len tvrz na malom ostrove na jazere, ku ktorej vedie kamenný most.

V barónovej družine je okolo tridsať chlapov. Všetko sú to skúsení bojovníci, zocelení v pohraničných šarvatkách so škretmi a inými barónmi. Družine velí hajtman a traja seržanti. Všetci sú dobre vyzbrojení, majú krúžkové košeľe alebo kožené prešívané pošívané kovovými krúžkami, meče, sekery, tesáky, kuše, palčáty, kopie a štíty. Barón má na hrade tučet koní a niekoľko psov.

Ak nebudú mať dostatočný počet škretích bojovníkov (alebo z nejakého dôvodu ich útok na hrad zlyhá), budú musieť prejsť na záložný plán – **Teror vidieka**. Pri terorizovaní vidieka však riskujú, že osadníci požiadajú o po-

moc baróna, ktorý kontaktuje spriatelенých barónov a tí postavia vojsko, ktoré sa vydá na odvetnú výpravu.

Pri útoku na hrad nechajte postavy bojovať s niekoľkými protivníkmi a priebežne im popisujte, čo sa deje okolo nich. Škreti sa budú pokúšať prekonať hradby na niekoľkých miestach odrazu pomocou plti, povrazových rebríkov a baranidla, budú strieľať zápalné šípy na strechu tvrze a môžu sa pokúsiť zapáliť bránu Škretím ohňom alebo ju rozbiť nejakou výbušninou. Obrancovia budú na škretov liať horúcu vodu alebo olej, zhadzovať rebríky a snažiť sa uhasiť oheň. Škretí oheň je popísaný na konci dobrodružstva v časti **Voliteľné pravidlá**.

Buď si pripravte nejaký priebeh dobývania hradu a nechajte škretov uspieť alebo prehrať, alebo môžete použiť nasledovné riešenie na boj oddielov:

Pripravte si kocky dvoch farieb, svetlú pre pohraničiarov, tmavú pre škretov. Zoberte svetlú kocku za každých 5 pohraničiarov a tmavú za každých 20 škretov. Každé kolo boja o hrad hodte kockami a povedzte hráčom, ako prebieha boj, podľa nasledovného kľúča:

- Kocky, na ktorých padne 1, predstavujú mŕtvych bojovníkov

- Kocky, na ktorých padne 2 alebo 3, predstavujú vyradených bojovníkov, ktorí sú natoľko ranení, že už bojovať nemôžu, ale na zranenia hneď neumreli
- Kocky, na ktorých padne 4, 5 alebo 6, predstavujú bojovníkov, ktorí sú schopní ďalšieho boja

Kocky podľa výsledku dávajte na 3 kôpky, v každom ďalšom kole môžete použiť len tie, ktoré predstavujú bojaschopných bojovníkov.

Tento postup vám vizuálne pomôže pri popisovaní toho, čo sa deje na bojisku. Počet škretov na jednu kocku si upravte podľa toho, ako drsné chcete dobývanie hradu urobiť pre škretov. Čím viac škretov pripadajúcich na jednu kocku, tým krutejší bude boj a tým väčšie straty budú mať.

Ak chcete boj o hrad predĺžiť, môžete využiť Sudbu veliteľov znepriatelенých strán, ktorí svojimi rozkazmi a povzbudzovaním bojovníkov zabíjajú krutým stratám. Za 1 bod Sudby sa z mŕtvych bojovníkov stanú len vyradení alebo z vyradených bojaschopní, za 2 body Sudby sa z mŕtvych bojovníkov stanú bojaschopní. Platiť musíte za každú kocku samostatne. Za škretov nechajte rozhodnutia robiť hráča Červeného Radhusha, ak táto postava nie je v hre, mala by veliť postava s najviac

bojovými skúsenosťami.

Boj o hrad končí dvomi možnými spôsobmi:

- Ak neostane na hradbách ani jeden bojaschopný vojak (všetky kocky sú buď na kôpke mŕtvi alebo vyradení), barón sa so zranenými vojakmi zabarikáduje vo veži a pokúsi sa rokovať so škretmi o podmienkach kapitulácie.
- Ak padne viac, ako polovica škretov skôr, ako sa obrancovia hradu vzdajú, škreti prestanú útočiť a odtiahnu, pokiaľ ich postavy nejako nepresvedčia o opaku.

Alternatívou tejto scény je útok na osadu kmeňa Dvojhlavého havrana, v ktorej je asi 30-40 dobre vyzbrojených bojovníkov. Kocky nastavte nasledovne: Havrani 5 škretov na jednu kocku, Čierne ruky 12 škretov na jednu kocku. Dobývať kolovú hradbu je jednoduchšie, ako snažiť sa dobýjať hrad z vody a cez most.

Scéna: Teror vidieka

Čistá 100% škretia akcia – tlupa škretov jazdí po krajine, prepadáva vzdialené alebo slabo chránené samoty, salaše, osady alebo dediny. Domy spália, čo najviac ľudí a dobytku pozabíjajú alebo zotročia, čo neodnesú zničia. Užite si akciu, nechajte hráčov vypáliť dve tri ľudské osady alebo de-

diny a potom ich jemne nasmerujte k **Vyjednávaniu** s barónom.

Vidiek v okolí barónovho hradu tvorí niekoľko salašov, osád a dediniek, ľudské chalupy sú postavené z dreva sa chúlia k sebe spolu s chlievmi a sýpkami. Sú roztrúsené po krajine, okolo nich je vyklčovaná pôda, avšak les ešte stále vládne tejto časti sveta.

Typický salaš alebo samota je viac menej len drevený zrub, v ktorom žije lovec, včelár, uhliar alebo pastier s jedným či dvomi pomocníkmi alebo rodinou. Na salaši sa zvyčajne vyskytujú mohutné pastierske psi, ktoré chránia stádo oviec alebo kráv pred dravcami.

Typická osada má 10 až 30 obyvateľov a málokedy je obohnaná kolovou hradbou.

Dedina má 30 – 100 obyvateľov, vždy je obohnaná kolovou hradbou. Niektoré majú aj priekopu okolo hradby a (padajúci) most, ktorý je jediným prístupom do dediny.

Osadníci budú so škretmi bojovať, minimálne dovtedy, kým nebudú mať pocit, že ich ženy a deti mali dostatok času ujsť do bezpečia, potom sa pokúsia utiecť aj oni. Budú sa snažiť varovať susedné osady a dediny a požiadať baróna o pomoc.

Scéna: Vyjednávanie

Hajtmán barónovej družiny vyšiel z tvrze a po moste prešiel cez vodu spolu so dvoma ďalšími po zuby ozbrojenými vojakmi. Neponáhľal sa, nechával ísť svojho grošáka krokom. Zastaví sa tesne mimo dostrel vašich lukov a zrete: „Čo chcete, pazgrivci?“

Túto scénu uveďte do hry, keď sa stretnú škreti s barónom alebo jeho zástupcom a budú vyjednávať. O čom môžu vyjednávať:

- Prepustenie zajatých škretov – samica a mláďa lovca Khudretta zo scény **Pre rodinu všetko** alebo zajatých postáv, ktoré padli do zajatia počas **Štvanice**
- Výkupné v podobe zbraní za ukončenie **Teroru vidieka**
- Výkupné v podobe zbraní za prepustenie niekoho z barónovej rodiny či družiníkov.
- Výkupné v podobe zbraní za prepustenie väznených trpaslíkov
- Výkupné v podobe zbraní a striebra za nevyzradenie tajomstva barónovho obchodovania so škretmi trpaslíkom a iným barónom
- Podmienky kapitulácie hradnej posádky v scéne **Barónov hrad**

Záver dobrodružstva

Dobrodružstvo sa môže skončiť všetkým, napríklad smrťou všetkých postáv počas **Štvanice**, víťazstvom po útoku na Barónov hrad (alebo kmeň Dvojhlavého havrana), získaním zbraní po Vyjednávaní (a útoku na kmeň Dvojhlavého havrana bude ďalšie dobrodružstvo) alebo miliardou iných alternatív, ktoré som tu nespomenul. Snáď vás niečo z tohto inšpiruje a užijete si dobrú zábavu pri hraní Železa pre Čiernu ruku.

Voliteľné pravidlá

Zbrane

Yanggin Borru (Ručnica)

Zdarma *mocne* (gule) alebo *rozsiahle* (broky), stredný dostrel (24 krokov), 60 grošov, 6 gulí (alebo 6 dávok brokov) 8 grošov, 3 dávky čierneho prachu 6 grošov. Pri streľbe guľami má zásah z ručnice efekt ako ZS Pádny úder.

Thabanga (Pištoľ)

Zdarma *mocne*, stredný dostrel (24 krokov), zásah z pištole má efekt ako ZS Pádny úder, 32 grošov (dvojhlavňová 40 grošov), 6 guliek 4 groše, 3 dávky čierneho prachu 4 groše.

Pištole a ručnice používajú výhradne trpaslíci, oni jediní poznajú tajomstvo výroby čierneho prachu pre zbrane a zliatiny kovov, ktorú čierny

prach neroztrhne. Toto tajomstvo si trpaslíci puškári úzkostlivo strážia a sú ochotní preň aj zomrieť. Pištole a ručnice sa nedajú kúpiť a pre ich používanie musí mať postava vyhradenú dovednosť Palné zbrane.

Yanggin Ybbhlis (Škretí oheň)

Škreti v horách a jaskyniach objavili niekoľko zdrojov čiernej mazľavej smradľavej tekutiny, ktorá vyviera spod zeme na povrch. Dokážu z nej vyrobiť takzvaný Škretí oheň – tekutinu, ktorá po zapálení horí silným plameňom a nedá sa uhasiť vodou, iba zeminou alebo pieskom. Škreti ju občas plnia do hlinených nádob a vrhajú na nepriateľa, strechy, kolovú hradbu alebo bránu, a snažia sa ju potom zapáliť šípmi. Je to však drahý špás, lebo výroba je náročná a ovláda ju len veľmi málo škretov. 1 džbán (2 litre) stojí 15 grošov.

Ghilic (meč)

Na Vysočine je meč vzácnou a drahou zbraňou, ktorú si môžu dovoliť len baróni a ich hajtmáni, kapitáni či seržanti a niekoľko bohatých dobrodruhov či žoldnierov, dedia sa z otca na syna. Každý meč je automaticky odznakom moci.

Meč: 120 grošov, stredná zbraň, bodná (*ľstivo*) alebo sečná (*presne*) podľa toho, ako ju postava používa.



Jeden a pol ručný meč: 150 grošov, stredná zbraň, bodná (*ľstivo*) alebo sečná (*presne*) podľa toho, ako ju postava používa. Ak je používaný obojručne, stáva sa z neho zároveň drvivá zbraň (*zdarma mocne*), takže postava môže použiť dva manévry odrazu.

Obojručný meč – 200 grošov, dlhá zbraň, sečná (*presne*) a zároveň drvivá (*mocne*).

Dovednosti a schopnosti

Palné zbrane

Vyhradená dovednosť Lovca, dostupná len trpaslíkom. Postava dokáže používať palné zbrane – pištole a ručnice.

Strelec

Trpaslík na okraji lesa starostlivo zamieril, zadržal dych a prstom jemne stlačil spúšť na svojej ručnici. Ozval sa ohromujúci výstrel, trpaslíka zahľbil kúdol dymu, nad les sa vzniesol krdeľ vyplašených vtákov a na čistine pred trpaslíkom ostal s prestreleným srdcom ležať mohutný los.

Vyhradená zvláštna schopnosť Lovca, dostupná len trpaslíkom. Postava je *zbehlá* (niektoré manévry zdarma) v pešej strelbe pištoľou a ručnicou na ľudí, zvieratá a neživé ciele. (bez aktivácie, Telo)

Presná muška

Útočiaci gryf sa na karavánu prechádzajúcu horským prie-

smykom zniesol s ochromujúcim škrekom ako blesk z jasného neba. Vodca karavány na poslednú chvíľu uskočil pred gryfovými pazúrmí, vytrhol z púzdra na hrudi pištoľ a vystrelil na odlietajúceho netvora.

Vyhradená zvláštna schopnosť Hraničara, dostupná len trpaslíkom. Postava je *majstrom* (posilnené manévry) v pešej strelbe pištoľou a ručnicou na netvory.

Dragún

Škreti utekali ako o život. Trpaslík cválajúci na húževnatom horskom poníkovi sa víťazoslávne zasmial, ako ich dobiehal, vzoprel sa v strmeňoch, zamieril bambitkou na škretov a vystrelil. Z kúdolu dymu sa na škretov vyrojilo mračno sekaného olova, ktoré im potrhlo svaly na chrbte a nohách a dvaja škreti ostali ležať na zemi.

Vyhradená zvláštna schopnosť Zveda, dostupná len trpaslíkom. Postava je *zbehlá* (niektoré manévry zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévry) v jazdeckej strelbe pištoľou a ručnicou na ľudí, zvieratá a neživé ciele. (bez aktivácie, Telo)

Hayvanlarri Gydap (Beštiár)

Názvy bytostí sú uvedené v škretej

reči, v zátvorke sú názvy v obecnej reči.

Yanggin Hayvanlarri (Škreti)

Škreti z kmeňa Neghru mana (Čierna ruka)

Lovca Khudrret: Charakteristika 2, dovednosti Lovca, Telo 3, Duša 4, Vplyv 2, Sudba 5

ZS: Lučišník, Zmysly šelmy, Stopár

Vybavenie: luk + šípy, niekoľko hrotov otrávených ochromujúcim jedom, oštep, dýka, kostený amulet

Škreti z kmeňa Igikaffa Kuzghun (Dvojhlavého Havrana)

Yuzbashi (Kapitán): Charakteristika 4, Dovednosti Bojovníka a Lovca, Telo 5, Duša 4, Vplyv 3, Sudba 6

ZS: Nočné oči, Mučiteľ, Vodca skupiny, Gladiátor

Vybavenie: šabl'a, tesák, štít, krúžková košeľa

Cengharver (Bojovník): Charakteristika 2, dovednosti Bojovníka, Telo 3, Duša 4, Vplyv 2, Sudba 5

ZS: Nočné oči, Mučiteľ, Člen skupiny, Boj v skupine

Vybavenie: šabl'a/sekera/kyj/palcát/kopia/luk/kuša, kožená prešivanica pošíť kovovými krúžkami, štít

Ghurrt (Vrrk): Sudba 6, Telo 5, Duša 4, Vplyv 3, ZS: Neľudská Rýchlosť, Boj v

skupine, Člen skupiny, Prirodzené zbraň (zuby: krátka sečná). Viac o vrčkoch nájdete v pravidlách DrD II v Beštiári.

Yirrtici (Predátori)

Dagg Ashlan (Horský lev)

Charakteristika 3, Sudba 7, Telo 6, Duša 2, Vplyv 3

ZS: Neľudská Rýchlosť, Prirodzené zbraň (zuby – krátka sečná, tlapy – krátka drtivá), Talenty veľkej šelmy, Zubria koža, Pádny úder.

Ayghurt (mesačný vlk – vlkodlak) Conall

Conall je nevrľý samotár, ktorý až príliš často necháva vyplávať na povrch vlčiu stránku svojej povahy a snaží sa vyhýbať obývaným oblastiam. Loví väčšinou vo vlčej podobe. Žije v malej jaskyni na úbočí hory. Viac o vlkodlakoch nájdete v pravidlách DrD II v Beštiári.

Charakteristika 4, Sudba 8, Telo 7, Duša 4, Vplyv 5, dovednosti Bojovníka, Lovca, mágia zvierat, predstieranie a jednanie s ľuďmi.

ZS (vždy): Premena (za svitu mesiaca, podoba vlka), Silák, Neľudská rýchlosť, Zálesák.

ZS (vlčia podoba): Talenty besa súmraku (majster pri splne mesiaca, zbehlý, ak je na oblohe vidieť dorastajúci mesiac), Prirodzené zbraň (te-

sáky – krátka bodná), Vodca skupiny, Nezraniteľnosť (telesné útoky, ktoré majú spôsobiť zranenia, s výnimkou útokov striebornými zbraňami), Neschopnosť (po dotyku vlčím morom), Zmysly šelmy.

Vybavenie: V ľudskej podobe má na sebe jednoduché pláténé alebo kožušinové šaty, širočinu (sekeru) alebo oštep, nôž so zdobenou rukoväťou z parožia a kresadlo.

Ghidda (Jedlo)

Yabhan oguzhu (Zubor)

Charakteristika: 4 (najmä beh, zmysly, súboj, orientácia), Sudba: 7, Telo 6, Duša 2, Vplyv 4

ZS: Talenty veľkého kopytníka (Majster pokiaľ je zahnaný do úzkych či v zúrivosti), Prirodzené zbraň (hlava, kopyta – krátka drtivá), Zubria koža, Stelesnená skaza (útok s rozbehom).

Viac detailov o zubrovi nájdete v geniálnom Maugirovom PREHÁDE.TVO-ROV.A.NETVOROV.NA.RPGFORUM.CZ.

Yuruyus dag (Chodiaca hora – Mamut)

Mamut je obrovské, slonovi podobné zviera porastené hustou dlhou hnedou až sivobiелou srstou s mohutnými klami. Mamuty žijú v malých stádach s 10 – 20 jedincami, občas sa

plánami pohybujú mamuti – samotári, ktorí sú mrzutí a nevyspytateľní. Sú to ozajstné chodiace hory mäsa – mamuty sú takmer trikrát vyššie ako priemerný škret.

Charakteristika: 5 (najmä beh, zmysly, súboj, orientácia), Sudba: 8, Telo 7, Duša 2, Vplyv 4

ZS: Talenty veľkého zvieratá (Majster pokiaľ je zahnaný do úzkych, v zúrivosti, pri obrane stáda), Prirodzené zbraň (kly, nohy – krátka drtivá), Zubria koža, Stelesnená skaza, Triumfálny príchod (iba vodca stáda), Oživlá hora.

Istilaci (Votrelci)

Zinirr devhrrye (Pohraničná hliadka)

Sahip (barón) Mervyn Crythor: Relatívne mladý, Mervyn má len čosi cez 30 zím. Je svalnatý s postavou bojovníka a je na ňom vidno, že sa v boji neskrýva za svojich vojakov, o čom svedčia mnohé jazvy a ohmataná rukoväť jeho meča. Je ctížiadosťivý, chamťivý a neľútosťivý, okrem vyberania daní potajme obchoduje s otrokmi, prípadne iným tovarom na čiernom trhu prostredníctvom svojho hajtmana.

17. úroveň, Bojovník 4, Lovca 2, Kejklíř 1, Mastičkár 2 Válečník 4, Hraničiar 2, Telo 5, Duša 6, Vplyv 6

ZS: Styky, Cit pro meč, Šampión, Pádny úder, Prečítanie súpera, Prieskumník, K neúťahaniu, Desivá presnosť – nôž, Čítanie v duši, Vyjednávač, Urodzený, Veterán, Veliteľ, Šermiar, Berserk, Znalec krajiny.

Vybavenie: Zdobený kvalitný meč, zdobená dýka, kvalitná krúžková košeľa, dvojranová kuša, veliteľský palcát, štít s erbom (medveď na zadných nohách s korunou na hlave a mečom v ruke, hnedý na žltom pozadí), bojový kôň, zlatý pečatný a strieborná reťaz baróna.

Gaptan (hajtmán) Gwynfor Wardlow: je Mervynova predĺžená ruka a kontakt na čierny trh s otrokmi. Nevýrazný chlapík v stredných rokoch, ak niekoho pohľad spočinie na Gwynforovi, po mrknutí oka už dotýčny Gwynfora nevidí. Mimoriadne ľstivý, zákerný a vypočítavý, neštití sa použiť akékoľvek metódy na dosiahnutie svojich cieľov ani ušpiniť si vlastné ruky od krvi.

13. úroveň, Lovca 1, Kejklíř 5, Bojovník 1, Mastičkár 1, Zved 4, Telo 4, Duša 5, Vplyv 7

ZS: Styky, Menom kráľa, Stopár, Gladiátor, Rýchle ruky, Desivá presnosť – nože, Zmena tváre, Špeh, Skrytá kapsa, Travič, Šedá eminencia, Kapitán, Kamufláž, Znalec podsvetia.

Vybavenie: Tesák, dva vrhacie nože,

šablňa na chrbte, prešivanica, škrtiaca struna (krátka – drtvá), sada uspávacích, omamných a smrteľných jedov v malých flakónkoch v truhličke vypchatej senom, sada na výrobu a falšovanie listín, boxer, kožený obuшок plnený riečnym pieskom, 2 strieborné prstene a strieborný náramok, kôň.

Gavush (seržant): Charakteristika 4, dovednosti Bojovníka, Lovca, Hraničiara, Sudba 7, Telo 5, Duša 4, Vplyv 6, Vodca skupiny, Cit pre meč, Strážce hraníc, Divý muž.

Vybavenie: Meč, kopia, tesák, kuša a šipky, krúžková košeľa, kôň.

Asgher (vojak): Charakteristika 2, dovednosti Bojovníka a Lovca, Telo 4, Duša 3, Vplyv 3, ZS: Boj v skupine, Člen skupiny, Cit pre sekeru, Rameno na rameno.

Vybavenie: Sekra, kopia, tesák, kuša a šipky, prešivanica, kôň (nie všetci).

Copoiy (stopár): Charakteristika 2, dovednosti Bojovníka a Lovca, Telo 4, Duša 4, Vplyv 3, ZS: Boj v skupine, Člen skupiny, Lučisník, Rameno na rameno, Stopár.

Vybavenie: Sekra, tesák, luk a šípy, prešivanica, kôň.

Gopek (pes): Charakteristika 2, dovednosti: stopovanie, stráženie pred votrelcami, vynikajúci čuch a sluch, boj zblízka proti ľuďom a zvieratám,

Sudba 4, Telo 2, Duša 2, Vplyv 2

ZS: Prirodzené zbrane (zuby – krátka sečná), Netopierí sluch, Stopár, Osobný strážca.

Cucelerr (Trpaslíci)

Cuce gaptan (trpaslík hajtman): Charakteristika 4, dovednosti Bojovníka, Kejklíře a Válečníka, Sudba 6, Telo 5, Duša 4, Vplyv 5

ZS: Boj v skupine, Vodca skupiny, Cit pre sekeru, Rameno na rameno, Strelec (popísaná v časti Voliteľné pravidlá), Veliteľ, Veterán.

Vybavenie: Sekera, tesák, dve pištoly + gule a čierny prach na 12 výstrelův, kožená prešivanica pošíť kovovými krúžkami a helma

Cuce cengharver (trpaslík bojovník): Charakteristika 3, dovednosti Bojovníka a Kejklíře, Sudba 5, Telo 4, Duša 3, Vplyv 3

ZS: Boj v skupine, Člen skupiny, Cit pre sekeru, Rameno na rameno, Strelec (popísaná v časti Voliteľné pravidlá).

Vybavenie: Sekera/kladivo/palcát/biják (řemdih), tesák, ručnica + gule a čierny prach na 12 výstrelův každý, krúžková košeľa a helma

Somurgheci (Kolonisti – osadníci)

Cifci (sedliak), Gomur ergeglerr (uhliar), Arici (včelár), Gobban (pastier)

Charakteristika 1, dovednosti farmára/uhliara/včelára/pastiera. Sudba 4, Telo 3, Duša 3, Vplyv 2. Talenty osadníkov (zbehlosť pri obrane domova a rodiny).

Vybavenie: Nôž, sekera/kosa/vidly/palica.

Dhemirgi (kováč)

Charakteristika 2, dovednosti kováča. Sudba 5, Telo 4, Duša 3, Vplyv 3. Talenty osadníkov (zbehlosť pri obrane domova a rodiny).

ZS: Cit pre kladivo.

Vybavenie: Nôž, kladivo alebo sekera, hrubá kožená zástera (zľava 1 pri útokoch spredu).

Odhungu (drevorubač), Madhengi (baník)

Charakteristika 2, dovednosti drevorubača/baníka. Sudba 5, Telo 4, Duša 3, Vplyv 3. Talenty osadníkov (zbehlosť pri obrane domova a rodiny).

ZS: Cit pre sekeru alebo čakan.

Vybavenie: Nôž, sekera/čakan.

Gurkh avghi (lovec kožušin)

Charakteristika 2, dovednosti Lovca a Kejklíře, Sudba 5, Telo 3, Duša 4, Vplyv 2

ZS: Lučisník, Zálesák, Stopár. Talenty osadníkov (zbehlosť pri obrane

domova a rodiny). Vybavenie: Luk a šípy s rôznymi hlavicami, nôž na stáhanie kožušiny, tesák, kresadlo, kostený amulet.

NAPÍSALI Peter Kopáč a Petra Kopáčová

Zahrajte sa s nami: Crusader Rex

JERRY TAYLOR & TOM DALGLIESH, COLUMBIA GAMES, 2005

2 HRÁČI, 180 MINÚT

Predstavíme vám historickú strategickú hru pre dvoch, ktorá patrí do ne-tradičnej kategórie tzv. „blokových hier“ – namiesto žetónov totiž používa drevené kocky, vďaka ktorým má viacero zaujímavých vlastností.

Strážnici na hradbách sa potia pod slnkom rozhorúčenou krúžkovou košeľou a unavenými očami zízajú na horizont, ktorý pred chvíľou začal horieť zapadajúcim slnkom a kúdolmi zvířného piesku – nespochybniteľným znamením toho, že zajtra bude piesok zvlážený krvou a vzduch ešte dlho bude páchnuť po smrti.

Len máločo reprezentuje nekonečné ťaženie za ideál tak, ako križiacke výpravy. Polemika na túto tému by bola dlhá a zložitá, berme to ale z toho romantického hľadiska – dve armády, každá chráni alebo sa snaží získať niečo cenné pre ľudí, ktorých reprezentuje. Moslimovia bojujú za zem, na ktorej stáročia žili a kresťania za ovládnutie symbolu toho, čo formovalo ich kultúru celé tisícročie.

V tejto hre pre dvoch máte možnosť si zvoliť stranu a s trochou predstavivosti sa vžiť do postavenia Saladina alebo Richarda Levie srdce a bojovať za to, na čom vtedy záležalo pravým mužom.

Téma a podmienky víťazstva

CRUSADER REX sa zaoberá udalosťami tretej križiackej výpravy, počas ktorej dve strany – Frankovia a Saraceni – bojujú o kontrolu Svätej zeme. Jedná sa o vojnovú hru (wargame), cieľom hry teda bude ovládnuť 7 kľúčových miest na hernom pláne – Aleppo, Damašok, Antioch, Tripolis, Akra, Jeruzalem a Egypt (ktorý bol pre účely hry zredukovaný na mesto). Toto budete dosahovať porážaním nepri-

ateľských armád na bojovom poli a dobývaním jeho miest a pevností – či už dlhými, neúprosnými obliehaniami alebo pri prudkom, krvavom útoku priamo na hradby.

Zopár slov o blokoch

V hre je každá jednotka reprezentovaná pravidelným dreveným blokom, zafarbeným podľa strany, ktorej jednotka patrí. Na tomto bloku je z jednej strany nálepka, určujúca meno a silu jednotky, ako aj jej domovskú pevnosť. Pri priebehu partie sú bloky postavené tak, aby na tieto štatistiky videl iba vlastník jednotky – súper tak vidí kde sa nachádza koľko jednotiek, nevie však aké to sú. To sa dozvie až, keď s nimi začne bojovať.

Vtedy sa bloky položia na stôl a vy môžete zrazu zistiť, že sa nebijete so slabo motivovanými a zle vybavenými žoldniermi – Turkopolmi, ale namiesto toho proti vám stojí na bojovom poli jednotka templárov, ktorí s výkrikom „Deus Vult!“ roznesú vaše jednotky na kopytách. No a

ak máte veľkú smolu, zistíte, že idete s arabskou nomádskou zberbou napadnúť trio Richard Levie srdce – Friedrich Barbarossa – Reynald zo Chatillonu (čo, pre neznalých, je veľmi, **VEĽMI** zlý nápad).

Druhou dôležitou vlastnosťou, ktorú majú bloky oproti tradičnejšie používaným žetónom je ľahkosť, s ktorou sa dá sledovať miera poničenia jednotky. Všimnite si, ako jednotka Richarda Levie srdce má na všetkých štyroch svojich stranách rozličné počty kosoštvorcových symbolov, zatiaľ čo jednotka Roberta z Normandie má symboly iba na troch stranách. Tieto symboly určujú momentálnu silu jednotky – keď je Richard pri plnej sile, je nastavený tak, že navrch ukaže stranu so štyrmi symbolmi. Keď





následne v boji utŕži jedno zranenie, pootočíte blok tak, aby navrch ukazovala strana s tromi symbolmi. Ak je navrchu strana s posledným symbolom a jednotka utŕži zranenie, je zničená. Jednoduché, prehľadné, príjemné na používanie.

Škatuľa

Tu je asi načase spomenúť, že CRUSADER REX nie je akurát mainstreamová hra, bola tlačaná samotnými autorami, čo je cítiť aj na spracovaní škatule. Je to čierna kartónová skladacia škatuľa so zásuvným plnofarebným obalom, v ktorej vnútri sme našli dve zatvárateľné plastové vrecká, na ktorých bolo fixkami napísané „Saracens“ a „Franks“, v ktorých sa nachádzajú zelené a oranžové drevené bloky s nálepkami popisujúcimi jednotlivé armády. Okrem toho sú v škatuli ešte



karty s počtom pohybov armád (1-3), niekoľko bežných šesťstenných kociek, hrací plán a pravidlá.

Mechaniky / pravidlá

Počiatkové rozloženie

Hra sa začína v roku 1187, s výhernými mestami rozdelenými medzi saracénov a križiakov – Saracéni ovládajú tri, Frankovia štyri. To znamená, že ak by sa nič nezmenilo, po ubehnutí šiestich rokov (nikdy sa nehrá dlhšie ako do konca roku 1192) vyhrávajú Frankovia. Že by sa nič nezmenilo je však veľmi nepravdepodobné – hra je nastavená tak, že spočiatku majú Saracéni obrovskú číselnú prevahu v jednotkách. Spočiatku teda budú Frankovia doslova strácať jedno mesto za druhým. Ich výhoda však spočíva v dvoch veciach – jednak sú tu ich armády doma (a teda sa po rozprášení skôr či neskôr vrátia naspäť na bojové pole), jednak im postupne začínajú prúdiť spoza mora posily. Najprv pôjde o zopár izolovaných jednotiek zle vyzbrojených pútnikov, ale ako postupne tretia križová výprava naberá na intenzite, prichádza výkvet západného rytierstva. Nie nadarmo sa tejto výprave hovorí „Výprava kráľov“ – postupne príde anglický Richard Levie srdce, nemecký

Frédéric Barbarossa sprevádzaný kniežaťom Leopoldom Rakúskym či samotný kráľ Filip II. Francúzsky.

Saladin má naproti tomu spočiatku k dispozícii obrovskú armádu bejov, ktorí sú mu zaviazaní sľubom poslušnosti, po prípadnom rozprášení na bojovom poli sa však vrátia domov a ďalšej kampane sa už nezúčastnia. Musí si preto dobre rozmyslieť každú ofenzívu a nemrať svojou silou na zbytočné výpady.

Priebeh hry

Samotná hra, ako už bolo spomenuté, prebieha v šiestich rokoch. Každý rok obsahuje šesť pohybov armád – päť letných, kedy je možné plnohodnotne pochodovať i bojovať, a jednu zimnú, kedy začínajú dažďe a je načase sa stiahnuť do miest prezimovať.

Na začiatku každého roku dostane každý z hráčov 6 manévrovacích kariet – na každej z nich je číslo od jedna do tri alebo zvláštna udalosť. Týchto šesť kariet tvorí ruku, s ktorou hráč odohrá daný rok. Zahrať teda musí všetky karty, rozhodnutie spočíva v tom, kedy si ktorú zvolí. Na začiatku každého pohybu si obaja súperia potajme zvolia kartu a potom ju naraz odhalia. Číslo na karte určí dve veci: jednak hovorí o tom, koľko armád



môže hráč v tomto pohybe presunúť, ďalej taktiež určuje, kto je v danom pohybe „aktívnejším hráčom“ (teda kto pri strete armád útočí prvý). Pod armádou sa pritom nerozumie jeden drevený blok, ale skupina drevených blokov ktoré sú spolu na jednom mieste na mape. Armády však samozrejme nemôžu byť ľubovoľne veľké – cesty majú rozličnú kapacitu, a tak sú na mape miesta, kde sa príliš veľká armáda jednoducho nedostane naraz a musí sa presúvať na viac ťahov.



Zvláštne udalosti sú rôzne, za všetky z nich spomeniem hlavne možnosť vybrať si jeden súperov blok a naň poslať hašašinov – teda raz zaútočiť najsilnejším blokom v hre, ktorý zvyšok času iba spokojne „vysedáva“ vo svojej pevnosti v Masyafe. Väčšinou ich karta nemá číslo a tak v pohybe, kedy používate jednu z nich, nepohnete žiadnou z armád – ich efekty však aj tak stoja za to.

Po piatich pohyboch armád nastáva šiesty, zimný pohyb. Ak sa na konci tohto pohybu armády nenachádzajú v mestách, dostatočne veľkých na ich uživenie, beda im – umierajú od hladu. Správne prezimované armády sa naopak doliečia a naberú na stratenej sile. Aj v tomto ohľade majú Frankovia výhodu – ich armády sa doliečujú v ľubovoľnom vlastnom meste, zatiaľčo saracénske armády sa mimo svojho domovského mesta doliečujú iba veľmi málo.

Keď sa stretnú dve armády, prebehne vyhodnotenie boja. To sa deje hádzaním kockami – každá jednotka hádže toľkými kockami, koľko má ešte životov (to sú tie už spomínané symboly po stranách bloku), pričom každé hodené číslo vyššie alebo rovné sile jednotky spôsobí protivníkovej armáde jeden zásah. Takto sa bojuje kým jedna z armád nezanikne, nestiahne sa alebo neubehnú štyri kolá boja.

Keďže CRUSADER REX je plnokrvnou „wargame“, pozná mnoho špeciálnych pravidiel ako lukostreľba, rytiersky nájazd, útočenie na hradby, sťahovanie sa z boja, obkľúčovanie či jazdné „obťažovanie“ nepriateľa. Tým vás však nebudem zaťažovať, poviem iba, že pravidlá naozaj poskytujú veľkú šírku zaujímavých stratégií a rozhodnutí.

Hra končí, keď buď ubehne šesť rokov bojovania, alebo keď jedna zo súperiacich strán dobyje všetkých sedem miest. Pri vyrovnaných súperoch je pritom omnoho častejší prvý prípad, a tak väčšinou partie bývajú plné napätia a zápasov o to, kto bude mať tri mestá a kto štyri.

Záver

CRUSADER REX, asi ako každá vojnová hra, nie je pre každého – ak vás frustrujú dlhé hry, premýšľanie nad stratégiou (vaše alebo súperove), plánovanie, manažment zdrojov – nebude sa vám páčiť.

Ak ste ale fanúšikom vojnových hier, toto je rozhodne jednou z tých, ktoré nebudete musieť rozkladať a skladať dve hodiny, nezaberie veľa miesta rozložená ani zložená a stále poskytuje plnohodnotný wargame-ový zážitok. Má taktiež jednu nespornú výhodu – umožňuje vám poslať na protivníka hašašinov priamo z Masyafu!



NAPÍŠAL Alef0

A Game of Thrones – hra o tróny na vašom stole

Ešte predtým, než sa z historickej ságy stal seriálový hit, si fanúšikovia mohli vyskúšať boje medzi šiestmi rodmi Westerosu na vlastnom stole. Game of Thrones Boardgame bola po rovnomennej rolovej hre druhým interaktívnym elementom. Pozrime sa, čo nám Fantasy Flight Games ponúka a koľko zábavy s tým je.

Fanúšikovia frančizy SONG OF FIRE AND ICE veľmi dobre vedia, že samotný seriál z produkcie HBO bol len ďalším čriepkom do veľkej palety produktov, ktorá súvisí so svetom a postavami G. R. R. Martina. Za desať rokov sme mali možnosť okúsiť produkty z každého kúska zábavného priemyslu. A nečudo – množstvo postáv, s ktorými sa možno stotožniť; nejednoznačná morálka, kde nie je dôležité dobro a zlo, ale záujmy postáv; realizmus, ktorý je v úvodných častiach ságy takmer na hranici alternatívnej histórie, spriadenie intríg, vraždy na bežnom poriadku a hlavne forma písania podobná telenovele dokázala prilákať i tých, ktorí radšej žánre *fantasy* obchádzajú zďaleka.

I drakkarista si v tomto svete nájde niečo pre seba – z tohto sveta vyšli

dve rolové hry. A GAME OF THRONES (2006, Guardians of Order), ku ktorej sa viaže nešťastná história a A SONG OF ICE AND FIRE ROLEPLAYING (2009, Green Ronin).

Ani stolovky neostali bokom. *Fantasy Flight Games*, stálica na poli veľkých hier, sa chopila príležitosti a vyťažila z nej čo najviac. Nielen roloví hráči majú na výber – FFG totiž postupne vydalo dve hry. „Veľkú“ A GAME OF THRONES o ktorej si povieme dnes, a „malú“ dvojhráčka BATTLE OF WESTEROS, ktorá je variantom hry BATTLELORE či MEMOIR '44. Líšia sa v mnohom, ale obe sú značne úspešné – nebolo by to FFG, keby nevytvorilo pre „veľkú“ hru dve a pre „malú“ päť rozšírení.

Samotná stolová verzia *Hry o tróny* sa rozvíja v rozmachu hodnom vlád-

cov. Každý hráč sa chopí jedného z rodov a počas desiatich kôl sa snaží uzurpovať a ovládnuť na mape Westerosu čo najväčší počet území – či už politickým vplyvom alebo mečmi či kopytami svojich jednotiek. Samozrejme, uzurpácie v sebe nesú predovšetkým vojny a bitky, starostlivé kontrolovanie rozmiestnenia svojich armád, taktizovanie s ťahmi hráčov a tiež statočnú dávku intríg, pretože správny vodca je vždy o pol kroka pred ostatnými. K dispozícii máte klasických súperov Starkov zo Severu zápasiacich s červenými Lannistermi, žltých Barathenov s kráľom na začiatku, čiernych Greyjoyov (čo je vzhľadom na názov trochu irónia) a zelených Tyrellov. (Prvé rozšírenie prináša šiesty rod – oranžových Martellov z juhu).

Ak som viackrát spomenul slovo „veľká“, nemyslel som to len rozsahom, ale aj vonkajšou formou. Zlé jazyky hovoria, že FFG, ako správna americká firma, má veľké ťažkosti vyrobiť hru v malom balíčku (ak ste videli CITADELU od

FFG v porovnaní s českým vydaním, zistíte hneď prečo). Tradičná FFG hra je vo veľkej krabici a obsahuje statočne veľkú mapu, na ktorú vám treba stôl rozmerov stredovekých hodov, minimálne troch hráčov a dobré tri hodiny času.

Nebudem to tajiť – AGOT nie je vec, ktorú rozbalíte, odohráte za hodinu za všeobecných debát o tom, ako ide život a potom zbalíte. Doba hrania a miera uvažovania si naozaj vyžadujú celý večer (a kratšie doby získate len ak sú všetci hráči rovnako skúsení alebo je ich omnoho menej než maximálny počet). Rátajte s tým, že plný potenciál a zvládnutie pravidiel sa bude postupne rozvíjať počas troch-štyroch herných sedení.



Čo sa vysype z krabice

Z krabice na vás vypadne predovšetkým veľká mapa Westerosu rozdelená na množstvo území. Každé z nich má vlastné meno, čím na vás hneď dýcha atmosféra kníh. Ak ste však čítali len české vydanie, chvíľku vám potrvá zorientovať sa, pretože vám nebude na prvý pohľad známe, že Winterfell je Zimohrad a Riverrun je Řekotočí. Nováčikov tiež prekvapí svojská veľkosť území na mape – Starkovci napríklad opticky ovládajú polovicu her-

nej mapy, ale z hľadiska výhodnosti a počtu území na tom nie sú mimoriadne lepšie oproti ostatným.

Územia nie sú samozrejme prázdne – obsahujú mestá a pevnosti (ktoré vám umožnia v správnu chvíľu naverbovať ďalšie jednotky do armády), „sudý“, či zásoby, ktoré slúžia ako kontrolný mechanizmus veľkosti armád, alebo „korunky“ pomocou ktorých možno získavať žetóny ovplyvňujúce poradie v hre a reprezentujú politický vplyv vášho rodu.

Hráč si na začiatku vyberie rod, na základe ktorého je mu daná zhora štartovacia pozícia a to nielen fyzická na mape (poznáte to, Starkovia na Severe, Greyjoyovci v mori...) ale aj mocenská medzi rodmi. Ďalej získate pevný počet rodových osobností, niekoľko drevených figúrok pre jednotky, niekoľko žetónikov vplyvu (používajú sa na intrigy) a vopred stanovené štartovacie poradie.

Okrem toho z krabice vytiahnete ešte sadu kariet udalostí a hrbka pomocných ukazovateľov vášho stavu v hre.

A pravidiel – šesťnásť strán pravidiel vo veľkej brožúrke.

Ako to začína

Na rozdiel od iných hier nie sú štartovacie okolnosti nikdy náhodné – situácia je podobná ako v šachu. Veteráni mnohokrát používajú „otvorenia“, teda prvé kolo či dve majú prakticky nacvičený pohyb armádami.

Podľa zvoleného rodu sa určí vaše počiatočné poradie. V skutočnosti v hre existujú až tri „poradia“: **na trón**, určujúce poradie v hre, **dvorné poradie** ovplyvňujúce paletu príkazov, ktoré môžete udeliť armáde a poradie **léna** majúce vplyv v bitkách. Akýmsi štvrtým poradím sú **zásoby** reprezentované sudmi. Čím viac uze-

mí so „sudmi“ ovládáte, tým koncentrovanejšie armády dokáže udržať na jednotlivých územiach.

Ako to prebieha

Na začiatku každého kola sa vyžrebujú tri karty náhodných udalostí, čo predstavuje jediný zdroj náhody v hre. Náhoda vám niekedy dopraje naverbovanie bonusových jednotiek (vaša armáda vymiera počas súbojov), umožní zamiešať poradím hráčov, obmedzovať niektoré taktické ťahy v danom kole či zvýšiť hrozbu Divokých blížiacich sa zo Severu, ktorí ohrozujú celý Westeros.

Základom akcií hráčov v kole sú príkazy pre armády, ktoré sú zložené z jednej či viacerých jednotiek umiestnených na jednom území. Jednotky sú prosté – k dispozícii máte pechotu, silnejšiu jazdu a v prípade vlastníctva rozšírenia používate aj mimoriadne silné, i keď zraniteľné katapulty.

Každý hráč má niekoľko rozličných príkazov, ktoré môže udeliť vlastnej armáde stojacej na jednom území. Príkazy sú reprezentované žetónmi, ktoré sa ukladajú na hraciu plochu. Vaša armáda môže *pochodovať*, v čom je zahrnutý presun a útok, alebo sa môže *brániť* (ak cíti hrozbu útoku), prípadne môže *podporovať* útok inej armády. Ďalšie dva príkazy slúžia na

Guardians of Order boli kanadská spoločnosť, ktorá je príkladom vydavateľa neváhajúceho sa púšťať do vysokoprapodivných projektov, na ktoré sa bude spomínať ešte o mnoho rokov neskôr. Preslávila sa hlavne svojim systémom *Big Eyes, Small Mouth* (BESM) zameraným na anime a manga príbehy. Z neho odvodili pozoruhodný systém *Tri-Stat dX*, ktorý používal tri štatistiky (*tri-stat*) a fungoval prakticky s ľubovoľnými kockami (*dX*) s mimoriadne netradičnou vlastnosťou – čím viacstennejšie kocky ste používali, tým boli postavy silnejšie. V roku 2006 sa rozhodli vydať RPG z prostredia *Song of Fire and Ice* a to rovno v dvoch verziách. Štandardná edícia obsahovala pravidlá využívajúce systém d20 (so značne modifikovanými pravidlami, keďže smrteľnosť hrdinov ságy je povestná) a paralelne vyšla špeciálna zberateľská edícia, ktorá ponúkala možnosť hrať nielen v d20, ale aj v domovskom *Tri-State*. Príručku vydali pod hlavičkou *White Wolf*... a zanedlho nato sa im minul kapitál a skrachovali. Len bokom spomeňme, že rok predtým vydali inú rolovú hru zo sveta Tékumelu – prakticky prvého komplexného sveta spisovaného v čase pred Tolkienom a s prepracovanosťou (a exotickosťou) možno i presahujúcou Stredozem. Perličkou už len je, že Tékumel bol popri Greyhawku v roku 1975 jedným z prvých svetov vydaných pod hlavičkou TSR.

nájazdy, ktorými viete rušiť príkazy iných hráčov a *upevňovanie vplyvu*, ktorým viete získavať žetón do mocsenských bojov o poradia.

Z každého typu máte k dispozícii len tri žetóny príkazov – rozhodne sa nespoliehajte na situácie typu „všetko do útoku“, pretože vám to zostava žetónov jednoducho neumožní. Použiteľné príkazy záležia na mnohých ďalších faktoroch, či už kartách udalostí alebo vašom poradí v hre.

Ukladanie žetónov prebieha potajme a naraz, čiže všetci hráči súčasne ukladajú zamýšľané príkazy na územia, ktoré považujú za dôležité. To šetrí čas, ale zároveň podporuje pestré intrigy a rozvažovania a tiež mieru taktizovania (Veľa žetónov na okolí môjho územia možno znamená, že na mňa útočia...) Samozrejme, hra nijak neobmedzuje rozličné spojenectvá; priam sa predpokladá, že hráči budú uzatvárať voľné aliancie a dohody, pretože samotný hráč len málokedy niečo zmôže. (Poznajte však pravdivo, že aliancie nie sú nijak zvlášť odmeňované.)

Keď majú všetci hráči naplánované úmysly so svojimi armádami, žetóny sa naraz odhalia. Potom sa podľa poradia na trón hráči striedajú vo vyhodnocovaní príkazov (teda hráč posunie jednu armádu, pozbiera žetóny

vplyvu z jednej oblasti a pod.). Toto sa opakuje až dovtedy, kým sa nevyhodnotia všetky príkazy ležiace na mape.

Strategické umiestnenie príkazov s prihliadnutím na poradie môže robiť divy: pochody umiestnené na príľahlých územiach umožnia za jedno kolo prejsť cez dve polia, cestou nahonobiť armádu a vo finále zaútočiť plnou silou na nič netušiaceho úbožiaka. Rovnako podpora umožňuje nastaviť jednotky, obklúčiť výhodné územie a následne tam poslať čo aj slabučkú jednotku, ktorá posilnená ostatnými môže poraziť súpera a ak sa to aj nepodarí, prehra nebude až taká bolestná. Ale i naopak – vhodné nastavená obrana, podpora a nájazdy môžu zdanlivo jasné víťazstvo súpera značne naštříbiť. (Nehovoriac o námorníctve, ktoré pri vhodnom umiestnení umožňuje „teleportovať“ jednotky cez pol mapy.)

Bitky

Vyhodnotenie bitky je istým spôsobom minihra pre dvoch hráčov. Dvaja súperi spočítajú silu svojich armád, zoberú do úvahy podporné jednotky, a ten kto má väčšiu hodnotu, vyhráva... lenže tu prichádzajú na scénu rodové legendy. Lannisteri majú svoju Cersei a Tywina, Starkovci svojho Eddarda či Catelyn a Greyjo-



vovci zase Theona a Greyjoya. Každý hráč má sedem významných mien, spomedzi ktorých každý poskytuje istý číselný bonus svojej strane a nezriedka dodáva aj akúsi špeciálnu schopnosť – od prostých „ak vyhrám, rovno ti zabijam dve jednotky, lebo mám Tywina“ až po prefikanosť typu „moja obrana sa zdvojnásobí kvôli tomu, že do tábora prišla Catelyn Stark“.

V bitke si obaja hráči vyberú kartu a potom ju naraz odhalia – čo vyžaduje opäť odhad súpera a predvídavnosť jeho schopností, o to viac, že raz použitá rodová legenda odchádza bokom a zrecykluje sa až potom, čo sa hráčom minú všetky ostatní členovia rodu. Ani tu nejestvuje prvok náhody, lebo pred súbojom si hráči môžu navzájom rodové karty prezrieť a predvídať zhruba, čo sa stane. Ak je jasný víťaz bitky, triumfujúca ar-

máda vpochoduje na obsadené územie. Na rozdiel od mnohých iných vojnových hier však úplné rozprášenie armády nie je garantované. Porazené jednotky totiž môžu utekať na vedľajšie prázdne územia. Porazené jednotky tak vypadávajú z hry len vtedy, ak nemajú kam ujsť, alebo prehrávajú dve bitky počas jedného kola alebo či v prípade, keď súper použije rodové legendy, ktoré majú zriedkavú schopnosť priamo decimovať jednotky.

Ako to končí

Spomínal som, že hra nie je krátka. Našťastie sa však hra vyhla pliage známej napr. z *Bangu* či *Risku*, kde poslední dvaja súperi donekonečna získavajú a opúšťajú tie isté pozície (a ostatní hráči zatiaľ od nudy zívajú). Desať kôl s jasným odpočítavaním vždy dáva na známosť, v akom stave sa hra nachádza.

Navyše, víťazom nie je ten, kto vyvraždí všetky ostatné armády. Cieľom hry je ustanoviť dominanciu a kontrolu nad čo najväčším počtom miest a hradov a na to nemusí byť potrebné ani najväčšia, ani najsilnejšia armáda.

Stratégia

Malá miera náhody umožňuje šikovné uvažovania, ale zároveň vás



Zelené martellovské jazdy na samostatných územiach voči dvojici baratheonovských jászov. (Foto z 2. vydania)

núti dávať pozor na mnoho aspektov a byť pripravený na udalosti, ktoré temer vždy dramaticky premiešajú postavenie hráčov. Nečakajte, že začnete ako smiešna armáda a počas hry budete pomaly expandovať do chvíle, kým nebudete ten najsilnejší – práve naopak. Tak ako v real-time stratégiách na PC čakajte, že striedavo zažijete rozpínanie, ktoré znenazdajky zarazí kombinovaný útok troch ďalších hráčov alebo drtivý útok Divokých, ktorému sa rozhádané rody nebudú vedieť ubrániť. Prakticky vyhráva ten, kto má najväčšiu schopnosť sa zotaviť z hrôz a vo fi-

nále okontrolovať čo najviac území, a popri tom všetkom dokázať ujednať dohody s ostatnými.

Ruka osudu však nemusí len ničiť, ale často i pomáha. Ak je vaša armáda málopočetná, ale obsadzuje strategické územia s hradmi, stačí vhodne vytiahnutá karta udalosti a v okamihu sa jej veľkosť zdvojnásobí. Na druhej strane, priveľa silných armád na malej ploche riskuje vyhladovanie územia a po vyžrebovaní prehodnotenia zásob jednoducho vymrie.

Veľmi dôležité sú aj žetóny vplyvu (ktoré viete nagenerovať príkazmi vplyvu) – ak sa na začiatku hry vyžrebuje karta *Hra o tróny*, nastáva mocenský boj. Každý hráč potajomky vloží do ruky niekoľko žetónov vplyvu zo svojej zásoby a následne sa naraz odhalia. Podľa počtu investovaných žetónov sa postupne určí poradie na trón, na lenných pánov a na dvore. Investované žetóny sa však zahadzujú – ak miniete príliš veľa energie na získanie trónu, neostane vám vplyv na získanie vplyvu medzi lennými pánmi. Opäť element odhadovania súpera a dôsledkov prezieravosti, pretože nedostatok nahonobeného vplyvu vás môže v okamihu presunúť z trónu kamsi nadol, čím sa pokojne z kráľa stanete posledným hráčom v poradí vyhodnocovania príkazov.

Treba myslieť na všetko

Zvládnutie stratégie na viacerých frontoch je kritickým bodom hry – a azda aj jedným z negatív. Pokiaľ sú hráči plus-mínus rovnako vyspelí, bitky a stratégie sa lámu doslova na drobnostiach či nedopatreniach. Tu naozaj platí knižné heslo, kde „v hre o tróny buď vyhráš, alebo zahynieš“. Začiatok medzi skúsenými hráčmi bude potrebovať značnú dávku pozhovena od veteránov – už jedno neoptimálne otvorenie na začiatku môže predznamenať katastrofu a cestu k porážke v treťom kole (teda cca po pol hodine hry). V našich hrách neraz hráči aktívne pristúpili na dohodu, kde v mene zábavy radšej nechali polozdrvenému hráčovi príležitosť sa pozviechať, než aby ho nechali ďalšiu hodinu smutne sa pozerať na ostatných.

To isté platí aj pre znalosť pravidiel. Ak jeden hráč ovláda pravidlá do podrobností a ostatní len v hrubých obrysoch, veľmi ľahko môže dôjsť k jeho dominancii – hra je totiž pomerne dobre vybalansovaná a akonáhle odignorujete niektorý aspekt, rovnováha sa veľmi dramaticky nakloní jedným smerom. (Pri prvej partii sme napr. neprečítali dobre pravidlo o nájazdoch, ktoré vyzerali byť bezvýznamné. Zrušenie podpory

môže znamenať rozdiel jedného, či dokonca až dvoch bodov v porovnaní síl armád, čo rozhodne nie je pri vyrovnanom súboji málo.)

Oplatí sa hrať?

Ak si práve hovoríte, že táto hra nie je pre vás, zrejme nebudete ďaleko od pravdy. Samotné vstupné očakávania a bremeno kladené od hry vyžadujú rovnakú konšteláciu hráčov ako v prípade rolovej hry – sadu štyroch či piatich hráčov, ktorí sa raz za čas spoločne zídu a budú mentálne naladení na to, že stravia kopu času taktickým uvažovaním. Na druhú stranu, ak popísané požiadavky považujete za výhody, úmyselne pristanete na túto zábavu, ste fanúšikmi kníh či seriálu, hra sa vám odmení, pretože si od istej chvíle začnete doslova užívať komplexnosť taktických rozhodnutí a tiež relatívne malý vplyv náhody (ktorý môžete ešte viac zminimalizovať voliteľnými pravidlami), zistíte, že každá partia je unikátnym zážitkom. Zdá sa, že tento skok v zmene prístupu dokáže prilákať množstvo ľudí, pretože Fantasy Flight Games na minulý rok nachystalo druhé vydanie hry.

Kráľ meymunov

Michal Viskup

Starý Bertoň Trasprdel bol v Svetakraji osobou, ktorú by každý najradšej nechal zmiznúť, pretože to bol starý, prchký a tvrdohlavý čarodej.

Keď však jedného dňa naozaj zmizol, hockto by dal čokoľvek za to, aby sa znova objavil, bol to predsa starý, prchký a tvrdohlavý čarodej.

Svetakraj bola zvláštna dedina, pretože vôbec nebola na kraji sveta. Mudrci sa nevedeli zhodnúť vo veľa veciach, napríklad, či je svet plochý, guľatý či nebodaj kockatý. V jednom sa však zhodli, a to že Svetakraj určite neležal na kraji sveta, či už nejaký existoval alebo nie.

Svoj názov získal vďaka svojej odľahlosti, pretože do najbližšej civilizácie to boli takmer tri dni cesty.

Preto sa nemôžte diviť, že sa objavila istá dávka neistoty, keď sa stratil ich jediný čarodej. Nemal síce veľa príležitostí k čarovaniu, ale Bertoň zastával aj funkciu pôrodnej baby a čo bolo ešte dôležitejšie, nikto v širokom okolí nevedel urobiť lepšiu pálenku ako on.

Pálenka vlastne mohla za to, že ľudia prišli na jeho zmiznutie. Nebolo totiž nič nezvyčajné, že ho aj mesiac nikto nevidel.

Jedného dňa sa ho šedivý hostinský šiel spýtať, či by preňho nemal ešte nejaké zásoby, lebo zima bola výnimočne tuhá a jemu došla skôr, ako očakával.

„Bertoň!“ ozvalo sa v tmavom dome zvolanie sprevádzané vrznutím dverí.

„Bertoň!“ zakričal hostinský znova, „si tu?“

Odpovedalo mu ticho a dvojcentimetrová vrstva prachu. Hostinský bol jeden z mála ľudí, ktorý sa odvážil vstúpiť až do Bertoňovho domu. Po pol hodine zachmúrený vyšiel z domu a podrobil prehliadke jeho okolie. Skutočný strach ho ale premkol, až keď prišiel na to, že dvere na dobre udržiavanej latríne boli prikryté vrstvou snehu. To mohlo znamenať len jednu vec. No tak dobre, dve veci. Hostinský sa ale bál oboch. Trpezlivo začal odhrabávať sneh. Keď bol hotový, pomaly, opatrne otvoril dvere. Stala sa lepšia z dvoch vecí. Teraz ho už len bolo treba nájsť.



„Ale no tak! Potrebujeme ho vlastne?“ spýtal sa trochu hlasnejšie ako plánoval kováč Ralph a trochu hlasnejšie ako plánoval buchol pohárom o stôl, aby podtrhol svoje slová.

V miestnosti sa strhol hurhaj, niektorí súhlasne prikyvovali nad touto múdrosťou, iní si klepkali na čelo.

„Dost!“ zakričal hostinský a všetko stíchlo, dokonca aj párik detí, ktorý pobehoval popod stolmi sa zastavil.

„Naozaj ste sa nadobro pomiatli? Veď si len spomeňte, čo všetko pre nás urobil,“ hostinský sa odmlčal, aby umocnil silu svojich slov, „kto priviedol na svet všetky naše deti? Kto zachránil naše kozy pred otravou, keď sa do krmiva primiešala Jedohlávka? A, Ralph, kto ti uzdravil ženu, keď ležala na smrteľnej posteli? Há?“

V jednom bol hostinský naozaj dobrý a nebolo to podávanie nápojov ani obchodovanie. Bola to jeho schopnosť presvedčiť kohokoľvek o čomkoľvek a teraz sa spokojne rozhliadal po miestnosti, keď sa na všetkých tvárach objavil odhodlaný výraz, ktorý značil, že už je rozhodnuté. Dokonca aj Ralph stíchol a podchvíľou prikývol.

Nakoniec sa obuvník, zošúverený, hrbatý chlapík odhodlal povedať to, na čo všetci mysleli: „Musíme ho ísť hľadať, to je jasné, ale kde začať?“

Neskôr toho dňa, keď sa lúčil vo svojom obchodíku s tajomstvom svojho úspechu, dvoma malými škriatkami obuvníkmi, šomral si viac-menej pre seba, kde by len ten Bertoň mohla byť.

„Ten starý ozembuch?“ spýtal sa jeden zo škriatkov bez obalu.

„Áno! Teda vlastne nie! Tak dobre, je to starý ozembuch.“

„My sme ho videli!“ povedal druhý pomocník.

„Kde? Kedy?“ spýtal sa bez rozmyslu prekvapený obuvník. Nikdy by si nebol pomyslel, že vhodný zdroj informácií nájde tak blízko.

„Prvý krát sme ho pozorovali, keď tvoja žena rodila, potom...“

„Ach, áno, škriatkovia majú vynikajúcu pamäť, a na otázky vždy odpovedajú celkom presne, mal som sa ich spýtať obratnejšie“ smutne si pomyslel obuvník a počúval ich na len na pol ucha popri balení vecí, o ktorých si myslel, že by mohli byť potrebné.

„No a asi pred týždňom bol... Hej! Veď ty nás vôbec nepočúvaš!“ oboril sa škriatok na obuvníka a pichol mu malým prstíkom do hrude.

„Ale áno, áno počúvam vás, pokračujte prosím.“

„A just nie, aspoň si zapamätáš, že nám máš načúvať“ to už ale obuvníkovi skrsol v hlave plán. Otvoril batoh a z masného papiera a vytiahol voňavučku, čerstvo zaúdenú slaninu. Odkrojil z nej kus a položil ho na krajček chleba. Tento potom rozdelil na polovicu a šiel ho podať škriatkom. Kúsok predtým, ako naň dosiahli, zastavil. Škriatkovia začali skákať a vrhať sa mu po rukách.

„Tak, povieť mi, čo viete?“

Ako sa rozhovorili, podal im chlieb a cez mľaskanie pozorne počúval posledných tvorov, ktorí videli starého Bertoňa.



„Prekliaty vietor!“ zakričal Ralph zvyšku ich trojčlennej skupiny, no slová sa k ostatným cez oponu padajúceho snehu nedostali.

Už tri hodiny sa brodili v hustej fujavici zviazaní lanom a keby obuvník neustále nesledoval smer na kompase, isto iste by sa stratili.

Z ničoho nič búrka ustala. Keď sa na zem zniesla posledná vložka, otočili sa a s rýchlo zamrzajúcimi zvlhnutými očami sa so zaľúbením zahľadeli na utešenú panorámu dediny.

Oškriabali si slzy a pozreli sa späť pred seba. Pred nimi sa rozkladali hory, do ktorých nikto, koho poznali, nikdy nevkočil. Kolovali o nich strašné zvesti.

Napríklad tu bola legenda o zúrivej príšere, ktorá sama seba nazývala Ietiii, ako zistili lingvisti z nápisu na skale.

Vlastne, celý nápis znel: „JA IETIII, TY OBED“, a za touto slohovou prácou potom bol pritesaný obrázok. Jedni vraveli, že je to lebka s hnátmi, iní, že je to lebka bez hnátov, ďalší tvrdili, že by to mohla byť veľká stopa, odtlačok ruky, či dokonca diera po meteorite.

Všetci ale svorne prikyvovali na tvrdenie, že Ietiii nebolo to najhoršie, čo vás mohlo v horách stretnúť. To preto, lebo pri jednom z prieskumov nápisu sa kameň, na ktorom bol odkaz vytesaný zdvihol a pretiahol si údy. Potom vyceril žulové tesáky a bez okolok zlupol dvoch jazykovedcov, poškriabal sa na zadku a odišiel do hôr.

Toto všetko sa prehnalo naším dobrodruhom hlavou, keď vstúpili medzi kamenné masívy. Ako však rýchlo zistili, ani tieto hrozby sa nevyrovnali strachu, ktorý spôsoboval skalný labyrint, v ktorom všetky steny vyzerali rovnako a zablúdiť bolo viac ako jednoduché.

„A čo tamto?“ spýtal sa tak nečakane obuvník, až Ralphovi vypadla z ruky krieda, ktorou kreslil na stenu čiaru, aby sa vedeli vrátiť.

„Kde?“ spýtal sa dýchajúc si na prsty, ktoré s kriedou vytiahol z pichľavého snehu.

„Tam!“ takmer zakričal hostinský rozčarovaný z toho, že nikto nič nevidel, „je tam vchod do jaskyne, či to nevidíte?“

Popravde nevideli. Boli oslepený oslnivo bielym snehom a museli sa priblížiť takmer na polovičnú vzdialenosť, aby videli to, čo ostrozraký výčapník.

Bol to už tretí vchod do jaskyne tento deň, no podobal sa na škriatkovský opis zatiaľ najviac. Dokonca tam bol aj kameň, ktorý vyzeral ako Merlin s bradou zasunutou v spodkách.

V jaskyni bolo bezzvukné prítmие. Nebolo to bežné ticho, bolo to skôr ticho aké vzniká, keď na steny rozvešiate chlpaté rohožky. Kroky miesto bežnej strašidelnej ozveny ešte strašidelnejšie zanikali v tme.

Trmácali sa pri slabom svetle sviečky, ktorú museli ešte zatieniť rukou, aby ju nesfúkol prievan, ktorý z nejakého dôvodu fúkal jaskyňou.

Aj napriek tomu, že sa strachom a zimou triasli ako osiky, nemohli sa zbaviť pocitu, že si niekto šepká za ich chrbtom popri tom, ako ich sleduje.

Nech sa však otáčali ako chceli, nikto z nich si nič nevšimol.

„My-my-myslíte, že že že ho nájde-de-deme?“ drkotal zubami Ralph.

„Musíme!“ prekonal triašku obuvník ale znova sa mu rozklepali zuby. Podal sviečku ďalej a pošúchal si ramená dlanami, aby rozhýbal krv v končatinách a trochu sa tak zahrial.

V chodbe zafúkal prievan a pozornému poslucháčovi by sa mohlo zdať, že začuli rev nejakého vyhladnutého, zomierajúceho tvora, výprava si to však cez drkot zubov nevšimla.

Pošmykli sa na zamrznutom povrchu a prišli o svetlo sviečky. Chvíľu sa kĺzali tmou po zvažujúcej sa podlahe a potom sa ocitli v absolútnej tme.

Kým našli kresadlo, ich oči si privykli na tmu, ktorá vyzerala, akoby v diaľke ustupovala svetlu.

Prešli ledva päťdesiat metrov, kým sa presvedčili, že naozaj videli svetlo.

Zrazu zastavili oslepení pred koncom tunela, ktorý ústil do podzemnej záhrady s ľadovou škrupinou namiesto strechy, cez ktorú dnu prúdilo svetlo.

Miesto kvetov po zemi a stenách rástli drahokamy a medzi nimi poletovali malinké tvorčeky s krídlami podobnými vážkam.

Všade sa ozýval šepot a ťapkanie malých nožičiek, no nikto, čo by si oči vyočil, nikoho nevidel.

Zrazu spoza ich chrbtov tenký, piskľavý hlások zakričal: „Vzdajtesa!“

Prekvapene sa otočili a nechápavo sa pozreli na asi dvadsať opičiek podobných, pätnásť centimetrov vysokých tvorov.

„Nepočuliste? Vzďajtesa!“ skríkol čosi nezrozumiteľné najväčší z nich, „ľahnitesinazem!“

Keďže im však nikto nerozumel, nepochopili, že si majú ľahnúť na zem a vysvetlili im to až presne mierené rany z malilinkých trebuchetov.



Keď sa obuvník prebudil, zistil, že je poviazaný tenulinkými lankami. Bez problémov si sadol, rozpažil a potrhal svoje putá. Poobzeral sa naokolo a videl, že podobne si počíнал Ralph vedľa stále omráčeného krčmára.

„Heh... presne ako ten... ako sa len volala tá rozprávka?“ začal Ralph

„Guliferdo to bol,“ odvetil mu šuster, „no tam mali pevnejšie laná.“

„Je tu niekto?“ zahuhlal povedomý hlas, ktorý bol akoby tlmený vatou.

„TU!“ zakričal do tmy Ralph tak hlasno, že prebral posledného spáča.

„Eh. Čosa kdesa ako?“ spýtal sa rozospato.

„Idem, nech si ktosi, zostaň tam!“ zakričal hlas späť.

Hluk však prilákal aj drobné tvorčeky, ktoré sa okolo nich zhrčili a začali na nich hádzať roztomilé oštepky a drobulinké pichľavé šípy.

„Dost!“ zahrnel neskutočne rýchlym tempom spoza ich chrbtov hlas. Obzreli sa a v prvom momente skríkli od strachu, lebo tvor za nimi vyzeral ako bájnny letiii.

„A či ma nepoznávate?“ spýtal sa ich bradatý tvor hlasom, ktorý konečne patrilo Bertoňovi. Všetci sa rozosmiali nad svojou hlúposťou, no rýchlo prestali, keď si všimli čarodejov vážny výraz a malých tvorčekov, ktorí si v bolestiach zakrývali uši.

„Toto sú meymuni,“ začal im vysvetľovať Bertoň cez hustý bradatý porast, „ako vám ale iste povedali Puky a Luky, sú vlastne dôvodom, prečo som odišiel.“ Krčmár sa v pomykove pozrel na Ralpa a ten na obuvníka, ktorý im pohľady opätoval.

„Nepovedali mi, že si sa s nimi rozprával,“ vysvetlil mu šuster.

„Aha tak. No viete, títo krpci, prišli za mnou s tým, že ich kráľ potrebuje pomôcť,“ rozhovoril sa Bertoň, „keď sme sa sem dotrmácali, zistili sme však, že už mu nemôžem pomôcť. Viete, žijú strašne rýchlo, dni sú pre nich roky.“

„Prečo si sa teda nevrátil?“ spýtal sa otázku, ktorá visela na jazyku všetkým.

„No viete, z viacerých dôvodov. Hlavne som ich chcel preštudovať.“

„Ehm. Pane. My by sme chceli ísť pracovať, môžeme?“ zaťahal ho jeden z meymunov za potrhaný plášť, pričom vyzeral, že sa snaží ústa otvárať veľmi pomaly, len aby mu rozumeli.

„Samozrejme, šup šup, dajte sa do práce,“ usmial sa na nich Bertoň a

povedal to tak rýchlo, že to vyzeralo, akoby trénoval prešmyčky posledné dva mesiace.

Vodca malých tvorov sa rýchlo uklonil a rýchlosťou ľudského šprintu sa odpoklonkovali preč.

„Potom, zvolili si ma za kráľa a určite je, ehm, zaujímavé preštudovať politický systém zblízka,“ začervenal sa čarodej.

„Nó...“ začal Ralph.

„A,“ prerušil ho Bertoň nahlas, „neexistuje cesta von,“ zaskočil ich Bertoň.

„Čože?!“ skríkol obuvník.

„Netvár sa, že si nepočul,“ zahriakol ho čarodej, „mali sme to vymyslené, ich starý kráľ by nás bol vyniesol von po tej kľzačke, ale... bohužiaľ.“

Na všetkých drtivou váhou dopadli tieto slová. Všetci rozmýšľali, ako sa dostať von, keď ich kováč vyrušil zo zadumania: „Ako si to myslel? Veď nebol ich kráľ tiež meymun?“

„Vlastne nie, ich kráľ bol jeden veľký chlapík s ešte väčším srdcom. A apetitom. Vlastne, mám pocit, že ak by nás aj bol letiii vyniesol von, zlupol by nás ako zákusok po dobre vykonanej práci,“ pousmial sa Bertoň.

„Pane, sme hotový,“ pribehol jeden meymun a zabránil im v začudovaných otázkach.

„Čo robia, ak sa smiem spýtať?“ nadhodil obuvník, keď bežali za malým, opičke sa podobajúcim chlapíkom.

„Vieš, možno som objavil spôsob, ako sa dostať preč,“ informoval ich zadychčaný bradáč. Vyjavene otvorili ústa a takmer zabudli bežať.

To, čo ich však čakalo, ich však dorazilo úplne.

Krčmár, len čo sa pozrel na vynález, skoro odpadol. Možno od radosti, možno od strachu, to nik netuší, no každopádne ho zbierali zo zeme. Pozerali sa na obludnú stavbu z dreva, o ktorom netušili, ako sa, pre pána

Jána, dostalo až sem dole. Niekde v tejto podivnej ozrutnej konštrukcii ste kde tu mohli zahliadnuť čap či lano. Čarodej prišiel až k nemu, pyšne sa oň oprel a usmial sa.

„Toto, zmení dejiny!“ oznámil im nadšene, „volám to Beznámaholez. Je to vlastne akási plošina, ktorá vás vytiahne hore, kde je malý katapult a ten nás vystrelí do tunelu. Ak budeme mať šťastie, vyletíme až von do snehu,“

„A čo ak si to vymyslel zle?“ preglgol Ralph.

„Pozri sa na tú skalú,“ ukázal na dva metre vytesaných číslíc, „myslíš že som sa pomýlil?“

„Áno, som si tým takmer istý,“ prehlásil bez ostychu, „ak si myslíš, že ma tam dostaneš, si na omyle!“

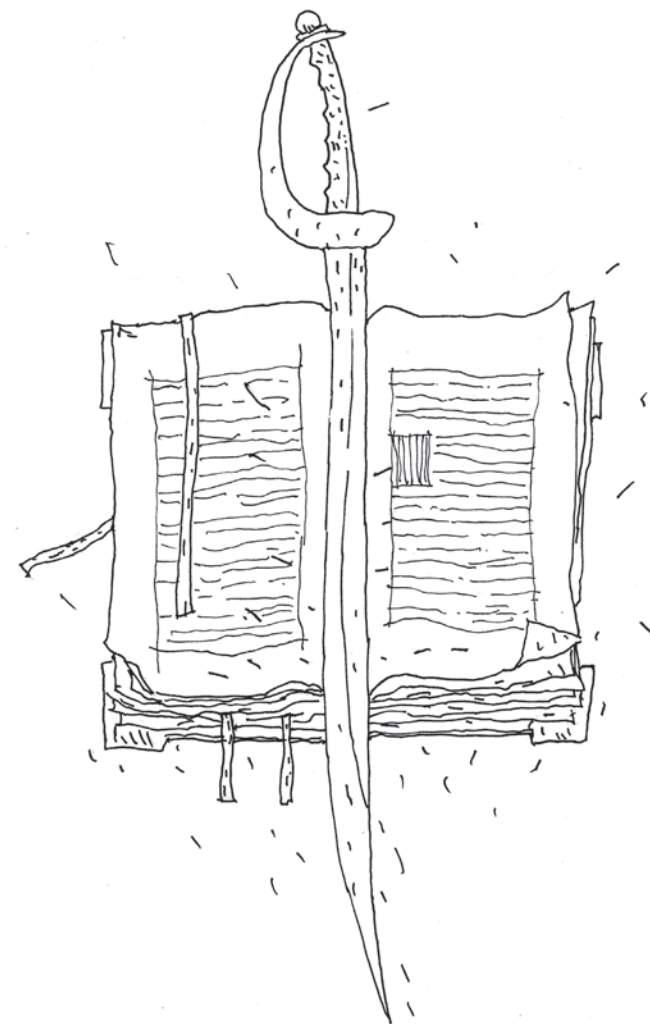
„Dobre, chceš teda, aby som odkázal tvojej žene, aby ti doniesla jedlo?“

„Tak dobre, pôjdem.“ povzdychol si kováč.

Na hornú plošinu sa dostali v podstate bez problémov, ak traja zavalení meymuni samozrejme neznamenajú problém

„Tri, dva, jeden,“ ozýval sa tenký hlások, „Teraz!“ páka zabrala a štyria dobrodruhovia vyleteli do vzduchu ako delové gule. Žiaden meymun ich už nikdy viac nevidel.

KNIHA DOBRODRUŽSTVÍ

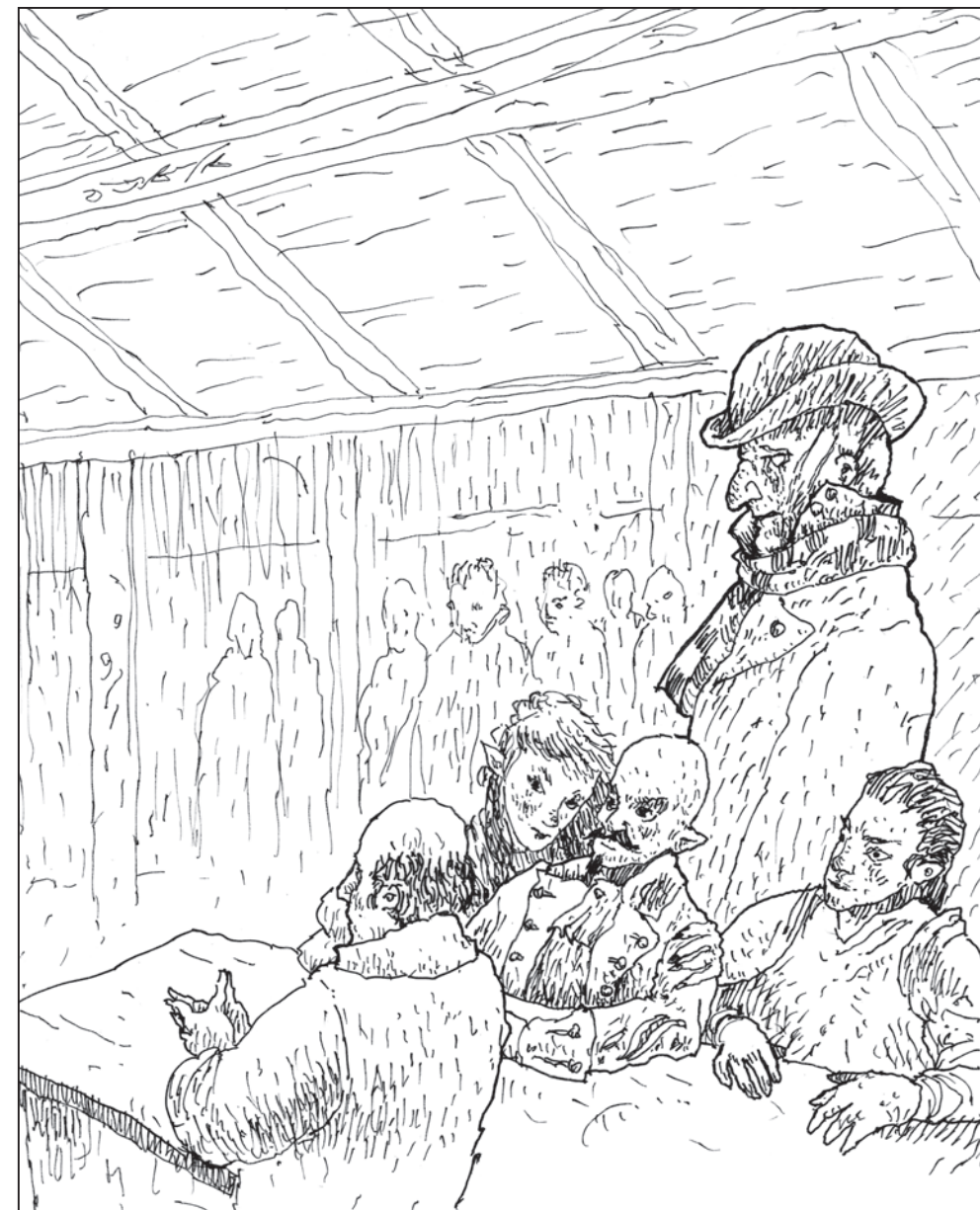


KRÁTKÁ UKÁZKA Z NOVĚ
PŘIPRAVOVANÉ ROZŠÍŘJÍCÍ PŘÍRUČKY
K PŘÍBĚHŮM IMPÉRIA



DVŮR EACHARNA OISIANA, PÁNA GLEANN BHEITHE

Osoby zleva doprava: **Camran Černá brada**, šašek s pochmurným smyslem pro humor a nejzručnější šermíř na dvoře; **Airril Bílých ramen**, Pani Labutiho jezera a manželka Pána; **Eacharn Oisín**, Pán Gleann Bheithe; **Bran z Caethbrú Mór**, dvořan a rádce knížete.



Zleva doprava: **Petrus Hibernius**, zatoulaný keltský mnich, který se marně snaží obrátit Sídhe na křesťanskou víru; **Eilín Tančící plamen**, dvorní dáma Pani; **Ciaran Černý nebet**, vykladač run a hadač snů; (stojící) **Kai**, praporečník dvora a rytíř Pani, který žije Zapůjčený čas (zemřel, ale díky kouzelnému ohni, který mu Pani vdechla do těla a který v něm plane, stále žije); **Niall Prudký**, šampión dvora a první mezi rytíři



MAJOR ROBERT WILLIAM VAUGHN, VC

UKÁZKOVÁ POSTAVA:

MAJOR ROBERT WILLIAM VAUGHN, VC

(*12.8. 1818)

ASPEKTY:

Victoria Cross

Stříbrem vykládaný kilič

Oko Horovo (staroegyptský amulet)

Ke mně, hošil

Vdovec

DOVEDNOSTI:

Šerm (3)

Velení v boji (3)

Obratné vyjednávání (3)

Akademické vzdělání (2)

Nezdolnost (2)

Znalost starého Egypta (2)

Revolver (1)

Jízda na koni (1)

Etiketa (1)

Major Vaughn, mezi vojáky známý nejčastěji jako „Zrzavý Bob“ nebo „Čahoun Bob“ se narodil v rodině obchodníka s plátnem, ale po krátkém studiu na Cambridgi se rozhodl pro vojenskou kariéru. Jeho otec mu pomohl slušnou sumou, takže si mohl koupit komisi poručíka u 32. pěšího regimentu, se kterým byl prakticky okamžitě nasazen v syrské válce (1839–40). Zúčastnil se bitvy u Nahr-el-Kelbu i bojům o výšiny Boharsef. Nepřátelskému důstojníkovi zde v boji vzal svůj stříbrem vykládaný kilič (arabskou zahnutou šavli), který od

té doby nosí. Během obsazení Akru byl těžce zraněn, strávil několik měsíců v nemocnici a poté byl odeslán na doléčení zpět do Anglie. Několik let byl důstojníkem domácího batalionu 32. pěšího regimentu, než se mu s pomocí otce i přátel podařilo získat dost peněz (někteří hovoří v této souvislosti s jeho cestou do Sankt Petěrburgu, kde údajně s několika společníky nějak získali jakési drahokamy významné hodnoty), aby si mohl dovolit koupit si hodnost kapitána.

V roce 1845 byl díky zkušenostem s bojem s Egypťany umístěn do Alexandrie, kde sloužil jako aide-de-camp (adjutant) britského vojenského atašé. Robert se zde naučil perfektně arabsky a kromě honosných ballů brzy navštívil velkou část Egypta, ve snaze získat informace o rozložení a síle egyptských sil (zde se hovoří o jeho přátelství s Saif al-Haquem, šajchem beduínů, který mu dodával egyptská citlivá tajemství). V Káhiře se seznámil s profesorem T. Whitleyem, se kterým podnikl několik průzkumných výprav podél toku Nilu a účastnil se vykopávek starověkých památek. Zde byl jedním z těch, kteří otevřeli hrobku faraona Rafassuse IV. a vynesl si odsud starý egyptský amulet, který od té doby pro štěstí nosí na krku (zprávy o jakémsi podivném kultu, který se amulet snaží získat zpět, se nejspíše nezakládají na pravdě). Roku 1851 se oženil s dcerou profesora Whitleye, Johannou, a odchází zpět do Anglie. O rok později se jim narodila dcera Wilhemina, ale zesláblá Johanna krátce nato umírá. Zářmutkem zničený nakrátko odešel zpět do Egypta, zatímco jeho dceru vychovávala Johannina sestra.

V roce 1853 je Robert převelen k 67. pěší-

mu (Durnhamští skřeti) regimentu, se kterým se projde krymskou válkou (1853-56) a poté i potlačování indického povstání z roku 1857. Přestože skřeti jsou v podstatě v každé jednotce, v britské armádě je jen několik regimentů, které jsou v podstatě celé (kromě důstojnického sboru) tvořeny skřety. Takové oddíly mají pověst neohrožených vojáků, kteří se nezaleknou v útoku, ale jsou naprosto nezvladatelní mimo boj. Krádeže, rvačky a opilství jsou u nich běžným jevem, takže se mnoho důstojníků příliš nehrne k tomu, aby u nich sloužili. Robertovi se nicméně podařilo u svých skřetů držet přiměřenou disciplínu a získat si slušnou pověst v boji.

Během indického povstání obdržel za statečnost v boji svůj Victoria Cross, když v průběhu bitvy jen sám na koni vjel do skupiny vzbouřenců a zatímco svým egyptským kiličem rozdával rány nalevo a napravo, podařilo se mu odvézt z vřavy svého plukovníka, jehož oř byl zastřelen a velitel by tam byl jistě zahynul, nebýt Robertova hrdinského činu. Přestože byl při tom zle zraněn a posekán, stejným způsobem zachránil ten život ještě jednomu důstojníkovi svého pluku. Po návratu do Anglie byl povýšen do hodnosti majora.

V letech 1862-65 pak byl vojenským pozorovatelem v americké občanské válce na straně Konfederovaných. V rozporu se statutem pozorovatele se neoficiálně zapojil do boje a generál Lee mu svěřil jezdecký pluk. V bojích zde získal velké znalosti o vedení moderního boje a po porážce Konfederace se vrátil do Anglie, kde se neúspěšně pokusil prosadit změny v britské armádě, ale neuspěl pro tuhou odpor generality.

KRÁTKODOBÝ CÍL:

- Pomoci profesorovi Twembovi vypátrat, kdo stojí za krádeží mumie faraona Tuta z Britského muzea.

DLOUHODOBÝ CÍL:

- Najít cestu k dceři, kterou viděl naposledy jako holčičku, ale ze které již je mladá slečna, která jej prakticky nezná.

TIPY PRO HRANÍ POSTAVY:

- Rozhoduje se rychle a bez váhání, protože na bojišti je i špatné rozhodnutí lepší než žádné.
- Po ráně sipáhijskou šavlí trochu napadá na levou nohu, proto se občas při chůzi opírá o ebenovou hůlku.
- Robert se většinou vyjadřuje rázně a bez obalu (často až hrubě), pokud je třeba diplomatického řešení, dokáže být ale velice diplomatický a vmlouvavý.
- Když sloužil mezi skřety, naučil se většině špinavých triků a úderů pod pás, které na rozdíl od ostatních gentlemanů neváhá využít.
- Dokáže číst staroegyptské hieroglyfy z paměti a je obdivovatelem a sběratelem egyptských předmětů.



DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

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

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

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

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Alef0 II Obálka: „Ecthelion²“

