



DRAKKAR

Č. 56/57 | SRPEN 2016

OBSAH DVOJČÍSLA

Comics

- 4 Bezjmenný hrdina**
 „boubaque“
 Díly XXIII. Bez odpočinku a XXIV. Změna image

Recenze

- 5 Headspace**
 „Kelton“
 Rodina her *Powered by Apocalypse* se rozrostla o nový přírůstek. Podíváme se, co je zač a proč by vás mohl zajímat.

Povídka

- 7 Dvojčata**
 Zdislava Pavlůsková

Literatura

- 11 Věda ve službách SF: Tajemství dávné historie člověka**
 Julie Nováková
 Co provázelo vznik člověka od doby, kdy se před bezmála deseti miliony let oddělily linie vedoucí k nám a k šimpanzům? Cesta za předky člověka byla spleťtá...

- 14 Technika psaní dialogu**
 Argonantus
 Je jedno téma, kterému se v psaní o psaní roky vyhýbám. Dialogy.

Gamedesign

- 17 Ako píšem experimentálne hry do RPG Kuchyne**
 Ján „Crowen“ Rosa
 Často dostávam otázky, ako píšem hry do RPG Kuchyne, a ako je možné, že za taký krátky čas (dva týždne, tri víkendy) zvyčajne stihnem napísať také dlhé texty.

Doplňky a materiály

- 21 Dobrodružstvo: Kalmerský maják**
 „Skenderax“
 Pred dobou, ktorú nepamätajú ani najstarší v meste, postavil čarodej Kleprechom v meste Kalmera magický maják. Maják však pred týždňami prestal svieťiť, čo vážne ohrozuje obchod a vyvoláva strach...
- 26 Kolektívni článok: Malé dungeons**
 pripravila redakce
 Sada malých „dungeonů“ o 5–10 místnostech a tři tabulky pro jejich rychlou tvorbu.
- 27** ilgir – Skřeti, netopýři a voda
29 Pepa – Kostnice
31 Zob – De Vries
34 Sarsaparillos – Tajuplný ostrov
40 Vallun – Eremceg
46 Skenderax – Doručenie zásilky
50 Ján „Crowen“ Rosa
 – Poklad na Caer Arthddyn

ÚVODNÍ HAIKU

**Parno i bouře,
čekání, naplnění.
Dvojitá kořist.**

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

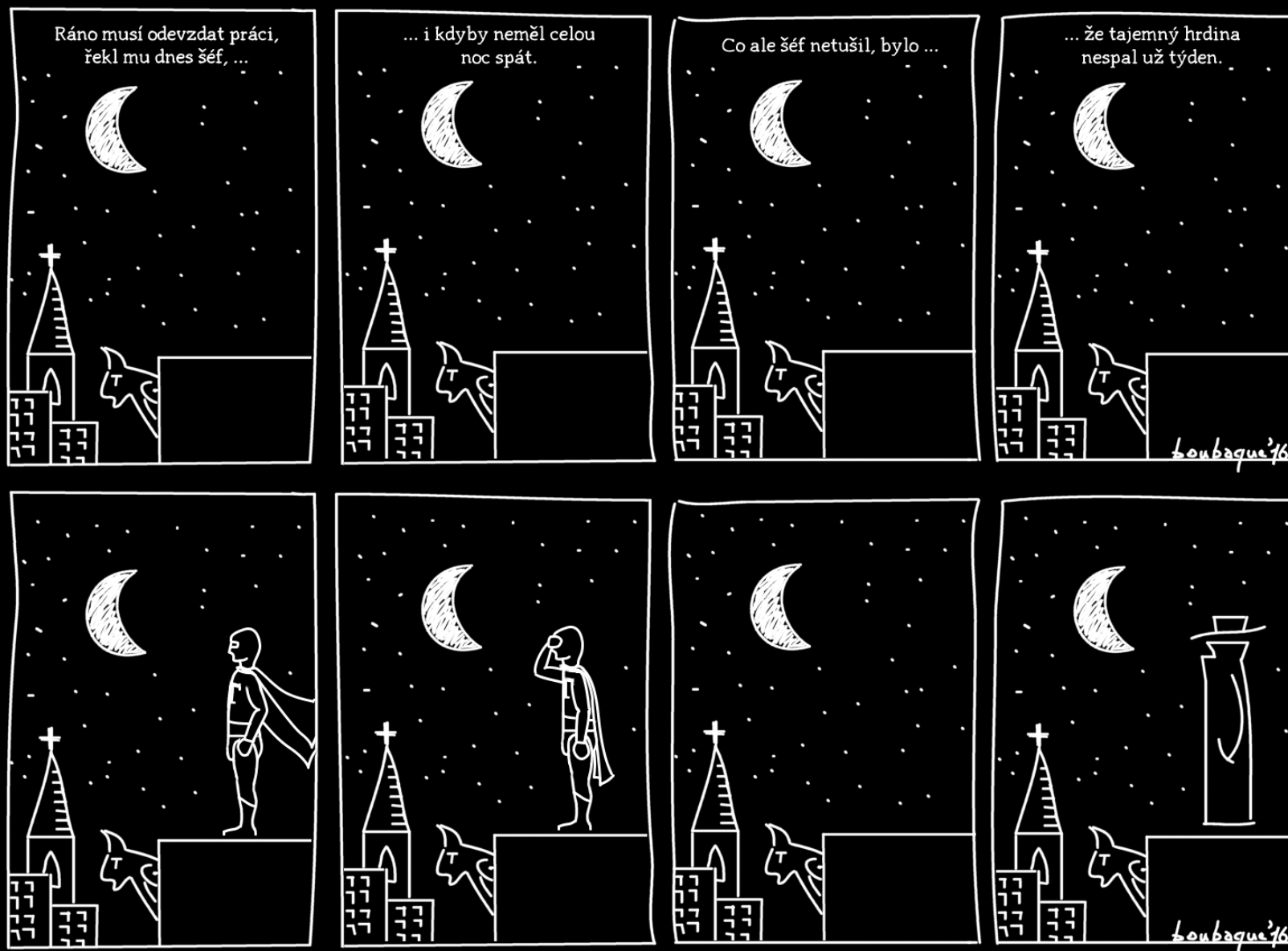
Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

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

připravil boubaque

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



Díl XXIII. Bez odpočinku

Díl XXIV. Změna image

napsal „Kelton“

Recenze

HEADSPACE

Rodina her Powered by Apocalypse se rozrostla o nový přírůstek. Podíváme se, co je zač a proč by vás mohl zajímat.

Svět HEADSPACE je čistý cyberpunk. Blízká budoucnost, technologie o něco pokročilejší, ale stále rozpoznatelné, společnost plná tlaků a problémů. Korporace se přetahují o moc a trhy a důsledky těchto tahanic dopadají na lidi kolem. Nůžky mezi těmi, co mají, a zbytkem se rozvírají čím dál víc.

Co je v takovém světě nejcennější? V konečném důsledku je to lidský kapitál. Peníze se dají vydělat (nebo ukrást). Zbraně můžete vyrobit. Sílu a rychlost vám dodá kyberware, čerstvý přímo z výrobní linky. Ale to všechno potřebuje schopného člověka, který to dokáže použít. A neexistuje způsob, jak někoho takového vyčarovat z fleku, nezávisle na tom, kolik milionů jste ochotni utratit. Tedy až do teď.

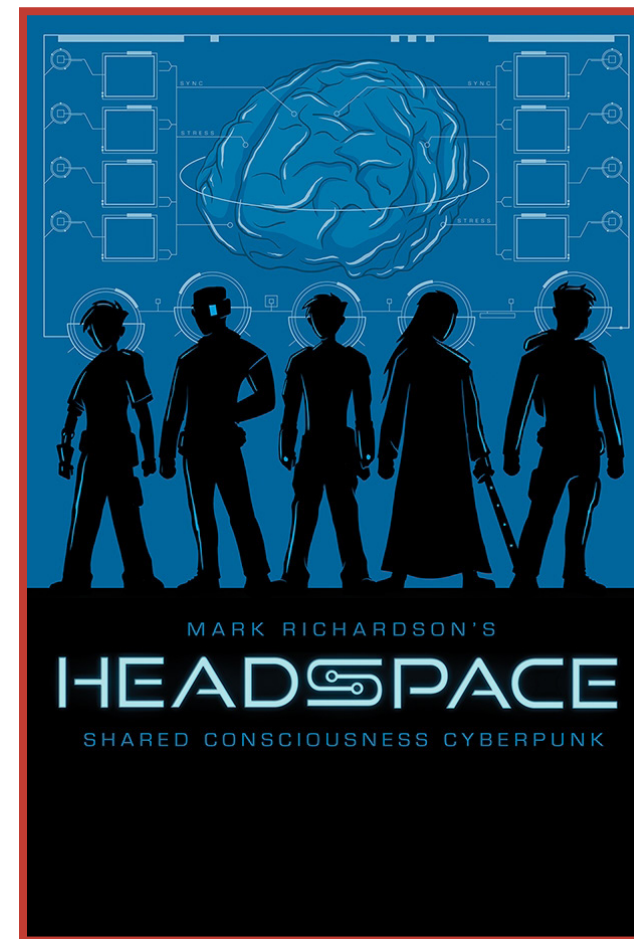
Titulní *Headspace* je nová technologie, schopná zahýbat rovnováhou sil. Jednoduše řečeno, je to síť spojující mozky. Neprolomitelná, neblokovatelná, umožňuje okamžitou komunikaci a plné sdílení. Myšlenky, emoce, vzpomínky, dovednosti. Kde jste původně měli tým specialistů, máte najednou skupinu schopnou jednat jako jeden organismus, v každém aspek-

tu silnou tak jako nejlepší z nich. Nejde vypnout bez zabití zapojených lidí, ale koho to trápí? Velkou výhodou je loajalita – nehrozí, že vám člen takového týmu zběhne, ostatní by to věděli skoro dřív než on. Takže pokud se vám nevzbouří celý tým najednou...

Postavy díky spojení skrz *Headspace* fungují jako jeden tým. To zahrnuje komunikaci, sdílení dovedností a toho, že není potřeba řešit, jestli to, co viděl kolega, bylo předáno, nebo ne. Taky to znamená, že členové teamu nemusí být poblíž, aby si navzájem pomohli. A taky to znamená spoustu problémů, protože sdílené je všechno. Zmiňoval jsem už, že to je na doživotí? Je to horší – pokud připojený člen zemře, v síti zůstane část jejich vzpomínek. Má to své výhody – takový „duch“ si pořád pamatuje část svých dovedností – ale klidnému spaní to rozhodně nepomáhá.

Hra má poměrně silně vymezené téma. V době krize korporátní hráči cítí příležitost. Situace eskaluje a honba za ziskem má čím dál více obětí. Hráči hrají elitní agenty korporace, kteří si řekli, že čeho je moc, toho je příliš. Jejich předchozí zaměstnavatel překročil čáru a musí zaplatit. Tady se nepracuje pro nejvyšší nabídku, žádný pan Johnson nepřichází s falešným úsměvem a kufříkem plným peněz. Žádný outsourcing a lidské zdroje, od teď hrajeme podle vlastních plánů.

Což neznamená, že by prostředí bylo kompletně předepsané. Ve světě *Headspace* je plno krizí a podobná situace se může odehrát v mnoha variantách. Ať už je to kanadské město za-



sažené tsunami, sabotáž přehrady na středním východě, která způsobí rozsáhlá sucha, nebo epidemie neznámé nemoci, která uvrhne celá města do karantény, vždycky se najde někdo se snahou vytěžit ze situace maximum. A kde jsou peníze, konflikt na sebe nenechá dlouho čekat.

Systém je tak trochu APOCALYPSE WORLD a tak trochu není. Pořád házíte 2k6, pořád máte tři možné výsledky, z nichž ten nejpravděpo-

dobnější vyrábí další komplikace, a pořád detaily závisí hlavně na fikci. Celá záležitost je ale trochu abstraktnější. Nejsou tu tahy pro konkrétní situace, vše závisí na tom, kterou dovednost používáte a jak se dokážete vyrovnat s vedlejšími účinky přímého propojení myslí.

Co je nutno zmínit – ten odstavec o tom, že dovednosti jsou nejsilnější kapitál, nijak nepřeháněl. Postavy jsou nejlepší z nejlepších a je to znát. Systém vůbec nepostihuje úroveň nižší než „absolutní špička“. Každá postava má tři dovednosti, což jsou oblasti, kde si vůbec nepotřebuje házet. A díky systému *Headspace* si může půjčovat dovednosti ostatních členů týmu. Půjčené dovednosti už hod vyžadují, ale pořád jde pouze o množství komplikací, neúspěch vůbec není na stole. Teprve když příslušnou dovednost nemá nikdo, nastupuje hod na improvizaci s možností selhání.

Komplikace jsou kapitola sama o sobě. *Headspace* není dokonalý a při sdílení dovedností prosákne ledasjaký bordel. S každou dovedností jsou spojené vzpomínky a silné emoce. Ty se můžou šířit po spojení a nakazit celý team. Hráč si při tvorbě postavy vybírá, jaké emoce patří ke kterým dovednostem, a to také určuje případné komplikace. Věci se rozhodně budou vyvíjet jinak, pokud specialistka na střelné zbraně má problémy zvládat hněv, než když trpí napůl vyléčeným PTSD a ostatním hrozí záchvaty paniky. Její výkony se zbraní to většinou neovlivní (je zvyklá), ale ostatní můžou být méně vyrovnaní.

Pravidla pro vybavení nejsou příliš komplexní. Věci mají většinou fikční popis a sem

tam pár nejvýraznějších vlastností popsaných tagy, zbraně navíc poškození a dosah. Kybernetických doplňků není velký počet, ale jsou patřičně nabažené. Například v seznamu jsou jedny kyberoči, které umějí všechny odpovídající triky – noční vidění, termo, UV, nahrávání a ochranu před oslněním. Kybernohy vám umožní doběhnout motorku a seskočit ze střechy bez zranění. A tak podobně. Množství upgradů není omezené esencí nebo něčím takovým, postavy jich můžou nabrat, kolik zvládnou. Platí za ně expy, což věci trochu limituje.

Jak je v hrách PbA zvykem, součástí jsou robustní pravidla pro tvorbu kampaně. Roli hrozeb v tomto světě zastávají – jak jinak – korporace. Na začátku každé kampaně je určeno, které mají prsty v příslušné situaci. Jejich následující plány a projekty jsou to, co určuje značný kus hry.

Hlavním cílem hráčských postav je tyhle plány překazit nebo alespoň zpomalit. To ale nebude snadné, protože korporace mají velkou početní a materiální převahu. Jeden team těžko zhatí všechno. Je potřeba si vybírat bitvy, nebo se sakra ohánět.

Každá korporace také dostane agenta – NPC na úrovni postav. To budou nejvýraznější antagonisté, ti, co vedou nepřátelské síly, zajišťují ochranu jejich datacenter a nebo vedou mediální kampaně. Vzhledem k tomu, že jde o bývalé kolegy, je slušná šance, že některá z postav toto NPC zná, a pravděpodobně tam jsou nějaké nedorozumění záležitosti.

Ukázkové korporace v knížce jsou pěkná směska amorálních molochů, bezcitných opor-

tunistů, zločinců v legálním hávu, pragmatiků volících menší zlo a dobrých lidí ve špatných okolnostech. Minimálně dva příklady toho, jak chválihodné cíle a eskalující situace tvoří dláždění na té příslovečné cestě do pekla. Tohle a fakt, že každá korporace má pojmenované NPC, by mohlo znamenat, že to je nepřítel, se kterým se dá vyjednávat. Hra sice hodně tlačí na pilu, co se týče korporací jako opozice, ale není to opozice černočerná a nemyslicí.

Když to shrnu, *HEADSPACE* by vás měl zajímat, protože:

- je to kyberpunk se vším všudy,
- je to o postavách, ne o vybavení,
- nefláká to tu punkovou část, boj lidí proti korporátním zájmům je téma dne,
- žádné mega-, jen korporace. Nepřítel je silný ale můžete mu zasadit citelnou ránu,
- vy i nepřítel máte tvář, do které lze dostat pěstí,
- hrát za skupinu propojených myslí, to se moc často nevidí.

Headspace

Mark Richardson, Green Hat Design, 2016

- [stránky hry](#)

DVOJČATA

Zdislava Pavlůsková

Motto:

*„Každý den a každou noc
Když říkám rodokmen Bride,
Nebudu zabit, nebudu soužen,
Nebudu zavřen, nebudu zraněn,
Ani mě Kristus nenechá v zapomnění.
Žádný oheň, žádné slunce, žádný měsíc mě nespálí,
Žádné jezero, žádná voda, žádné moře mě neutopí...“*

(lidové zařikadlo, z knihy Alexandra Carmichaela *Carmina Gadelica: Hymns and Incantations from the Gaelic*)

Kdysi na dalekém severu bylo jedno království. Bylo veliké, dobře zásobené a s dobrými obchodními cestami. Vládl tam ale krutý král, který si hleděl jen peněz. Tento panovník chtěl získat ještě větší bohatství a moc a to mu nakonec zatemnilo mysl. Začal uhracovat okolní menší království, a proto potřeboval ještě před začátkem jara zvýšit počet svých vojáků. Vyslal tedy verbíře i do těch nejzapadlejších vesnic a samot s rozkazem: „Vyhlaste v každém obydleném koutě mé země, že všichni chlapci od třinácti a muži do padesáti let budou bez výjimek odvedeni do armády.“ Po celé zemi se ozýval nářek žen a dětí, kterým odcházeli jejich milovaní manželé, otcové i synové do armády na dlouhá léta a do smrtelných nebezpečí.

Verbíři putovali zemí a obešli už skoro všechny vesnice a města. Když dorazili do poslední vesničky, oddechli si úlevou. Neměli rádi svou práci, sami měli doma manželky a děti, od kterých museli také odejít. Už obešli i poslední dům. „Tak, můžeme se vrátit,“ prohlásil vůdce skupiny a obrátil se k často nedobrovolně odvedeným mužům a chlapcům. „Promiňte mi to, chlapi,“ dodal, „věřte mi, že být to všechno na mně, nechal bych vás doma. Jenže já králem nejsem.“ Nepočetný oddíl vyrazil ven z brány vesnice. „Počkej Werr,“ zastavil vše jeden z verbířů, a když se k němu Werr otočil s otázkou v očích, pokračoval, „tohle je moje rodná vesnice.“ „A co s tím, Haralde? Chceš nám tu povyprávět dojemný příběh z dětství nebo co?“ zavrčel Werr nepřívětivě. Nikdy neměl Haralda v lásce, vždyť on všechnu tu špinavou práci dělal s nadšením a nijak na něj nepůsobil nářek žen, když od nich odváděl manžely a syny. Vykonával svou práci, jako by byl nějaká bezduchá loutka. Werr a ostatní verbíři alespoň dokázali projevit soucit. „Chci jen říct, že v lese nedaleko odtud je ještě jedna samota. Když jsem tu ještě žil, byla v té chalupě bylinkářka Brighid se svými dvěma syny. Zajdeme si pro ně, protože pokud správně počítám, tak jim je právě třináct let. Jsou zralí na

vojnu a službu naší zemi i králi.“ Werr otráveně povzdechl, ale nijak neodpověděl. „Odmítáš snad sloužit naší zemi? Vzpíráš se rozkazům krále?“ zeptal se výhrůžně Harald. „Pojďme pro ně Werre,“ pronesl jeden z vojáků a útěšně poplácal svého vůdce po rameni. „Ještě tahle samota a pak už to všechno skončí. Kdybych ji vynechal, ten blbec by to rozmazal někde nahoře a budou problémy,“ prolétlo Werrovi hlavou. Zhluboka se nadechl a vyrazil směrem k lesu. Za chůze na sobě pocítil vítězné pohledy Haraldy, který oddílu ukazoval cestu. „Aby tě mor schvátíl, ty blázne jeden vojenská,“ mumlal si Werr hněvivě, „jak krásný by byl svět, kdyby válka neexistovala.“

„Wulfe, kde jsi s tou vodou?! S takovou ten oběd nikdy neuvařím!“ zakřičel mladík od stolu, kde škrábal brambory a krájel zeleninu. „Už běžím Wolfe!“ do místnosti vtrhl druhý chlapec se škopkem naplněným vodou. Nicméně jak běžel, zakopl o práh a upadl. Mnoho vody se přelilo přes okraj. „Wulfe, dávej přece pozor!“ zasténal Wolf a odběhl od rozdělaného jídla, aby bratrovi pomohl. „Promiň, skočím ještě pro vodu,“ omlouval se chlapec a znovu odklopýtal z domu. Wolf se za ním jen díval a pak se ušklíbl. Kdokoliv jiný by teď rozhořčeně nadával nebo by byl rozzlobený kvůli nepořádku, jaký Wulf svou zbrklostí způsobil. Ale on ne. Byl to přece jeho bratr, jeho dvojče. Navíc věděl, že to prostě patří k jeho povaze a stejně tak věděl, jak moc se bratr za každou svou chybu stydí. To je pro něj dostatečný trest. Uklidil vědro, vytřel podlahu a konečně mohl pokračovat v rozdělaném obědě. „Trocha soli,“ řekl si sám pro sebe a natáhl se pro přísadu do poličky. Najednou za sebou uslyšel kroky. „To bylo rychlé bráško. No, když už jsi tu, prostři stůl, jídlo už bude hotové.“ Otočil se a ztuhl. Ve dveřích stáli verbíři a jeden z nich držel Wulfa za límec, jako kdyby provedl nějakou nekalost. „D-dobrá den,“ vykoktal překvapeně. „Co to tu děláte?“ zeptal se, přestože

už mu pomalu docházelo, o co tu jde. Pamatoval si, že nedávno ve vesnici vyhubnovali, že budou odvody do královské armády. „Co tu chceme, to je snad jasné. Král dal rozkaz a rozkazy se musí poslouchat. K nám bys měl mít úctu, ne mě kousnout do ruky, když tě chytanu,“ řekl voják, který stále ještě držel Wulfa za límec. Když domluvil, strčil do svého zajatce tak prudce, až Wulf spadl na tvrdou podlahu. „Uklidni se, nejsou to zločinci a ty nejsi žádný mistr popravčí, abys s nimi tak zacházel. Chováš se, jako by ti přeskočilo!“ okřikl ho rozzlobeně Werre. Pak se obrátil k dvojčatům a řekl: „A teď kluci, kde vězí vaše máma? Aby se s váma stihla ještě rozloučit.“ „Naše matka už dávno nežije,“ odpověděl Wolf a pomáhal svému bratru na nohy. „To je mi líto,“ řekl na to Werre a pozorně si prohlížel ty nebojácné kluky před sebou. Podobali se téměř nachlup. Stejně černé vlasy, stejné jedovatě zelené oči, stejně úzká ramena a štíhlé tělo, stejná výška. Dokonce i jejich postoj a výraz překvapení a vzdoru ve tváři se navzájem podobaly, jako by si své pocity a myšlenky dokázali předat beze slov. „Vezmeme vás s sebou. Asi máte strach, ale nebojte se, v armádě není všechno tak zlé,“ snažil se je Werre marně utěšit. „Veliteli, neprotahujme to, cesta lesem bude dlouhá a pomalu už padá tma,“ ozval se Harald. Wolf začal Haraldovi hned horlivě přisvědčovat: „Má pravdu, za světla se do vesnice nedostaneme a v lese je tolik medvědů a vlků, že bychom se po setmění jejich útoku určitě nedokázali vyhnout. Nejbezpečnější bude přespat tady v domě a na cestu vyrazit až zítra ráno.“ Potom jen s uspokojením sledoval, že se jeho nápad uchytil. Werre i jeho vojáci souhlasili tím spíš, že nad ohněm byl kotlík plný horkých brambor. Když si vojáci dvojčat na chvíli přestali všimnout, Wulf tiše sykl na svého bratra: „Co to provádíš? Nejen, že nás odvedou do armády, ty jim ještě dáš najíst a necháš je u nás přespat! Proč? Vždyť medvěda a vlky tu už

nikdo neviděl nejméně dva roky.“ „Už si nedělej starosti, stačí jen počkat, až všichni usnou,“ zněla klidná Wolfova odpověď. Na znamení, že porozuměl, Wulf přikývl a usmál se.

Všichni vojáci usnuli až k půlnoci. Wolf jemně zatřásl bratrovým ramenem. Ve slabém světle posledních uhlíků žhnoucích v dohasínajícím ohništi ho pobídl, aby vstal, sbalil svou přikrývku a postupoval za ním. Obratně překračovali vojáky spící na podlaze. Wulf vzal z věšáku jejich kožešinové pláště. Wolf se přiblížil ke dveřím. Oběma rukama uchopil závoru. Pro všechny severské bohy! Ať to jde tiše! Klapnutí odsunutých závorů jim v nočním tichu připadalo jako výstřel. Nikdo se ale nepohnul. Otevřeli dveře. Nehlučně vyšli ven a oblékli se. V chladném nočním vzduchu se jim srážel dech a vydechovali obláčky páry. I když jen o malou chvilku Wolf byl narozen dřív, proto po matčině smrti často zastával roli ochránce. Chytil teď svého bratra za ruku a vyšli do tmy. Když dorazili mezi první stromy, silně se ochladilo. Do této chvíle temné nebe se ještě více zatáhlo a začalo hustě sněžit. Wolf o poznání pevněji stiskl ruku svého mladšího bratra a utěšoval ho: „Neboj se. Jsem ti vždycky na blízku. Nedovolím, aby ti kdokoliv ublížil. Až se všechno přežene, bude líp.“ Přihnal se vítr a počasí přešlo v divokou vánici. „Wolfe, já mám strach,“ zašeptal Wulf.

Ráno se vojáci probudili a zjistili, že dvojčata jsou pryč. „Najděte je!“ naoko rázně rozkázal Werre. Ale ve skutečnosti měl na mysli něco jiného – nespíchejte, ať mají čas utéct. I když neznámým lesem v hlubokém sněhu postupovali jen pomalu, oba chlapce stejně brzy našli. Byli schouleni vedle sebe pod starou borovicí, která se nacházela jen nedaleko od okraje lesa. Na první pohled to vypadalo, jako by oba spali. Jeden chlapec držel druhého pevně kolem ramen a jeho ztuhlá tvář měla starostlivý výraz. Druhý chlapec, který byl kromě svého pláště zabalen do dvou přikrývek, měl hlavu opřenou

o bratrovu hrud'. Jeho tvář nesla stopy prožitého strachu a leskly se na ní zmrzlé slzy. Nejbližší z vojáků se nad nimi sklonil, aby zjistil, zda jsou ještě naživu. Zdálo se mu, že jeden z bratrů už zemřel a nedýchá. Nad tvář druhého se však několikrát objevil obláček par ze srážejícího se dechu. Vzali tedy bezvládná těla do náruče a vydali se zpět k domu. Tam zapálili oheň a obě těla položili na postel, kterou přistrčili blíž k ohništi. Přikryli je hromadou dek a kožešin a nějaký čas se pokoušeli křísit chlapce, který ještě dýchal, když ho našli. Stále doufali, že se stane zázrak. Po několika hodinách se jeden z chlapců probral. Byl to Wulf. Když vedle sebe uviděl nehybné tělo staršího bratra, propukl v pláč. Po chvíli nesouvisle promluvil: „Říkal, že mi nikdo neublíží, že všechno bude v pořádku, zabloudili jsme, já už nemohl udělat ani krok, dal si mě na záda, pod stromem mi dal svou deku a říkal, že všechno bude v pořádku, já ale plakal...“ Wulf chvílemi mluvil, chvílemi umlkal a objímal bezvládné tělo svého staršího bratra. Werre ho konejšivě pohladil po hlavě. Nakonec prohlásil: „Ten s námi nepůjde. Necháme ho tady.“ Harald nevěřil svým uším: „Cože? Vzpíráš se králi? Zákonům?“ „Tady ani král se svými zákony nic nezmuže. Tenhle kluk je tak otřesený, že je k nepotřebě. Už by nic nezvládl. K čemu je armádě úplně zlomený kluk? Takový nepotřebujem!“ Ostatní verbíři přitakávali Werrovým slovům. Harald před zjevnou přesilou ustoupil. Opustili tedy samotu i plačícího kluka a vydali se na zpáteční cestu ke svému králi.

Wulf stále objímal svého bratra a hlavu zabořil do záhybu kožešinového pláště na jeho hrudi. Slzy se mu valily po tvářích. Tiše a vyčítavě vzlykal: „Proč jsi pryč? Říkal jsi, že budeš vždycky se mnou. Lháři! Lháři...“ Pak ale uslyšel tichou odpověď: „Já nejsem lhář. Držím své slovo.“ Wulf se lekl a seskočil z postele. Pohlédl Wolfovi do tváře. Uvědomil si, že bratrovy oči i rty se pohybují a že bledý obličej postupně ožívá úsměvem. Zaznamenal i to, jak těžce a trhaně začal

Wolf znovu dýchat. Navždy si vryl do paměti další bratrova slova:
„Viděl jsem mámu, řekla, že ještě nepřišel můj čas.“

Wulfovi nepřestávaly téct slzy, ale už to nebyly slzy smutku,
nýbrž radosti. Jejich matka Brighid nad nimi bděla, i když už nežila.



napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF: TAJEMSTVÍ DÁVNÉ HISTORIE ČLOVĚKA

Co provázelo vznik člověka od doby, kdy se před bezmála deseti miliony let oddělily linie vedoucí k nám a k šimpanzům? Dobrodružné pátrání po našich počátcích se rozhořelo po vydání Darwina O vzniku druhů a poté O původu člověka, a brzy přineslo vytoužené ovoce. Ale cesta za předky člověka byla spleťtá...

V Darwinově době jsme znali fosilie moderních lidí a neandertálců z Eurasie, ale otázka po kořenech lidstva – smysluplná právě od rozšíření myšlenek Charlese Darwina – zůstávala nezodpovězená. První fosilie považované za vzdálenější předky lidí byly nalezeny ve východní a jihovýchodní Asii, počínaje hlavně Duboisovým „Jávským člověkem“, později zařazeným do druhu *Homo erectus*. Po mnoha peripetiích ale přišel objev, který odstartoval zlatou horečku hledání předchůdců člověka v Africe: „Zinj“ Louise a Mary Leakyových, příslušník druhu *Paranthropus boisei* nalezený v dnes již slavné Olduvaiské rokli. Hon na fosilie přinesl řadu nových objevů, z nichž nejslavnější je „Lucy“ Donalda Johansona a kolegů, kostra samičky

druhu *Australopithecus afarensis*, dosud považovaného za přímého předka rodu *Homo*.

Původně testy protilátek, dnes analýza DNA ukázaly, že ze současných lidoopů jsou nám nejpodobnější šimpanzi. Co se tedy dělo po oddělení těchto linií? Před zhruba 4 miliony let se tu objevil *Australopithecus afarensis*, před 2 miliony let už se na světě vyskytoval *Homo habilis* a o necelý milion později *Homo erectus*. Poté se tu (přes občas vydělované *H. antecessor* a *heidelbergensis*) objevili jednak moderní lidé, jednak neandertálci. Opravdu je to ale tak přímočaré? Ukazuje se, že nikoli...

Neandertálci v nás

Člověk neandertálský je nejznámější vyhynulou větví člověka a inspiroval i řadu autorů SF od H. G. Wellse přes Poula Andersena až po Clifforda Simaka, Orsona Scotta Carda a mnoho dalších. Isaac Asimov ve své slavné novele *Ošklivý chlapec* nechá neandertálské dítě přenést do současnosti pomocí stroje času. Ukazuje se, že dítě prožívá stejné pocity jako my a je chytré a učenlivé, ale po skončení pokusu má být navraceno zpět do své doby, ačkoli si zvyklo na náš svět a stěží bude schopno přežít zpět v minulosti.

V nedávno vydané *Existenci* od Davida Brina se také vyskytuje neandertálské dítě, zde přivedené k životu za pomoci genového inženýrství. To dnes, v době sekvenování prastaré DNA extrahované z kostí, není zcela nemyslitelné (i když bychom se museli uchýlit k mnoha pokusům a omylům) a možná k podobným



Thilo Parg, CC BY-SA 3.0 (Zdroj: Wikimedia Commons)

snahám dojde, byť určitě zamotají hlavu mnoha etickým komisím. Jak bychom se vůbec tvářili na neandertálce, kdybychom jej dnes potkali na ulici? Jak se s oblibou traduje, kdyby byl oděn v motorkářské bundě a šátku, nespíš bychom si na něm ničeho zvláštního nevšimli. Jejich větší mozkovna i výraznější nadočnicové oblouky nejsou tak daleko od běžné variability v naší populaci. Vykopávky postupně odhalily, že neandertálci byli schopnými lovci a velmi pravděpodobně měli umění a pohřební rituály. Konkrétní aspekty jejich kultur(y) nám ale nejspíše zůstanou navždy skryté.

Po neandertálcích nám ovšem nezůstaly jen kosterní pozůstatky a nástroje. Téměř každý z vás, kdo čtete tento článek, má v sobě drobnou stopu dávných setkání moderních lidí s neandertálci. Naše setkání se totiž neneslo pouze v negativním duchu, ale i v duchu potěšení a jeho následků. S neandertálci se totiž lidé mi-

grující do Eurasie spáрили. Z toho si všechny lidské populace kromě většiny Afričanů odnesly drobný příspěvek neandertálských genů. Kdybychom je všechny spočetli, daly by dohromady možná až šest procent našich genů. Nepředstavujte si ale, že mezi sebou máme nějakého šestiprocentního neandertálce; každý z nás má v sobě jen nepatrný úsek neandertálské DNA. Mezi našimi pomyslnými větvkami se tak objevily propojující výhony.

Skuteční hobiti

To ale není jediný objev bořící představu žebříku směřujícího přímo k nám jako nějakým „pánům tvorstva“. Lidské počátky byly všechno, jen ne přímočaré. V době mezi oddělením od šimpanzů a vznikem toho, co označujeme jako

lidský rod, se po Zemi prohánělo mnoho druhů australopitheců, ardipitheců, sahelanthropů a dalších a dalších druhů... Od počátku století jsme navíc uskutečnili několik objevů zcela nových druhů člověka.

Obrovskou senzaci vzbudil v roce 2003 objev člověka floreského neboli „hobita“. Tuto přezdívku si vyhynulý zástupce lidského rodu z indonéského ostrova Flores vysloužil kvůli svému malému vzrůstu. Šlo snad o populaci stíženou některou dědičnou poruchou vzrůstu? Tomu by ale moc neodpovídaly proporce kostí. Šlo snad o případ ostrovního nanismu? Jejich směs archaických i moderních znaků však spíše nasvědčovala fascinující možnosti, že se jednalo o poddruh dávného *Homo erectus*: prvního člověka, jenž se vydal už před milionem let z Afriky.

Nové datování ukázalo, že na Floresu žil „hobit“ zhruba před 700 000 až 40 000 lety – tedy do doby, kdy se tam prokazatelně vyskytovali i moderní lidé. Ti se v Indonésii a dokonce Austrálii objevili už před 50 000 lety. Je vyhynutí člověka floreského záhy poté náhoda, nebo s naším příchodem nějak souvisí? Je možné, že jsme „hobity“ aktivně zabíjeli? Nebo jsme je pouze odřízli od zdrojů? Stejně tak dobře možné ale je, že jejich populace upadala už déle a náš příchod byl jen posledním hřebíčkem do rakve nebo ani tím ne.

Zatímco Tolkienovi dědicové protestovali proti použití slova hobit, autoři science fiction si mnuli ruce a někteří okamžitě nový námět využili. Ted Kosmatka ve své povídce *Prorok flo-*

reský ukazuje alternativní svět, kde kreacionismus zvítězil nad vědou a nález kostí floreského člověka zničehonic ohrožuje zažité náboženské dogma.

Nový druh z článku prstu

Myslíte si, že na základě článku prstu a pár zubů dokážeme klasifikovat nový druh člověka? Donedávna by odpověď zněla „ne“. Jediná fosilie občas k učení nového druhu stačí, ale musí mít hodně morfologických znaků, které můžeme porovnat například s variabilitou v těchto znacích v naší současné populaci či lépe známých fosilních druzích. Články prstů ani zuby do této kategorie úplně nespádají. Objev učiněný před několika lety v jeskyni Denisova uprostřed sibiřského pohoří Altaj ale přišel uprostřed rozmachu nové generace sekvenování DNA a poté, co jsme již byli schopni analyzovat i těžce poškozenou a kontaminovanou DNA ze starých kosterních pozůstatků (což jsme si už vyzkoušeli třeba na neandertálcích). Právě DNA z těchto fragmentů ukázala, že patří nikoli moderním lidem či neandertálcům, ale zcela novému druhu pojmenovanému denisované.

Podobně jako neandertálci, ani denisované nevyumizeli docela a po vzájemném křížení zanechali stopy v naší vlastní DNA, a to u populací kdysi migrujících skrz Asii dál na východ – dnešních Asiatů, Austrálců, Polynésanů a původních Američanů. U obyvatel Melanésie pochází od denisovanů dohromady více než pět procent genů. Podobně jako u neandertálského



Ryan Somma, CC BY-SA 2.0
(Zdroj: Wikimedia Commons)

příspěvku se to však silně liší mezi populacemi různých oblastí. Odhady je navíc potřeba brát trochu s rezervou vzhledem ke kvalitě a početnosti vzorků DNA z fosilií. Nicméně navzdory možnosti, že ke křížení nemuselo docházet a podobnosti lze vysvětlit pomocí prostorového rozložení populací a genetickému driftu, se dnes zdá nejpravděpodobnější, že jsme se s neandertálci i denisovci alespoň několikrát úspěšně zkrížili.

„Hvězdní lidé“

Můžeme ještě dnes nalézt dosud neznámý *pradávný* druh člověka? Odpověď zní ano. Koncem minulého roku byly v jihoafrické jeskyni Rising Star nalezeny pozůstatky více než dvaceti jedinců vykazující zčásti archaické rysy podobné australopithecům, zčásti znaky odpovídající lidskému rodu. Předběžné datování odhaduje jejich stáří na až 2,5 milionu let – dobu ještě těsně předtím, než z jaké známe počátky *Homo habilis*. Pojmenován byl *Homo naledi*, podle místního výrazu pro hvězdu (viz název jeskynního komplexu). Největší senzace však spočívala v tom, že kosti ležely zvláště rozmístěné v obtížně přístupné jeskyni... což by mohlo znamenat, že tam byly kdysi umístěny úmyslně. Máme snad důkaz více než dva miliony let starého pohřbu?

Doklady pohřbů jsme zatím znali pouze od moderních lidí a neandertalců, nejstarší z doby před asi sto tisíci lety. Není se tedy čemu divit, že objev možného pohřbu staršího možná



Lee Roger Berger research team, CC BY 4.0
(Zdroj: Wikimedia Commons)

o celé *dva miliony* let vzbudil obrovské vzrušení. Jakou kulturu, jaké abstraktní myšlení, jaké rituály asi mohli mít tak dávní lidé? Výjimečná tvrzení však vyžadují výjimečné důkazy a podporou pro hypotézu pohřbu by byly až další obdobné nálezy a ideálně také nezávislé doklady dalšího rituálního chování. Musíme také počkat na přesnější datování nálezu. Nejspíš je ale jen otázkou chvíle, než se objevu chopí autoři fantastiky a nějakým vzrušujícím způsobem jej zpracují.

Strom se rozvětjuje

Spíše než žebřík tedy naše linie připomíná hustě rozvětvený keř s mnoha větvemi, které nepřetržitě dodnes, ale některé byly navzájem

propojeny občasným křížením. Nejnovější objevy ukázaly, že náš obrázek o lidské evoluci stále není kompletní a její příběh se rozvíjí a komplikuje. Představy o tom, jak probíhaly některé etapy naší existence, jsou fascinující. Představte si, že bychom dnes sdíleli svět s úplně jinými druhy člověka. První anatomicky moderní lidé migrující z Afriky se tak mohli setkávat s neandertálci, denisovany, a dokonce i *Homo erectus* včetně člověka floreského. Jak jsme reagovali na první kontakt s lidmi úplně jiného vzezření i kultury? První setkání různých nám známých civilizací jsou dost možná jen stínem toho, co se odehrávalo před mnoha desítkami tisíc let.

Představa podobného setkání nejenom skýtá příležitosti pro napínavé příběhy, ale může nám pomoci si i lépe představit první kontakt s civilizací, s níž bychom na rozdíl od těchto dávných lidí nesdíleli společné kořeny. Většina světa zůstává z hlediska paleoantropologie jen spoře prozkoumána. Některá z míst, kudy již moderní člověk před asi sto tisíci lety opouštěl Afriku, jsou dnes pod vodou například v oblasti Perského zálivu. Ještě dávnější lokality, kde žili naši předkové, se mnohde změnily k nepoznání. I tak ale máme šanci nacházet další a další pozůstatky našich předků či jejich současníků, což je fascinující výhled pro vědu i fantastiku. Ať už si v rámci své hry, povídky či knihy hodláte vymyslet fantastickou mytologii jiné lidské větve, alternativní svět ovládaný denisovany či příběh o objevování nových fosilií či jiných stop, dveře fantazie máte doširoka otevřené. Jen vězte, že skutečnost se možná ukáže ještě zajímavější.

napsal Argonantus

Literatura

TECHNIKA PSANÍ DIALOGU

Je jedno téma, kterému se v psaní o psaní roky vyhýbám. Dialogy.

Má to jednoduchý důvod. Jsou spisovatelé, kteří jsou schopni vymyslet nápad, vystavět kolem něho kompozici, vygradovat to do promyšleného tvaru, stvořit nějakou tu náladu, a dokonce i spáchat postavu složitější než lego panáček. Nicméně tonou, pokud mají jejich postavy promluvit přímou řečí. Dialogy trpí všemi možnými chybami. A ježto to sami autoři tuší, naučili se tisíc a jeden trik, jak dialogy obcházet a předstírat; vyvolávat dojem, že tam nějaké rozmluvy jsou, i když tomu tak většinou není. H. P. Lovecraft, například, náš bratr v neštěstí. Mistr popisů, popisů a ještě dalších popisů. J. R. R. Tolkien, kupodivu. A tak dál; je nás mnoho.

Jak pravil na naši adresu jedovatě Walter Kerr – talent je různý, ale ne každý talent je dramatický.

I.

Možná se někdo po přečtení perexu tváří zmateně. Vystačil až dodnes s informací, že dialog je přímá řeč, takové to v uvozovkách. Třeba takto:

„Fantomas!“
„Prosím?“
„Říkám – Fantomas!“
„A co je to?“
„Nic – a všechno!“
„Tak co to znamená?“
„Je to nikdo... a přesto někdo!“
„A co vůbec dělá ten někdo?“
„Nahání strach!“

Nějaký problém tu asi odhalí každý. Například není jasné, kdo s kým mluví. A ty zmatené výkřiky moc ani nedávají smysl, jak si právem stěžuje druhá mluvící postava.

Méně beznadějně to působí, když dodáme kontext; je to úplně první sekvence prvního románu o jmenované postavě; trailer, který má čtenáře rychle vtáhnout do děje. A to jediné skutečně dělá. Autoři při tom neměli moc času; napsali za několik málo let nepravděpodobných 32 románů o normálním rozměru přes 200 stran. Už z této sekvence to jasně číší; děj se řítí vpřed, dozadu nehledí, co na tom, že to celé do pěti minut spadne. Podstatná je jen poslední replika, ke které to celé míří; to jediné nám chtěli sdělit a to je také jediný hubený výsledek rozmluvy.

Pokud si chcete občas něco podobně zbesilého dovolit, tak raději ne moc často. A velkou slávu dramatického mistra dialogů tím asi nezískáte.

II.

Jen letmo připomenu, co všechno takový dialog opravdového mistra Shakespeara zvládne. Především, divadelní hra sestává výhradně z přímé řeči a dialogu. Herec sice může dělat nějaká ta gesta, ale Shakespeare k tomu moc scénických poznámek nenechal. Vše podstatné je v replikách postav. Charakteristika postavy; třeba i zrychleně v pár větách. Rozvoj postavy.

Všechny motivy, plány, úmysly. Vývoj postavy. Reakce na úspěch či zklamání. Samozřejmě také děj a kompozice; repliky nám posouvají všechno kupředu, právě tak, abychom se zabývali jen tím podstatným a zajímavým. V díle pak není jiná nálada než ta, o které nám někdo řekl. A totéž platí pro popisy.

To vše se navíc děje jazykem, který odpovídá charakteru postavy; hloupé a obhroublé postavy mluví hloupě a obhrouble, chytré a vzdělané postavy chytře nebo vzdělaně. Nikdo nemluví jazykem autora,



protože autor tu nemluví za sebe vůbec nikdy. A ještě navrch je to všechno veršované. A úsporné. Možná začínáte tušit, proč máme my, ubožáci dialogoví kutilové, z podobných věcí tak upřímnou hrůzu.

III.

Tohle jsou všechno důvody, proč dnes nebudu vaším průvodcem sám, nýbrž nám pomůže konkrétní dramatická dvojice. Asi jste o nich už něco slyšeli, takže je moc nemusím představovat. Slečna Clarice Starlingová a Dr. Hannibal Lecter. Jejich rozmluva nepochází z filmu Mlčení jehňátek, ale z původní knižní předlohy Thomase Harrise, kde na rozdíl od filmu nic nevidíme a jsme na dialog plně odkázáni. Právě jako na divadle.

Blíží pohled ukáže, že Mlčení jehňátek těžší z dialogu opravdu hodně, i když to samozřejmě čistě dramatický tvar není a scénických poznámek se autor rozhodně nevzdává. Ale budoucí přepisovači do divadelní hry nebo filmu to měli usnadněné, protože dialogy už jsou vlastně z většiny úplně hotové a skoro by obstály i bez všeho ostatního. A rozhodně jsou i ve filmu třemi čtvrtinami všeho efektu.

V původním románu je rozmluv dvou hlavních protagonistů celkem pět a určují celé tempo románu tím, že rozvrhují kompozici na části. Samozřejmě stojí zato si to přečíst úplně celé, ale pro naše účely bohatě stačí rozmluva první, ta nejbohatší a nejsložitější. Je ve třetí kapitole a představuje jedinou velkou dvanáctistránkovou scénu. V místech, kdy se ještě čte-

nář stěží stačil orientovat, o co v příběhu vlastně jde a kdo je kdo. Tím autentičtěji sdílí pocity s Clarice Starlingovou, která je vržena přímo do jámy lvové a nic moc ještě nechápe. Stejně jako ona dostaneme v kapitole první a druhé krátkou úvodní instruktáž, kdo je Hannibal Lecter, spočívající hlavně ve strašení, abychom se báli úplně od začátku..

Motivace Starlingové k rozmluvě je nejjednodušší; dostala jako zadání předložit Dr. Lecterovi dotazník k vyplnění.

Netuší, že je to v pozadí složitější. Její nadřízený, Hannibalův hlavní protihráč Crawford, to zamýšlí jako test; moc si od akce neslibuje a účelem rozmluvy je jen navázat kontakt. Dr. Lecter totiž zatím nikoho doposud nebral vážně a nemluvil s ním doopravdy. V celkovém plánu jde Crawfordovi hlavně o nalezení jiného sériového vraha Bufallo Billa, ale z opatrnosti to neřekl ani Starlingové, neb se bojí, aby to nějak neprozradila.

No a Hannibal Lecter má jediný motiv; nudí se, chce si s někým povídat a při tom ho trápit, strašit a ponižovat. Má spousty času a nic už mu vlastně nehrozí.

Tedy vzhůru do toho. Bohužel musíme drasticky krátit, takže bez nálady a úvodních frází.

IV.

„Studentka? Tady ve vašem pověření stojí studentka. Jack Crawford ke mně posílá na vyšetřování studentku?“

„Ano. Jsem stále ještě posluchačkou akademie,“ řekla Starlingová, „ale nebavíme se o FBI, mluvíme o psychologii. Rozhodněte se sám, jestli mám dostatečnou kvalifikaci na to, abychom si spolu mohli promluvit.“

„Hm,“ dumal Dr. Lecter, „je to od vás vlastně docela chytré. Barney, co myslíte, směla by agentka Starlingová dostat židli?“

„Doktor Chilton mi o židli nic neříkal.“

„A co vám říká vaše dobré vychování, Barney?“

...

„Tak, co vám vlastně Miggs řekl?“

„Kdo?“

„Deprivovaný Miggs, támhle v té cele. Něco na vás zasyčel. Co to bylo?“

„Řekl – cítím tvoji píču.“

„Aha. Tak to já ne. Používáte pleťový krém Evyan a někdy L’Air du Temps, ale dnes ne. Dnes jste se rozhodně nenavoněla. Jak je vám z toho, co řekl Miggs?“

„Je nepřátelský z důvodů, které neznám. To je hodně zlé. Nesnáší lidi a lidi nesnáší jeho. Je to bludný kruh.“

„Vy k němu cítíte nenávisť?“

„Mrzí mne, že jsem ho vyvedla z míry. Ale vždyť to byl vlastně jenom výkřik. Jak jste poznal ty vůně?“

„Cítil jsem je, když jste otevřela kabelku a vytahovala kartu. Máte rozkošnou kabelku.“

„Děkuji vám.“

„Vzala jste si svoji nejlepší kabelku, že?“

„Ano.“

„Je mnohem lepší než vaše boty.“

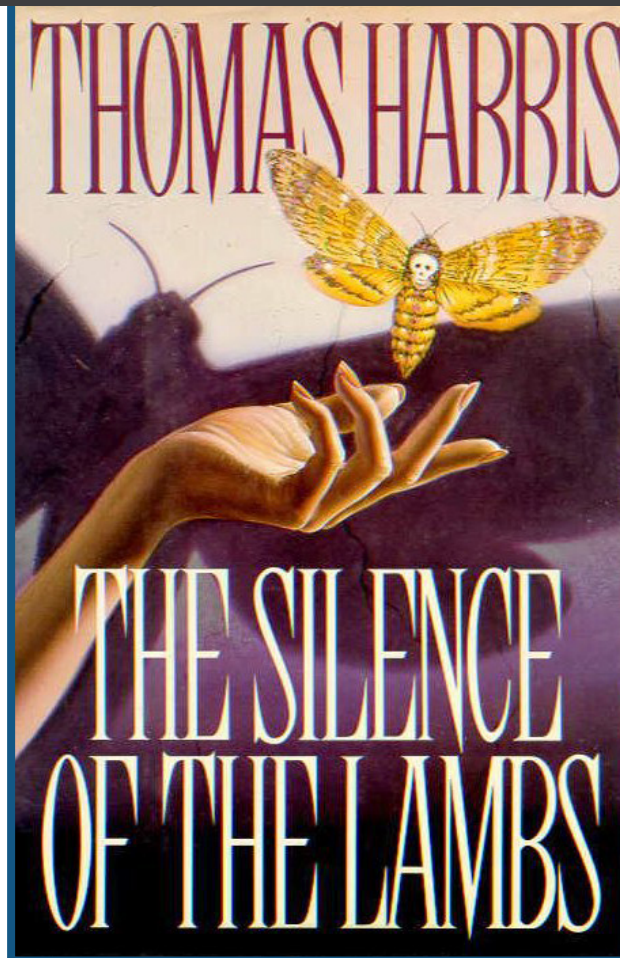
Zatím stačí. Zkusme si všimnout, co všechno se na tom malém prostoru stalo.

Obě postavy se nám vlastně představují; je to mnohem živější a zajímavější než prostý popis. Zejména v Lecterových replikách se občas daří představovat dokonce obě postavy zároveň.

Lecter ve svých holmesovských exhibicích s vůněmi stihne demonstrovat, že je chytrý, dále to, že má zneklidňující schopnost cítit neuvěřitelně přesně jako pes, a dále, že se rád předvádí. Je vystavěn na barkerovském kontrastu mísení naprosto nečekaných a protikladných vlastností. Zajímá se o vůně a chová se zdvořile, aby tím děsivěji co chvíli probleskla jeho úplná neschopnost empatie a naprostá bezohlednost. Skládá komplimenty stejně snadno jako provokuje, děsí a uráží.

A vlastně celou dobu drží v hovoru iniciativu. Obvyklá rovina vyšetřovatel–vyšetřovaný se nám tu nenápadně obrátila a dr. Lecter analyzuje svoji návštěvnici, jako kdyby seděl ve své ordinaci.

Poznámka o vůních a kabelce zároveň řeší, co je Clarice zač; snaživá studentka z dost prostředních poměrů, zřejmě z venkova, bez přirozeného vzdělání z rodiny, ale dost chytrá na to, aby se nepokoušela Lectera nějak přelstít, vypadat lepší, než je. Její docela prostá defenzivní taktika nese ovoce. Za zdvořilost poděkuje, pokusy ji rozhodit připomenutím epizody s Miggem nemají zvláštní efekt, Clarice zachovává vzorný profesionální odstup.



„Vy opravdu neznáte Evangelium svatého Jana? Podívejte se tedy na Ducia, ten maluje ukřižování Krista správně. Jak se má Will Graham? Jak teď vypadá?“

„Neznám Willa Grahama.“

„Víte přesně, kdo to je. Chránělec Jacka Crawforda. Ten je před vámi. Jak vypadá jeho obličej?“

„Nikdy jsem ho neviděla.“

„Tomuhle se říká – otevírat staré rány. Agentko Starlingová, vám to ale nevadí, že ne?“

Chvilé ticha, a pak vyrazila do útoku:

„Spíše než otevírat staré rány bychom měli otevřít pár nových ran. Přinesla jsem...“

„Ne. Takhle ne. To je hloupé a chybné. Ne-snažte se nikdy žertovat, když se o něčem mluví opravdu vážně. Víte, když pochopíte vtip a chcete na něj rychle reagovat, nutí vás to k rychlému a povrchnímu hodnocení situace, až přestanete vnímat celkovou atmosféru. Tohle vůbec nezapadlo do nálady, ve které jsme se právě nacházeli. Vedla jste si velice dobře, byla jste zdvořilá a ochotná přijímat drobné zdvořilosti i ode mne. Získala jste si mou důvěru tím, že jste mi po pravdě řekla ty ohavnosti, co vám pověděl Miggs, a pak najednou během kratičké pauzy přejdete amatérsky na ten dotazník. Takhle by to opravdu nešlo.“

„Doktore Lectere, jste zkušený klinický psychiatr. Vy si vážně myslíte, že jsem tak hloupá, abych na vás zkoušela nějakou lest s náladami? Buďte trochu uznalý. Přišla jsem se vás prostě zeptat, jestli vyplníte náš dotazník. Buď ano, nebo ne. Vadilo by vám hodně se na to podívat?“

Skvostné místo.

Lecter zkouší rozhodit Starlingovou poukazem na minulé události, ve vedlejším plánu autora připomene čtenáři ještě první díl příběhu. A když jde Clarice rovnou k jádru věci a chce už vyplnit ten dotazník, v paradigmatu vyšetřovatel–vyšetřovaný, Hannibal paradigma rázně

odmítne, použije techniku přerámcování do roviny učitel–žák.

Kromě toho v tomto výjimečném okamžiku máme možnost vidět, jak Hannibal doopravdy vidí debatu až do tohoto místa. Je zajímavá možnost nechat takto postavu odhalit, jak to myslí doopravdy; zvláště když je možnost, že by si toho mohl čtenář jinak nevšimnout.

Return Starlingové je ovšem neméně skvostný – drží se urputně svojí upřímné a jednoduché obrany. Prostě se zeptala, nic víc.

„Crawford musí mít hodně práce, když si najímá studenty.“

„Ano, má starosti.“

„Má spoustu práce s Bufallo Billem?“

„Zřejmě ano.“

„Ne. Žádné zřejmě ano, agentko Starlingová; vy moc dobře víte, že jde o Buffalo Billa. Myslel jsem, že vás Jack Crawford poslal, abyste se mě na to přeptala.“

„Ne.“

„Takže vy na tom neděláte?“

„Ne, přišla jsem proto, že potřebujeme váš názor na...“

Opět tu rozhovor řeší několik věcí najednou; Lecter jen tak mimochodem prokoukl Crawfordovo tajné zadání, odvedl podle přání autora rozhovor k jádru děje příběhu a navíc nám dává možnost úplně absurdně dotáhnout obrácení rolí; vyšetřovaný se vyptává na případ vyšetřovatele. A ještě se čtenář nenásilně dozví plno věcí o Buffalo Billovi.

A když Starlingová poví, co věděla, Lecter se uvolí podívat se na ten slavný dotazník. Na tomto místě se zajímavě ustanovil model hovoru, který funguje vlastně až do konce knihy; něco za něco, výměna informací. Obchodovat mohou i lidé, kteří se nemusí mít rádi. Lecter ještě v tu chvíli dotazník nevyplní; je stále od začátku rozhodnutý si popovídat a potom Starlingovou vyhodit, jak to dělá se všemi lidmi. Ale Clarice se nevzdává a přemlouvá dál.

„Myslím, že váš názor by mohl celý projekt posunout dopředu.“

„A z jakého důvodu bych to měl udělat?“

„Ze zvědavosti.“

„Na co?“

„Proč jste tady. Co se vám přihodilo.“

„Nic se mi nepřihodilo, agentko Starlingová. Já jsem se prostě přihodil. Nemůžete mne redukovat na soubor vlivů. Zaměňujete lidské chování za pojmy dobro a zlo, agentko Starlingová. Každého si předem označíte, jestli je dobrý, nebo špatný. Nic není nikdy ničí vina. Vezměte si třeba mne, agentko Starlingová. Můžete říci, že jsem zlý? Jsem zlý, agentko Starlingová?“

„Myslím, že jste destruktivní. Pro mne je to stejné.“

Mimochodem, v dalším pokračování ságy Harris na tuhle původní zajímavou ideu bohužel zapomněl a začal řešit prequel, co se doktoru Lecterovi přihodilo a jak se stalo, že je takový, jaký je. V původních příbězích je Lecter ještě v jádru čisté strašidlo; prostě je takový od narození, mon-

strum s úplně posunutým vnímáním významu lidského chování.

Hannibal tady přejde do finále rozmluvy, ve snaze rozhovor ukončit, přičemž jen tak mimochodem Clarice poníží docela přesnou analýzou. „Jeden tazatel mne také zkoušel kvantifikovat. Dal jsem si jeho játra s fazolkami. Vraťte se do školy, malá Starlingová.“

Jenže pak dojde k dalšímu neplánovanému obratu, který zavíná Miggs. Ten při odchodu z léčebny zasáhne Starlingovou spermatem. Tím nečekaně změní Hannibalovo rozhodnutí, takže přivolá Starlingovou zpět:

„Neměl jsem dovolit, aby k tomu došlo. Neslušnost se mi neuvěřitelně hnusí...“

nebudete litovat, že jste se vrátila. Dám vám něco jiného. Dávám to, po čem toužíte nejvíce, Clarice Starlingová.“

„Co je to, doktore Lectere?“

„Kariéru, co jiného. Uvidíte, že to půjde. Mám radost, že jsem na to přišel. Den svatého Valentina mne donutil o tom přemýšlet. Pro svou valentinku si zajděte do Raspailova auta. Slyšela jste mne? Svoje valentinky hledejte v Raspailově autě. Už byste měla jít. Myslím, že Miggs už to nikdy neudělá, i když je to blázen, co říkáte?“

Tady se Hannibal sám rozhodl vmanévrovat do pro něho naprosto nezvyklé situace, že udělá něco dobrého pro někoho jiného. Jak neobvyklé toto chování u Lectera je, docení zřejmě jen on sám a Crawford, když si to oba uvědomí;

Starlingová to rozhodně delší dobu nechápe. A čtenář, zavalený dojmy a drastickými efekty, také ne. Příběh má plno nitek, po kterých se může dále rozvíjet.

V.

Uf.

Předpokládám, že z toho máte hlavu jako balón.

Netroufám si tvrdit, že jsem pochytil všechny významy, náznaky a plány v plánech jiných plánů; to ani nebylo účelem.

Účelem bylo demonstrovat, že takové úžasné multifunkční věci se s dialogem dají provádět, když se to umí.

A lze si odnést takovéto praktické rady:

1. Úplně první ze všeho je nutné si ujasnit, odkud a kam se ve scéně chcete dostat. Jaký je její smysl, co je výsledek pro děj další. Například to, že Starlingová má hledat Raspailovo auto a prohlédnout ho. Pokud bychom četli dál, ono je ale těch výsledků rozmluvy daleko víc; zejména jsme mnohem lépe informováni ohledně dvou hlavních představitelů příběhu. A doceníme jen tak mimochodem prohozenou další pointu v sedmé kapitole, že Miggs v noci po rozmluvě s Lecterem zemřel, když se zadusil vlastním jazykem.

Můžeme tedy rozmluvou honit zajímců několik a v dalším ději postupně odha-

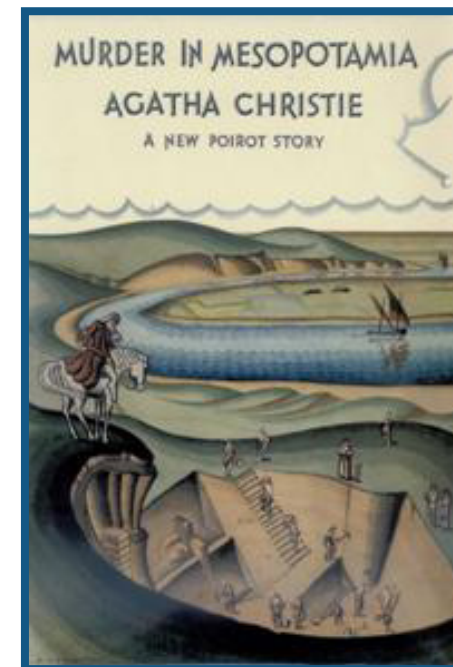
lovat, co všechno se nám podařilo vytěžit. Důležité ale je, že to, kam chceme dojít, musíme do rozmluvy dát už na začátku, i když to čtenáři ještě nemusí být jasné na první pohled. A kromě děje samozřejmě je účelné využít i další efekty, právě jako ukázka; představit hlavní postavy, exponovat děj, prozrazovat důležité informace a navodit náladu.

2. Pokud víme, odkud a kam chceme jít, pak je nasnadě otázka další – jakou technikou to řešit. Totiž, zda je vůbec dialog vhodný.

Pokud je to například scéna, kde Poirot v závěrečné přednášce sezve všechny dohromady a řekne jim, jak to bylo, pak to vlastně není pravý dialog, nýbrž monolog, prokládaný jen občasnými užaslými výkřiky posluchačů (ale to je úžasné, drahý Poirote!). Poirot při tom může klidně mluvit stejným jazykem jako autor/vypravěč, ježto chybí porovnání, stejně se to nepozná. Vůbec se nám spousta věcí zjednoduší.

Vadou podobného „přednáškového módu“ je, že když to přeženete, začne to být nudné. A dále je nutné si zajistit posluchače, kterému to budete celé přednášet; to Poirot z podstaty věci obvykle má. Ale mnohdy přistihnete podobného přednášeče, že říká dalším postavám něco, co

Úplně první ze všeho je nutné si ujasnit, odkud a kam se ve scéně chcete dostat. Jaký je její smysl.



musí dávno vědět, případně je to asi nezájímá; třeba princip středověkého vodního mlýna. Tady je víc než zjevné, že to autor touto cestou zkouší prodat čtenáři a působí to velice neobratně.

Jiná cesta je se na dialog vykašlat úplně a napsat to tam jakožto vyprávění prosté. Například flashback do minulosti je možné řešit jak obyčejným vyprávěním, tak dialogem, kdy nám nějaká postava řekne, jak to bylo. Což nám například umožní manévry s nespolehlivým vypravěčem; náš informátor nám může něco zatajit.

Otázka, zda vůbec dělat dialog, je tedy netriviální a je dobré jí věnovat pozornost.

Devět z deseti Lovecraftů na tomto místě zjistilo, že to jde i jinak, a dialogu se různými triky vyhnuli.

3. Dobrá ale; není vyhnutí; zjistili jsme, že pro naše účely je dramatická forma ideální. Například právě v detektivce, kdy je třeba vytěžit z někoho hodně informací najednou, tak se přímo nabízí forma výslechu, právě jako v naší ukázce. Můžeme uštvat čtenáře tím přednáškovým módem, kdy ho zavalíme telefonním seznamem toho, co detektiv našel v podezřelém domě, ale mnohem napínavější je to důležité páčit z někoho, kdo nám to vlastně moc říct nechce. Jsme v konfrontační pozici dvou postav; každá chce dosáhnout něčeho trochu jiného, každá má nějakou tu sklenici vody, po které touží.

Zde je zajímavé si povšimnout, že konfrontace dvou sil, která je základní konstrukcí jakéhokoli příběhu, výtečně funguje i pro dialog. Postavy, které spolu dokonale souhlasí, nevytvoří zajímavou rozmluvu. Pokud jedna postava ví vše a druhá nic, povede to k tomu přednáškovému modu. Konfrontace vznikne v případě, že každá z postav ví něco, něco chce říci, ale něco třeba ne; a dialog se zcela přirozeně komplikuje.

4. Ujasněme si proto, které sklenice vody jsou na počátku rozmluvy podstatné pro účinkující; je to velice důležité.

I pro dramatiky platí základní zjištění, že čas je drahý a není dobré ho plácet svévolně. Život je sice plný prázdných řečí, „jaksemáš“ a „dášsikafe“ a „tojedlouho-cojsme seneviděli“, ale slušný autor takových věcí čtenáře ušetří. Jakýkoli příběh se má soustředit jen na to podstatné a zajímavé.

Konfrontačně psaný dialog, právě jako naše ukázka, je zajímavý právě tím, že tu prázdné řeči vlastně vůbec nejsou. Je to jako šerm, šachy nebo tenis; jeden úder následuje druhý, výpad, odražení, případně oboje zároveň. Jedna každá replika je důležitá a stojí za pozornost.

5. Konfrontace samozřejmě není jediná možnost. Lidé se neustále nehádají, někdy si jen tak povídají, někdy jsou to rovnou milenci. Nicméně i tady je dobré zachovat ten přirozený rytmus, místo urážek a podpásových triků tu prší komplimenty, žerty, překvapení; dialog je živý organismus. A napsat dobrý zamilovaný dialog je zřejmě ještě daleko těžší než napsat ten konfrontační.
6. Důležité je, že postavy v dialogu jsou odlišné; nemělo by se stát, že byste mohli jejich repliky beztestně zaměnit, aniž by se cokoli stalo. Jeden něco ví a říká to tomu druhému. Jeden je chytřejší než ten

Život je sice plný prázdných řečí, ale slušný autor takových věcí čtenáře ušetří.

druhý. Jeden je hrubší a brutálnější než druhý. Hlídejte proto jejich repliky, aby nevybočovaly z toho, co by ta postava říct mohla a co by zřejmě opravdu řekla. V Saturninovi je slavná scéna popisující, že nějaké pachole mělo na pustém ostrově zvolat: „Bohdá hlady nezhyne!“

Je naprosto jisté, že žádné pachole v podobné situaci nic podobného zvolat nemohlo.

Zde je dobrá a jednoduchá kontrola – vezměte si svého známého, co nejpodobnějšího vaší postavě, a zkuste si představit, že by v dané situaci takovou repliku

opravdu řekl. A hned je jasné, nakolik je to přirozené. A možná vám najednou bude jasné, že by to řekl malinko jinak. A to je nejspíš přesně ta replika, kterou hledáte.

7. Předchozí bod – jazyk dialogu – je možná vůbec nejtěžší úkol ze všeho. Je třeba si uvědomit, že v tomto momentě autor vykračuje ze svojí postavy, svých řečových tiků a návyků, a převtěluje se do někoho úplně jiného. Stává se třeba – v našem příkladu – zjemnělým estétským vrahem s hromadou znalostí, takže přirozeně odkazuje na nějaké italské malíře, které čtenář zřejmě jen s obtížemi bude lovit ze dna paměti, a stejně spontánně užívá názvy dámských parfémů. Vrah, který couvne před vyslovením vulgárního spojení, raději to nechá vyslovit svůj protějšek.

Vedle toho máme snaživou a inteligentní studentku, která stejně přirozeně užívá profesionální psychologické i policejní terminologie. „Rozhodněte se sám, jestli mám dostatečnou kvalifikaci“ není replika, kterou užije jakýkoli člověk z ulice, nicméně studenta napadne docela přirozeně.

Autor při psaní postav není sám sebou, tedy vypravěčem. Jazyk postavy se může odlišovat – a někdy dokonce by se odlišovat měl.

8. Lidé neříkají vždy to, co si myslí. Velmi často něco jiného vyslovují a něco jiného tím naznačují; a ještě něco jiného plánuje autor. „Váš názor by mohl celý projekt posunout dopředu,“ říká nahlas Clarice Starlingová. Něco říct musí. Celkem vzato, je jí to jedno, jak projekt dopadne; už tuší, že asi spíš jde o Buffalo Billa, jak jí před chvílí po-

tvrdil Lecter. A Lecterovi je nějaký projekt profilování v dotazníku ukradený ještě víc; právě proto zamíří v debatě jinam. K záhadě vlastní osoby, kde sleduje zase hned dva cíle; jeden pro čtenáře; představit se; a jeden pro Starlingovou; poučit ji a demonstrovat jí, jak do toho ještě nevidí.

Právě k tomu všemu potřebujete hodně propracovaný jazyk, abyste toto zvládli, kdykoli bude potřeba.

9. Pokud tvoří dialog úplnou dramatickou scénu, pak by klidně mohl mít vlastní pointu, nějaký závěrečný efekt, největší překvapení. Je to vlastně uzavřený mini-příběh. Právě jako zde, kde je jedním efektem Hannibalova „valentinka“, druhým je až nadpřirozeně působící vražda Miggse, spáchaná z uzavřené vedlejší cely. A můžete něco z toho uplatnit rovnou na konci rozhovoru; lakonickým dodatkem, že

druhého dne se Starlingová dozvěděla, že Miggs zemřel, protože si po nočním rozhovoru s Lecterem spolkl vlastní jazyk.

10. A pokud vás něco podobného napadne, po podobné bombě už dialog moc dlouho pokračovat nemůže, protože tohle asi nepřebijete.

Nechte si pokračování na jiné místo příběhu.



napísal Ján „Crowen“ Rosa Gamedesign

AKO PÍŠEM EXPERIMENTÁLNE HRY DO RPG KUCHYNE

Často dostávam otázky, ako píšem hry do *RPG Kuchyne*, a ako je možné, že za taký krátky čas (dva týždne, tri víkendy) zvyčajne stihnem napísať také dlhé texty. Namiesto čiastkových odpovedí jednotlivcom som sa rozhodol spísať moje skúsenosti a postup, ako k tvorbe pristupujem. Zatiaľ som sa zúčastnil všetkých deviatich ročníkov *RPG Kuchyne*, a môj prístup k písaniu sa od živelného prepracoval k relatívne štruktúrovanému, čo značne pomáha, hlavne pri nedostatku času.

Technológie

Píšem v [Google Docs](#), automatické ukladanie a záloha mimo môjho [notebooku](#) znamená, že o napísaný text neprídem, komentáre využívam, keď chcem niečo rozpracovať alebo ešte premyslieť. Výsledný produkt exportujem do PDF. Na prípadnú úpravu obrázkov používam [pixlr.com](#). Na hľadanie textov [Google](#) a [Wikipédiu](#), na obrázky [Google Images](#), [deviantart.com](#) alebo [pinterest.com](#).



Zdroj: unsplash.com

Bez Wikipédie si svoju tvorbu vôbec neviem predstaviť, to je neoceniteľný zdroj inšpirácie. Od osôb, predmetov, historických udalostí až po teórie o kolonizácii vesmíru a zoznamov mien a rodov. Ak chcem vytvoriť napríklad vesmírnu loď tak, aby bola trochu uveriteľná, nájdem si nejakú existujúcu korešpondujúcu loď a jej popis mierne upravím a súčasné technológie nahradím budúcimi.

Ingrediencie

Ingrediencie sú zvyčajne kombináciou niekoľkých slov, mechanických obmedzení prípadne obrázkov, z ktorých si súťažiaci musia niekoľko vybrať, a zapracovať ich do hry. Vždy je urč-

né, koľko ingrediencií musia autori zapracovať. Počty sú navrhnuté tak, aby sa každé dve hry prekrývali v aspoň jednej ingrediencii. Keď si ingrediencie prečítam, nechám ich v hlave uležať deň, dva, kým pristúpim k brainstormingu.

Brainstorming

V tejto fáze ide o vygenerovanie čo najväčšieho množstva nápadov, nie o ich kvalitu.

Ku každej ingrediencii si napíšem pár stručných nápadov, potom internetovať, a hľadáť, či na mňa vybehne niečo zaujímavé. Začnem stránkami, potom prejdem na obrázky, a všetko, čo považujem za zaujímavé, si pripisujem k jednotlivým ingredienciám.

Kombinovanie nápadov

Keď mám ku každej ingrediencii aspoň päť-šesť nápadov, pozerám, čo by sa dalo zaujímavosť skombinovať, či je tam nejaký zaujímavý motív.

Okrem toho sa (občas :-)) snažím neopakovať motívy z predošlých ročníkov. Výstupom kombinovania nápadov je niekoľko krátkych settingov, z ktorých si nakoniec jeden vyberiem a rozpracujem.

Štruktúra hry

Keďže som už hier napísal niekoľko, postupne sa mi ustálila štruktúra pravidiel na nasledujúcej šablóne:

1. **Jednostranový úvod do settingu** – text, ktorý má v krátkosti navnadiť hráčov na hru
2. **Pomôcky k hre** – čo hráči potrebujú k hre
3. **Tvorba postavy** – aké postavy si hráči môžu vytvoriť, ako, príklady mien, schopností
4. **Herné mechaniky** – mechanické pravidlá, ako hra funguje. K tomuto bodu napíšem viac detailov nižšie.
5. **Detailnejší popis settingu** – pár miest, situácia a pár ďalších drobností, ktoré môžu hráči využiť pri hre
6. **Protivníci** – niekoľko vzorových protivníkov, či už ľudí, zvery alebo netvory
7. **Poznámky dizajnéra** – pár viet o tom, ktoré ingrediencie som si vybral, a ako som ich zapracoval do hry

8. **Prílohy** – obrázky, mapky, prázdna karta postavy atď.

Herné mechaniky

Keď mám setting rozpísaný na jednu stranu, snažím sa vymyslieť herné mechaniky tak, aby podporovali tému a náladu hry, ktorú chcem dosiahnuť. Využívam k tomu dve metódy:

1. Tematické prvky premením na mechanické pojmy
2. Využívanie odmeňujem buď väčšou šancou postavy na úspech (v podobe bonusov, alebo extra kociek) alebo úplatkom pre hráča (ak robí, čo chcem, aby robil, dostane pre svoju postavu body na zlepšenie).

Príklad: Ak chcem napísať hru o malej vojenskej jednotke s dôrazom na spoluprácu, v mechanikách sa to prejaví množstvom schopností zameranými na boj, prepracovanejším súbojovým systémom, rôznym vybavením, a extra odmenami (bonusy atď) za spoluprácu postáv.

Záverečné učesanie

Keď mám hru dopísanú, ešte si ju prejdem, snažím sa vychytať nelogické veci, pozostatky z rôznych verzií pravidiel, preklepy. Skracujem vety, pretože mám tendenciu písať dlhé a zložité súvetia, čo je často menej zrozumiteľné. Sústre-

dím sa na to, aby som čo najlepšie “previedol myšlienky na papier” v podobe zrozumiteľnej pre ľudí, ktorí budú pravidlá čítať prvý krát.

Dúfam, že vám tento krátky článok pomôže a inšpiruje vás pri vašich autorských pokusoch, či už v RPG Kuchyni, alebo mimo nej.



napísal „Skenderax“ **Doplňky a materiály**

KALMERSKÝ MAJÁK

Príbeh sa odohráva v prístavnom meste Kalmera, známeho vývozom vzácneho hodvábu, ktorý sa na lodiach vyváža do celého známeho sveta. Avšak vody i počasie okolo mesta sú veľmi zradné a mnoho kupcov tak prišlo svoju loď i náklad. A tak pred dobou, ktorú nepamätajú ani najstarší v meste, postavil čarodej Kleprechom v meste Kalmera magický maják.

Maják však pred týždňami prestal svietiť, čo vážne ohrozuje obchod a vyvoláva strach v starostovi, mestskej rade, obyvateľoch i u samotných obchodníkov.

Je potrebná pomoc hrdinov na vyriešenie toho problému.

Čo sa v skutočnosti stalo:

Starostov radca, ctený Ferius Hradosti, náhodne našiel v archívoch odovzdávajúci list o diele majáku čarodeja Kleprechoma vtedajšiemu starostovi. V ňom je vysvetlené, že maják funguje na základe obrazov, ktoré sú v ňom umiestnené. Ak by nejaký z nich nedopatrením spadol, maják by bol nefunkčný. Na ich opravu je potrebné obraz posypať špeciálnym práškom a umiestniť na svoje miesto. Bez pomoci prášku nie je možné obrazom

pohnúť. Recept na prášok bol súčasťou príloh. Ferius sa chopil príležitosti. Namiešal prášok, okolo strážcu sa prešmykol do majáku a obrazy poprehadzoval. Verí, že vďaka jeho vplyvu a radám starosta a celá rada bude časom tak zúfalá, že vydá uznesenie, v ktorom vyhlási toho, kto opraví maják za kráľa Kalmery, ktorý dostane starostovu dcéru za ženu.

Ctený Hradosti však nerátal s tým, že mu magický prášok silne poraní ruky a jeho krik započul strážca majáku. Na odstránenie tejto chyby strážcu postrašil tým, že jeho ženy a deti prehlási za čarodejníkov a nechá upáliť na námestí a následne na to ho otrávil tak, aby to vyzeralo, na infarkt. Všeobecne sa tak myslí, že strážca majáku nezvládol zanedbanie svojich povinností a toho dôsledok.

SCÉNA 1. Prihlásenie sa do služby

DÔVOD SCÉNY: Hrdinovia sú oboznámení so situáciou i finančnou odmenou za skorú opravu majáku. Formou popisu scény a odevu hlavných účastníkov sú hrdinovia nenápadne upozornení, že Ferius má ako jediný hodvábné rukavice.

MIESTO: Sála radnice, kde starosta, radca a úzky okruh zástupcov mesta prijímajú rozhodnutia a prijímajú sťažnosti i hostí.

POČASIE: Teplé a vlhké počasie so silnými rannými i večernými hmlami.

POPIS SCÉNY: Starosta, ktorému situácia v meste robí viditeľné starosti, vrelo privíta hrdinov, ponúkne im odmenu i všetky informácie, ktoré má.

INFORMÁCIE: Kalmerský maják je veľmi stará budova postavená čarodejom Kleprechom. Jeho svetlo bolo vidno za každého počasia a včas varovalo lode pred podmorskými útesmi, zradnými prúdmi, skalami i potopenými loďami. Nebolo potrebné sa oň starať, ale i tak pri ňom stále stál jeden vojak na stráž. Bola to viac menej čestná funkcia. Pred desiatimi dňami však ničoho nič maják prestal svietiť a od vtedy sa potopilo už niekoľko lodí i napriek provizórnym majákom zbudovaným na pobreží.

ODMENA: Starosta je, i napriek zvráteným obočiam rady mesta a ľahostajnou tvárou radcu, ochotný zjednávať o odmene. Uvedomuje si, že ak sa obchod neobnoví, tak celé mesto umrie od hladu.

ZÁVER SCÉNY: Bez ohľadu na dennú/nočnú dobu, v závislosti od prania hrdinov, sú odprevadení ku majáku.

SCÉNA 2. Kalmerský maják

DÔVOD SCÉNY: Maják je ústrednou miestnosťou dobrodružstva a zároveň riešením zápletky. Postavy by mali zistiť, že nie je žiaden viditeľný spôsob, ako svetlo v majáku zažer a ani ako ho poškodiť. Mali by prísť na to, že do obrazov sa dá vojsť i na to, že je ich možné presúvať.

MIESTO: Maják sa nachádza v strede prístavu. Je to štvorcová veža o hrane niečo širšej ako päť metrov, a vysoká dvadsaťsedem metrov. Je ozdobená chríčmi a znakmi, ktorým sa pripisuje magická moc. Na jej vrchu je jediná miestnosť s okennou stenou na všetky strany.

Strecha má tvar ihlanu tvoreného z pálených škridiel.

POPIS 1: Po štyristotridsaťdva schodoch sa hrdinovia dostanú do jedinej miestnosti majáku. Ide o bielo natretú štvorcovú miestnosť vysokú niečo cez päť metrov. Horná polovica každej steny je presklenná. Pri pohľade od dverí uvidia jeden veľký obraz na ľavej i pravej stene. Jeden je na stene oproti i na stene s dverami. V strede miestnosti je kovový podstavec, na ktorom vrchu by malo žiariť na všetky strany svetlo majáku. Každý z obrazov zachytáva určitú krajinu a scénu. Táto scéna sa mení každý dvadsaťsedem minút. Zmena scény sa týka osvetlenia, zvierat i ľudí. Pôsobí dojmom, ako by sa cezeň dalo pozorovať, čo sa na danom mieste deje. Ako okno do ... do inej časti sveta.

POPIS 2: Postavy sa môžu pokúsiť obrazu zvesiť, prípadne zameniť medzi sebou. Keďže ešte trvá mágia prášku, je to možné, ale na rukách postáv sa prášok prichytí. Floreskujúca hmota sa nedá zmyť a postupne nenávratne rozožerie kov, kožu i drevo. Živý materiál rozožiera pomalšie a bolestne. Nie však nenávratne a zranenie takto získané je možné časom vyliečiť.

GM POZNÁMKY: Každý zo štyroch obrazov je magický a svet v ňom zobrazený nie je reálny. Je to ako interaktívny magický film, ktorý sa každý rok začína odznova a nie je žiaden rok rovnaký kvôli náhodným rozhodnutiam jeho „obyvateľov“. Pri bližšom ohľadaní je možné zistiť, že je možné do obrazov vstúpiť. Postava, ktorá do obrazu vstúpi sa rovnakou cestou z neho vie i dostať. Kvôli nedostatočnej optickej

ilúzii pôsobia obrazy ako fotorámik - nie film, ale statické obrázky. V skutočnosti v nich ubieha čas rovnako, ako v skutočnom svete. Hrdina, ktorý do obrazu vstúpi sa zmenší na tretinu, čo pociťuje ako náhlu nevoľnosť a chorobnosť. Čím ďalej sa postava od obrazu vzdiali, resp. čím hlbšie do obrazu vojde, tým viac a viac sa zmenší. Je to spôsobené tým, že obrazy sú vo svojej magickej podstate dvojrozmerné a tretí rozmer sa „zakrešuje“ zmenšením objektu. Po necelom dni chôdze sa hrdina tak zmenší, že prestane existovať i v samotnom obraze.

POMÔCKA: Ak postavy neprídu na to, že sa do obrazov dá vstúpiť, pri zmene krajiny bude počuť i nejaký výrazný zvuk. Hlavne v noci, keď bude mesto i maják zahalený do hmly a ticha.

ZÁVER SCÉNY 1: Postavy sa po jednom alebo skupinovo rozhodnú preskúmať jednotlivé obrazy.

ZÁVER SCÉNY 2: Ak postavy umiestnia obrazy na správne svetové strany, maják zvonu oživne. Úloha splnená.



SCÉNA 3: Obrazový svet

DÔVOD SCÉNY: Preskúmaním obrazových svetov by si postavy mali uvedomiť, že obrazy reprezentujú svetové strany. GM POZNÁMKY: Obsah obrazu závisí od sveta, v ktorom sa príbeh odohráva. Ale keďže ide o nereálne obrazové svety, tak môžete použiť i reálne priblíženie a nemusíte sa držať „domácej“ mapy:

- Sever: Skorá jeseň. Utláčaní vidiečania terorizovaný všemocným rytierom a jeho družinou sú naviac napádaný zbojníkmi i barbarmi zo severu. Dedinčania sa boja i vlastného tieňa. Rytier nevidí rád nové a ešte k tomu i ozbrojené tváre a barbari nerobia rozdiely medzi tými, čo zabijú. Obraz je momentálne na západnej stene.
- Juh: Neskorá jar. Kmene černochovojujú medzi sebou o oázy, prepádávajú karavánne cesty, boja sa modiel a zaniknutých miest. Krajina je posiatá riedkymi nízkymi stromami s plochou korunou a zem kožovitou trávou. Obraz je na umiestnený na východnej stene.
- Východ: Teplo. Zdanlivo nekonečné množstvo žltých ľudí stavajú nekonečný múr, ktorý skrz nedostavané časti prekonávajú rýchli šikmookí útočníci na malých koníkoch ozbrojený krátkymi lukmi a zahnutými šablami. Ľudia sú pracovitý, ale rovnako utláčaný a vykorisťovaný. Niekedy nevedia čo je horšie. Ich kráľ alebo ná-

jazdníci. Obraz je na umiestnený na severnej stene.

- Západ: Teplo a vlhko. Pralesná krajina obývaná ľuďmi červenej pleti. Ľudia pestujú kukuricu a lovia v lesoch. Majú posvätnú úctu ku svojim bohom a vyberačom daní, ktorý krajinu „plienia“ v pravidelných intervaloch, a z bytostí a duchov lesa. Obraz je na umiestnený na južnej stene.

POPIS: V každom svete/obrazu sa hrdinovia najprv stretnú s obyčajnými ľuďmi a skrz nich sa potom môžu zapojiť do ich každodenného života, respektíve konfliktu s autoritami a predátormi prostredia.

MENÁ: Nemá postáv by mali ešte viac zdôrazniť geografickú príslušnosť obrazu. Zoznam mien: <http://www.behindthename.com/random/>

Severania používajú mená francúzske, východňari čínske, západňari natívny američania a južania africké.

POKLADY: Do sveta obrazu je možné zobrať prakticky čokoľvek, čo sa zmestí do jeho rámu, ale nie je možné z neho vybrať nič, čo bolo v obraze vytvorené.

PRAVIDLÁ: Postava v obrazovom svete môže byť ranená, môže zomrieť, môže používať mágiu i svoje schopnosti.

POMÔCKY: Ak by hrdinom nebolo jasné, aký význam majú obrazu v celkovej hádanke, tak je možné nakresliť mapu a zakresliť na svetové strany i rozloženie obrazov. Zdôrazniť, že ráno má svetlo v obraze s múrom a v noci na obraze džunglu. Je tiež možné posunúť poča-

sie o niekoľko mesiacov dopredu počas spánku postáv. Na severe tak spraviť zimu, na juhu horúce leto.

ZÁVER: Postavy sa vrátia do miestnosti v majáku.

SCÉNA 4. Záver

DÔVOD SCÉNY: Získanie odmeny, prípadne odhalenie vinníka pokazenja majáku.

MIESTO: Sála radnice. Miesto, kde im bola úloha zadaná.

POPIS SCÉNY: Starosta i zástupcovia mesta sú nadšený z opravy majáku a zasypú hrdinov chválou a otázkami. Jedine radca bude mať v tvári rezervovaný a nespokojný pohľad.

ZÁVER: Ak odhalia pravého vinníka pokazenja majáku, Ferius sa pokúsi utiecť, čo môže mať za následok naháňačku. Tak alebo tak hrdinovia po vyriešení problému s majákom odídu z mesta bohatší a slávnejší.

SCÉNA 5: Alternatívne riešenie

DÔVOD SCÉNY: Hrdinovia sa môžu pokúsiť zistiť udalosti ohľadne noci, keď sa maják pokazil.

POPIS: V čase vypnutia majáku, bolo to v jedenásť hodín doobeda, strážil maják vojak Erik Fronten. Boj to skúsený veterán, ktorý slúžil so ctou. Bol predvedený na výsluch na pokyn radcu cteného Feriusa Hradosti. Výsluch sa konal pred vojenskými predákmi mesta a Erik pôsobil bleďo a ustarane. Niekoľko dní na to umrel na zástavu srdca. Predpokladá sa, že nezvládol

zanedbanie svojich povinností a toho dôsledok.

INFORMÁCIE od manželky: Po vypočúvaní prišiel domov veľmi ustaraný a ako prvé pobozkal ženu a deti. Nevidela som ho nikdy tak vrúčne dávať najavo lásku.

INFORMÁCIE od lekára: Telo Erika Frontena som na pokyn radcu cteného Feriusa Hradosti prehliadol a nenašiel som žiadne známky vonkajšieho zavinenia. Telo bolo pochované na miestnom cintoríne so všetkými náležitosťami.

INFORMÁCIE od Erika Frontena (nekromantské kúzla nie sú legálne, i na otváranie hrobov sa spoločnosť nepozera rada): Počas noci som počul výkrik z majáku. Hlas mi trochu pripomínal radcu cteného Feriusa Hradosti, ale neviem to istotne povedať. Behal som tam ako som najrýchlejšie vedel, ale nikoho som nevidel. Tak som myslel, že sa mi to len zdalo. Až na druhý deň, keď maják zhasol a ctený Ferius Hradosti sa mi vyhrážal upálením manželky a detí mi to doklaplo. Ale to bolo neskoro. Skutočne neviem, prečo som umrel. Prišlo to tak náhle.

INFORMÁCIE od nelegálneho predajcu narkotík a podobných komodít (nie je ľahké ho nájsť): Hej hej, keď si niečo kúpite, spravíme obchod. Tu nedávno som predal komusi koreň takej rastliny, ktorá môže spôsobiť zastavenie srdca. Neviem kto to bol. Vysoký, štíhly s kapucňou. Mal na ruke podivné hodvábne rukavice. ZÁVER: Pri konfrontácii radca ctený Ferius Hradosti všetko poprie a obviní hrdinov z neschopnosti a nesústredenia sa na to podstatné. Ak hrdinovia nevymyslia spôsob, ako ho „pritlačiť“, tak sa svojim vplyvom zo všetkého vykrúti.

připravila redakce

Doplnky a materiály

MALÉ DUNGEONY

Nedávno jsme v redakci uvažovali o dalším kolektivním článku, který by přinesl konkrétní nápady pro hry vás, našich čtenářů, které by bylo možné vložit do probíhajícího dobrodružství. Napadlo nás tehdy požádat několik autorů o předpřipravené lokace, tentokrát menší než hexy v č. 53. Vzniknout měly malé „dungeony“ o 5–10 místnostech. Dali jsme autorům opět volnost v obecném prostředí, do kterého svůj dungeon zasadí, a tak se i tentokrát můžeme setkat nejen s fantasy prostředím.

Abychom však osloveným autorům nějak usnadnili nasměrování kreativity, připravili jsme pro ně 3 × 10 „ingrediencí“, ze kterých mohli libovolně či náhodně vybírat. Až v tu chvíli nás napadlo, že tyto soubory ingrediencí lze použít při mnohých hrách, zejména ve fantasy prostředí, jako zdroje rychlé inspirace pro tvorbu malé lokace se zápletkou.

O co tedy jde? Hodte si kostkami, abyste určili ingredience, ze kterých pak lze sestavit malý dungeon. První sada určuje důvod, proč postavy do jeskyně jdou, druhá sada určuje prostředí a třetí převládající nepřátele.

Jak se s ingrediencemi popasovali naši autoři, se dozvíte na následujících stranách.

Zápletka, hod 1k10:

- 1 – Postavy láká zvědavost
- 2 – Postavy jdou vyřešit něco tajemného
- 3 – Postavy láká poklad
- 4 – Postavy láká vyřešit výzvu, kterou jen málokdo přijme
- 5 – Někdo blízký postavám je v ohrožení
- 6 – Postavy někomu slíbily pomoc
- 7 – Postavám někdo nabízí velkou odměnu za pomoc
- 8 – Postavám byl nějaký úkol předurčen osudem nebo hvězdami
- 9 – Postavy dostaly úkol rozkazem od nadřízeného
- 10 – Postavy se dostaly do problémů a musí je vyřešit

Prostředí, hod 1k10:

- 1 – Zatopená jeskyně
- 2 – Kostnice
- 3 – Chrám zapomenutého boha
- 4 – Ledový labyrint
- 5 – Bludiště klamů a zrcadel
- 6 – Opuštěná pevnost
- 7 – Podpalubí ztroskotané lodi
- 8 – Skalní labyrint
- 9 – Zarostlá zahrada
- 10 – Klášter mlčenlivých mnichů

Nepřítel, hod 1k10:

- 1 – Skřeti
- 2 – Uctívači kultu
- 3 – Umrlici se vzpomínkami
- 4 – Zelený sliz
- 5 – Elf s píšťalou
- 6 – Oživlé sochy
- 7 – Netopýři se žhnoucíma očima
- 8 – Konstrukty
- 9 – Čarodějnice se srdcem z ledu
- 10 – Pavouci spřádající sítě



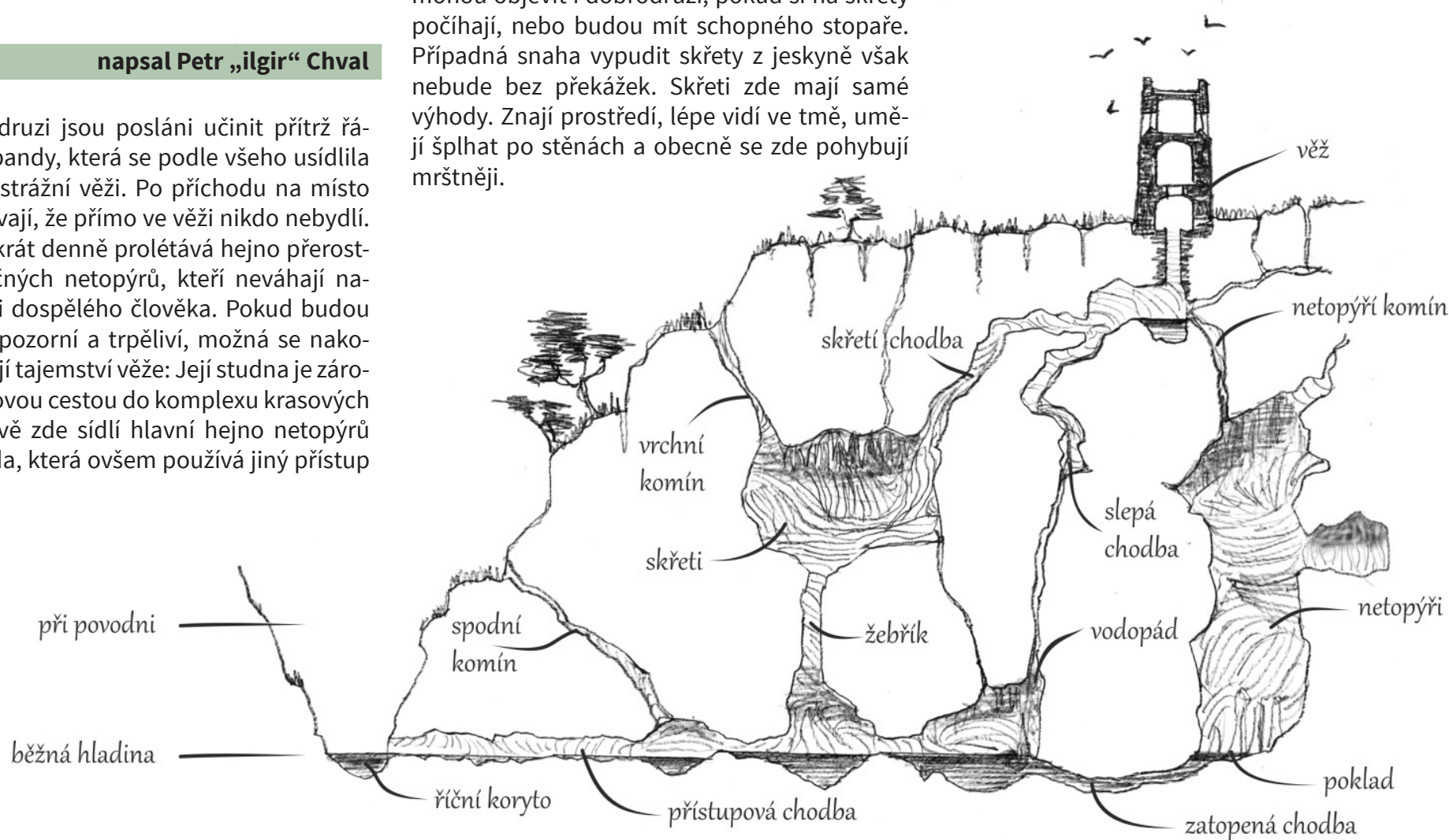
SKŘETI, NETOPÝŘI A VODA

napsal Petr „ilgir“ Chval

Dobrodruzi jsou posláni učinit přítrž řádění skřetí bandy, která se podle všeho usídlila v opuštěné strážní věži. Po příchodu na místo však shledávají, že přímo ve věži nikdo nebydlí. Zato tu dvakrát denně prolétává hejno přerostlých krvelačných netopýřů, kteří neváhají napadnout ani dospělého člověka. Pokud budou dobrodruzi pozorní a trpěliví, možná se nakonec dopátrají tajemství věže: Její studna je zároveň přístupovou cestou do komplexu krasových jeskyní. Právě zde sídlí hlavní hejno netopýřů i skřetí banda, která ovšem používá jiný přístup do jeskyně.

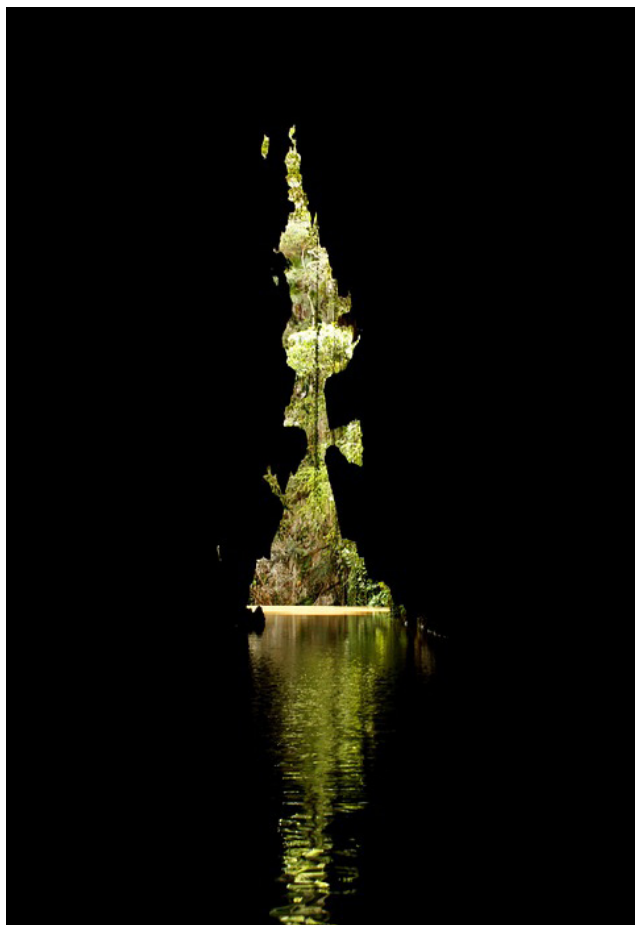
Skřeti mají z netopýřů hrůzu, a protože stejně jako oni jsou nočními lovci, cestu skrz studnu nepoužívají – jen těžko by se vyhnuli konfrontaci. Místo toho chodí skrz koryto řeky chodbou, kterou náhodou objevili. Tuto cestu mohou objevit i dobrodruzi, pokud si na skřety počíhají, nebo budou mít schopného stopaře. Případná snaha vypudit skřety z jeskyně však nebude bez překážek. Skřeti zde mají samé výhody. Znají prostředí, lépe vidí ve tmě, umějí šplhat po stěnách a obecně se zde pohybují mrštněji.

Zadní část jeskyně ukrývá kromě netopýřů ještě další tajemství, o kterém nevědí ani skřeti: Poklad loupežníka Borgila, který zde zahynul před mnoha lety.



Dramatické finále

Průzkum jeskyně (pravděpodobně v noci, když jsou skřeti na lovu) nebo boj se skřety (ve dne) zkomplikuje přivalový déšť, který způsobí vzednutí hladiny říčky a částečné zatopení jeskyně. Tím nejhroživějším nepřítelem nakonec může být vodní živel, který hrozí zahubit bez rozdílu dobrodruhy i skřety.



MALÉ DUNGEONY – ILGIR – SKŘETI, NETOPÝŘI A VODA

Popis jednotlivých částí jeskyně

Netopýři obývají vysokou jeskyni, každý večer se vydávají na lov, každé ráno se vracejí. Skřeti z nich mají panickou hrůzu, proto se snaží vyhnout průchodu prostorami, kterými prolétají netopýři. V této jeskyni je možné přečkat povodeň, ovšem za cenu neustálých útoků rozrušených netopýřů.

Poklad se skládá ze stovek mincí různé hodnoty a několika šperků, které naloupila Borgilova banda.

Přístupová chodba do krasové jeskyně je plná výběžků a nerovností. Při povodni se naplní vodou, takže zkoušet skrz ni projít je velmi riskantní.

Říční koryto je zaříznuté hluboko do terénu, dno řeky je špatně přístupné, proto o jeskyni téměř nikdo neví.

Skřetí chodba je jedinou volnou a bezpečnou cestou z jeskyně v případě povodně. Skřeti ji používají v nezbytných případech.

Skřeti obývají nejrozsáhlejší prostor v jeskyni. Mají zde vše, co potřebují ke svému nuznému způsobu života.

Sleá chodba je při postupu seshora dolů ukončena zúžením. Níže pokračuje jen úzká puklina, kterou odtéká podzemní řeka. Zde také leží zbytky Borgilových kostí, které řeka nespláchla.

Spodní komín je neprůlezný, a to i pro skřety. Kdo by jím chtěl uniknout v okamžiku, kdy se jeskyně plní vodou, toho čeká jistá smrt.

Věž byla naposledy obývána bandou loupeživého Borgila. Ten jako jediný věděl, že studnou lze prolézt do podzemních jeskyní. Když byla věž obléhána, pokusil se uniknout právě tudy i s nakradeným majetkem, avšak zahynul kvůli zranění a vyčerpání. Svůj poklad v panice shodil dolů netopýřím komínem, avšak následně zjistil, že tudy nelze prolézt.

Vodopád padá mezi krápníky z výšky několika metrů. Pokud se k němu někdo dostane se zdrojem světla, čeká ho překrásná podívaná. Pod vodopádem je skrytá zatopená chodba, která vede do netopýří jeskyně.

Vrchní komín je průlezný pro osoby s velmi drobnou postavou (hobiti, děti), s rizikem uvíznutí.

Zatopená chodba je jedinou přístupovou cestou do netopýří jeskyně pro tvory podobné lidem. Je třeba jí ovšem proplavat, což znamená značné riziko uvíznutí a utonutí.

Žebřík sem skřeti umístili, aby si ušetřili namáhavé šplhání po stěnách. Pokud budou dobrodruzi útočit na skřetí sídlo touto cestou, můžou počítat s velmi tuhou obranou. Skřeti jim rozhodně žebřík nenechají, naopak po nich budou házet kusy krápníků, výkaly, kosti a podobně.

KOSTNICE

napsal „Pepa“

Necelý den cesty od vísky, ve které se družina právě nachází, je stará opuštěná kostnice. Sklad kostí z dob velkých válek, které se tu kdysi vedly, nebo alespoň tak se to říká. Je ale skutečně opuštěná? Nenachází se v ní nějaké cennosti či artefakty? A je něco pravdy na povídkách o mizejících lidech? Snad zvědavosti za dost učiní právě vaše družina...

Cesta ke kostnici vede přes travnatá luka (kdysi lány polí), na kterých by si ne jeden člověk (či kůň) mohl vyvrtnout kotník. V noci se krajem prohánějí duchové a jejich kvílení, nářky a prosby mohou družinu strašit ve spánku. Duchové nemusí být nutně nepřátelští. Je možné, že některý z duchů družinu požádá, aby mu z kostnice přinesla nějaký konkrétní předmět...

Okolí kostnice je zarostlé (kostnice sama stojí na okraji lesa) a nic neprozrazuje žádné stopy nebo nějaké známky osídlení. Okna jsou temně šedá, některá popraskaná a střecha zachovalá, neponičená. Zvenčí vypadá kostnice jako malý kostelík.

Vstupní dveře – Masivní dvoukřídlé dveře ze starého dřeva lemují nyní již nečitelné symboly. Klika, zámek a západka jsou zrezivělé, ale stále funkční.

1 Vstupní místnost

Kamenná podlaha, zašedlá okna – To platí v podstatě pro celou kostnici. Okno vpravo je dole rozbité.

Dvě nádoby z kostí připevněné ke zdi – Kdysi plné svícené vody, nyní prázdné.

Dvoukřídlé dřevěné dveře – Jsou obloženy několika desítkami lebek. Na každém křídle dveří je připevněna lidská kostra. Táhla na dveřích jsou zhotovena taktéž z kostí. Nejpravděpodobněji z lopatek.

2 Hlavní sál

Stěny a strop – Jsou pokryty desetitisíci kostí nejružnějších velikostí a tvarů. Malé, velké, dlouhé, krátké, lidské, obří i hobití.

Výklenky ve zdi – Taktéž zarovnané kostmi.

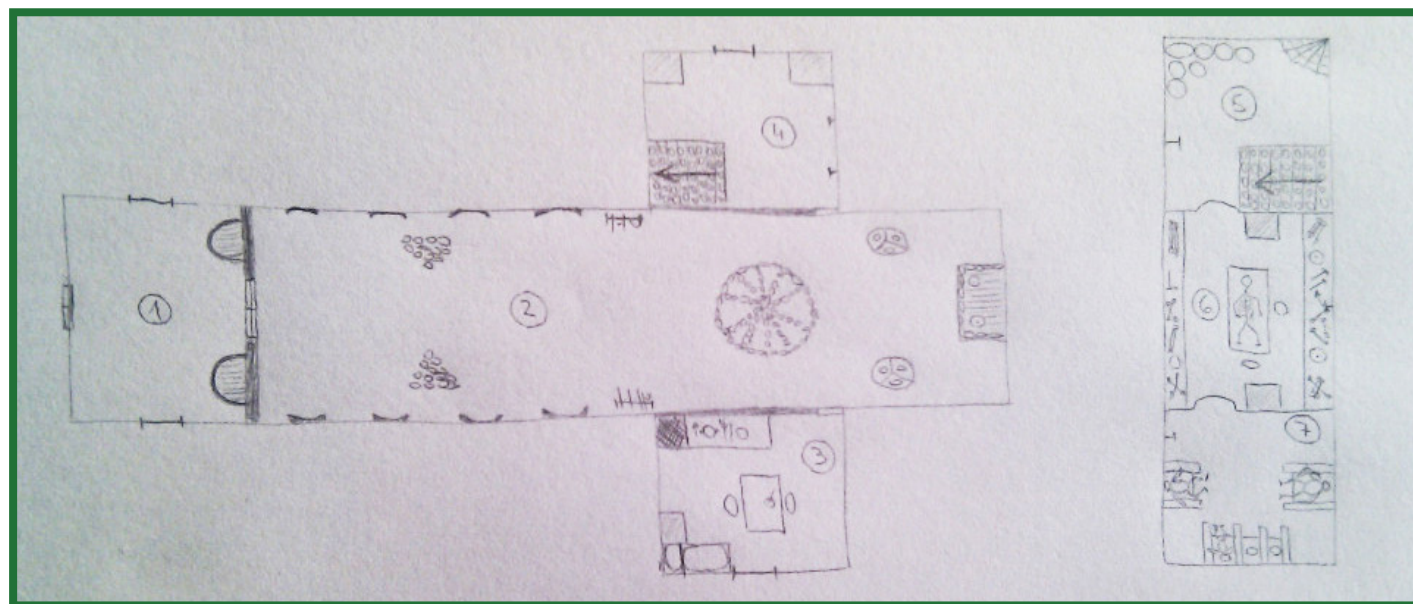
Pyramidy z lebek – Každá je vysoká asi dva metry. Občas některá z lebek cvakne zuby.

Stojany se zbraněmi – Je libo kostěnou dýku, kostěný meč či kostěnou kuši?

Stojany s lebkami – Dva nádherně vyvedené, sametem vykládané stojany, ve kterých je umístěno jen pár desítek lebek. Nejspíše nějakých významnějších lidí. Lebky mají i popisky. Na některých jsou i nějaké malby. Většinou rostlinné či astrální motivy.

Oltář s erbem – Z kostí sestavený oltář, na kterém jsou pozůstatky po dávno vyhořelých svících. Nad oltářem visí erb jakéhosi dávného rodu, sestávající se z mnoha set kostí.

Lustr z lebek – Uprostřed domu visí ze stropu těžký desetiramenný lustr. Taktéž z mno-



ha set kostí, dekorovaný bezpočtem lebek. Svíce na něm jsou už dávno vyhořelé.

3 Obydlí čarodějnice

V kostnici se před nějakým časem zabydlela zlá čarodějnice. Je sice pravda, že se o kostnici docela stará, ale její rejdy a nekromantské praktiky nevěstí nic dobrého. V družině uvidí pouze nové potenciální přírůstky mezi exponáty.

Stůl se dvěma židlemi – Na stole leží talíř se zbytky čehosi nepoživatelného.

Stůl s kuchyňským vybavením – Talíře, příbory, hrnce, nože... Příliš nepoužívané, ale přesto ve velmi bídém stavu.

Pec – Jenom černota a saze.

Postel – S černým polštářem a černou přikrývkou.

Skříňka s knihami – Většinou knihy o (nejen lidské) anatomii. Také několik nekromantských knih psaných na černém papíře. Ve skříňce je také k nalezení pár dřívě kouzelných prstenů, svitky (většinou reanimační kouzla) a křišťálová koule.



4 Skladovací místnost

Truhlice s kutnami – Většina kuten je již zetlelých.

Truhlice s pochodněmi, svícny a svíčkami – Překvapivě nejsou až v tak strašném stavu. Čarodějnice zásoby čas od času doplňuje.

Držáky na pochodně

Schody do sklepa – Schody jsou sestaveny z lebek. Při chůzi po nich občas nějaká praskne.

5 Sklípek

Celým sklepením se nese velmi nepříjemný zápach a chlad.

Mnoho sudů – V sudech je uskladněno především staré víno a olej. V jednom ze sudů se nachází lidská krev.

Kout plný pavučin – Nachází se v něm také jejich obyvatelé pavouci. Sami si rozhodně, jak jsou velcí.

Držák na pochodně

6 Dílna

Stoly s kostmi a nářadím – Zde se kosti opravovaly a sestavovala se z nich leckterá morbidní díla. Protože čarodějnice v práci pokračuje, je tu rozloženo mnoho kostí i mnoho praktického nářadí. Jsou tu také k nalezení svícny zhotovené z lidských lebek. Svíčky v nich jsou vyhořelé zhruba do půlky.

Stůl s kostrou – Na stole leží lidská kostra, která silně zapáchá.

Dvě dřevěné židle – Notně rozvrzané.

Držák s pochodní – Pochodeň je vyhořelá zhruba do půlky.

Dvě truhly – V jedné z nich se nachází provazy, železné pruty a další nářadí. Ve druhé leží černá skříňka obsahující velký kus ledu – srdce čarodějnice. Čarodějnice nebude nikdy zcela poražena, dokud její srdce neroztaje.

7 Putridarium

Neboli tlejírna. Na kamenných stolicích jsou usazeny tři mrtvoly v pokročilém stádiu rozkladu. Jejich tělesné orgány stékají do otvoru uprostřed stolic. Snad není třeba zmiňovat, že pach je zde k nevydržení a že družina právě našla ztracené lidi. Ti mohou mocí čarodějnice povstat jako ghúlové.

Držák s pochodní – Pochodeň je vyhořelá zhruba do půlky.

Poznámka na závěr

V celé kostnici samozřejmě platí, že kterákoliv z koster (či kostí) může kdykoliv obžít a na družinu zaútočit nebo jí způsobit jakékoliv jiné potíže. Podle svojí potřeby můžete přidat mnoho dalších bytostí – kostěné netopýry, létající lebky, čarodějčinu kočku... Stejně tak můžete vymyslet mnoho dalších, hlubších motivů a zápletek, které družinu dovedou zrovna na toto místo. Přeji dobrou zábavu!

DE VRIES

napsal „Zob“

Anotace:

Malý dungeon, zasazený do settingu space opery. Loď pomalu klesá z oběžné dráhy a už brzy shoří v atmosféře. Na její palubě je lék na nemoc, kterou trpí jedna z postav.

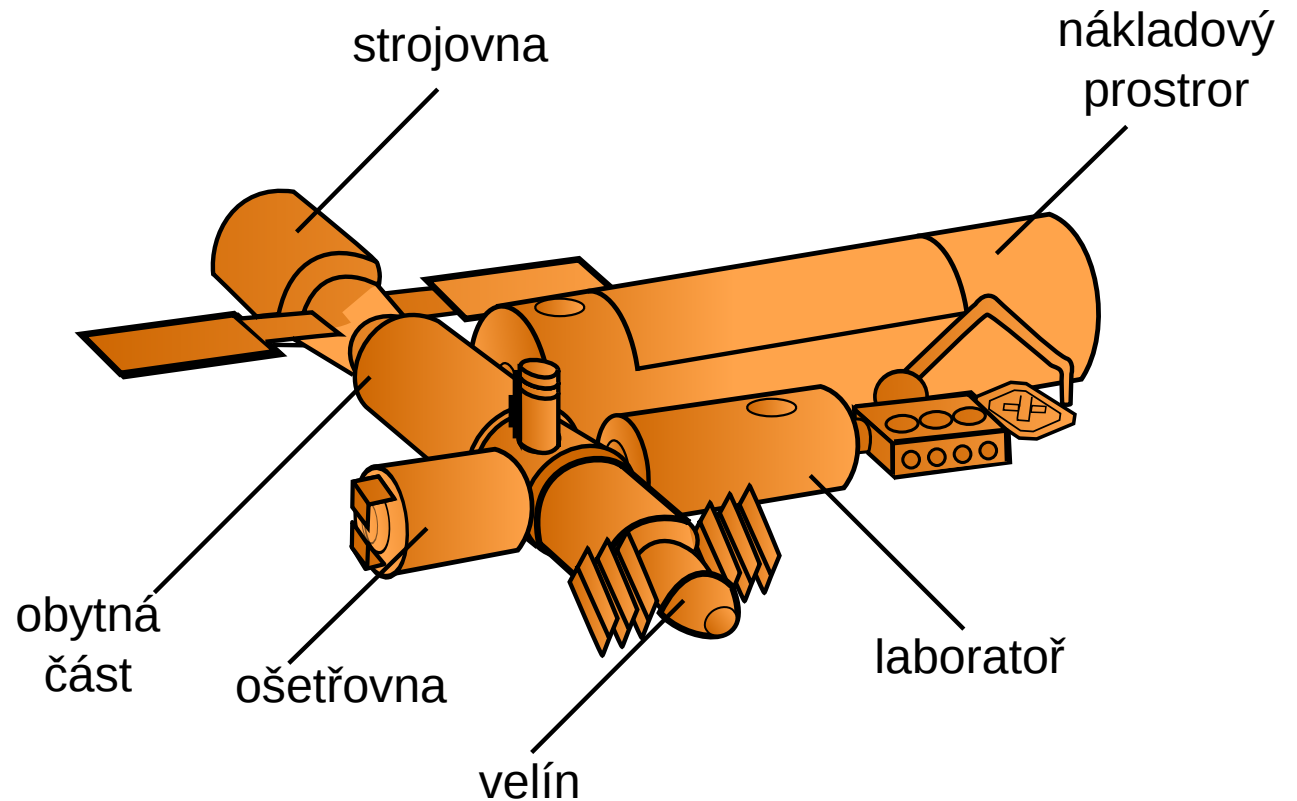
Obecný popis:

Stanice de Vries je orbitální laboratoř genového inženýrství. Posádku běžně tvoří patnáct osob. Stanici vlastní a provozuje korporace ZK. Motivace založení orbitální laboratoře bylo obcházení regulací výzkumu na planetě a totální izolace.

Stanice se skládá z hlavní části a tří přídatných modulů (ošetřovna, nákladní modul, laboratoř). Interiér je vyvedený ve sterilní bílé barvě a design je minimalistický. Stanice má vlastní pohon pro malé manévry na orbitě, podporu života a umělou gravitaci.

Co se tu pokazilo:

Cíl vývoje bylo testování na zakázku vyrobených virů, které způsobují zapsání libovolné předem navržené sekvence do buněk hostitele. Konkrétní aplikací měla být biologická zbraň. Šéf



Zdroj svg pro další úpravu:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ISS_Configuration_as_of_April_2016.svg#

výzkumu Dr. Weis časem objevil léčivý a regenerační potenciál této technologie a potají vedl tento směr výzkumu. Jak už to bývá, tak se experiment s biologickou zbraní vymkl kontrole a došlo k nakažení několika obyvatel a tak ZK nařídila likvidaci stanice (a svědků), která by vypadala jako nehoda. Únikové moduly vypuštěny bez lidí (až na jeden, ve kterém unikli přeživší agenti ZK a na jeden poškozený), loď navedena na trasu, vedoucí k postupnému ztroskotání

v atmosféře. Komunikace vyřazena a posádka ponechána napospas. Během potyček na palubě došlo k uvolnění všech variant viru, vedoucí k nepředvídatelným mutacím zasažených.

Jak se do toho zapletou postavy:

Jeden z agentů ZK, kteří zasahovali na stanici de Vries, se dostal do kontaktu s hráčskou posta-

vou a nakazil ji virem, který na stanici unikl. Prostředky, umožňující léčbu zůstaly na výzkumné, která za pár dnů nejspíš shoří v atmosféře.

Cíle:

- Postavy: Vyrobit si pro sebe lék. Dostat se ze stanice živí.
- Dr. Weise: Vyzkoušet antivirus na mutan-tech. Dostat se ze stanice živý a se svými laboratorními
- výsledky. Třeba za pomoci lodi postav.
- Cíl ZK: Zničit loď i s obyvateli, tak aby to vypadalo jako nehoda.

Popis místnosti

Přechodová komora

Standardní přechodová komora zajišťující spojení stanice s kosmickou lodí pro posádku. Tato je vybavena i dekontaminačním vybavením. Ve skříňkách ve zdi visí poslední skafandr. Vnitřní dveře pro vstup do stanice jsou pečlivě zavařeny.

Obytná zóna

Obytná chodba sestává z úzké chodby, která má po stranách vchod do malých kójí, kde obyvatelé stanice obvykle spí. V kójích lze najít osobní majetek obyvatelů stanice. Na konci modulu se chodba rozšíří do prostoru, který slouží jako jídelna. V rozích jsou kóje se sociálním zařízením.

Risk: Střet se zmutovaným obyvatelem stanice, nálož nastražená na dveřích řídicího centra.

Zisk: deník obyvatele stanice, nezodpovědně zapsaná hesla na papírku, užitečné věci denní potřeby.

Ošetřovna

Místnost, plná vyspělé medicínské techniky, nástrojů a léků pro urgentní medicínu. Místnosti vévodí uzavíratelný průhledný box s operačním ramenem. Po stranách je několik lůžek. Ve zdi je několik kryogenických kapslí pro pacienty, kterým by nešlo pomoci přímo na stanici. Místnost bývala sterilní, ale teď nese známky po nedávné činnosti a část lékařského materiálu byla použita.

Risk: Zmražený mutant (Ing. Miller), robotické operační rameno, momentálně nastavené na automatickou pitvu.

Zisk: Léky, zdravotní záznamy posádky, informace o výzkumu, pevné uzamykatelné dveře a plně fungující podpora života.

Laboratoř

Vstup do laboratorního modulu je chráněn masivními dveřmi, které budou jistě zamčené. Ovládá je Dr. Weis, který se tu ukryl. Velký modul zaplněný stoly s laboratorním vybavením pro genetické inženýrství v čele s přístroji pro čtení DNA a úpravu mikroorganismů. V laboratorních počítačích, které se podaří rozjet by bylo možné najít informace o výzkumu (samozřejmě zašifrované). Několik kontejnerů s biologickým materiálem bylo zjevně poškozeno střelbou. V místnosti je také zásoba jídla a pití pro jednoho člověka nejméně na týden.

Zisk: Lék na mutaci. Potenciálně mocný lék, potenciální biologická zbraň.

Nákladový prostor

Největší modul stanice. Je tvořený dvěma patry, spojenými nákladním výtahem, který je sám o sobě přechodovou komorou. V patře I lze otevřít strop místnosti, vedoucí do volného prostoru. Místnosti vévodí robotické rameno, určené pro přemísťování zásob z nákladních lodí. V patře II, které je spojeno s obytným modulem, se je pouze sklad. Bedny se zásobami a nákladem jsou zajištěny lany, které je kotví k podlaze. V modulu je několik mrtvých členů posádky stanice, které zabil asanační robot. Skladuje se zde vše od jídla, náradí, vybavení, chemikálií, paliva až po zapečetěný biologický odpad z experimentů.

Risk: Střet s imobilizovaným asanačním robotem, hejno zmutovaných laboratorních krys, které se prokousaly z klecí.

Zisk: materiální vybavení, vstup do stanice.

Velín

Malý modul se zaheslovaným velitelským počítačem, dokumenty, manuály, poškozeným telekomunikačním terminálem. Z modulu vede žebřík k únikovým modulům, původně jich tam bylo šest, každý navržen pro tři osoby. Někdo však vypustil všechny, až na jeden který měl poruchu a zůstal v modulu. Vchod do velínu chrání zamčené masivní dveře a tříštivá nálož, navrže-



ná aby explodovala, pokud zaznamenaná pohyb v blízkosti v blízkosti dveří.

Risk: Výbuch nálože a poškození lodi, probíjející ovládací pult.

Zisk: Palubní deníky, možnost (po opravě a velitelském loginu) ovládat systémy lodi.

Strojovna

Modul sestává z úzké servisní šachty, ze které lze spravovat, nastavovat a ladit pohony lodi, podporu života, výrobu energie a podobně. Na zemi leží roztrhané tělo vojáka a na palivové nádrži je umístěná ještě neaktivovaná nálož.

Risk: Kouř a dým, možnost poškodit loď neopatrným jednáním, nebezpečí popálení a exploze.

Zisk: možnost opravit některé systémy lodi (s náradím ze skladu), login technika pro velitelský počítač.

Popis nepřátel a nehráčských postav:

Mutant – člověk

Bývalý člen posádky. Humanoidní bytost, jejíž pokožka je pokrytá zeleným slizem. Schopna používat nástroje a jednoduše uvažovat. Zuřivá a odolná, schopna používat zbraně a nástroje. Místo krve z ní také teče zelený sliz. Je schopna regenerovat, což nějakou dobu trvá, přesto to může představovat nepříjemné překvapení. Kdo přijde do styku se zeleným slizem, může být nakažen.

Hejno zmutovaných krys

Krysy, které virus udělal silnějšími. Pohybují se ventilací a v potrubí lodi, takže se můžou objevit kdekoli. Milují sýr, ale nepohrdnou lidským masem. Jsou inteligentnější nežli obyčejné krysy a od koutků jim kape zelená slizká pěna.

Asanační robot

Šestinohý kovový stroj, vysoký jako člověk, vyzbrojený plamenometem, tazerem, čepelemi, naprogramovaný k vyčištění stanice od všeho živého. Jeho dvacet senzorů lemuje kovový trup a rudě září ve tmě.

Dr. Weis

Holohlavý chlapík s brýlemi v bílé, ale zakrvácené laboratorní kombinéze. Vedoucí testů. Věří v léčivou sílu viru a už nenávidí ZK. Chce se do-

stat živý na zem. Během potyček byl těžce zraněn, a tak musel použít upravený virus pro svou regeneraci.

Nebezpečí: v jednom případě z šesti (pokud se postavy s Weisem setkají po pár hodinách, hodte si 1k6 – jednička znamená zešílení) může Dr. Weis zešílet vlivem mutace a stát se agresivním.

Podpora: Weis se vyzná na stanici, má kódy k hlavnímu počítači a hlavně zná detaily viru a může pomoci postavám najít lék.

Ing. Miller

Palubní technik, momentálně zmražený na ošetřovně. Je šance, že se probere a bude při smyslech, ale je tu i riziko že ho popadne amok (při rozmrazení si hodte 1k6 – jednička až trojka je šílenství, čtyřka až šestka je normální stav). Vyzná se v technice na stanici a dokáže ji opravit, s těmi správnými součástkami.



TAJUPLNÝ OSTROV

napsal „Sarsaparillos“

1 Intro

Ostrůvek se nachází nedaleko za hranou horizontu na moři nebo hladině rozlehlého jezera. Spíše než o ostrov se jedná o menší zpustlou neobydlenou skálu, kterou místní ani neměli snahu pojmenovat. Okolní vody jsou bohaté na ryby a není tomu dávno, co se zde lovící námořníci začali vracet s tajemnými zkazkami: Z ostrůvku se nesou nelidské zvuky a za šera a mlhy z něj vychází ostrá, ohni nepodobná světla. Poté, co se jedna rybářská loď plná zvědavců z ostrůvku nevrátila, vyhýbají se jí místní obloukem a mořští vlci v krčmách vyprávějí o duchu moře, který procitl ze spánku a nárokuje si své oběti. Co za tím vším tedy vězí?

2 Tajuplný ostrov

Ostrůvek je půlkruhovitého tvaru o průměru asi dvě stě padesát metrů se zátokou ve vnitřní části a výrazným rozšířením na západním okraji. Na vnější straně z něj ční až do výšky patnácti metrů skalní věže, které zde prudce klesají k hladině. Od těchto útesů směrem k vnitřní zátocce skály postupně klesají až do vody. Západní rozšířená část tvoří téměř jednolitou plochu, ve které

skály formují malé nepravidelné bludiště věží, puklin, zákrut a jeskyněk. Většina povrchu je porostlá mechem, lišejníky, naplavenými chaluhami a místy malými keříky. Krom pár racků a zbloudilých želv na ostrůvku není živé duše.

2.1 Zřícená vzducholod'

V západním cípu ostrůvku leží již dávno ztroskotaná vzducholod'. Její balón po splasknutí zůstal viset na vrcholcích okolní skal, prostor pod sebou neprodyšně zakryl a během let jej zcela pohřbily nánosy prachu, kamínků a lišejníků. Bystrému pozorovateli možná neunikne, že spletenec západních jeskyní má zvláště nestabilní strop, který se ve větru jakoby pohybuje. Pod balónem lze mezi skálami dojít až ke vzducholodi, která leží pod plachtou zcela skryta před okolním světem.

Dřevěná vzducholod' s kovovými výztuhami zvenčí na první pohled docela připomíná klasická vodní plavidla. Je zhruba třicet metrů dlouhá, deset metrů široká, má dvě patra s mnoha malými okénky a vrchní otevřenou palubu. Spodní patro sloužilo pro cestující, horní jako strojovna a sklady. Lze do ní vstoupit buďto přes horní palubu, nebo vchodem na pravé přední spodního patra. Na některých místech je trup částečně proražen skalami a zde by bylo možné s trochou úsilí vytvořit další průchody dovnitř. Navzdory svému nešťastnému osudu je vzducholod' v docela zachovalém stavu, avšak nosný plyn z balónu je nenávratně ztracen a z ostrůvku jen tak neodletí.

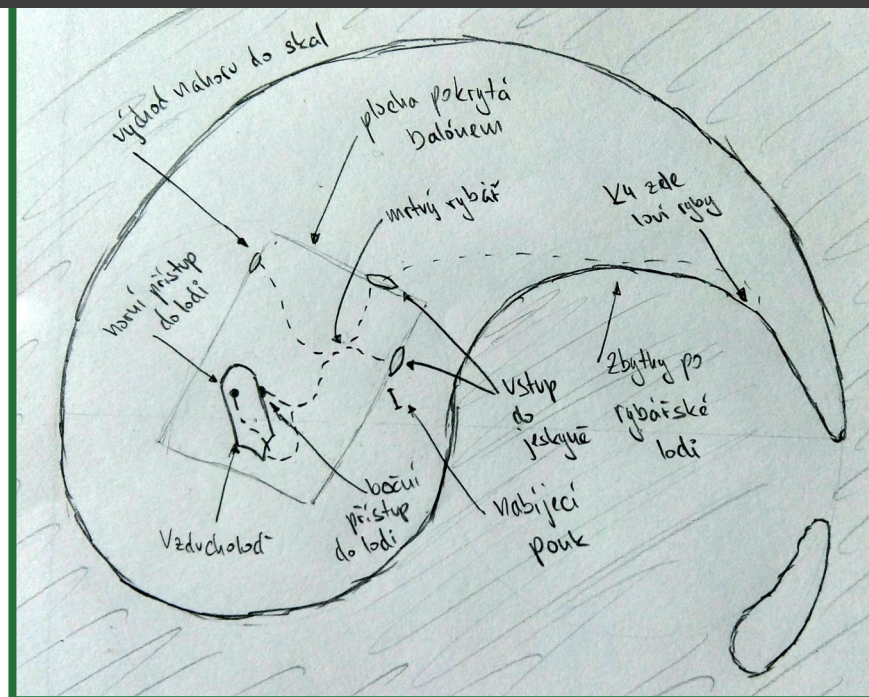
2.2 Vzduchoplavcův příběh

Zápis z deníku 4305: A už toho mám dost! Dnes mne opět neohlášeně obtěžovali ti primitivové od armády. Tentokrát je zajímalo, kolik mohou na mou loď namontovat děl a zda unese čtyři tucty beden munice. Už není pochyby, že navzdory mému výslovnému zakazu mi můj vynález po dokončení vojáci zabaví a udělají si z něj klenot jejich už tak bohatého arzenálu. Po takovémto dni opět nemohu usnout. Obávám se, že se mi naskytá jedna z posledních možností uniknout i s mým vynálezem. Bude-li mi přát příznivý vítr, měl bych si vybudovat dostatečný náskok. Mí věrní přátelé jsou připraveni, zásob mám dostatek. Zítra musím zkontrolovat stav lodi a rozhodnout se. Ne rozhodnout – zít-
ra se musím odhodlat.

...

Zápis z deníku 4307: Minula čtvrtá noc a má situace je stále zoufalejší. Vzducholod' naštěstí skutečně neutrpěla žádná závažná poškození a i mí pomocníci zvládli nechtěné přistání bez úhony. Balón je však zcela prázdný a na této bohem zapomenuté skále není nic, z čeho by šel extrahovat plyn a nachází se zde jen velmi málo potenciálního paliva. Prošel jsem již na dvakrát všechny své poznámky, deníky i plány prototypů, zatím jsem však nenašel žádnou možnost zlomit nepříznivý

osud. Musím arci jednat rychle, mé rány hnisají a horečka mi nedá odpočinout. Navzdory improvizovaným podmínkám jsem zatím zvládl připravit proces doplnění energie mým neúnavným pomocníkům, musím již jen dokončit kameny s novými rolemi. Včera jsem na obzoru na chvíli zahlédl loď, ale strach z mých pronásledovatelů mi nedovolil zkoušet signalizovat o pomoc. To už mi bude více po chuti můj milovaný vynález rozebrat a sestavit z něj nějaké plavidlo, se kterým bych snad měl dosáhnout pevniny. Přese všechny útrapy je stále nejdůležitější, aby má loď nepadla do nepravých rukou.



Vzduchoplavec zemřel krátce po dokončení posledního deníkového zápisu. Jeho Konstrukty zůstaly bez svých kamenů neaktivní po mnoho dalších let. Až mladý zvědavý rybář, který zde před časem zakotvil se svou posádkou, neodolal pokušení a vložil jeden ze zvláštních draheků do útrob tajemného kovového muže. Oči probuzeného Konstruktu se po desetiletích odpočinku opět zažehly, a protože vesmír má tendenci zůstat v rovnováze, vyhasl život mladého rybáře zanedlouho poté.

2.3 Konstrukty

Umělé bytosti, Konstrukty, jsou jedinými trvale „žijícími“ obyvateli na ostrůvku. Sestrojil

je Vzduchoplavec jako svou loajální posádku na vzducholodi. Jsou tedy z lehké konstrukce, uzpůsobení k pohybu a práci na lodi. Jejich tělo je humanoidního uspořádání, připomínají však spíše kostlivce, kterému chybí tkáň i kůže. Konstrukty pohání zářící energetický kámen, který mají usazen uprostřed svého hrudníku. Oči probuzených Konstruktů září v barvě energetického kamene a nehybnými ústy jsou schopni promlouvat stejně jako jakýkoliv člověk. Energetické kameny získávají svou sílu ze slunce – jednou za čas je nutné je z Konstruktů vyjmout a pomocí složitelného a časově náročného procesu do nich sluneční energii uložit.

Konstrukty přemýšlejí jen omezeně v rámci hranic vymezených svou rolí (např. Uklízeč

se nenechá přesvědčit, aby něco uvařil, ale sám nejlépe pozná, co je potřeba uklidit). Jsou schopné vést i komplikovanější rozhovory, jejich motivace a cíle jsou však pevně dány a nijak o nich nepochybují. Řídí se přísnou logikou s absencí jakýchkoliv citů. Krom toho se řídí základními pěti pravidly, která jim vštípil jejich tvůrce, a které jsou s nimi bytostně spjaté. Oproti úkolům, které může Konstrukt vykonávat různě, jsou základní pravidla neměnná a pevně hierarchicky uspořádána. Konstrukt se v rámci jednoho pravidla nikdy nezachová tak, aby porušil pravidlo nadřazené. **Pravidla chování** zní následovně:

1. Neublížit pánovi
2. Nepoškodit majetek pána
3. Chránit svou funkčnost
4. Chránit funkčnost ostatních Konstruktů
5. Vykonávat zadaný úkol

Na ostrůvku se nachází sedm Konstruktů. Každý se ze všech sil snaží vykonávat zadaný úkol. Žádný není vyloženě agresivní, zpravidla nejprve upozorní narušitele, brání-li v jeho úkolu. Zároveň jsou však Konstrukty zcela loajální úkolům od svého pána, neznají strach ani pochyby. Nerozumí konceptu smrti – co lze vypnout, lze přece i znovu zapnout. Dobrovolně si však svůj energetický kámen vyjmout nenechají –

nemohli by vykonávat zadaný úkol. U každého Konstruktů je uvedeno jeho označení, role, hlavní úkol a principy chování.

- **K1. Osobní strážce.** Úkol: „*Nedopust', aby mi bylo ublíženo.*“ Hlídá před kajutou Vzduchoplavce. Bude nepřátelský, pokud se přes něj někdo pokusí do kajuty proniknout a zaútočí, pokud někdo bude manipulovat s ostatky pána. Je ochotný podávat o Vzduchoplavci zajímavé informace.
- **K2. Dohlížitel.** Úkol: „*Udržuj ostatní konstrukty v provozu.*“ Pohybuje se po lodi a jejím okolí, kontroluje správnost prováděných úkolů, vkládá energetické kameny do neaktivních Konstruktů (sám ale nedokáže provést proces nabíjení). Zatím nenašel na nabíjecím ponku dva chybějící kameny. Pokud je objeví, probudí s ním zbývající Konstrukty. Konzultuje s ostatními jejich úkoly, v případě nutnosti se je snaží opravit. Zaútočí, pokud je svědkem ničení jiného Konstruktů. Má informace o principech fungování Konstruktů, jejich mechanice a napájení.
- **K3. Uklízeč.** Úkol: „*Udržuj interiér vzducholodi v čistotě.*“ Pohybuje se po lodi s improvizovaným smetáčkem a lopatkou a zoufale neefektivně se jí snaží uklidit. Neuvědomuje si mizérii svého úkolu a opakovaně tvrdí, že již za chvíli bude mít všechno hotové a v lodi bude zase útulně. Bude nepřátelský, pokud někdo v lodi dělá nepořádek (hrabe se ve věcech, vná-

ší nečistoty na botách apod.). Přímo nezaútočí, dokud mu někdo cíleně nebrání v úklidu.

- **K4. Kuchař.** Úkol: „*Zajisti, aby bylo co jíst a pít.*“ Vychází ze vzducholodi na pláž, loví ryby nebo racky a ty připravuje v kuchyni na kamínkách, pod kterými zatápí nanošeným palivem od strojovny. Hotové ryby hromadí na jídelním stole a nezajímá ho, že je nemá kdo sníst. Pokusí se chytit a uvařit zvířecí doprovod postav. Na postavy přímo nezaútočí – lidé se přece nejl. Mezi skalami má improvizované odpařiče mořské vody.
- **K5. Topič.** Úkol: „*Zajisti palivo do strojovny.*“ Shání cokoli hořlavého mimo výbavu lodi a loď samotnou (viz pravidlo 2 – nesmí loď poškodit). Pokusí se postavám zabavit cokoli, co vypadá hořlavě a budou-li se bránit, pokusí se to vzít násilím. Uvidí-li však nové bytosti na ostrově, nejprve beze slova bude na pláži hledat jejich loď, kterou rozštípe a nanosí dovnitř.

Následující dva Konstrukty jsou neaktivní. Jejich energetické kameny se nacházejí na nabíjecím ponku v zátoce. Jeden z kamenů nemá vloženou žádnou roli – jím probuzený konstrukt přijme jakýkoliv úkol. Nemá ale žádné omezující hranice role a při jeho plnění se chová zcela nevyzpytatelně.

- **K6. Strážce vzducholodi.** Úkol: „*Udržuj loď nepoškozenou.*“ Po probuzení začne po

krátké prohlídce stahovat balón na horní palubu vzducholodi – strop jeskynního systému se začne hroutit. Je-li probuzený, zaútočí na každého, kdo se pokusí loď nebo její výbavu poškodit (něco rozbít, odnést apod.).

- **K7. Bezprizorní.** Úkol: *Nemá.* Po aktivaci se zeptá, jaký úkol má provést a není-li v rozporu s pěti základními pravidly, pustí se ihned do práce. V opačném případě si vyžádá úkol jiný. Lze na něm otestovat, co všechno jsou ještě Konstrukty ochotné udělat.

3 Místopis

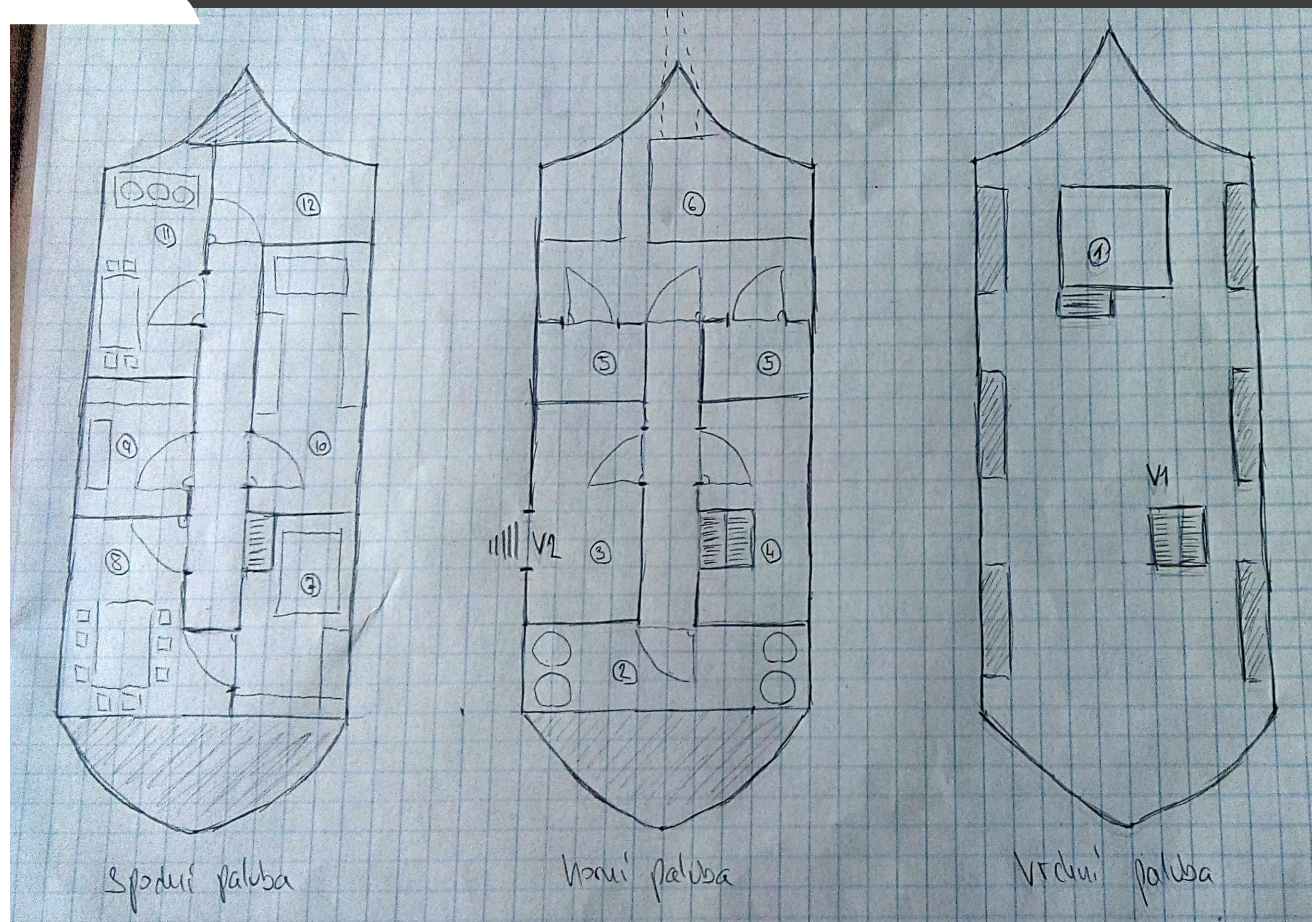
3.1 Ostrov

Plocha pokrytá balónem. Hrubá oblast skalisek, která jsou zakryta splasklým balónem. V těchto místech lze strop jeskyni snadno prorazit. Pokud dojde ke snaze balón stáhnout na loď, zhruba tato oblast se začne bortit. Pokud někdo vystoupá nahoru a bude po balónu přecházet, upozoruje nestabilní podloží. Na některých místech by se i mohl propadnout dolů.

Vzducholod'. Pozice vzducholodi na ostrově s naznačenými vstupy.

Vstupy do jeskyní. Místa, kterými lze nejsnáze vstoupit do skalnatého prostoru pod balónem. Lze u nich postřehnout stopy rybářů i konstruktů.

Mrtvý rybář. Tělo nedávno zemřelého mladého rybáře. Má na sobě pouze jednu hlu-



bokou sečnou ránu. V ruce svírá pár menších drahokamů. V kapse lze nalézt obrázek slečny a několik vytržených stránek, mezi nimi je i deníkový záznam 4305.

Nabíjecí ponk. Pozůstatky stolu s nářadím a alchymistickou výbavou, zčásti zakryto hadry, kamením a chaluhami. Na stole lze pozorovat v řadě vedle sebe pět zrezivělých stojanů, nad kterými jsou umístěna zvětšovací skla koncentrující sluneční paprsky. Dále v řadě lze pod kamením a nepořádkem nalézt další dva

zasypané stojany, které obsahují zářící energetické kameny.

Zbytky po rybářské lodi. Hromada lan, sítí, kovových košů a podobně. Nenalézá se zde žádné dřevo, pouze prach a třísky. Kousky dřeva zapadlé mezi kameny vedou na západ k jeskyním.

K4 zde loví ryby. Místo, kam Konstrukt Kuchař chodí lovit ryby. Má zde odpařič a zásobu pitné vody. Cestou může potkat postavy.

3.2 Vzducholod'

Vrchní paluba. Je pokrytá kamením, zarostlá mechem. Po stranách se nacházejí kotvící místa držící balón – lana a hadice vedou kamsi ke stropu jeskyně. Zkušenějším námořníkům přijde paluba zvláštní, nepodobá se žádné známé lodi určené na moře nebo řeku. Schody do nitra vzducholodi jsou částečně zasypané, ale průchozí.

1. **Kormidlo.** Vedle kormidla je soustava dalekohledů a další aparatury využívané k navigaci podle slunce a hvězd. Ve zpráchnivělé skřínce jsou fragmenty map.

Horní paluba. Je zde cítit zatuchlina a nějaký další zvláštní zápach rozkladu. Ačkoliv mají jednotlivé místnosti malá okénka, z prostorů jeskyně pod balónem sem nedosáhne žádné světlo. U bočního schodiště jsou stopy krve, v sousedící vstupní místnosti hromádka cenností.

2. **Sklad.** Nachází se zde náhradní díly k lodi – kování, lana a záplaty na balón. V koutech je k zemi přivázáno několik sudů. Plyn, který je v nich obsažen, se používá jako nouzová zásoba k plnění balónu. Po odvázání se vznesou ke stropu. Pokud z nich plyn unikne, působí na živé bytosti omamným účinkem a při reakci s ohněm hoří.
3. **Vstupní místnost.** Těla tří námořníků. Podle zranění zemřeli násilnou smrtí. Lze odhadnout, že byli na útěku. Jeden má

u sebe amulet ochraňující před hněvem duchů moře.

4. **Úschovna Konstruktů.** Nachází se zde sedm kójí, dvě z toho jsou obsazeny neaktivními Konstrukty. Pod policemi leží hromada náhradních dílů. Na stěnách visí náčrty se znázorněním konstrukčních řešení. Lze zde vyčistit slabá místa na tělech konstruktů.
5. **Skladiště pohonných hmot.** Obsahuje pouze hromadu nahrubo nalámaného dřeva. Při bližším pohledu lze poznat pozůstatky rybářské loďky.
6. **Strojovna.** Nachází se zde parní stroj, který pohání vrtule umístěné zvenku na zádi lodi. Na stroji jsou nejvýraznější obrovská kamna, ve kterých lze ještě nalézt zbytky popela. Krom toho skrz kamna prochází horký vzduch a dým, který mizí někde v přístroji. Kolem leží kovové harampádi a neuklizené nářadí. Pokud by do stroje někdo doplnil vodu, promazal ho a zatopil, vrtule by se roztočily. Vedle stojí menší stroj sloužící k tlakování balónu, vedou od něj částečné průhledné trubice na vrchní palubu.

Spodní paluba. Je zde větší vlhko, podlaha a některé stěny se částečně propadají. V prasklinách se daří mechu a lišejníku. Ze zadní části se line odpudivý zápach.

7. **Ložnice Vzduchoplavce.** Honosně vyzdobená místnost, přesto s praktickým uspo-

řádáním. Neobsahuje více než velkou postel, skříň se ztrouchnivělým oblečením a police zaplněné knihami. Lze zde najít mnoho textů o historii, geografii a zoologii. Všechny knihy jsou velmi staré, některé lze považovat za zcela ojedinělé exempláře nebo již dávno ztracená díla. Pod postelí leží těžká kovová truhla se zabudovanou pastí uvolňující omamný plyn. V truhle se nachází Vzduchoplavcovy finanční rezervy a konstrukční plány vzducholodi.

8. **Pracovna vzduchoplavce.** Dominuje jí velký jednací stůl s mnoha židlemi. Na stěnách visí police se svitky a knihami. Většina knih je na zámek, obsahují poznatky z oblasti alchymie a umělého života – jedná se spíše o akademickou literaturu. Na stole leží spousta rozházených knih, roztrhaného papíru a rozsypaných psacích potřeb. Stranou leží otevřený jasně největší svazek v místnosti – Vzduchoplavcův deník. Několik stránek je z něj vytržených. Je rozevřený na posledním deníkovém zápisku č. 4307.
9. **Alchymistická dílna.** Panuje v ní hrozný nepořádek. Na zemi i stole se válí spousta rozbitých lahviček, ze kterých jsou vysypané podivně barevné prášky. Na dřevě jsou patrné stopy zaschlých tekutin. Ve váčcích a miskách leží různé drahokamy. Na pár místech vyrůstají mezi dřevěnými prkny prazvláštní světélkující rostlinky. Mezi tím vším se povalují fragmenty Vzduchoplavcových alchymistických poznámek a zápi-

sů. Lze z nich pracně zrekonstruovat mnoho zavádějících informací.

10. **Konstrukční dílna.** Zadní část je zasypána haraburdním. Na stolech po stranách leží ani ne zpola dokončené Konstrukty. Na nástěnce jsou poznámky ke Konstrukcím – seznam inovovaných prvků, způsoby odstranění současných konstrukčních nedokonalostí. Mezi mnoha poznámkami lze nalézt malý papírek, na kterém je v pár bodech vysvětlen princip dobíjení energetických kamenů za pomoci slunce.
11. **Kuchyně a jídelna.** Zdroj veškerého nepřijemného zápachu. V zadní části připravuje Kuchař ulovené ryby a jiné živočichy na roztopených kamnech, do kterých přikládá nanošené zásoby ze strojovny. Kouř z kamínek je odváděn k parnímu stroji na horní palubě. Hotové pokrmy vrství na hromadu, která již téměř pohltila jídelní stůl. Za stolem sedí na židli pozůstatky Vzduchoplavce – ten už mnoho let nic nesnědl. Lze u něj najít svazek klíčů.
12. **Toaleta a koupelna.** V místnosti je velká kovová vana a jednoduchý záchod ústící někde pod loď. Skrz záchod prorůstá do lodi mladá břízka.

4 Tipy pro hraní

Prostředí je připraveno pro svět, ve kterém létající stroje běžně neexistují. Objevení a průzkum vzducholodi tak má představovat pro hrdiny napínavé dobrodružství už samo o sobě. V při-

padě, že ve vašem světě nejsou vzducholodě žádnou zvláštností, doplň do Vzduchoplavcových zásob jiný zajímavý vynález, který by stálo za to ukořistit.

U Konstruktů záměrně není uvedena jejich výstroj a výzbroj. Předpokládá se, že jsou primárně určeny pro práci na lodi, ne pro boj. Lze si je ale představit stejně tak jako mírně nemotorné sluhy, nebo jako hbité a rychlé stroje s mnoha ostrými kovovými hranami, bodci na kloubech a končetinách a schopností se rozžhavit. Mohou být odolní vůči sečným a bodným útokům, nebo mohou pohlcovat působení ohně. Pravděpodobně budou velmi dobře držet na dřevěných površích a možná umí i šplhat po stěnách a střepech. Jejich zářící pohled může oslňovat. Perfektně znají vzducholod' a její okolí a dokáží využít každé menší výhody. Budou však vždy

jednat tak, aby loď svými akcemi nepoškodily.

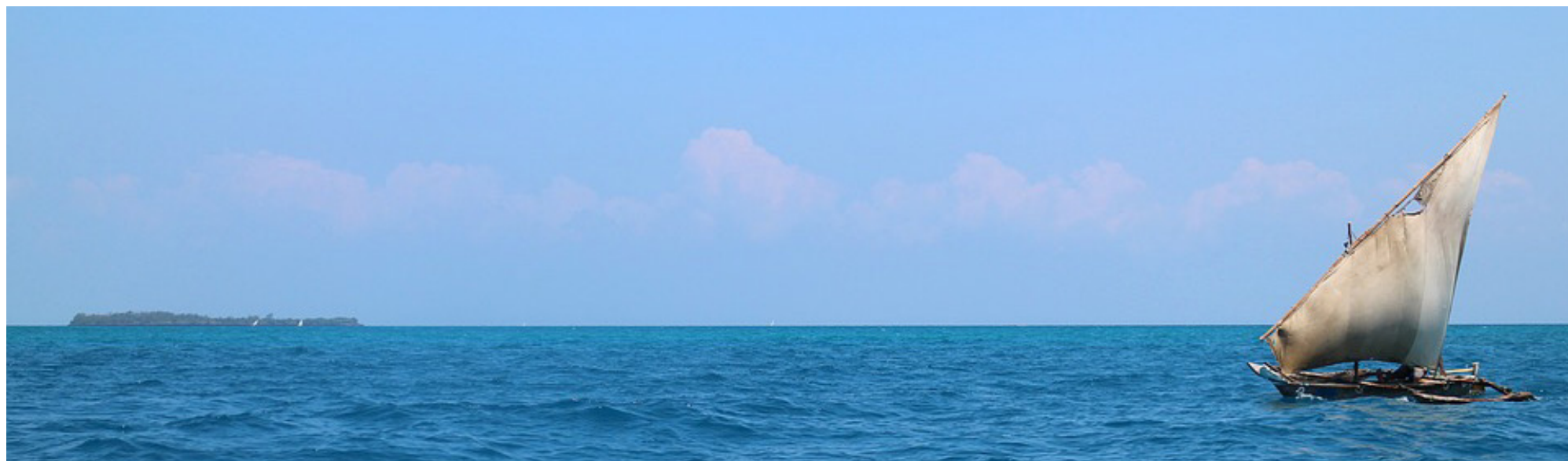
Je na vás, kolik „duše“ vdechnete Konstruktům. Je možné je hrát jako nemyslicí stroje, které zvládnou pouze odpovídat na jednoduché otázky, ale je samotné nic nezajímá. Nebo naopak jako téměř lidské bytosti s vlastním pohledem na svět, pouze bez prožívaných emocí. Každopádně by hráči měli mít možnost s nimi interagovat i po dobrém. Konstrukty zde nepředstavují pouze nepřátelé k pobití, ale spíše bytosti překážející ve volném průzkumu vzducholodi a jejich tajemství. Nezapomínejte, že každý z nich má jinou roli a úkol a je potřeba k němu zvolit tu správnou cestu.

Pokud vám příběhy rybářů nestačí jako dostatečná motivace pro postavy k cestě na opuštěný ostrůvek, vymyslete jistě více jiných vhodných motivací. Má některá z postav záhad-

ně zmizelého předka vynálezce? Ztratil se na ostrůvku někdo postavám známý? Snaží se postavy dlouhodobě získat převahu ve vleklé a vyrovnané válce? Ztroskotaly postavy na ostrůvku během bouře? Vydaly se tam s původně zcela jiným posláním?

Je zde možnost sehrát dobrodružství více jako survival a nechat postavy na ostrůvku bez jejich loďky a možnosti snadného úniku. Nutnost vymyslet a zrealizovat jinou cestu na pevninu může být zajímavá, ale je to již trochu o něčem jiném, než o rozkrývání tajemství ztracené vzducholodi.

Využijete-li přiložené zápisy z deníku, nahradte jejich čísla pro vás zajímavými daty.



EREMCEG

napsal „Vallun“

Místo: Paimpol, největší přístav Západní marky Erathie (jakékoliv větší přístavní město, nejlépe s odděleným kotvištěm místní autority, ať už je to král, či jiný zeměpán, kupecká gilda nebo třeba církevní řád)

Když večer znavený Muir Buckinner zapadl do krčmy, honila se po severním obzoru vdoví mračna, předznamenávající silnou příbřežní bouřku. Takovou bouřku, jež způsobí, že se pár lodí nevrátí do přístavu včas, tedy v lepším případě. V horším případě se nevrátí vůbec a ve městě přibude pár vdov. Muirovi to ale bylo celkem jedno, už mnoho let byla moře osiřelá, takže tuto noc příliš vdov nepřibude. Když po silné zelňače a pár žejdlících šel spát, na severu už hřmělo.

Ráno se probudil do krásného rána, moře po bouři vonělo svěžestí přinášenou mírným vánkem až k jeho skromnému loži na půdě. Sluneční paprsky tančily na drobných vlnkách a Muir se tím pohledem kochal notnou chvíli. Zdálo se že, přístav byl noční divočiny zcela ušetřen, snad jen že mírný deštík spláchl prach. Jeho kochající se zrak zalétl více vpravo, až za hlásku u kasáren městské gardy. Tam přeci jen k nějaké změně došlo – u jednoho z nepoužíva-

ných mol staré části přístavu byl nově vyvázán neznámý koráb.

Muir sice nebyl zrovna námořník, ale tato loď jej přesto zaujala. Nedovedl říct proč, vypadala jako docela standardní obchodnická koga, ale přesto zároveň jinak. Buckinner neodolal a ještě před snídaní zamířil po nábreží ke starému přístavu. Nedostal se ale moc daleko, jindy otevřená branka byla uzavřená a přátelského dědu s obuškem městské stráže vystřídali dva gardisté s halapartnami. Rozhodl se nepokoušet štěstí a najít jiné místo, odkud by si loď prohlédl.

Průzkum lodi z dálky je úkol střední obtížnosti, který si však lze ulehčit, pokud postavy podniknou nějaké rozumné přípravy tak, aby jim pohled na loď nic nezakrývalo. Přímě do starého přístavu se normálně dostat nedá, slouží lodím přístavní autority, takže je obehnán zdí a momentálně i střežen. Uličky k němu bezprostředně přiléhající jsou po dřívějším požáru rejdištěm živlu nekalých. Podle míry úspěšnosti lze zjistit následující:

1. Ačkoliv lana a ráhnoví vypadají poničené víc než jednou drsnou bouří, tak samotný trup se zdá nedotčen.
2. Podle toho, jak loď sedí na vodě, lze se domnívat, že náklad je stále na palubě. Nebo že loď nabrala hodně vody.
3. Loď vypadá, že na moři strávila už pěkných pár let, ale prodloužený trup odpovídá kogám nejnovější konstrukce.

Pokud má někdo námořní znalosti nebo uspějí ve zkoušce inteligence, pak se mohou domnívat, že se něco pokusilo loď násilím zastavit. Střední obtížnost průzkumu znamená, že průměrné štěstí (hod) dopřeje postavám jeden úspěch, tedy odhalí první stupeň nápovědy.

Procházka na konec vlnolamu nového přístavu a pak trocha nebezpečného lezení po kluzkých kamenech přinesla úspěch – otevřený výhled na tajuplnou kogu. Zatímco těch pár plavidel patřících gardě bylo vyvázáno přímo k nábreží, koga stála na konci staříckého mola, na němž hlídkovali další dva gardisté. Muir využil času potřebného na oddech k důkladnému pozorování, což mu vyneslo hned několik poznatků, z části snad vysvětlujících zvláštní přitažlivost neznámé lodi. Ta seděla nízko na vodě, takže její podpalubí bylo plné. Zda vody nebo nákladu nebylo možné poznat. Avšak nebylo vidět žádné poškození trupu, na rozdíl od takeláže, která byla pochroumaná snad až moc na jedinou bouři. Takže to byl spíš náklad.

Když se zamyslel nad tím, co taková koga asi vezla, uvědomil si další nepatřičnost. Loď vypadala jako starší kousek, avšak prodloužený trup dokládá, že konstrukčně patřila naopak k těm nejmodernějším. Buckinnerovi bylo jasné, že odsud více nezjistí a také to, že to tak nemůže nechat. Vrátil se proto do krčmy, dnes si práci shánět nebude. Místo toho věnoval den odpočinku a přípravě své výbavy, olejování luku a koženice, broušení tesáků a tak. Rovněž přemýšlel, zda tam doplavat z vlnolamu nebo se proplížit přes gardistický přístav. Právě kvůli luku, kterému by delší pobyt ve vodě určitě nesvědčil, se rozhodl pro druhou možnost.

Přes zeď proklouzl ve Stínově, jak místní nazývali uličky pobudů za starým přístavem. On, viditelně ozbrojený, však s nimi problém neměl. Místo zvolil dobře, neb v cestě mu stála

pouhá dvojice stráží na začátku mola. A těm se ve všudypřítomných stínech dokázal vyhnout. Věděl však, že musí být na otevřeném prostoru potichu, aby nepřilákal jejich pozornost. Záhy se ukázalo, že to nebude snadné. Kus pochozí

Stráž u paty mola není příliš bdělá, vyhnout se její pozornosti je lehké. Naopak násilné řešení není vhodné, hlídka při první příležitosti zapíská na posily, které se vzápětí dostaví a přečíslí postavy. V boji jsou dost zdatné a postavy s největší pravděpodobností zadrží a předvedou před kapitána přístavu. Pokud se budou snažit vyjednávat, tak se nechá snadno umluvit k tomu, aby je na palubu kogy poslal jako oficiální průzkum. Gardistický mág (nebo mág jiné autority) totiž loď prohlásil za prokletou a on nechce riskovat život nikoho ze svých lidí (to je taky jediná informace, co se dá o lodi zjistit, nelehce, od gardistů). Pověření ale taky znamená, že si z pokladu budou moci nechat jen to, co schválně garda. Nedomluví-li se, tak je garda napoprvé vyvede do hostince (a nechá pod dozorem bývalého gardisty, který má zabránit opakovanému pokusu, všimnout si ho je středně těžké, zbavit se jej, když o něm vědí, lehké). Napodruhé je vsadí na dva dny do šatlavu, mezitím je loď odtažena neznámo kam. Uvedené platí pro jakýkoliv střet s gardou.

Přejít bez světla po navlhých trámech je středně obtížné. Ulehčí to například právě světlo, ale nezabezpečené světlo přiláká hlídku, nicméně tu přiláká i případný pád do vody. Lze taky bez problémů přeplavat, a dokonce přejít na druhou stranu ve vodě. Jakýkoliv pobyt ve vodě však znamená napadení jedné postavy a její lehké zranění jakýmsi živočichem. Hraničářské dovednosti mohou odhalit, že se jedná o nejedovatého, ale dosti agresivního krabiho pavouka. Při plavbě z vlnolamu jsou takto zraněny dvě postavy.

části mola byl propadlý a zbývalo z něj jen pár trámů utopených ve stínu zídky.

Muir se dlouze nadechl, protáhl a se štěstím rychle a tiše přeběhl na druhou stranu. Podobné překážky mu vždycky šly. Za to byl rád, neb měl dojem, že zahlédl ve vodě hemžit se docela velké kraby. Bližší pohled na kogu jen potvrdil dřívější dohady, na trupu nebylo ani škrábnutí, takže s největší pravděpodobností byl na palubě náklad. Jenže těžký náklad ještě nemusel být pro Muira zajímavý, chtěl však odhalit příběh této lodi. Prvním krokem bylo zjištění jména lodi. To však byl trochu problém, neb nápis na přídi nebyl vůbec vidět. Po chvílce pátrání bylo možné zjistit proč – celý trup lodi byl pokryt jemným mastným popílkem.

Se škodolibou myšlenkou na to, že hlídka bude mít ráno asi problém, našel místo, kde by mělo být jméno lodi uvedeno, a očistil jej. Dosáhnout po jeho celé délce nebylo úplně snadné, ale dlouhoruký Muir to zvládl dost dobře na to, aby jméno nakonec přečetl – Eremceg.

Očištění názvu lodi lze pojmout jako lehkou zkoušku, pokud postava neuspěje, spadne do vody. Tam jej zase zraní krabí pavouk (lehké zranění). Pokud nebudou reagovat na to, že by očištění nápisu mohlo přilákat hlídku ani po očištění nápisu, který je v měsíčním světle dost jasně vidět, tak to zvýší pravděpodobnost zásahu hlídky při všech následujících příležitostech. Zjištění názvu lodi může být pro oneshotové hry prvním záchytným úspěchem. Pro úplnost, Eremceg znamená turecky pavouk.

Buckinner pak již neváhal a vytáhl se na palubu. Tam byl pohyb složitější pro haldy trosek, navíc nechtěl riskovat, že bude spatřen proti světlejšímu horizontu. Po chvílce si s úlekem uvědomil, že na palubě ještě nikdo nebyl a pohybem v popílků zanechává viditelné stopy. Nicméně právě našedlý popílek byl příčinou, proč loď vypadala starší, než byla. Proto začal propátrávat palubu.

Odhalit stopy na palubě je středně těžké, měsíc sice svítí, ale jeho možnosti jsou omezené a je třeba ne být příliš nápadný, neb ze sídla autority je tam z části vidět. Podle míry úspěšnosti lze zjistit následující (body 3 a výše by opravdu neměly být lehce k mání):

1. Z kotevny se ozývají zvuky řinčení řetězu a sípání.
2. Chybí záchranný člun.
3. Záchranný člun nebyl utržen bouří, jak by se mohlo zdát, ale byl na vodu řádně spuštěn.
4. Větší část trosky je vržena ve směru od záďe dopředu.
5. Na patě stěžně je runa ochrany, pokud se v tom některá z postav vyzná, tak lze zjistit, že se jednalo o obecnou ochranu proti poškození a zvláště o ochranu proti ohni. Runa je však již vyčpělá, neaktivní.

Lučištník se rozhodoval, zda zamířit na záď ke krytému kormidlu, nebo naopak na příď do kotevny. Nákladovými otvory se do lodi dostat nedalo, neb byly zavaleny zřícenou takeláží. Zvuky se zdály až příliš živé, proto založil šíp a postupoval k jeho zdroji s velkou obezřetností. Přední nástavba byla uvnitř relativně zachována, takže nebylo obtížné se prosmýknout ke

kotevnímu rumpálu. Těžký kotevní řetěz nejspíš za bouře sklouznul z rumpálu a teď v něm uvízla noha dalšímu neoficiálnímu průzkumníkovi. Drobný chlapík byl oděn v prosté kožené zbroji a s častými přestávkami se snažil svou končetiinu vyprostit. Při tom zjevně ztratil krátký meč ležící kousek od něho, a tak teď jako páku používal svou dýku.

Uvízlý člověk je místní zlodějíček, co má loď prozkoumat pro jednoho z kápů podsvětí, sám se vyprostit nedokáže, protože na řetězu zároveň sedí, ale s pomocí kohokoliv dalšího je to snadné. Pokud nevyplyne jiná reakce z přístupu družinky, bude reagovat dle bodu k6:

- 1 – Po zachránění je šílený, s neartikulovanými zvuky se vrhne na nejbližší postavu, zaútočí dvojicí dýk.
- 2 – Po zachránění začne pištět (není tak hlasitý, aby přivolal hlídku) a s výkřikem „pozor pavouci“ se vrhne do moře a odplave pryč.
- 3 – Poděkuje za záchranu, ale je neschopen další akce, klepe se vyčerpáním a bolestí. Je třeba se snažit, aby prozradil, že na lodi viděl velké a děsivé pavouky, pak se zhroutí do mdlob.
- 4 – Poděkuje za záchranu a dá postavám na výběr mezi informací o pavoucích a šperkem v hodnotě 70 zl. a pak udělá vše proto, aby mohl zmizet.
- 5 – Poděkuje za záchranu a dá postavám informaci o pavoucích a šperk v hodnotě 70 zl. a pak udělá vše proto, aby mohl zmizet.
- 6 – Nabídne, že se připojí k družince a pomůže jí prozkoumat loď.

Reakce přiměřeně platí i pro kontakt před vysvobozením. Zlodějíček může být docela užitečný, ovšem jeho případná přítomnost při zadržení autoritou je problém, jedná se o známou firmu.

Muir se pokusil muže potichu uklidnit, ale jedinou reakcí byla naštěstí nepříliš přesně vržená dýka. V odpověď vypuštěný šíp neminul. Lukostřelec chvíli zvažoval, zda se nemá těla zbavit, ale pak se rozhodl, že je to zbytečná práce, jen vytrhl a očistil svůj šíp. Zběžná prohlídka zlodějova těla přinesla váček s několika mincemi a drobný zlatý šperk. Šperháky a lahvička s jedem jej nezaujaly, na rozdíl od malé lucerny s praktickou soustavou stínítek. Tu hned použil, u samotného rumpálu byla trocha měsíčního světla, ale ostatní prostory jen tím víc tonuly ve stínech.

Přední podpalubí je sice stísněné, ale ne úplně malé, prohlídka trvá při stejné míře důkladnosti dvakrát déle než v předchozích případech a i se světlem je středně obtížná.

1. Ze skladiště zmizely dva soudky s vodou, byly odneseny buď prázdné, nebo nerozbité, nejsou zde stopy po vylití vody. Velmi pravděpodobně zmizely i další zásoby.
2. Průchod z předního podpalubí do nákladového prostoru byl důkladně zablokován z této strany, nevypadá to na improvizovanou záležitost.
3. Někdo pobral část osobních věcí přibližně poloviny posádky.
- (4.) Při dalším průzkumu či mimořádném úspěchu lze doplnit, že z 22 členů posádky 12 někdo odnesl to nejnnutnější z osobních věcí.
- (5.) Průchod k nákladu sice zatarasil velmi zručný truhlář, ale přeci jen ve spěchu. Průchod však nelze ani při odstranění zábran otevřít, je nejspíš blokován i z druhé strany.

Pokračoval proto s prohlídkou příďových prostor pro posádku. Jak se dalo čekat, prodloužený trup byl určen nákladu, takže posádka pracující na lodi měla stále podmínky velmi stísněné a její pohodlí bylo až na posledním místě. Bouře se i zde podepsala, ale jinak se zdálo přední podpalubí docela v pořádku. Zkáza, jež postihla palubu, se sem nepřenese. S lucernou zavěšenou na opasku se delší dobu rozhlížel.

Muir shledal, že to, co zbývá ze zásob, je ještě zcela požitelné, jako by loď byla opuštěná nejvýše před týdnem. Potraviny i vodu opatrně otestoval, ale zdály se bez závad, neotrávené. Z důkladného průzkumu jej vyrušil pavouk. A ne ledajaký, celý černý a velikosti kočky. Muir potřeboval tři šípy na to, aby se jej zbavil. Zranění unikl jen díky kvalitním botám.

Souboj s jedním pavoukem je snadný, ač jeho rychlost či mrštnost činí obtížnějším jej zasáhnout. Není jedovatý, nemá u sebe žádné poklady. Pokud je důkladně prozkoumáván zkušeným hraničářem, tak lze se štěstím poznat, že většina jeho očí je uzpůsobená na termovidení a celkově preferuje spíš tmu a šero, i chvíli po smrti očka ucukávají před přímým světlem. Stejní tvorové napadají postavy ve vodě v okolí lodi, tam ale jen kousnou a stáhnou se.

„Potvoro hnusná,“ tiše zaklel Muir, když si prohlédl pavouka přišpendleného šípem k podlaze. Opět vrátil všechny tři střely do toulce, neb jeho tatalijské šípy by byly i pro průměrného gardistu zřetelným pojičkem. Rozhodl se, že nebude čekat na další osminohé návštěvníky a

konečně půjde prozkoumat kormovou nástavbu, třeba v ubikacích důstojníků objeví něco zajímavějšího. Předtím, než vylezl na palubu, zakryl lucernu stínítkem.

Při přesunu přes otevřený prostor seznal, že v okolí panuje naprostý klid a zadoufal, aby to tak ještě nějakou chvíli zůstalo. Jako první se dal do průzkumu krytého kormidelního prostoru, vymoženosti nové generace kog. Kormidlo obvykle stávalo na nejvyšším místě zadní, kormové nástavby, cenou za vynikající výhled rušený „jen“ plachtami bylo úplné vystavení žvlům a samozřejmě též nepřátelským lučištníkům. Nové kogy to vyřešily altánovou konstrukcí doplněnou soustavou velkých okenic, čímž vznikl přijatelný kompromis mezi ochranou a výhledem.

Prozkoumat kormidelní prostor je středně těžké vzhledem k množství trosek a jejich rozházení bouří.

1. Důkladná prohlídka odhalí, že ještě před bouří, která se zde dost podepsala, se zde bojovalo. Podle stop krve hodně ostře a nejspíš to pár lidí nepřežilo, ale těla nikde nejsou vidět.
2. Stříška kormidelního prostoru je zezadu zvenčí ožehlá a obě zadní podpěry jsou naprasklé, loď byla zřejmě ostřelována zezadu při pronásledování.
3. Stříška kormidlovny na rozdíl od vlastního trupu lodi nebyla chráněna proti ohni a zlomení. Trochou experimentování lze dovodit, že ochrana trupu je ještě aktivní.
4. Škody bojem nastaly v době před bouří a trosky byly z bezprostředního okolí kormidla odklizeny. (Pokud to dává v reáliích daného světa smysl, tak z dvojí barvy krve lze vyvodit, že mezi útočníky byli nelidé.)

Lučištníkovi se u kormidla moc nelíbilo, trosky a skvrny od krve byly v měsíčním světle docela děsivé. Vrátil se proto na palubu, aby mohl vstoupit do zadní nástavby, kde by měly být kajuty kapitána a jeho důstojníků. A taky průchod do podpalubí a k nákladu. Hned za vstupem se nacházely dveře do levoboční části nástavby, Muir tušil, že tam by se měl nacházet sklad plachet a lan. To jej příliš nezajímalo, proto si nechal tuto místnost nakonec. Přímo před sebou měl otevřené dveře do kapitánovy kajuty. Nejprve jej zaujaly samotné dveře, z venku byly dost poškozené zbraněmi, ale neproražené. Přesto se i v kapitánově kajutě nejspíš bojovalo. Zatímco prostory posádky na přídi byly zařízeny maximálně účelně, za lůžka námořníkům sloužily hamaky natažené mezi žebrovím lodi. O ubytovací prostory se museli dělit s truhlářskou dílnou a ve skladišti potravin se nedalo hnout, tak kapitánova kajuta skýtala především dostatek prostoru a při otevření okenic i světla. Lampička odhalila, že její výbavu tvoří sice především účelný, ale přesto alespoň trochu pohodlný nábytek z kvalitního leštěného dřeva s čalouněním. Skříně i truhlice byly ozdobeny vypalovanými námořnickými motivy a našlo se místo i na obrazy. Jeden z nich byl obligátní oficiální portrét panovnice a druhý jakási neurčitá krajinka.

Muira příliš nezajímalo, kdo s kým bojoval, ale podle stop si domyslel, že sem dorazili pavouci. A přestože se kapitán, možná ještě s někým z posádky zuřivě bránil, byl nakonec přemožen. Útočníci, jako by se však zajímali pouze

Zjistit, že se v kapitánově kajutě bojovalo, je snadné (samo o sobě netřeba ověřovat), ale zjistit další informace je obtížné, a není-li mezi postavami stopař, tak dokonce velmi obtížné.

1. Z kapitánovy kajuty bylo odvečeno nejméně jedno krvácející tělo. Věci byly sice rozházeny, ale kajuta nebyla vykradena, nejednalo se tedy o loupežný útok.
2. V kajutě lze najít stopy velmi drobných kulatých nohou.
3. Dveře byly poškozeny zbraněmi, ale jejich útoku odolaly, uvnitř se strhla jiná bitka, kde zbraně používali jen obránci.

o jeho tělo, kajuta byla jinak nevyloupená. Ve zmatku po bouři však chvíli trvalo, než našel malou bytelnou lodní pokladnici, její zámek byl však chráněn zámekem s pastí, dost možná magickou. Proto raději rozbil stěnu, k níž byla pokladnice připevněna; spolu s posledním soudkem rumu si ji odnesl ke vchodu, a pokud se do ní dokáže dostat, bude to zajímavá kořist.

Pokladnice je hlídána magickou pastí, která při pokusu o násilné otevření spustí silný ječák. To přiláká pozornost hlídky, ta sice nevstoupí na palubu, ale spolu s posilami bude loď bedlivě hlídat. V truhlici je X zlatých (X = součin hodů k6 nebo k10 za každou z postav v družince, nejméně 2, nejvýše 5).

Když už otevřel průchod do kajuty navigátora a prvního důstojníka stěnou, mohl s klidem projít dveřmi a prozkoumat kajutu na pravoboku nástavby přímo. Ta byla překvapivě dotčena

jen nepatrně. Navigátor byl zjevně pořádkumilovný člověk, měl své věci dobře uloženy, a tak bouře napáchala jen minimum škod. I když musel Muir nakládat se světlem velmi opatrně – loď stála pravobokem k budově gardy, tak nebylo těžké postřehnout, že chybí mapová kniha i lodní deník, stejně jako podstatná část z osobních věcí navigátorových.

V obou kajutách není nic moc zajímavého, byť šatstvo a pár zbylých osobních věcí by při prodeji mohlo dát až 30 zl. Zbraně a další podobnou výbavu odnesli přeživší.

Naposledy se v tomto patře vydal do skladu plachet, nečekal, že tam najde cokoli zajímavého, ale raději to chtěl zkontrolovat. Než se však mohl pořádně porozhlédnout, napadli jej dva pavouci. Dokonce ještě větší než ten v předním podpalubí. Muir měl rázem plno starostí s obranou. Luk mu nebyl nic platný, musel rychle tasit tesáky. Přestože se snažil bránit, utržil pěkných pár hlubokých kousnutí, než pavouky udolal.

Boj s pavouky je středně těžký boj, jsou větší, silnější a ještě agresivnější než jejich příbuzný na přídí a družinka se musí snažit je přemoci. U slabších družinek lze doporučit přehození síly oponentů tak, aby byly postavy nejprve varovány. S velkou dávkou štěstí lze zaznamenat, že ve skladu chybí oplachtění pro záchranný člun.

Muir Buckinner se dost rozmýšlel, zda se na loď nevykašlat a nezmizet s dosavadní kořistí, i tak to bylo víc, než doufal. Rány od pavouků

si musel, přestože nebyly otrávené, ošetřit. Nakonec zvídavost zvítězila a on se rozhodl prozkoumat ještě alespoň nejbližší část podpalubí. Protože nechtěl utržit další zranění, uvázal lucernu na provázek a spustil ji před sebou.

Instinkt jej nezklamal, na lucernu se vrhla dvojice pavouků, jeden větší celočerný a druhý, trochu menší se zelenými fleky. První, pečlivě zamířený šíp zasáhl flekáče a přišpendlil jej k podlaze. Černý se dal na ústup, ale Muirova rychlostřelba jej dokázala zranit a posléze i zabít. Raději ale založil další šíp, než začal po krkolomně úzkém schodišti sestupovat. To byla správná volba, protože další pavouk čekal schován v nejstinnějším koutě. Tento měl červenou hlavu, a jen co se na schodech objevil Lučištníkům obličej, tak na něj vypustil ohnivou střelu. Naštěstí jen menší, přesto měl levou ruku, v níž držel lučiště a část obličeje nehezky spálenou. Reflexy naštěstí zafungovaly na výbornou a šíp zabránil ohnivému pavoukovi vypustit další plamenný pozdrav. Koutkem oka však zaznamenal, že nejméně jeden další pavouk unikl kamsi dolu.

Pavouci v podpalubí jsou těžký boj. Zelený pavouk disponuje silným jedem, který ochromuje zasažené, ohnivý pavouk střílí malé ohnivé koule. Pokud by se boj s nimi vlekl, tak žádný neuteče a naopak přijdou posily.

Zaváhal zda nemá hned utéct taky, ale tentící se zásoba šípů a jejich snadná identifi-

kovatelnost mu dodaly odvahy, aby (už určitě naposledy) pokračoval v průzkumu. Dole se nacházelo šestero dveří a poklop níže k balastu a hlavně kormidelnímu mechanismu. Tím směrem ale zmizel pavouk, takže Muir jen vrátil dekl na místo a zatížil jej prvním, co mu padlo pod ruku. Dveře do nákladového prostoru bývaly taky zatlučené, ale někdo závory vytrhl. Právě jejich pozůstatky posloužili k zablokování poklopu. Proti dveřím do nákladového prostoru byly dvojice dveře do kajut druhého a třetího důstojníka, levoboční strana měla rovněž dvojice dveře vedoucí do kajuty pro dva a tři muže. Muir odhadoval, že se jedná o kajutu kormidelníků a praporčíků. Panoval v nich docela chaos, ale nezdálo se, že by byly zasaženy bojem. Zde už převládala ryzí účelnost, ale přeci jen bylo dost místa na osobní truhlu a jakous takous postel, jen jeden z kormidelníků si potrpěl na svou hamaku. Poslední dveře vedly do jídelny.

Prohlídka čtveřice kajut zabere docela dost času s pramalými výsledky. Leda kajuta druhého důstojníka obsahuje pár užitečných věcí, neb byl zřejmě taky voják. Najde se tam stojan na kroužkoplátovou zbroj a náčiní na opravu zbraní a zbrojí. Nejhodnotnější je rezervní dýka a palcát. Před dveřmi do jídelny se vyplatí naslouchat, neb z jídelny lze zachytit dva druhy zvuků (bez naslouchání těžká obtížnost s nasloucháním lehká) – slabý lidský hlas volající o pomoc a pohyb většího množství pavoučích těl.

Muir se před dveřmi do jídelny zarazil, na rozdíl od ostatních byly zavřené. Nechtěl risiko-

vat další střet a tak se zaposlouchal. Pavouci v jídelně určitě byli a nebylo jich málo, ale mnohem důležitější byl slaboučký lidský hlas volající o pomoc. Při představě pavoučí přesily si vzal ze stěny lampu s plnou zásobou oleje a zapálil ji. V levačce pak měl kromě luku ještě lektvar rychlosti, takto připraven rozkopl dveře do jídelny a schoval se za roh, očekávaje pár ohnivých střel. Ty se však nekonaly, přesto pohled dovnitř nebyl o nic méně hrůzný. Na stole bylo pavučinami připoutáno tělo v kroužkoplátové zbroji, na němž hodovaly snad desítky pavouků velikosti podšálku. Tomu všemu byl nucen přihlížet stejným způsobem spoutaný muž.

Lučistník neváhal a vrhl lampu na stůl, ta splnila svůj účel a uvrhla nešťastníka i s většínou pavouků do plamenů. Jen o chvíli později vypil lektvar rychlosti, odložil luk a tesákem odřezal pavučiny poutající ještě žijícího námořníka od židle. S ním v rukou se pak vrhl po schodech vzhůru, doufaje, že se při tom oba nezabijí. Přesto jej stihlo několik pavouků pokousat. V pavučině zabalený záchránělec mu příliš překážel na to, aby mohl vzít lodní pokladnici nebo soudek s rumem. Velmi obtížný byl i jen samotný sestup na molo. Až tam se odvážil zastavit...

Pavoučí mláďata jsou nebezpečná jen svým počtem, zabije je každý zásah, kdežto sama nemohou příliš ublížit (zraní za jeden život), vyjma toho, že jedna šestina z nich má zelená břívka – disponují slabým jedem.

Přeživší námořník je kapitánem lodi. Přivést jej natolik k vědomí, aby s ním šlo komunikovat, je středně těžký manévr. Zbavit jej otravy a zranění pak manévr těžký. Ale vyplatí se to, varuje postavy, že v nákladovém prostoru jsou ještě větší a nebezpečnější pavouci, sami nemají v žádném případně nákladový prostor otvírat. Jakoukoliv spolupráci považuje za méně důležitou než informaci o zbývajících částí posádky, která se snažila uprchnout po objevení se pavouků v záchraném člunu. Pokud mu postavy řeknou, že se jim to podařilo, aniž by znaly pravdu, tak to pozná a přestane spolupracovat.

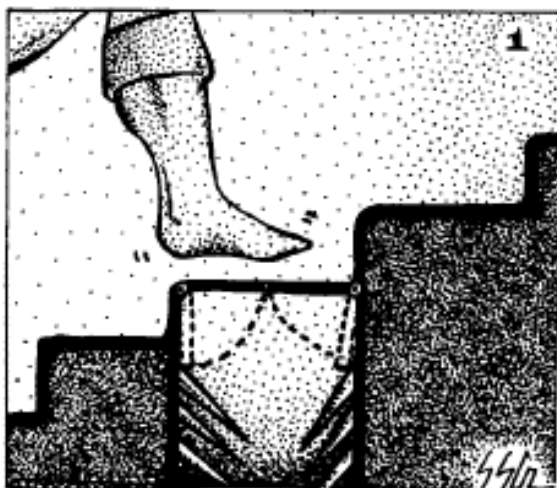
Pokud jde o loď, nejlepší by bylo přivést královské čaroděje, aby deaktivovali runy ochrany, a loď vyhodit do povětří nebo spálit. O nákladu se s postavami odmítne jakkoliv bavit, šlo o důležitý královský úkol. Nemá ale nic proti tomu, aby si družinka za jeho záchranu přivlastnila lodní pokladnici a soudek rumu, případně i další kořist vyjma jeho vlastní šavle. Dá jim dokonce dost času, aby mohly postavy zmizet, než přivolá stráž. Nelze však vyloučit, že autorita o družince ví – na lodi nebude zasahovat, ale zadrží a pečlivě vyslechne každého, kdo by se pokoušel z lodi utéct.



DORUČENIE ZÁSILKY

napísal „Skenderax“

Príbeh sa odohráva v menšej dedinke na obchodnej ceste, pri ktorej v masívnej veži sídli mocný alchymista alebo čarodej. Nikto presne nevie. Veža je niekoľko kilometrov od dediny, ale i tak ľudia občasne počujú zvuky výbuchov, prípadne ohňostroje alebo farebný dym. Nikto nevie, čo tam ten alchymista, alebo čarodej, porába, ale všetci ho majú vo veľkej úcte. Raz za čas Flerexius, tak sa volá, príde do dediny a s hostinským dohodne obchod. Väčšinou pošle nejaký balík do mesta, alebo nejaký balík dostane. Sem tam si chodí objednať suroviny, ktoré mu chýbajú. Nikdy sa moc nezdrúže.



A tu začína príbeh. Flerexius si objednal byliny, ktoré došli uzavreté v sklenenej fľaši. Hostinský ich však nestíha doručiť, a tak poprosí hrdinov o službu. Ich úlohou je priniesť Flerexiusovi fľašku s bylinkami a dostanú od neho druhú polovicu odmeny. Hostinský im poskytne dohodu, ktorú spolu uzavreli, ako doklad o tom, že práve hrdinom má vyplatiť spomínanú druhú polovicu.

SCÉNA 1. Hostinec na konci sveta

DÔVOD SCÉNY: Zaúkolovanie hrdinov, dohoda o pláci, doplnenie zásob.

MIESTO: Dedinský hostinec, cez ktorý práve prechádza karavána s ovocím a zeleninou pre mesto. Hostinec je čistý a útulný, ale momentálne je tam plno. Vnutri, vonku i v stajniach.

POČASIE: Podľa ročného obdobia. Nemalo by mať nejak zásadný vplyv na dobrodruž-



Pasca 1

stvo. Malo by však byť kludné, mierumilovné. Atmosféra dňa domácka, víkendová.

POPIS SCÉNY: V hostinci je hlučno a dusno. Hostinský i všetci jeho pomocníci sa venujú vareniu, točeniu piva, roznášaniu objednávok a podobne. Karavána, ktorá do dediny prišla (alebo cez ňu prechádza), vyplnila väčšinu hostinca, ale pre hrdinov sa predsa len našlo voľné miesto. Hrdinovia vidia, ako sa hostinský snaží prehovoriť domácich i hostí na niečo, ale všetci ho odmietajú (nedostatok času). A tak nakoniec zavíta ku hrdinom a im ponúkne polovicu dohodnutej odmeny, ak zanesú Flerexiusovi tovar, ktorý si z mesta objednal.

GM POPIS: V skutočnosti sa hostinský do veže bojí ísť a rovnaká bázeň odrádza i ostatných dedinčanov. V poslednom období totiž veža pôsobí viac ako vulkán a menej ako obydlie humanoida. Preto je hostinský do určitej miery ochotný o cene „zázjazdu“ ku Flerexiusovi zjednávať. Ako prvé poznamená, že by u neho mohli hrdinovia nakúpiť magické predmety, nápoje a pomôcky. Ak by ich to nepresvedčilo, navrhne zadarmo nocľah a nakoniec i večeru a raňajky.

ZÁVER SCÉNY: Na druhý deň hrdinovia vyrazia ku veži Flerexiusa.

SCÉNA 2. Flerexius

DÔVOD SCÉNY: „Turning point.“ Príbeh sa zamotá a hrdinovia sa bez možnosti výberu dostanú z dažďa pod odkvap.

ZAČIATOK SCÉNY: Cesta k veži je príjemná, osviežujúca. I samotná veža vyzerá mierumilov-

no. Dvere sú dokorán otvorené, nádvorie čisté a upratané. Nikde ani živáčka. Len jeden starší kôň stojí v stajni (kôň je hluchý a viac menej slepý). Po niekoľkých schodíkoch hrdinovia vstúpia do chládku samotnej veže. Ticho veže prerušuje len hlas muža vyššieho veku. Pri pozornom započúvaní je možné rozoznať jednotlivé slová. Flerexius si dôkladne kontroluje prípravu na nové kúzlo. Hrdinovia ho nájdu v hodovnej sále veže, kde je všetko nachystané na nejaký experiment alebo kúzlo. Soľ vysypaná na zemi do tvaru podivných znakov, oktagram tvorený múkou, všade biele sviečky popísané zlatým písmom, kalichy s tekutinami a bylinkami. V strede oktagramu je položená kocka zo železa. Zdá sa, že Flerexius sa pokúša premeniť železo na zlato použitím mágie.

POPIS SCÉNY: Flerexius je na čarodeja/alchymistu zbrklý, rýchlo hovorí a je veľmi nepozorný na svoj zovňajšok. Hrdinov privíta tak, akoby mali dôjsť už predvčerom, ak nie skôr. Vyplatí im takmer dvojnásobok, čo im bolo slúbené, a okamžite pridá chýbajúcu ingredienciu do kúzla.

Kúzlo sa okamžite spustí a začne hotový armagedon na zemi. Najprv v sekunde zovrie obsah pohárov a z nich cez okná vyletí zlatý žhavý lúč na nádvorie okolo veže. To vzbĺkne magickým ohňom. Horí kameň, zem i samotný vzduch. V miestnosti začne byť teplo na nevydržanie. Je problém dýchať. Flerexius to zhodnotí kľudným hlasom a pokrčením ramien: „Hmmm, asi som zabudol nasmerovať energiu do vnôtra oktagramu.“ Jeden zo zablúdilých jazykov ohňa



Pasca 2

sa v tom okamihu dotkne jeho tela a on sa rozpadne na prach. Neďaleko od miesta, kde domáci pán skončil, sa objaví teleport a v ňom duch diablika: „*Prajem príjemný deň. Situácia naznačuje, že nebezpečenstvo ohrozenia života je na lokálnom maxime. Preto vás prosíme opustiť priestor pracovne skrz núdzový východ. Dodržujte prosím nasledujúce poradie: tehotné ženy ako prvé, po nich nasleduje jeden muž vo veku od 15 do 25 rokov, fyzicky zdravý. V prípade, že*

sa taký v skupine nenachádza, prednosť dostáva muž s najvyšším množstvom zdravých detí do 40 rokov. Po ňom nasledujú ženy do 40 rokov po jednom od najmladšej po najstaršiu. A potom ostatní. Prajem príjemnú cestu.“

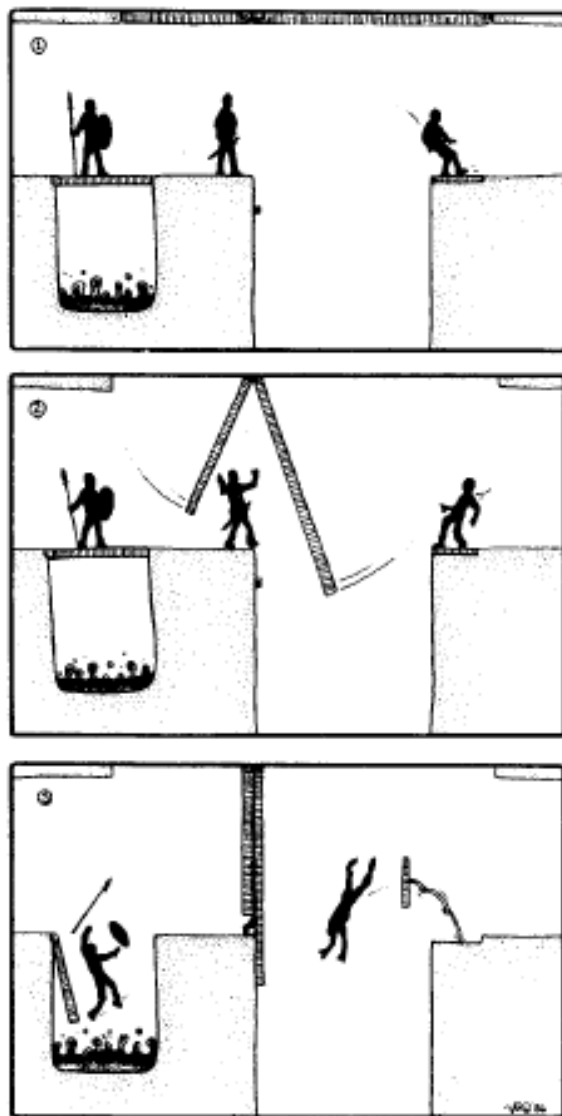
GM POPIS: Vplyvom mágie nesmerovaného kúzla je kúzlenie vysoko nestabilné a žiaden kúzelník nevie povedať, čo by sa v skutočnosti stalo, ak by zakúzlil. Pred zlatým ohňom tiež nie je možné zabezpečiť si ochranu. Na druhej strane, zlatý oheň je schopný roztopiť a zničiť každý magický predmet. I prsteň pána Saurona. Takže ak hrdinovia smerujú do Mordoru, už tam nemusia.

ZÁVER SCÉNY: Hrdinovia sa cez teleport dostanú do malej miestnosti s troma východmi. Diablik svojim temným červeným svetlom ožaruje okolie.

SCÉNA 3. Čierna schránka

DÔVOD SCÉNY: Samotné jadro dobrodružstva i jeho vyvrcholenie

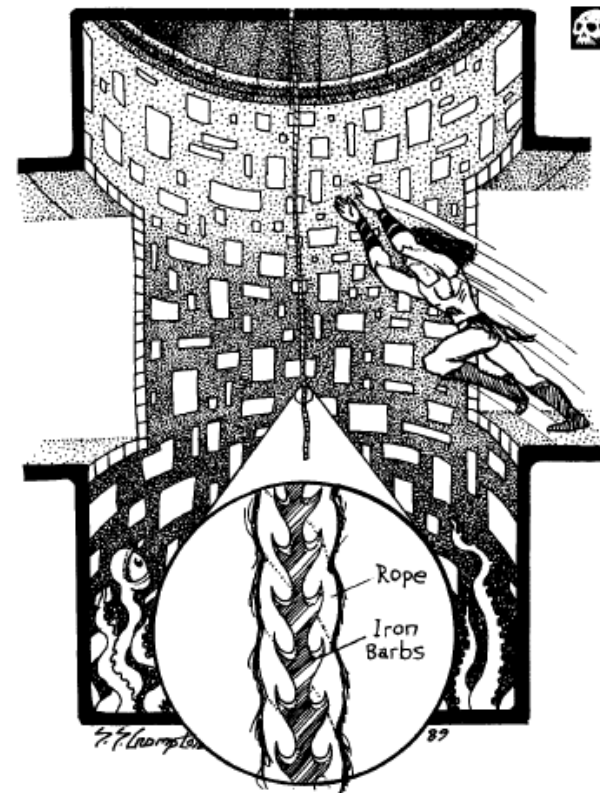
ZAČIATOK SCÉNY: Hrdinovia sa ocitajú v kruhovej miestnosti. Okolo nej sedí s nohami prekríženými na zemi tucet kamenných postáv s telom i tvárou zahalenou v kapucni. Pred každým z nich je do podlahy vytesaná kúzelnícka palica. Miestnosť pôsobí dojmom okrúhleho stolu, kde každý čarodej zaujíma rovnocenné miesto medzi ostatnými a na znak mieru ukladá svoju palicu. V strede miestnosti, kde smerujú všetky palice, horí malý červený magický oheň. Nad ním sa znovu zjavuje diablik: „*Vážené*



Pasca 3

dámy, vážení páni! Dovoľte, aby som vás privítal v mieste symbolizujúcom rovnováhu všetkých dvanástich typov síl, ktoré prúdia našimi telami. Ich sila a dobrota dáva vzniku života, udržuje ho i ukončuje v závislosti od činov, ktoré konáme v kolobehu veľkého plánu. Prosím občerstvite sa pred odchodom na zvolené miesto.“ V miestnosti ale žiadne občerstvenie nie je a hrdinovia vidia len tri východy z miestnosti. Dvoje dverí opatrených silným zámkom a chodbu. Nad chodbou je nápis: CESTA KU NÚDZOVÉMU KLÚČU. Diablik sa zatiaľ špára v zuboch, prdne si, poškrabe sa na riti a grgne si štýlom opitého štangasta po exnutí litrového piva pod 3 sekundy. Na otázky hrdinov neodpovedá. Po necelých troch minútach sa začne znovu venovať postavám: „Vyzerá to tak, že ste si zas zabudli kľúč. Pochopiteľne,“ zatvári sa nešťastne a vyberie odnikiaľ zvitok a začne ho nahlas čítať: „Vážené dámy, vážení páni. V prípade, že ste si zabudli svoj kľúč, vám musím predčítať podmienky zmluvy, ktoré ste s tvorcom dohodli. Ako prvé, máte právo sa posadiť a umrieť v mieri. Je zakázané špiniť priestory jaskyne, znečisťovať ich a inak tropiť neporiadok. Za druhé, dýchatelný vzduch v týchto priestoroch sa dopĺňa len v stanovený deň. Zmluvou je dohodnutý štvrtok medzi siedmou a desiatou hodinou, čo je obsahom dodatku číslo 831. Starý vzduch bude recyklovaný spôsobom popísaným v dodatku číslo 256. I k nemu sa dostaneme...”

GM POPIS: Diablik je správcom tejto časti jaskyne a hrdinov sa snaží presvedčiť, že nie je reálny. Jeho povinnosťou je však priniesť na požiadanie kľúčik, čo je poznačené v zmluve



Pasca 4

pod bodom 666 alebo 999. Podľa toho, ako sa na to pozerá. Ak postavy z nejakého dôvodu ostnú v miestnosti dosť dlho na to, aby poprosili Diablíka správnou formulkou o prinesenie kľúča – formulácia je súčasťou bodu 666 alebo 999, potom sa Diablik teleportuje ku kľúču a postavám ho prinesie.

ZÁVER SCÉNY: Hrdinovia stratia trpezlivosť a vydajú sa na prieskum chodby, scéna 4, alebo s kľúčom od Diablíka pokračujú k scéne 5.

SCÉNA 4. Dungeon

DÔVOD SCÉNY: Samotný zapascovaný dungeon.

POPIS SCÉNY: Prvá *pasca 1* je ihneď na prvých krokoch chodby dlhej najmenej 27 metrov. Druhá *pasca 2* je 2.7 metrový úsek za schodiskom (hlavne pre tých, ktorí by chceli schody preskočiť). Tretia a štvrtá *pasca* (*pasca 3* a *pasca 4*) nasledujú chvíľu po sebe. Piata *pasca 5* je na konci chodby a už z diaľky je vidno, že pred bodliakmi sú na zemi padacie dvere. V skutočnosti nejde o padacie dvere, ale o normálne dvere, ktoré vo zvislej polohe chodby (bodliaky naspod) otvárajú vchod do miestnosti, v ktorej je kľúč na striebornom podnose.

GM POPIS: *Pasca 5* sa znovu vráti do pôvodnej polohy, ak nie je zaťažená, a tak postava, ktorá príde ku kľúču môže zostať uzavretá a bez východu.

ZÁVER SCÉNY: Po prekonaní pascí sa hrdinovia dostanú ku kľúču.

SCÉNA 5. Dvere

DÔVOD SCÉNY: Happy End

POPIS SCÉNY: Postavy, ktoré zdarlivo prekonali pasce, dostanú možnosť otvorenia dverí. Jedny i druhé dvere otvoria teleport neďaleko hostincu s tým, že kľúč sa magicky vráti na svoje miesto v podzemí. Práve takto chodieval Flerexius na nákupy. Teleport ostane aktívny približne hodinu.

GM POPIS: Kam smerujú druhé dvere? Otvoria sa po tom, ako postavy získajú oba kľúče? Čo na to hovorí zmluva s Diablikom? Ak by hrdinovia boli príliš bojachtiví, kamenné postavy čarodejov sa môžu postaviť postavám na odpor. Je možné ich umlčať slovíčkom dohod-

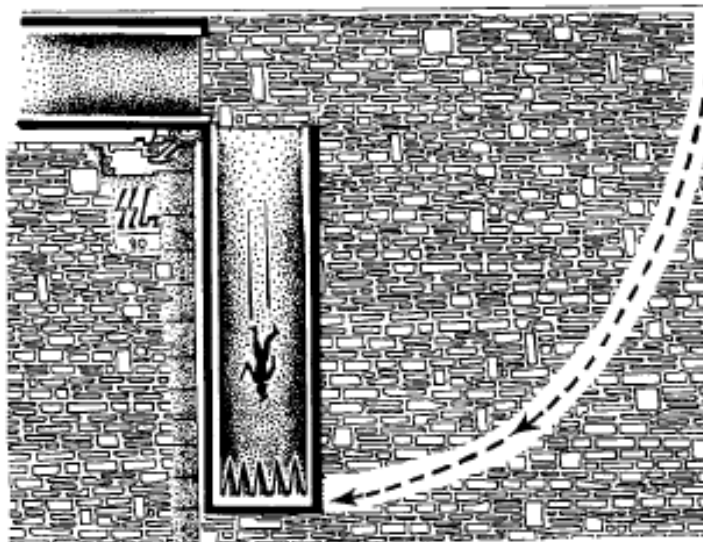
nutým v zmluve o diele dodatok 272, ako postavám s radosťou prečíta Diablik, ak budú dostatočne trpezliví.

ZÁVER SCÉNY: Hrdinovia sa dostanú s finančnou odmenou za prinesenie bylínok znova do krčmy, kde im ustaraný hostinský bude nalievať zadarmo.

Figure A. a seemingly straight corridor . . .



Figure B. suddenly becomes a drop-shaft!



Pasca 5

POKLAD NA CAER ARTHDDYN

napísal Ján „Crowen“ Rosa

Legenda o Caer Arthddyn

Caer Arthddyn, Hrad Medvedieho muža, je starý elfský hrad na západnom pobreží Vysočiny, ktorého pôvodné meno si už nikto nepamätá. Hrad pred mnohými zimami vyplienili severania, ktorí sa tam po úspešnom letnom ťažení a plienení usadili. Legenda hovorí o elfskej kňažnej, ktorá pred smrťou vyslovila kliatbu, že žiadny človek neprežije zimu na hrade.

Severania sa jej kliatbe smiali, ale len do chvíle, než ich sneh odrezal od zvyšku Vysočiny, jeden drakkar zhorel a ďalšie dva sa záhadne potopili. Severania sa začali záhadne strácať alebo umierať, raz na chorobu, inokedy s rozťatou hlavou, podrezaným krkom či šípom v hrudi, alebo v plameňoch horiacej veže.

Na jar obchodníci našli namiesto elfského hradu len ruinu, v ktorej bolo množstvo kostí, niekoľko napoly zjedených tiel a šialený jarl Árni Hrothulfsson, ktorý dookola čosi blábol o elfskej kliatbe, umieraní a striebornom poklade ako odmene tomu, kto ho zbaví prekliatia elfskej čarodejnice. Obchodníci hrad prehľadali, poklad nenašli, a zo strachu radšej z prekliatieho

hradu odišli. Árniho vzali so sebou, ale ten pri najbližšej príležitosti skočil v horách z útesu a zobral si so sebou tajomstvo strieborného pokladu. Hrad odvtedy neobývaný ďalej chátral.

Takmer tri tucty zím tam nik nebýval a všetci sa v strachu pred kliatbou hradu vyhýbali.

Úloha pre odvážnych

Prečo by mali postavy liezť do ruín prekliatieho opusteného hradu? Nižšie nájdete niekoľko možností, ako odštartovať dobrodružstvo.

- Postavy sa dopočuli o poklade, a chcú ho získať.
- Postavy rýchlo potrebujú veľkú sumu peňazí, ktorú musia zaplatiť ako výkupné za príbuzného či priateľa, a spomenú si na legendu o poklade.
- Postavy sú v službách Kráľovskej výzvednej služby, a dostali za úlohu overiť pravdivosť legendy, a získať poklad.
- Jedna z postáv je v príbuzenskom vyťahu s rodinou Árniho Hrothulfssona, a chce získať rodinný poklad naspäť.

Počiatkové informácie pre hráčov

Hráčom na začiatku hry okrem dôvodu, prečo by sa mali vybrať na Caer Arthddyn, môžete priradiť polohu hradu. Legenda je známa, dozvedia sa ju v podstate okamžite, buď ako informáciu k účelu výpravy, alebo pri prvej príležitosti,

keď sa s niekým lokálnym začnú o hrade baviť. V žiadnom prípade by postavy pred príchodom k hradu nemali tušiť, že je obývaný.

Hrad

Caer Arthddyn stráži úžinu, kde sa stretávajú tri jazerá – na západe Loch Alsh, umožňujúce prístup k Západnému moru, oddelujúcemu Vysočinu a Ostrovy v hmle, na východe Loch Long a Loch Duich, ktoré predstavujú dôležité obchodné cesty do vnútrozemia Vysočiny.

Ruina sa nachádza na malom ostrove, ktorý s pevninou spája dlhý kamenný most. Prístup z mosta k nedávno opravej bráne stráži päťuholníková hradba, okrem nej stojí ešte budova v južnej časti hradu, aj keď má len slamenú strechu. Hlavná budova na severnej strane hradu je úplne zničená požiarom. Hradby hradu sú staré, zanedbané, ale stále stoja a plnia svoju funkciu. Most je na ostrove prehradený drevenou bránou s malou drevenou vežičkou. Nad bránou ešte stále vidno prastarý elfský erb, na ktorom kráča medveď pod mohutným dubom.

Na hrade žije vyše tuctu *piktov*. Zvyčajne sa tu zdržujú traja - štyria *piktovia* držiaci stráž, zvyšok je buď na hrade, opravuje si zbrane a výstroj, oddychuje po výprave prípadne sa líže z rán. Ak nie sú na hrade, sú na výprave s nejakou kupeckou karavánou, alebo po okolí hradu rozvešávajú po stromoch zvieracie lebky, stavajú kamenné mohyly, vešajú duté palice a pištaly do korún stromov, ktoré počas veterných dní klepocú a vydávajú dlhé kvílivé zvuky.

Postavy po priblížení sa k bráne zastaví strážnik, ktorý zároveň zatrúbi na roh. *Piktovia* na hrade sa pripravujú na návštevu – ozbroja sa a vyjdú na hradby. Ak sa rozhodnete, že na hrade

bude len hliadka, na zdramatizovanie situácie môže po nejakej dobe z lesa vyjsť zvyšok *gylchu* a uvážniť postavy na moste medzi bránou a hufom po zuby ozbrojených *piktov*.



Jonathan Oldenbuck, CC BY-SA 3.0 (Zdroj)
upravil Ján Rosa

[1] Po **ostrove** sa mimo hradieb potuluje niekoľko kôz, oviec a divokých prasiat. Je tu niekoľko kríkov a dubov, ktoré kryjú ostrov pred pohľadmi z pevniny. *Piktovia* ich špeciálne vysadili a udržiujú neprehľadné.

[2] Zo **strážnej veže**, ktorá stávala v tomto mieste, ostali len zvyšky obvodového múru.

[3] **Zvyšky starého opevnenia**, v podstate len hromady kameňov.

[4] **Kamenný most** spájajúci ostrov s pevninou. Starý, neudržiavaný, ale stále funkčný. Po dĺžke mostu sa tiahne kamenný múr, po moste pohodlne vedľa seba prejdú dvaja jazdci. Most je na ostrove prehradený drevenou bránou s malou drevenou vežou. Vo veži sa nachádza hliadka, pikt v prešívani o zbrojený lukom, kopijou, sekerou, tesákom a hlásnym rohom, aby mohol v prípade potreby vyvolať poplach. Občas sa prejde po lávke nad bránou, bdelo stále pozerá na most.

[5] Kedysi **hlavná budova hradu**, úplne zničená požiarom. Z troch poschodí sa za-

chovali len obvodové múry. Je tu ustajnených niekoľko mohutných koní. Vnútri sú rebríky, ktoré vedú až úplne hore, kde je z dreva urobený malý prístrešok pre hliadku. Nachádza sa tu jeden *pikt*, vyzbrojený podobne, ako strážnik pri bráne. Vidí ďalej, vyzerá, či sa niekto náhodou neblíži k hradu.

V rohu oproti vchodu do budovy je studňa, po kovových skobách sa dá zliezť až ku hladine vody.

[6] **Šesťuholníková hradba s ochodzou**, z ktorej obrancovia hradu môžu ostreľovať kohokoľvek, kto prekoná most a bránu na moste. Ochodza je prístupná po rebríku z malého nádvorja.

[7] **Malé nádvorie** medzi hradbou a jednou z menej poškodených hradných budov.

[8] **Ubytovňa** je malá poschodová budova so slamenou strechou, býva tu niekoľko *piktov*. Na zemi majú porozkladané kožušiny, na vonkajšej stene je na prízemí aj poschodí krb, a popri stene je naukladaná zásoba dreva.

[9] **Brána do hradu**, novo opravená, je chránená kamennou budovou s úzkymi oknami pre strelcov na poschodí. V prípade potreby môžu obrancovia hradu za bránu spustiť padaciu mrežu.

- [10] **Kuchyňa** na prízemí má niekoľko krbov a v strede obrovský dubový stôl. Pod kuchyňou je do skaly vytesaná pivnica, kde majú *piktovia* zásoby sušeného mäsa a rýb, klobás, soli, nakúpeného obilia a iných potravín. Poschodie je rozdelené medzi malú zbrojnicu so zásobami šípov, hrotov, oštepov a iných zbraní, a ubytovňu. Pod strechou majú svoje izby Blodwen, Berwyn a Berwynov pobočník Idwal.
- [11] **Nádvorie**, stúpa smerom k stredu ostrova, na vrchole nádvoria stojí zničená hlavná budova hradu. Pri kuchyni je pod improvizovaným dreveným prístreškom kováčska vyhňa s nákovou.
- [12] V **psinci** je zavretých niekoľko wargov – obrovských vlkov, ktorých *piktovia* používajú okrem koní tiež ako jazdecké zvieratá.

Berwyn a jeho gylch

Pred asi tuctom zím sa na hrade usadil Berwyn, starý bielovlasý *pikt* so svojou bojovou družinou - *gylchom*. Nikto o tom nevie, lebo k hradu sa ľudia nepribližujú zo strachu pred kliatbou, a Berwynovi *piktovia* o tom nehovoria.

Piktovia sú pôvodní obyvatelia Vysočiny. Nižší ako ľudia, ale mohutní, s dlhšími rukami, vysokým čelom, špicatými ušami a očami a tesákmi nočných šeliem – predátorov. Telá si

zobia veľkým množstvom tetovaní, prevažne so zvieracími, bojovými a ohnivými motívami. Trpaslíci ich volajú *orken*, elfovia *orqui*, severania *maltemenn*, ľudia posmešne škreti pre ich šelmie oči a tesáky, ľudskí vzdelanci ich volajú *picti* alebo *piktovia* podľa kultúry tetovania a maľovania tiel. *Piktovia* sami seba volajú *combrogi*.

Berwyn je medvedodlak, biele vlasy a bradu si splieta do vrkočov. Nenosí brnenie, len obrovský obojručný meč, ktorým sa oháňa, ako keby nič nevážil, a sám Berwyn mal o dva tucty zím menej. Je nevrľý, málovravný, ale svojim zjavom vyvoláva rešpekt a sála z neho autorita skúseného veliteľa – bojovníka.

Blodwen je šamanka, zažila už takmer tri tucty zím. Vysoká, šlachovitá, takmer celé telo má pokryté magickými tetovaniami. Pri stretnutí s cudzincami vyjednáva za celý *gylch*. Je Berwynova dcéra, raz prevezme velenie *gylchu*. Je prefíkaná, rázna, nenechá si skákať do reči a na urážky typu „nejednáme s prašivou samicou“ odpovedá najprv upozornením, a potom tesákom medzi rebrá.

Berwynov pobočník **Idwal** je mohutný zjazvený *pikt*, vyšší ako mnohí ľudia. Dlhé havranie vlasy mu vo vrkoči splývajú na chrbát, do hustej brady má vpletené havranie lebky zdobené striebrom. Na chrbte nosí dve ukoristené elfské šable, za pásom dlhý jedenapolručný jazdecký meč a krížom cez hrud' tesák.

Okrem Berwyna a Blodwen v ruinách hradu žije vyše tucta *piktských* lovcov a bojovníkov. Vyzbrojení sú zväčša sekerami, prešivanicami, štítkmi s maľbami medveďa, tesákmi, kopijami a

zmesou lukov a kuší. Plášte si spínajú sponami v tvare medveďej hlavy.

Berwyn a jeho *gylch* sú žoldieri, ktorých si na ochranu najímajú najmä obchodníci z *piktských* klanov, keď schádzajú z hôr k ľudským usadlostiam predávať ovčiu vlnu, kožušiny, výrobky z rohoviny, železnú rudu a striebro, výmenou za nástroje, zbrane a obilie. Nie sú to žiadne trasorítky, hrad sú schopní ubrániť pred mnohonásobnou presilou. Nezľaknú sa ani priameho stretu, ale Berwyn sa vždy snaží o výhodu v boji, aby zbytočne neumierali *piktovia* pod jeho velením. Lovci jazdia na wargoch, a slúžia ako predsunutá hliadka, bojovníci jazdia na mohutných bojových žrebcoch.

Strieborný poklad

Piktovia okrem Berwyna, jeho dcéry a pobočníka o poklade nevedia.

Poklad je ukrytý v tajnej miestnosti prístupnej zo studne. Niekoľko metrov pod hladinou studne je zatopená chodba, ktorá sa po pár metroch zdvihne nad hladinu vody, a vyústi do malej jaskyne pod ruinou hlavnej budovy [5]. Z miestosti vedie ďalšia podzemná chodba, ktorá ústi do lesa na pobreží. Je to stará tajná uniková chodba, ktorej tajomstvo zomrelo spolu s pôvodnými elfskými obyvateľmi hradu a severanom Árnim, ktorý sem poklad ukryl.

V olejom napustenom koženom vreci, zabalené do niekoľkých vrstiev lodnej plachty, sa nachádza 29 strieborných ingotov, strieborný nákrčník, niekoľko strieborných náramkov,

zlatom vykladané kovanie rukoväti severského meča a amulet zobrazujúci valkýru.

Ak hráte viac magickú hru, valkýra je artefakt, ktorý nositeľovi dáva dar premeny na havrana, alebo ochranu v boji. Magicky nadané postavy môžu vycítiť prítomnosť magického artefaktu, alebo nahliadnuť do minulosti, a tak sa o poklade dozvedieť.

Kliatba

Kliatba elfskej kňážnej účinkuje len na ľudí a severanov. Elfov, piktov ani trpaslíkov sa netýka. Ak sa v zimných mesiacoch vyskytne na hrade človek alebo severan, na hrade sa zjaví *Bean Sídhe*, bánš. Zjavuje sa v podobe elfskej pani, alebo vrany. Kvôli vysokým hlasom, svojím zjavom vyvoláva hrôzu a paniku a dotykom dokáže zmraziť človeku srdce.

Asger Kjærgaard/Odense Bys Museer



York Museums Trust staff, CC BY-SA 4.0 (Zdroj)

DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

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

REDAKCE

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

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

