

14.06.2017



DRAKKAR ©

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

62. ČÍSLO - ČERVEN 2017

© SIDHSKI STRAŽ U BRAN FERE

OBSAH 62. ČÍSLA

Comics

- 4** **Bezjmenný hrdina**
„boubaque“
Díl XXIX. Děs

Aktuality

- 5** **Pozvánka na Con-ec 2017**
Brno, 10.–13. 8. 2017
- 6** **Pozvánka na ŽižCon 2017**
Praha, 14.–17. 9. 2017

Literatura

- 7** **Věda ve službách SF: Až do konce času**
Julie Nováková
Říkali jste si někdy, co nastane dlouho poté, co naše sluneční soustava bude dávnou vzpomínkou z hlubin času a naše galaxie bude k nepoznání? Jak skončí vesmír? Kam až můžete vyslat své příběhové hrdiny a co „tam“ spatří?

Povídka

- 9** **Andersenův duch**
Argonantus

Doplňky a materiály

- 22** **Mimozemská rasa: Dharnakové**
„Ecthelion2“
S Článek představuje mimozemskou rasu Dharnaků, jako inspiraci pro hry z prostředí sci-fi nebo space opery. Zasadil jsem ji do svého vlastního světa, ale tyto reálie můžete samozřejmě změnit, jak potřebujete.
- 25** **Banshee**
„Quentin“
Kdykoli vystrašené komunity vybírají peníze k najmutí lovce netvorů, aby je zbavil banshee, mají pravděpodobně problém s jedním z popsanych monster. Kdyby na sebe poštlali pravou Banshee, nestihli by ani modlitbu.

- 27** **36 naprosto originálních a perfektně vybalancovaných magických předmětů**
„Quentin“
Hoďte 2k6 a přečtěte čísla vedle sebe jako jednu cifru.

Inspirace

- 30** **Čtyři setkání s medvědem**
Petr „ilgir“ Chval
Čtyři krátké povídkové texty, čtyři rozličné pohledy na největší šelmu evropského středověku, čtyři inspirativní náměty ke hře.
- 37** **Pět setkání se zlobrem**
Josef „Hike“ Gregor
Mezi mraky se právě v tu chvíli proderou paprsky měsíce a obrova rohovitá tvář se se zuřivým úšklebkem obrátí k tobě. Stojíš s kopím napřaženým směrem k lovcí a jeho kořisti a teprve teď konečně vykřikneš: „Poplach! Zlobr.“

ÚVODNÍ HAIKU

**V parném dni lepším
je osvěžením liják,
či tříšť nad přídí?**

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 XXIX. Děs

Aktuality

POZVÁNKA NA CON-EC 2017

Ahoj. Již po páté si vás, všechny přátele dobrého conování, dovolujeme pozvat na velkolepý brněnský Con-ec.

Tentokrát s podtitulem
Con-ec 5 žije

v termínu: **10.-13. 8. 2017**
v místě: **Brno, ZŠ Horníkova 1**

Kdo jste byli na minulých ročnících, již víte, co máte čekat, a pro vás ostatní – můžete se těšit na několik souběžných linií programů (sci-fi, fantasy, military, literatura, horor, Asie, komiks, steampunk a tradiční manifest fantastiky) a také množství komorních larpů a rpg her.

Najdete u nás všechno, co k dobrému conu patří, spoustu deskových her, simulátor kosmické lodi Artemis, Retrohernu, která vám přinese to nejlepší z dob dávno minulých, a mnoho dalšího zajímavého a originálního programu, kde nebude chybět například oblíbený turnaj ve famfrpálu a další zábava vytvořená speciálně pro návštěvníky Con-ce.

A hlavně pak nepřetržitou uvolněnou párty 24 hodin denně s bohatým přísunem občerstvení kdykoli po ruce.

Takže buďte vítáni a neváhejte navštívit naše stránky a sami se mrknout, jaký program vás čeká.

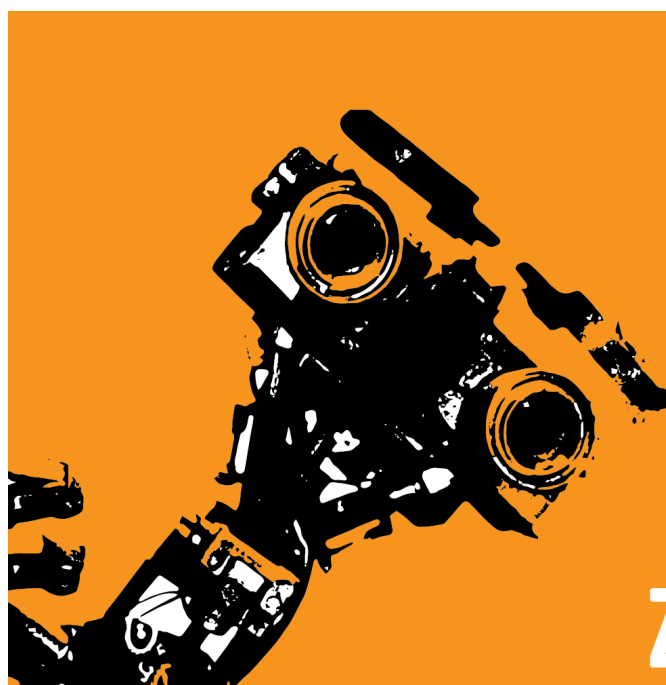
Předprodej vstupenek s výhodnou slevou a registraci účastníků zahajujeme v půlce června.

Odkazy

- [Událost na Facebooku](#)
- [Stránky conu \(con-ec.cz\)](#)

Těší se na vás opět u baru...
vaši orgové.

Con-ci zdar!!



CONEC
5 žije

10.-13.8.2017
ZŠ a MŠ Horníkova 1, Brno

Aktuality

POZVÁNKA NA ŽIŽCON 2017

V Žižkovském kostele na pražském Žižkově se bude 14.–17. září konat již druhý ročník ŽižConu, festivalu rolových a deskových her.

Těšit se můžete na bohatý program plný her, přednášek a jiných doprovodných aktivit. To vše v úžasné atmosféře husitského kostela naplněného skvělými lidmi. Do 14. července je možné zakoupit zlevněné vstupné. Také se můžete přihlásit jako organizátoři aktivit a dosáhnout tak na vstupné zdarma. Více na [Facebooku](#) či na stránkách www.zizcon.cz.



napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF: AŽ DO KONCE ČASU

Říkali jste si někdy, co nastane dlouho poté, co naše sluneční soustava bude dávnou vzpomínkou z hlubin času a naše galaxie bude k nepoznání? Jak skončí vesmír? Kam až můžete vyslat své příběhové hrdiny a co „tam“ spatří?

Eschatologie provázela lidstvo odjakživa, i když výraz samotný je samozřejmě mladší. Jde o „nauku o věcech posledních“. Až v poslední době ale vznikla „vědecká eschatologie“ – posuzování „zániku světa“ na základě našich poznatků o něm. Podívejme se napřed na naši sluneční soustavu. Slunce je momentálně zhruba v polovině své existence na hlavní posloupnosti, kde hvězdy spalují ve svém jádře vodík na helium. Až se tyto zásoby za asi pět miliard let vyčerpají, stane se rudým obrem spalujícím vodík ve své vnější obálce. Projde ještě dalšími stadii, kdy začne spalovat helium v jádře na těžší prvky. Pak, už relativně nedlouho po jasném zážehu helia v obálce, mu dojde palivo. Odhodí svou vnější obálku a stane se velmi pomalu chladnoucím bílým trpaslíkem. Z odhozeného materiálu vznikne kolem soustavy planetární

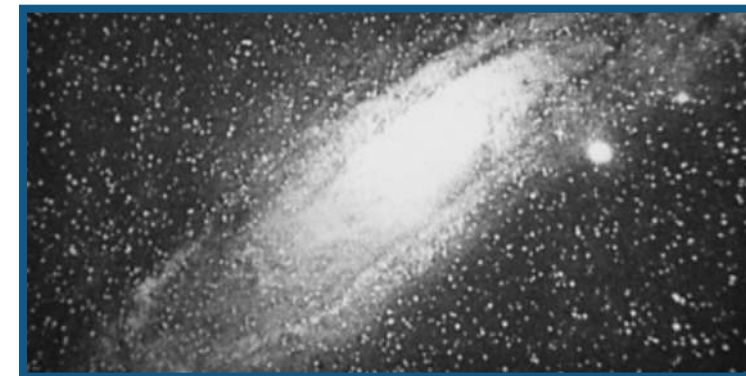
mlhovina, která přetrvá tisíce až desetitisíce let – ani ne mrknutí oka v kosmickém měřítku.

Jak dopadne Země? Je možné, že v době svého největšího rozpínání Slunce dosáhne až k její dráze a pohltí ji. Možná ale ne – a pak záleží na tom, jestli si planeta udrží stabilní dráhu, posune se na vzdálenější nebo se naopak přiblíží a bude stejně pohlcena. Už dávno předtím ale nebude obyvatelná, přinejmenším pro život, jak ho známe. Pro nás bude kvůli zjasňování Slunce neobyvatelná už za přibližně půlmiliardu let či o trochu déle, plus minus podle rozložení kontinentů, vývoje klimatických zpětných vazeb či fungování nových ekosystémů.

Ale dejme tomu, že odsud unikneme už dávno předtím, než k tomu dojde. Jaká budoucnost nás čeká dál? Naše galaxie brzy bude vypadat jinak, než jsme zvyklí. Přibližně za čtyři miliardy let dojde k její srážce se spirální galaxií v Andromedě, která se k nám přibližuje. Nepředstavujte si to ovšem jako katastrofální kolizi, kdy do sebe začnou narážet hvězdy a planety. Hvězdy jsou v galaxii daleko od sebe, celé světelné roky. Nejtěsněji „naskládané“ jsou poblíž galaktického jádra a především při okrajích galaxie v kulových hvězdokupách, kde jsou vzdálenosti mezi nimi zcela běžně pod světelný rok.

Kolize tedy nečekejte – galaxie se spíše prolnou, projdou sebou a po vzájemném kosmickém tanci splynou v jedinou eliptickou galaxii. Některé hvězdy možná budou „gravitačně vykopnuty“ mimo galaxii, ale z celkového množství půjde o hrstku. V době splnutí zřejmě dojde ke zvýšené tvorbě hvězd díky zhuštění

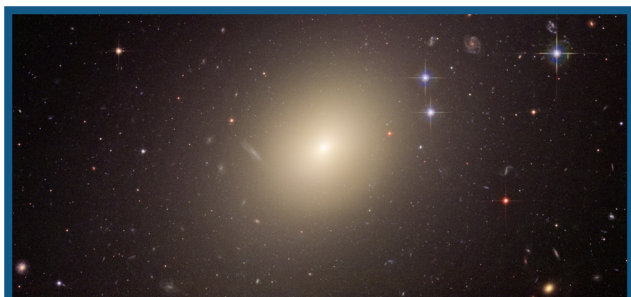
oblak plynu v mnoha oblastech a je také možné, že nově vzniklá galaxie bude mít díky množství plynu nějakou dobu aktivní jádro.



Pořád jsme ale jen pár miliard let v budoucnosti. Co se podívat měřítkem trilionů let? Zásoby mezihvězdného plynu v „hvězdných porodnicích“ nejsou nekonečné. Tvorba hvězd se bude postupně zpomalovat. Pravda, ty nejméně hmotné hvězdy si mezitím budou v klidu zvolna spalovat své vodíkové palivo – minimální hmotnost potřebná pro zažehnutí termonukleární reakce v nitru hvězdy není ani desetina hmotnosti Slunce. Výsledný červený trpaslík na samotném dolním konci hmotnosti hvězd je pak velikostí podobný Jupiteru, byť mnohem hmotnější, a je poměrně chladný. Příkladem je třeba známý TRAPPIST-1. Takové hvězdy mohou poklidně existovat celé triliony let, než vyčerpají svou zásobu vodíku a postupně se vyvinou v heliové bílé trpaslíky, kterým pak zabere ještě neskutečně déle, než vychladnou na teplotu kosmického pozadí.

Ovšem i dolní hranice hmotnosti hvězd se postupně změní, jak se bude zvyšovat metalicita vesmíru. Pro astronomy jsou „kovy“ veškeré prvky kromě vodíku a helia. Současné hvězdy mají výrazně různou metalicitu podle toho, kde a kdy se zrodily, ale do budoucna se bude jediné zvyšovat, jak se tyto kovy uvolňují při odhození obálek rudých obrů, výbuších supernov a dalších událostech spojených s koncem života hvězd. Vyšší metalicita vede k efektivnějšímu ochlazování, nižším teplotám a pomalejší, delší hvězdné existenci. Nejméně hmotné hvězdy by v budoucnosti mohly mít poloviční hmotnost oproti současným „nejtrpaslíkovějším trpaslíkům“ a na rozdíl od hnědých trpaslíků, objektů na hranici mezi hvězdou a planetou, skutečně splňovat kritérium hvězdných termonukleárních reakcí navzdory extrémně nízké teplotě. Ta by mohla být i kolem 0 stupňů Celsia (273 K). Představte si hvězdu pokrytou vodním ledem! I tak podivná tělesa se jednou vyskytnou v našem vesmíru. A to jsme stále v jeho mládí...

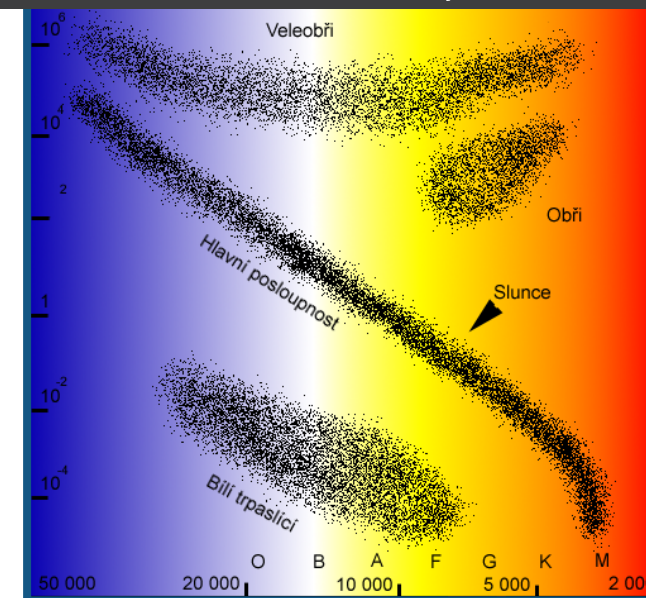
Jednou ale nevyhnutelně dojde ke chvíli, kdy už nebude dost plynu k tvorbě hvězd a existence i těch nejmenších hvězd se nachýlí ke konci. Nastává konec hvězdné éry... Většina hmoty bude soustředěna v černých dírách,



neutronových hvězdách, chladioucích bílých a hnědých trpaslících. Co planety? Ty, které nezanikly například vinou svých hvězd, stále budou existovat, avšak i ty nejmladší už dávno nebudou mít dost vnitřního ohřevu radioaktivním rozpadem, aby si udržely aktivní geologickou činnost a třeba i život. Snad jen slapové jevy budou ještě některým dodávat dostatek energie. Jen občas oblohu prozáří nějaká ta supernova, když dojde ke vzácné kolizi bílých trpaslíků či neutronových hvězd.

Co se stane kupříkladu s temnou hmotou? To záleží na tom, z čeho je vlastně složena, a zatím existuje více možností. I když osud temné hmoty ovlivní vývoj pozůstatků galaxií a černých děr, nechejme je tedy prozatím stranou... A – co pak? Natolik vzdálená budoucnost vesmíru se bude odvíjet například od toho, zda a jak rychle dochází k rozpadu protonu, spolu s neutronem jedné ze základních stavebních jednotek atomárních jader. Osud protonu částečně ovlivní osud bílých a hnědých trpaslíků a planet – šlo by ovšem i velmi mizivý zdroj energie, i pokud k němu dojde, ale povede k úbytku hmoty těchto objektů díky vyzařování. Časem se de facto vypaří do ztracena – a dokonce i černé díry se postupně odpaří díky Hawkingovu záření.

Tak. Skončili jsme s vesmírem, kde už z našeho pohledu téměř nic nezůstalo. Je temný a prázdný. Čas tu pozbývá smysl. Existuje ještě nějaká budoucnost? Záleží na tom, zda se bude zrychlovat rozpínání vesmíru, zpomalí se či zastaví, nebo dokonce dojde k jeho obrácení. A vznikne něco zajímavého třeba díky fluk-



tuacím energie vakua? Natolik vzdálený osud vesmíru je už pro nás těžko představitelný. Možná to bude absolutní konec, možná povede ke vzniku nového... ale to už přenechejme budoucím kosmologům. Z našeho pohledu je totiž budoucnost nesmírná a jasná. Do konce hvězdné éry máme naštěstí ještě nepředstavitelně daleko.

Hlavním zdrojem byl Adams & Laughlin (1997) – starší, ale stále relevantní a nesmírně zajímavá práce. Ohledně moderní kosmologie by se dalo čerpat z mnoha dalších prací, nicméně hlavní otázky nastíněné Adamsem a Laughlinem (Jaká je povaha temné hmoty? Dochází k rozpadu protonu? Jakou roli bude mít energie vakua?) jsou stále s jistotou nezodpovězené. Na snahu nalézt odpovědi nicméně zbývá času víc než dost...

ANDERSENŮV DUCH

Argonantus

Světlo lampičky nad sedadlem vrhalo světlo, které nedovolovalo spánek. Hukot motorů letadla Marka zneklidňoval. Cesta z Brna do Londýna letadlem zajisté nebyla ničím výjimečným; většina jeho kolegů něco podobného zažila nejméně jednou v roce, když letěli s rodinou na dovolenou někam do Tunisu nebo do Turecka. Nebo když je šéf poslal na konferenci do Paříže.

On sám, ve svých 31 letech, neletěl letadlem ani jednou. Za což se trochu styděl. Nějak na to nebyl čas. Nebo peníze. Nebo obojí. Markovi rodiče, učitelé těsně na hraně důchodového věku, byli toho názoru, že jezdit na dovolenou do ciziny je snobství; a také to pokládali za rozmařilost. Marek Kočička jakožto mladší účetní podniku Stavby Kadeřábek, s. r. o., by sice na něco podobného peníze uspořil, ale nějak se sám neodvážil překročit rodinné tabu. Vlastně se často přistihl, že chce do ciziny. Ale jeho metodická mysl ho vždy přísně okřikla; není žádný rozumný důvod létat letadlem a vyhazovat peníze. Na to máš čas až v důchodu.

Hledal vlastně celou dobu důvod nebo snad záminku. Účetnímu středního podniku se může stát, že podobný důvod nenajde nikdy. Konference účetních a ekonomické semináře na Bali se konají pro trochu jinou sortu v jeho řemesle.

Naštěstí tu byly šachy.

Osamělému účetnímu s vášní pro pořádek a klidný běh věcí mohou občas události na čtyřiašedesáti polích připadat jako něco, co už skoro hraničí s dobrodružstvím. Koncovka věže proti dvěma střelcům je potom přímo napínavý thriller a oběť dámy neslýchané drama.

Šachový klub Čechie Brno měl solidní tradici už snad z dob Rakouska a kromě pár starých machrů, kteří si sem v sobotu chodili vypít pivo a zahrát partii, se tu občas mihl i mladý snaživec, který se po roce či dvou prořítíl jako kometa do nějakého jiného oddílu či spolku, aby později zazářil i na mezinárodní scéně. Protože nějaký závratný růst se v Čechii Brno nedal očekávat; vše byl jen spolek těch starých machrů a mladých snaživců.

Ale to se mělo právě změnit. Byl to doktor Lindner, duše celého podniku – syn starého Lindnera a vnuk prvního Lindnera, který snad prý Čechii zakládal – kdo přihlásil celé Brno do Evropské ligy. Bláznivý nápad nové doby; propagace Evropské unie; někoho napadlo dát dohromady družstva z různých měst a nechat je zápasit navzájem. Zpočátku to vypadalo pouze na veselou seznamovací turistiku starých pánů. Záhy to však nabralo nový směr; dvaatřicet měst z celého kontinentu, dost náhodně vybraných, vzalo tu záležitost velice vážně.

Nastalo veliké pátrání v matrikách a letopisech a hledání, který slavný velmistr souvisí s dotyčným městem a mohl by být prohlášen za člena družstva. Pravidla v tomto směru byla velice benevolentní, a tak se sešla na počátku soutěže velice pestrá, až bizarní

směs šachistů, která byla nakonec překvapivě zdatná. Brno mělo mezi dvanácti členy dokonce velmistra, pět mezinárodních mistrů a ani ostatní se nemuseli za svoje umění stydět. Jako doprovod směli jet k výpravě další lidé; a tady najednou Markovy skryté tužby převážily nad vším ostatním; prostě se přihlásil.

Jede do Londýna!

Měl dost mlhavé představy o tom, co tam bude vlastně dělat. Jeho úroveň hráče třetí třídy rozhodně neumožňovala, aby se do boje osobně zapojil (pokaždé se vyděsil, když ho ta myšlenka napadla). Tušil, že se určitě nehodí, aby běhal po městě jako turista, prohlížel Museum voskových figurín Madame Tussaud a brouzдал po Baker Street před domem Sherlocka Holmese. Z nejistoty, jak stráví řadu hodin v hotelu a při cestě, ho vysvobodila náhodně nalezená kniha v antikvariátu.

Jmenovala se *Andersen v Londýně; zrod šachového novověku*.

Po další čtvrt hodině opadla Markova nervozita alespoň natolik, že se do knihy konečně začel.

Kdo dnes řekne v šachovém světě jméno Adolf Andersen, připomene si tím romantický věk šachu 19. století, proslulý divokými kombinacemi a trochu naivní, ale přesto nádhernou hrou, která dodnes budí obdiv. Věky dávno minulé, které se už nevrátí. Dobu, kdy šachy hráli ušlechtilí gentlemani ve volném čase v přestávce opery Lazebníka sevillského, jako Paul Morphy; doby, kdy oběť dámy patřila ke správné partii. Andersen a jeho šachový styl je sám o sobě symbol.

Skutečnost byla daleko prozaičtější. Adolf Andersen byl nepřiliš bohatý a od mládí plešatějící profesor matematiky na gymnáziu ve Vratislavi, tehdy patřící Německu. Narodil se roku 1818 a v době jeho největšího dobrodružství mu bylo

33 let. Nepředstavoval rozhodně nic, nad čím by davy šachových fanoušků jásaly. Ony tehdy ještě ani žádné davy neexistovaly. Zájem o šachy platil tehdy za lehce obskurní, ale přesto ještě přijatelnou odpolední zábavu pro střední třídu. Andersen sám byl potom celkem málo známý. Jeho význam v šachovém světě byl spíše provinční. Do roku 1851 byl znám jen tím, že sehrál řadu partií s místním baronem Tassilo Heydebrand und von der Lasa.

Ten byl nesrovnatelně bohatší, významnější, starší, ctihodnější a dlužno dodat, že platil i za lepšího šachistu. Kromě toho, že byl autorem jedné z úplně prvních knih o šachu, Andersena porážel často a přátelil se s ním zejména proto, že mu byl jinak málokdo důstojným soupeřem. Srovnávat Andersena a de Lasu by nikoho soudného ani nenapadlo; baron byl po všech stránkách úplně jiná společenská třída.

Jak už bylo řečeno, šachy tvořily vhodný doplněk ke kávě pro profesora matematiky i barona v lehce provinčních městech, jako byla Vratislav. Nebo jinde v Německu, Haliči, Rakousku nebo i Rusku. Leckdo šachy hraje, a hrál je docela dobře, ale nikdo by tomu nepřikládal větší význam a nebyla ani velká potřeba nějak organizovaně měřit svoje síly. Takže ani nebylo jasné, kdo z hráčů je lepší, zda pan baron von der Lasa, nebo pánové Jozsef Szén či Löwenthal z Uherska.

Trochu jinak tomu bylo na opačném konci Evropy.

Za dávné tvůrce moderní šachové hry platí Španělé a Italové; dodnes je těžko rozhodnout, kdo z nich má na vzniku šachu větší podíl. Po nich převzali – někdy v době revoluce – pomyslnou korunu Francouzi, pyšníci se jmény jako La Bourdonnais, Philidor či Saint-Amant. V 19. století se kupředu dralo všemocné britské impérium. Anglie dala světu armádu

bohatých gentlemanů, kteří ve volných chvílích vynalezli většinu dnešních sportů; stanovili jasná pravidla a ihned zkoušeli změřit vzájemně síly. Šach nemohl ujít jejich pozornosti. Brzy se objevily šachové kluby, první soutěže a také sázky na to, kdo je lepší.

Howard Staunton byl tehdy jasným a nekorunovaným králem všech, kdo milovali souboje dřevěných armád. Jeho hra byla vzorem metodičnosti a ve své době neměl soupeře. Nejen to; vychoval řadu skvělých žáků, zorganizoval plno těch, kdo stáli doposud mimo. I u něho vyplývala autorita částečně ze společenského postavení, neboť byl nemanželským synem hraběte Carlyla, částečně proto, že byl poměrně bohatý. Živil se jako novinář a jako překladatel Shakespeara do moderní angličtiny; psal knihy a platil také za velmi vzdělaného člověka.

Není proto divu, že myšlenka uspořádat první velkolepý souboj všech nejlepších šachistů na světě patřila jemu. A nejen to – mnozí jiní měli v té době podobné nápady, ale Howard Staunton byl jediný, kdo mohl a dokázal něco podobného uskutečnit. Šachový turnaj měl být jedním z nesčetných podniků, který měl ozdobit Velkou výstavu v Londýně v roce 1851. Bylo na první pohled zřejmé, že lví podíl mezi účastníky budou mít Angličané, a také bylo celkem zřejmé, že vyhraje Howard Staunton.

Marek zaznamenal, že se na zvuku motorů něco změnilo. Bylo mu řečeno, že cesta do Londýna trvá asi hodinu, ale přesto ho překvapilo, jak rychle to uteklo. Letadlo kroužilo nad Heathrow. Takto večer to byl jen kaleidoskop světél, ale i tak mu bylo jasné, že *tohle je ten*

velký svět, což na jedné straně přinášelo pocit jistého neklidu – *ať se neztrapním* – ale na druhé straně cítil jistou provinilou rozjařenost.

Ostatní se tvářili, jako kdyby jeli na služební cestu do Prahy, a dělali, že na Londýně není vůbec nic zajímavého. Ne, opravil se; ono jim na tom opravdu nepřípadalo nic zajímavého. Velká většina z nich už v Londýně byla vícekrát. Někteří – ti opravdu dobří hráči – zjevně mysleli na šachy. Bylo jim celkem jedno, kde jsou, protože jejich skutečný život začínal i končil někde na půl cesty mezi královským a dámským křídlem. Jiní vyprávěli, jak byli v Londýně naposlady. Třetí říkali, že to není jako na Kanárech. A další skoro spali. Však bylo také po jedné hodině v noci – let se opozdil, protože čekali na inženýra Bergmana a museli vzít až další letadlo.

Marek popadl svůj kufr a dával pozor, aby něco nezkazil; aby včas vyndal pas, aby věděl, kudy se jede do hotelu, a aby znal číslo autobusu. Zklamalo ho, jak strašně snadné to je; cesta do Londýna opravdu dnes není vůbec ničím pozoruhodná. Úředníci na letišti sotva mrkli okem – nijak je neděsilo, že ti z Brna přijeli porazit na hlavu v šachu jejich slavné město – a za chvíli byli všichni šťastně v hotelu. Věděl, že by měl spát, ale nějak nemohl. Tak sáhl zase po knize.

Pravidla turnaje byla zvláštní a nikdy potom se neopakovala. Turnaj byl totiž vyřazovací, právě jako v play off v hokeji nebo jako v dávných turnajích rytířů. Z šestnáctky vybraných soupeřů povstala osmička nejlepších, z nich čtyři, dva a na konec vítěz. Takže vítěz musel porazit pouze čtyři soupeře – s ostatními hráči se vůbec nesetkal. Ovšem zase tak snadné to nebylo; v prvním kole se hrálo na dvě vítězné partie – když remízy se nepočítaly – a v dalších kolech na čtyři vítězné.

Takže vítěz nakonec musel sehrát minimálně 14 partií, ale daleko spíše jich mělo být hodně přes dvacet.

Zdalo by se, že bude problém omezit počet uchazečů na šestnáct, ale ve skutečnosti nastal přesně opačný problém. Kromě Angličanů dostali pozvání slavní mistři Vincent Grimm, József Szén a Johann Löwenthal z Maďarska, Adolf Andersen, Bernhard Horwitz, Carl Mayet a von der Lasa z Německa; dále Pierre Charles Fournier de Saint-Amant a Lionel Kieseritzky z Francie a Carl Jaenisch, Alexandr Petrov a Ilja Šumov z Ruska. Ukázalo se ale, že řada z nich má v té době jiné plány. Někteří také neměli dost prostředků na dlouhou a dobrodružnou cestu.

Ještě než se začalo hrát, tak vypadli Grimm kvůli povstání v Maďarsku, Petrov kvůli situaci v Rusku a Saint-Amant cestoval zrovna do Kalifornie. Nepřijeli ani Jaenisch a Šumov – vlastně nikdo z Rusů. Von der Lasa chyběl Andersenovi určitě nejvíc; popravdě řečeno, byl to právě von der Lasa, kdo doporučil Andersena místo sebe. Pro německého barona – na rozdíl od britského gentlemana – se ještě tehdy nezdálo být dostatečně důstojné, aby cestoval přes půl Evropy jen kvůli tak pochybnému dobrodružství jako šachová hra. Navíc měl zrovna nějaké důležité diplomatické poslání.

Takže nakonec se sešli na prvním dni zápasu dva Maďaři, Löwenthal a Szén, tři Němci, Andersen, Horwitz a Mayet, jeden Francouz Kieseritzky a zbytek doplnilo deset Britů, vedených samotným Stauntonem a Birdem jako nejlepšími. Byl to i tak kromobyčejný úspěch a výsledek velikého organizátorského úsilí; a nutno říci, že rozdělení účastníků sice nahrávalo Britům, ale přesto startovní listina obsahovala představitele toho nejlepšího, co šachový svět znal.

Skupina čtyř mužů z daleké východní Evropy se dostala na místo po docela složité a dobrodružné výpravě. Je třeba si uvědomit, že tehdy ještě neexistovala kompletní síť železnic a že cestující musel střídát vlaky s dostavníky a s loděmi jako v dobách daleko dřívějších. Také to byla výprava pro některé docela nákladná, čímž vynikali zejména Andersen a József Szén, kterým museli finančně vypomáhat jejich známí; v případě Andersena to byl dokonce částečně sám Howard Staunton.

Markem někdo třásl. Zjistil, že leží v hotelu na otevřené knize a že lampička svítí. Chvilí trvalo, než pochopil, že není ráno, ale stále ještě hodně pozdě v noci. Přesto se tu nějak zjeví kapitán mužstva doktor Lindner a Ondřej Svoboda, suverénně nejlepší hráč. Marka ihned napadlo, že se stalo něco nepříjemného. A také se nemýlil.

„Petr Trapl... právě ho odvezli s akutním záchvatem slepého střeva,“ sdělil pochmurně Lindner. Marek by za jiných okolností soucítil s kapitánem, že ho postihla taková pohroma, ale netušil, proč mu to vykládají kdoví kdy v noci. Ale když studoval zoufalý pohled velmistra Svobody, začalo v něm klíčit hrůzné tušení.

„To ne...!“

Lindner vážně přikývl. „Musíš hrát.“

Vzdychl. Ondřej Svoboda se tvářil tak, že si nebyl Marek úplně jist, zda je větší neštěstí, když hrát bude, nebo když hrát nebude. Věděl, že tenhle chlapík uznává na světě jedině šachy a hodlá se stát nejlepším z nejlepších, takže o Markově rekreačním pojetí hry velké mínění neměl. Popravdě, jen díky začátkům v Čechii věděl, že nějaký Marek Kočíčka vůbec existuje.

Unavená Markova mysl se konečně přesunula od neštěstí Ondřeje Svobody k neštěstí vlastnímu. Hráť! Takový nesmysl! Nejslab-

ší dva hráči z dvanáctičlenného družstva mají první třídu a to jsou mladí borci, kteří si náramně věří, že už za rok nebo za dva budou útočit na titul mistra. Staří pardálové z klubu Čechie rozumně uznali, že tohle je daleko za jejich možnostmi, a zbyli jen tři z nich, ovšem všichni nikoli náhodou mezinárodní mistři.

„Podívej,“ utěšoval ho Lindner, „pokud náš hráč nenastoupí, bude to kontumace. Takže opravdu nemáš co ztratit. I remíza je pro nás cenná. Dej nějakou výměnnou francouzskou nebo ruskou a třeba to vyjde. Nemusíš narazit hned na Milese.“

„Na Milese nenarazíš zcela určitě,“ řekl Svoboda s jistou pýchou v hlase, „ten hraje na první šachovnici.“

Marek pokýval hlavou. Nevěděl, co na to říct. Důvody byly drtivě rozumné. Vlastně nepřipadalo v úvahu, že by hru odmítl; v Čechii by už s ním v životě nikdo nepromluvil. Chtějí se od něho vlastně jen dvě partie. Nadechl se a řekl: „Kde mám hrát? Na dvanácté?“

Lindner zavrtěl hlavou. „Ono to s těmi šachovnicemi neodpovídá běžným zvyklostem. Je věcí taktiky mužstva, koho kam pošlou; nic jim nebrání poslat na poslední šachovnici hráče střední síly, aby zaručeně získali bod od těch nejslabších. Ovšem první šachovnice je vážně asi dost jistá; je to věc cti, že tam budou hrát velmistři.“

Marek se zoufale usmál. „Já se o první opravdu neperu, všimněte si.“

Svoboda se usmál také. Jako by z něho něco spadlo. „No, o nic nejde. Mluvili jsme o tom tady s doktorem a zdá se nám, že desátá je to pravé místo, kam pošlou někoho, kdo ...“

„No, jen to dořečnete. Někoho, kdo zbyl a je jen tak do počtu.“

Turnajové štěstí je tak trochu záhada.

Jen ten, kdo žádný turnaj v ničem nezkusil hrát, vám může tvrdit, že tu žádné štěstí neexistuje a že rozhoduje pou-

ze to, kdo ovládá daný sport lépe. Ti, kdo to zkusili, vás přesvědčí, že je to omyl.

Pokud je někdo nejlepší hráč na světě, neznamena to, že nebude mít zrovna velikánské potíže třeba se čtvrtým nebo pátým nejlepším; nebo že desátý hráč sice je až desátý, ale přesto dokáže ze záhadných důvodů porážet prvního, kdykoli se setkají.

A každý také musí uznat, že není žádné štěstí dostat jako prvního soupeře někoho z favoritů, zvláště když jde o vyřazovací zápas.

Andersenovi se v prvním kole toho slavného turnaje v Londýně stalo oboje zároveň. Jeho soupeřem byl Lionel Kieseritzky z Paříže. Kdo dnes slyší toto jméno, zřejmě se mu vybaví Andersenův soupeř z jisté partie; ale to bychom předbíhali; k té partii, kterou myslíte, dojdeme až později.

Výsledek londýnského zápasu Kieseritzky–Andersen byl 0 : 2 s jednou remízou, tedy pro Kieseritzkého krajně ne-lichotivý. Z obou těch údajů by mohl vzniknout dojem, že to byl jen Andersenův sparring partner, slabý soupeř v prvním kole, kterého snadno vyřídil.

Pokud si někdo studuje jejich partie – které se dochovaly – tento klamný dojem ještě zesílí. V první partii hrál Andersen černými. Zjevně se chtěl vyhnout obraně v královském gambitu. Hrál tedy sicilskou a snadno vyhrál ve střední hře, když soupeř přehlédl úplně primitivní mat dámou. Prostě uhnul špatně věží ve dvacátém tahu a bylo to.

Ve druhé partii hrál Andersen jako bílý královský gambit a navzdory ostrému a bojovnému zahájení z toho byla dlouhatánská složitá bitva na 55 tahů, která skončila remízou.

Ve třetí partii se opakovala situace z té první – Andersen měl černé, hrál sicilskou a vyhrál opět primitivní chybou bílého, který po 17 tazích nastavil dámu.

Mnohem víc prozrazuje zjištění, že oba dva spolu hráli ještě mnohokrát, ten rok celkem čtrnáct partií dohromady, jednu krásnější než druhou, a které celkově skončily úplně rovnovážnou bilancí 7:7. Někdo si dal dokonce práci, a spočítal dodatečně z historických výsledků, že Kieseritzky byl možná vůbec nejsilnější hráč ze všech přítomných, lepší než Andersen i Staunton, s ekvivalentem dnešního ELO 2658.

Jenže Kieseritzky měl zkrátka katastrofální smůlu – prohrál zrovna ve dvou partiích, které se počítaly do turnaje, prohrál strašně hloupě a snadno, a navíc prohrál i v té jediné další partii – a tak vešel, chudák, do dějin pouze jako „ten chlapík, co prohrál s Andersenem“.

Takže Andersen byl najednou z postavení obskurního outsidera z východu mezi tou lepší polovinou rychleji, než by kdo čekal.

Jak jsou turnaje ošidné a jak moc se liší od individuálních soubojů, se přesvědčili kromě Kieseritzkého i další favoriti Bird a Löwenthal, kteří také skočili v prvním kole.

Ráno bylo hodně nepříjemné; naštěstí byl Marek po špatném spání tak trochu v mrákotách a depresivní pocity na něj doléhaly jen jako z dálky. Zatrnulo mu, kdykoli si vzpomněl, že bude muset hrát šachy, v dalekém městě, s beznadějně silnějším soupeřem, a uřízne si nevyhnutelnou ostudu, na kterou se bude v Čechii léta letoucí vzpomínat.

Pokud můžeme hráče šachu dělit na vynalézavé bojovníky a milovníky klidných pozic, pak Marek patřil jednoznačně k těm dru-

hým. Obraz jeho hry byl obrazem jeho života; neoženil se jen proto, že všechny ženy po čase usoudily, že je s ním nuda. Ve hře ani v životě nedělal zjevné hrubé chyby, ale chyběla mu jakákoli vynalézavost. Byl schopen kdejakou partii zjednodušit vyměňováním figur a udržet remízu i se silnějším hráčem. Kolegové z Čechie měli na jeho hru podobný názor jako jeho partnerky na jeho životní styl; je s ním celkem nuda. Byla to samá hra čtyř jezdců, francouzská výměnná, systémy, které se už od první chvíle řítí do remízy. Opravdu silný hráč potom Markovi obvykle dokázal lepší znalost teorie, výměny mu nepřipustil tak snadno a zatáhl ho do míst, kde se začalo doopravdy bojovat; a pak byl výsledek většinou jasný.

Chlapík u desáté šachovnice, proti kterému se Marek ocitl, byl o pár let mladší, jmenoval se Howitt a Marek o něm v životě neslyšel. Což ovšem nic neznamenalo. Situace ho přesto nějak uklidnila; zapomněl na velký sál, spousty diváků, novináře a další nezvyklé věci a soustředil se pouze a jen na čtverec před sebou na stole.

Zahrál jako černý Caro-Kannovu obranu; nejsolidnější a nejopatrnější systém, na jaký si vzpomněl a o kterém měl pocit, že ho alespoň trochu zná. Jeho soupeř si první tah pobaveně změřil a pak velmi rychle vyrazil svými pěšáky do překvapivě ostrého útoku. Marek nic podobného nikdy nehrál, ale nezbylo mu než se bránit. To měl ostatně v úmyslu od první chvíle. A tak zdržoval, blokoval, měnil a zjednodušoval, jak jen to šlo; uhádl několik možných nebezpečí včas; párkrát dokonce svému soupeři pohrozil; nicméně měl pocit, jako by jeho figury hrály tak nějak do kopce. Držel se statečně přes třicet tahů; pak ho zuřivý útok bílých připravil o důležitého pěšce a obrana se začala pomalu rozkládat. Ve čtyřicátém tahu, těsně před časovou kontrolou vzdal, když bylo zřejmé, že má soupeř v koncovce dva spřažené volné pěšce navíc a není nic, co by je dokázalo trvale zadržet.

Lehce rozmrzelý, ale nezdrčený odešel na oběd; byl jedním z posledních, kdo partii končili. Reakce kolegů ho překvapila. Shlukli se kolem něho.

„Hele, to bylo hodně dobré,“ kýval hlavou Svoboda. „S Howitem prohrát až ve čtyřicátém tahu...“

Lindner mu zase vysvětloval, že z taktického hlediska to je vlastně skvělé, protože jiný, cennější hráč by na Markově místě těžko dopadl lépe a takto mohl dobývat body jinde. Ostatně, po prvním kole ztráceli na Londýn jen jeden bod, což nebyla žádná katastrofa. Pět remíz, dvakrát nedohráno a zbytek 3:2 pro Londýn. To se dokonce dá i vyhrát.

Marka trochu překvapilo, že ho chválí za prohru, ale záhadu mu objasnil nakonec pan Švec, nejstarší člen mužstva: „Cože? Ty jsi vážně neslyšel o mistru Howittovi? On sice nehraje moc často, protože se považuje za amatéra, ale pokud hraje, tak obvykle ničí soupeře nejzběsilejšími útoky a sklízí pravidelně ceny za nejhezčí partie. Vyhrál třeba loni i nad Širovem. Nasadili ho dozadu, přesně, jak jsme se obávali – aby sbíral body od slabších. Přiznejme si, že tu mezi námi není nikdo, kdo může říci, že by ho s jistotou porazil.“

A tomuto přísnému rozsudku seniora týmu se nebránil ani jiný sebejistý Svoboda. Byl moc rád, že právě pracně vyvzdorovaný bod pro Brno nemusel dobývat na Howittovi.

Pokud by byl dnešní šachista dotázán, co Adolf Andersen v Londýně vlastně hrál za zahájení, pravděpodobně by očekával, že královský gambit, Evansův gambit nebo jiná ohnějstrůjná zahájení, která mistra proslavila. Pravda je překvapivá; Andersen hrál v Londýně z dvaceti partií jediný královský gambit, v již zmíněné druhé hře s Kieseritzkym,

který byl zároveň nejdelší a možná i nejnudnější partií ze všech; po 55 tazích remíza.

Evansův gambit nehrál Andersen na turnaji vůbec.

Ta zázračná zbraň, která mu dobývala body, byla prachobyčejná sicilská hra, nejběžnější zahájení 20. století. Z 21 sehraných partií 11 sicilských, se zdrcujícím skóre 9:2 pro Andersena. Zbylá zahájení se příliš neopakovala – ani jedno z nich se nehrálo víc než dvakrát. Většina partií patřila mezi otevřené nebo polootevřené hry; výjimkou byly jen dva dámské gambity.

Druhý soupeř byl József Szén. Jak už bylo naznačeno, Andersen k němu cítil určité sympatie; i on byl nepříliš známý šachista ze vzdálené země, pro kterého cesta do Londýna představovala komplikovanou a dost nepříjemnou výpravu. Před hrou si v hotelu oba vzájemně přiznali, že jsou úplně na dně s penězi a nejsou si moc jisti, jak se vůbec dostanou domů; slíbili si tedy, že pokud jeden z nich něco vyhraje, přispěje třetinou výhry tomu druhému.

Szén by ve skutečnosti hodně dobrý hráč a na rozdíl od Kieseritzkého si nevybral na turnaji žádnou temnou chvíli. První partie byla výměnná francouzská, ve které by podle stylu Andersena nikdo nepoznal; bílými hrál velmi opatrný poziční šach a soupeře nakonec udolal v docela dlouhé bitvě. Ve druhé partii hrál Andersen černými svoji oblíbenou sicilskou, ale padla kosa na kámen – ostrý útok se mu nezdařil a Szén mu ukázal, jak se dá toto zahájení hrát dobře za bílé.

Ve třetí partii měl Andersen bílé a změnil taktiku – šel opět do opatrné poziční války s dámským gambitem. Zahájení mu nijak moc nesesedlo, jak šlo také rozumně očekávat, a netrvalo to dlouho a Szén vedl 2:1. Čtvrtá partie přinesla

zase sicilskou a Andersen tentokrát černými útočil přesně a tvrdě – donutil Széna vyměnit dámu, rozbil mu pozici a velice přesvědčivě vyhrál. V páté hře si to vyměnili, černé a sicilskou hrál Maďar, ale bílý opět útočil a vynutil si nezadržitelný postup pěšce a výhru. V šesté partii byla na pořadu zase sicilská a asi nejhezčí situace – útočily velmi ostře obě strany proti sobě, až Szén jakožto bílý to malinko přehnal, oslabil příliš svoje opevnění kolem krále, Andersen mu prolomil pozici a vyhrál na materiál.

Takže to bylo 4 : 2 a Andersen se ocitl v semifinále turnaje. Zbyli už jen tři soupeři, všichni z Anglie. A tím, kdo měl hrát s Andersenem, byl Howard Staunton.

Po obědě, po dohrání některých přerušných her, přišla druhá partie. Tentokrát Marek Kočička – Gordon Howitt. Marek měl tedy bílé. Nabízelo se hrát pěšcem dámy, ale Marek věděl, že ho nečeká dámský gambit, ale spíš řada moderních indických a zřejmě dost ostrých systémů, které moc dobře nezná. Léčka v zahájení a může následovat i zábavná miniatura, mat ve dvanáctém tahu, který budou ukazovat pro obveselení v klubu ještě léta.

Po obyčejném tahu královským pěšcem může přijít sicilská nebo nějaká ještě starší otevřená hra. Mohou být velice ostré, ale alespoň to Marek někdy hrál.

Tak se do toho dal, a vyšlo z toho 1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sc4 Jf6. Dva jezdcí v obraně. Zahájení pěkně ostré, ale celkem prozkoumané. Zapátral v paměti a přidal slavný tah 4. Jg5. Černý má prakticky jedinou možnost, jak se bránit; musí navíc obětovat pěšce; zkrátka, jsou jisté možnosti, jak se bránit a udělat z toho rozumnou a klidnou hru.

Černý s kamennou tváří zahrál 4. ... Sc5.

Marek nejprve nechápal, co se stalo; černý úplně ignoroval začátečnickou hrozbu bílého; nebylo vůbec jasné, co tím sleduje a proč si nechá dát vražedné „vidle“, které ho připraví přinejmenším o věž. Pak se rozpomněl a polilo ho horko. Existuje jedno takové odbočení, tajemné, až mytické; a vymyslel ho dokonce Čech.

Traxlerův útok.

Ze všech útočných ztřeštěností je tohle asi nejběsilejší; černý obětuje jednu figuru hned v zahájení; spíš dvě; a někdy dokonce i dámu. Ignorováním všech klasických hrozeb černý připouští ty nejtěžší útoky bílých; věří, že jeho vlastní útok bude ještě rychlejší. Vlastně nikdo neví, jak se dá přesně tento útok černých odrazit. Nehraje se často jen proto, že málokterý černý na to má nervy; málokdo věří, že dokáže takový útok vést a nezkazit.

Markovi bylo ovšem rázem jasné, že Gordon Howitt je přesně ten typ hráče, co to dokáže; a že ve volných chvílích studuje právě takové věci.

Nad dalším tahem přemýšlel Marek půl hodiny. Víc se neodvážil; věděl, že čas bude zoufale potřebovat. Po té půlhodině nakonec Marek nevymyslel nic lepšího než svoje slabší hrozby všechny splnit. A na šachovnici se objevila hodně napínavá série tahů

5. Jxf7 Sxf2+ 6. Kxf2 Jxe4+ 7. Ke3 Dd7

Marek měl v té chvíli střelce navíc, mohl si vzít zadarmo ještě věž, ale jeho král byl v sedmém tahu málem uprostřed šachovnice. Léčka v zahájení a mat někde ve dvanáctém tahu, na který se bude v Brně ještě dlouho vzpomínat. Přesně to, co nechtěl. A tak ho nějak uklidnilo, že černý to zjevně nemá přesně spočítané až do konce, protože dámu přece jen zachraňoval a neobětoval ji.

Památný střet Howarda Stauntona a Adolfa Andersena v semifinále turnaje v Londýně roku 1851 by nejen střet dvou genera-

cí, nebo střet britského impéria se zbytkem světa, ale také střet dvou herních stylů. Protože Staunton byl – dávno před Steinitzem – hlasatelem klidné poziční hry. Věřil, že tak riskantně, ba amatérsky, jak to hraje ten Němec, by se hrát nemělo a není to správné. A tak chtěl Andersena překvapit a exemplárně potrestat; černými hrál proti němu sicilskou. Partie se odehrála ve velmi podobném duchu, jako poslední partie se Szénem.

Andersen útočil bílými, Staunton útočil černými, ať se mu to líbilo, nebo ne; dva útoky proti sobě bojovaly o čas. Za chvíli to na šachovnici vypadalo přesně podle Andersena – nepřehledný chaos, vratce stojící figury a nečekané možnosti. A přesně v tom plaval německý mistr jako ryba ve vodě – našel místo, kudy prorazit rychleji, a postavil britského gentlemana před neodrazitelnou hrozbu matem dámou na g7.

Poučený Staunton zahrál tedy v druhé partii bílými co nejkldnější a nejobyčejnější italskou. Andersen sehrál jeden z nejlepších klidných pozičních výkonů v turnaji a vynutil si průlom do soupeřovy pozice věžemi. A vyhrál.

*Třetí partii hrál Andersen bílými a zahrál skotský gambit. Byla to jedna z nejhezčích partií na turnaji. Hned v úvodu bílý drze otevřel rošádové postavení bráním pěšce, a vyprovokoval tak černého k marnému útoku. Útok černých se pak změnil v útok bílých po okrajovém sloupci. Hra přešla do velkolepé koncovky, kde zbyly Stauntonovi dvě věže a převa-
ha pěšců proti Andersenově dámě a střelci, ale než se mohla tato koncovka rozeběhnout, dovolil černý dvojný útok dámy a ztratil věž, takže musel vzdát.*

Potom už dost otřesený Staunton bílými zkusil znovu italskou, tentokrát ostřejší variantu, a podařilo se mu vyhrát v nejstarožitnějším stylu italských mistrů. Andersen už začal

nebezpečně útočit, ale pak přehlédl dvoutahový banální mat. Ano, tady se zastavme; Adolf Andersen přehlédl mat. Udělal chybu, kterou udělá kdejaký obyčejný šachista; kterou předvedl Kieseritzky na začátku turnaje dokonce dvakrát.

V páté partii hrál Andersen zase poziční francouzskou, která mu už přinesla štěstí se Szénem, a vyhrál krásným útokem, kde napřed sebral soupeři dámu za věž a o pár tahů následoval mat.

Výsledek 4 : 1 pro Andersena byl pro účastníky naprostým šokem. Zatímco v druhém kole se podíl Britů a cizinců moc neměnil – ve druhém jich bylo pět proti třem, v semifinále tři proti jednomu – porážka Stauntona, předpokládaného vítěze, otřásla vším. V druhém semifinále se mezitím utkali dva výteční Britové, Williams a Wyvill. Williams drtil soupeře neskutečnou trpělivostí; byl schopen přemýšlet nad tahem dvě hodiny. Tehdy ještě neexistovala časová kontrola; nic mu proto nebránilo přemýšlet nad druhým tahem další dvě hodiny a tak dál, až se soupeř skoro zhroutil vyčerpáním. Za těchto okolností všichni tiše přáli Wywillovi a všechny velmi potěšilo, že svého soupeře udolal 4 : 2. Tím se stal Marmaduke Wyvill jedinou nadějí britského šachu; měl obhájit čest před tím zázračným Němcem.

Marek se především snažil zachovat klid. Neztrácet zbytečně čas, odrážet nejhorší hrozby, nepadnout do pastí.

8. c3 Jd4 9. Kxe4 Dh4+10. Ke3 Df4+ 11. Kd3 d5

V té chvíli se na hlavní obrazovce zjevila jeho partie; pořadatelé, diváci a novináři ignorovali první šachovnici a velkolepé poziční manévry vel mistrů a sledovali raději krvavé drama na desáté šachovnici.

Nic z toho neviděl. Úplně se soustředil na to, co má dělat jeho král. Měl o dvě figury navíc, stále mu nic nebránilo si vzít ještě věž, ale jeho král se stále potácel nad katastrofou. Každou chvíli mu hrozil rychlý několikatahový mat. Ale nějak se v něm neustále dařilo objevovat tahy, kterými jeho král znovu a znovu nacházel tajné východy, kterými unikl z nebezpečí. Bránil se; jen se bránil. Nic skvělého ho nenapadalo. Ale to v tu chvíli docela stačilo.

12. Sxd5 Sf5+ 13. Kc4 b5+ 14. Kc5 Dh4 15. Jxe5 0-0-0.

Tady už diváci vstávali ze židlí. Postavení vypadalo stále neuvěřitelněji. Bílý král se vydal s doprovodem dvou figur do hloubi černé pozice. Velká část bílých se při tom ještě nepohnula z místa. Všechny šachové příručky světa přesně před podobnou situací důrazně varují začátečníky; jenže Howittovi taková ujišťování nebyla nic platná; zatím stále nebylo jasné, jak lze bílého krále vlastně udolat.

16. c4 Vxd5+ 17. cxd5 Vd8

Nyní černý obětoval ke všemu ještě kvalitu. Věřil, že druhá věž nahradí v útoku tu první. Náskok v materiálu by stejně při neúspěchu útoku znamenal okamžitou zkázu černých. Obě strany nemohly zpět; musely vydržet, nebo padnout. Ale zkoušejte neudělat chybu tak strašně dlouho, v napětí plného sálu, kde se všichni dívají, v pozici, kterou ještě nikdo neprozkoumal, která se přičí všem myslitelným zásadám šachu. Marek na to nemyslel; prostě hrál pořád dál; věděl, že už zbývá jedině; zachraňovat krále za každou cenu.

18. Jc3 Jc6 19. Da4

V sále to zašumělo. Bílý nastavil dámu – nebo je možné, že to je oběť? Bílý král se dostal nepředpokládaně blízko černému; dva jezdcí hrozí nejnečekanějšími zvraty. A navíc ... bílý má tak obrovský náskok materiálu, že si může dovolit o dámu i přijít. Bude téměř vyrovnáno.

Gordon Howitt to všechno viděl. Spočítal si materiál; viděl hrozbu jezdců. Jeho plán soupeře zkrušit strašlivým útokem se právě v tuto chvíli zadrhl. Je to najednou bílý, kdo šílenou hru ještě vyostřil. Přemýšlel. Přemýšlel dvacet minut; půl hodiny; tři čtvrtě hodiny. A stále nenacházel odpověď na to, zda si může dámu vzít, nebo ne.

Nakonec se objevily tahy 19... De7+ 20. Kxb5 Dxe5 a boj pokračoval. Černý se neodvážil nabídnutou dámu vzít.

Marmaduke Wyvill, finalista slavného turnaje v Londýně, byl dobrý šachista. Nicméně první partie byla opět sicilská a Andersen byl v tomto zahájení prostě nejlepší, černými i bílými.

Wyvill si to uvědomoval a v druhé partii se rozhodl sicilské za každou cenu vyhnout. Takže sehrál anglickou, která se změnila v dámský gambit, a byla to jedna z nejutahanějších partií v celém turnaji. Kolem pětadvacátého tahu vyměnili soupeři dámy a většinu figur. V padesátém tahu, když zbylo po jedné věži a dva pěšci, dali soupeři hru za remízu.

Třetí partie byla opět sicilská. Andersen měl bílé. A Wyvill předvedl skvělý výkon; hrál pozorně a svého soupeře jako černý přehrál.

Za stavu 1 : 1 byla čtvrtá partie psychologicky dost důležitá. Obě strany už odhalily, že sicilská obrana je zázračná zbraň; a oba finalisté prokázali, že jsou v ní dobří. Takže Wyvill zkusil hrát anglickou hru čili vlastně sicilskou bílými. Andersenovi se podařilo získat více prostoru, následoval útok s obětí kvality; a partie byla vyhraná.

Tím se podařilo soupeře psychologicky nalomit; pátá partie byla opět sicilská a Andersen bílými vyhrál docela rychle.

V šesté partii se hrála zase anglická a Wyvill dokázal hrdinným výkonem snížit. Vyměnil kvalitu za volného pěšce a na konci ulovil černému věž, čímž bylo rozhodnuto.

Sedmá partie byla sicilská a Andersen měl bílé. K výhře mu zbýval jediný bod a všechno mu hrálo do karet. Při ostrém útoku černý špatně spočítal jednu výměnu a ztratil figuru.

Andersen vyhrál celý turnaj.

V partii dál zuřil útok černých figur. Jeden šach za druhým.

21. Dc4 Jd4+ 22. Ka4 Sd7+ 23. Ka5 Jc6+ 24. Ka6 Jb8+ 25. Kxa7 c6 26. Jb5 Sf5. 27. d4 Vd7+ 28. Ka8 De7

Situace byla stále bizarnější. Bílý král se ukryl v černé pevnosti kousek vedle černého krále a nebylo jasné, jak ho vyhnat. Markova převaha na materiál byla nadále jasná – věž navíc a nově už tři pěšci. Nicméně všechny málem hypnotizoval nezničitelný bílý král a otázka, jak dlouho mu ta nesmrtelnost ještě vydrží.

29. dxc6 Se4 30. d5 Sxd5

Ted' přišla další rozhodující chvíle – střelec se valil ke svému cíli na c6, se skutečně vražednými následky. Tady Marek dlouho nepřemýšlel. Dámu už nabídl jednou a podruhé to bylo snazší. Jiná cesta k záchraně stejně nevedla.

31. Dxd5 Vxd5 32. Ja7+ Kd8 33. Kxb8 Dc7+ 34. Ka8 Va5

Zase se zdálo, že je vše ztraceno. Ale bílý znovu vstal z mrtvých. 35. Sg5+! Vxg5

Oběť figury za záchranu opět změnila situaci; bílý vede na materiál už jen o dva pěšce. Ale konečně se do hry dostaly jeho věže.

36. Vad1+ Ke8 37. Vhe1+ Kf8 38. Vd7 Dxh2 39. Vee7 Dxxg2

Další proměna scény. Po útoku na bílého krále ani po převaze už nebylo ani stopy, hra je beznadějně v koncovce. Začal boj o prosazení pěšce.

40. Vb7 Vc5 41. c7!

Další oběť! Ovšem výsledek braní věže je jasný – bílý si postaví dámu a ještě dá smrtelný šach. Nad touto situací si Howitt už zjevně nevěděl rady. Po delším přemýšlení vsadil na nejjednodušší řešení.

41. ... Dg4 42. Vf7+ Ke8

Tady bylo jasné, že černý si věž prostě nevezme a raději bude remizovat opakováním tahů. V té chvíli se vynořil nový problém; blížilo se vypršení času. Na nějaké promýšlení už nezbyl vůbec žádný čas. Marek si proto jen vzdáleně uvědomoval zázračnou proměnu situace – bílý král je už nedobytně ukrytý, černému nezbylo dost figur, aby na jeho podivnou pevnost zaútočil. Remíza byla v tu chvíli jasně na obzoru. Jenže právě ho inspirace opustila a dokázal už jen zběsile tahat pěšci v několikasekundových tazích ...

43. b4 Vc2 44. a4 h5 45. a5 h4 46. b5 h3

Na tomto místě časová kontrola šťastně prošla a hodiny ho nezahlavily.

Následky Andersenova vítězství byly mnohem větší, než se dalo rozumně očekávat.

Ten nejmenší následek všeho byl, že Jozsef Szén dostal třetinu Andersenovy výhry a oba mohli domů odcestovat bez potíží. Nicméně další sláva v šachu ho už nečekala.

Pro Howarda Stauntona ovšem znamenal turnaj pohromu; prohrál dokonce i boj o třetí místo s nezničitelným Williamsem, takže na něho zbylo pouze čtvrté místo. Do konce života se z toho úplně nevzpamatoval; s Andersenem už raději nehrál a později se vyhnul i Paulu Morphymu.

Vytratila se i většina aktérů turnaje. Přišla nová doba a nastoupili noví mistři. Na Wyvilla nebo Williamse se pomalu zapomínalo. Britský šach později uspořádal ještě jeden od-

vetný turnaj, ale nic dobrého mu to nepřineslo; Andersen vyhrál znova. Impérium se muselo rozloučit se svým vedoucím postavením – a to navždy. Němci se z podobné pozice těšili zhruba příštích sto let, kdy odevzdali korunu Rusům.

Pro šach samotný to znamenalo ještě daleko víc. Turnaje se staly jeho základní součástí; napříště nikdo nemohl prorazit mezi světovou elitu, aniž by si získal ostruhy na světových kláních podobného druhu.

Také se ukázalo, že je vyloučeno, aby se hrálo na podobných akcích bez časové kontroly. Šachové hodiny, které se objevily zanedlouho, byly poslední výraznou změnou pravidel. Nadále bylo možno prohrát i propadnutím času.

Adolf Andersen se stal nadále šachovým králem... i když neoficiálním. O sedm let později ho porazil Paul Morphy, ale ten potom zmizel zpět do Ameriky stejně rychle, jako se objevil. Tak Andersenovi neoficiální pocta nejlepšího šachisty zůstala až do roku 1866, kdy ji definitivně ztratil v boji se Steinitzem.

Marek se mohl zase na chvíli zamyslet.

Bylo zřejmé, že jeho vize remízy se zase otrásla; honička pěšců mu vůbec v ničem nepomohla. Černý možná nemá dost sil, ale jeho pěšec dorazí do cíle dřív a není způsob, jak ho zadržet. A dámy mohou všechno zase netušeně zkomplikovat.

Přemýšlel zase delší dobu. Pozice byla mnohem jednodušší, a přece stále složitá. Věděl, že ještě v koncovce se dá hra s dámou na šachovnici velmi snadno prohrát. Jenže co dál?

Teprve na tomto místě, kdy měl chvíli čas přemýšlet, mu přišel na mysl Adolf Andersen, knížka, kterou si četl v noci. Co by na mém

místě udělal? A ihned se usmál – ovšem, Andersen by obětoval ještě věž.

To je ovšem nesmysl; v koncovce dvou věží a jezdce proti dámě a věži obětovat věž je sebevražda.

Ale díky tomuto nesmyslnému směru úvah přišel na to právě. Najednou to viděl.

47. Jc6 h2 48. Vxg7!

Poslední proměna; jezdec zatarasil věži cestu k braní na c7; dáma musí sama hlídat dvě věci zároveň, pěšce c7 a věž. Na obou stranách hrozí mat. Jde uhlídat jen jeden problém, ale ne oba. Ani šach na c8 nepomůže; dáma bude okamžitě přivázána věží a černý o ni přijde. A přijde i o pěšce h3, poslední naději.

Gordon Howitt vzdal.

Už bylo prozrazeno, že Andersen sehrál z různých důvodů řadu partií s Lionelem Kieseritzkym. Během londýnského turnaje jich byla celá řada; ve volných chvílích hrál neoficiálně skoro každý s každým.

Během těchto pro turnaj nedůležitých zápasů přišla ta Jedna, kterou dodnes zvou s úctou Nesmrtelná; Andersen–Kieseritzky, královský gambit, Londýn, 1851.

Začala obvyklou ostrou bitkou, kdy zpočátku více hrozil černý. V jedenáctém tahu bílý drze a riskantně obětoval střelce. Možná věřil, že se mu díky získanému tempu podaří zavřít černou dámou. To se sice nepovedlo, ale černý to zaplatil dvěma pěšci a naprostou ztrátou v postavení – musel táhnout figurami úplně zpět. Na šachovnici vznikl ten typický andersenovský zmatek, kde všechny figury stojí trochu jinak, než je obvyklé, kde všechno visí a všude něco hrozí. Nikdo na

světě už asi neřekne, zda Andersen už v sedmnáctém tahu viděl vše, co mělo následovat, nebo to jen odhadl fantastickou intuicí. Ví se, že Andersen také skládal šachové úlohy. A další průběh partie skutečně vypadá jako uměle vytvořená pozice, vzniklá jen za tím účelem, aby to celé bylo možné. Jisto je, že nenápadný osmnáctý a devatenáctý tah jsou vědomou přípravou neuvěřitelného útoku. Po dobu těch zásadních dvou tahů nabídl bílý černému velkolepou oběť obou dvou věží. Kdo by odolal. Dvacátý tah byl vynucený ústup krále po šachu dámy; následoval jediný tah, který mohl ještě udělat černý svobodně – a ten byl dokonale neužitečný. Záchrana už neexistovala. Přišel trojtahový mat, vylepšený ještě obětí dámy.

Od té doby Nesmrtelnou partii pietně otiskují snad všechny sbírky a knihy o šachu, co jen existují. Neslýchaná kombinace dala romantickému kombinačnímu šachu nový rozměr.

Oběť dámy se odehrála mnohokrát; opakovala se i oběť dvou věží z této partie; ale snad nikdo už nezašel tak daleko, že by obětoval úplně všechny figury až na tři lehké, co byly nezbytně třeba k závěrečnému matu v triadvacátém tahu.

Kdyby Andersen v Londýně prohrál v prvním kole, kdyby už nic dalšího nedokázal, přesto si ho každý bude pamatovat jako vůdce bílých v Nesmrtelné partii. Tento zvláštní úspěch vymazal všechny ostatní v jeho životě.

Teprve po dočtení knížky pozdě večer v hotelu, kde byla důkladně rozebírána Andersenova Nesmrtelná partie tah po tahu, si to začal Marek celé uvědomovat.

Není Adolf Andersen, hraje úplně jinak a společné mají snad jen to pro většinu lidí nudné zaměstnání, spojené s čísly. Ale dokázal sehrát partii, na kterou se nikdy nezapomene.

I kdyby už nikdy nesedl k šachovnici, nebo naopak při hře do smrti nastavoval dámy a dostával maty na poslední řadě, stejně to nikoho nebude zajímat. Všichni zapomenou, že to bylo v zápase Brna proti Londýnu; zapomenou, jak ten zápas vlastně dopadl. Nebude je ani zajímat, co dělá, jak žije, zda se nakonec oženil a kdy a proč zemřel. Zapomenou, kdo to byl Kočička a kdo to byl Howitt, jen se bude vědět, že hráli spolu partii a Kočička vyhrál. Možná bude Howitt následovat osud nešťastníka Kieseritzkého a jeho porážka mu sebere všechnu případnou další slávu. Koho bude zajímat, že byl Howitt mnohem lepší šachista.

Možná se také bude mluvit o *Kočičkově ústupu*; bude se říkat, že *unikl jako Kočička*; všichni si budou donekonečna přehrávat tu neuvěřitelnou bitvu, zkoumat ji, hledat varianty a konstatovat, že Howitt měl možná na samém počátku skutečně obětovat damu – *považte* – a nechat ji stát. Bude se dumat nad tím, co myslel tenkrát Kočička svým ďábelským devatenáctým tahem. Nikdo už nezjistí, že ten tah byl výsledek čiré bezradnosti.

Je prostě úplně jedno, co se s Kočičkou a Howitem stane, protože jejich neuvěřitelná partie je sama daleko převýšila.

Šachisté zemřou, ale partie zůstane.



napsali „Ecthelion²“ Doplnky a materiály
spolupráce a konzultace „Faskal“

MIMOZEMSKÁ RASA: DHARNAKOVÉ

Článek představuje mimozemskou rasu Dharnaků, která má sloužit jako inspirace pro vaše hry z prostředí sci-fi nebo space opery. Zasadil jsem ji do svého vlastního světa v rámci Perseova ramena Mléčné dráhy, ale tyto reálie můžete samozřejmě změnit a použít je pro své hraní, jak potřebujete.

Historie

Koncem 21. století začalo lidstvo expandovat mezi hvězdy. Díky inovacím v oblasti mezihvězdných motorů kolonizovali lidé během několika desítek let většinu blízkých planet a systémů, přičemž začali prozkoumávat vzdálenější oblasti v rámci Orionova ramene Mléčné dráhy. Tehdy se jedna z takových průzkumných výprav vydala navigační chybou na dalekou cestu do úplně jiné části naší galaxie – do jejího Perseova ramene. Posádka se uložila do kryospánku a zamířila k jinému vzdálenému cíli. Navigační systém lodi byl ale zmaten dosud nezmapovaným a nezvykle silným magnetickým mostem, který spojoval obě galaktická ramena. Loď byla odkloněna ze své trasy a jen shodou okolností a náhod se jí

podařilo po mnohaměsíční cestě dorazit v pořádku do blízkosti Perseových hvězdných systémů, kde automatický systém probudil členy posádky z kryospánku. Dosažení tak vzdáleného cíle mělo být v té době za hranicí tehdejších technických možností.

Posádka lodi na v Perseově rameni objevila velkou mimozemskou říši Gwar a uskutečnili první kontakt s mimozemskými tvory. Většinu jejich obyvatel tvoří hubení a podobou lehce kočičí **Irri-ron** (kterým lidé říkají prostě Irrijoové), zatímco vládnoucí a vojenskou vrstvu říše představují čtyřocí **Dharnakové**. První velký stát mezi hvězdami vytvořili Irrijoové, kteří také vybudovali velké autonomní stroje, které měnily podnebí nehostinných planet na podnebí podobné jejich domovské planetě. Tyto stroje jsou mnohdy stále ještě v provozu, přičemž princip jejich fungování už dnes nikdo nezná. Jejich říši **Irri-Vaě** ale rozvrátila rasa Dharnaků, která byla sice na nižší technologické úrovni a méně početná, ale vojensky zdatnější a dravější. Během několika málo let byla říše Irrijoů zničena a její území ovládli Dharnakové, kteří na jejích troskách vybudovali vlastní říši **Gwar**, ve které jsou vládnoucí třídou.

Dharnakové

Dharnakové jsou humanoidi z planety Djaqa, z velké části pokryté rozlehlými bažinami a kyselými mokřinami. Bývají v průměru o něco vyšší, než je člověk, jejich samice přesahují lidi o dobrých třicet až čtyřicet centimetrů. Mají



čtveřici očí s horizontálními zornicemi. Horní pár očí je posunutý na stranu a dodává jim výrazné periferní vidění, dolní směřuje dopředu. Díky zornicím a počtu očí mají velice dobrý přehled o svém okolí, dokážou zpozorovat blížící se nebo prchající protivníky a také kořist na velkou dálku. Nevýhodou jejich očí je určitý problém s rozlišením malých detailů, které pro predátory historicky nebyly tak důležité. Chybí jim téměř úplně obličejová mimika, pro ostatní rasy je tak obtížné číst jejich nálady a rozpoložení.

Dharnakové mají tři různá pohlaví – **samice**, **samec** a pak třetí zvané **instar**, které je pohlavně nevyprofilované. Mláďata dorůstají do stadia instara, což je plně dorostlý jedinec, který však nemá žádné pohlavní znaky a nemůže se rozmnožovat. Základní jednotkou dharnacké společnosti je smečka nebo rodina, která se v jejich jazyce nazývá *dharn*. Samotný název jejich rasy – *Dharnakové* – označuje člena nebo příslušníka *dharnu*.

Ten tvoří dominantní samice, samec a tři až osm pohlavně neprofilovaných instarů, kteří fungují jako jedna skupina a zároveň bojová jednotka, kde celá skupina bojuje jako celek. Všichni dospělí členové *dharnu* jsou vojáci, kteří vyrazí do boje podle potřeby. Ve chvíli, kdy jsou samice nebo samec zabiti, nejsilnější nebo nejstarší instar se pohlavně vyprofiluje, aby nahradil zemřelého jedince. Profilují se na základě společenské potřeby, a jakmile se tak stane, je tato změna nevratná. Většina instarů se však do jiného pohlaví nikdy nevyvine. Instaři také migrují mezi jednotlivými *dharny* a tím jednak utužují klanové vazby, jednak přinášejí do *dharnů* „novou krev“. Pokud jeden *dharn* porazil jiný, často také po zabití vedoucího páru ustavil vlastní instary, kteří byli připraveni se pohlavně diferencovat, jako nový vedoucí pár, čímž přežijí „přebírali“ pro svůj klan. Případně Dharnaci vybrali slibné instary pro posílení vlastního *dharnu* a zbytek slabších zabili.



V dharnacké společnosti mají samice roli lovců a válečníků, které přinášejí potravu, zatímco samci hlídají líhně a starají se o mláďata, než dorostou do stadia bojeschopných instarů. Samice jsou větší, mohutnější a silnější než samci i instaři, mají v obličejí jasně oranžové pruhy, které je odlišují a slouží jako varování nepřítelům. Samci jsou hubenější a do určité míry jejich pokožka dokáže přejímat barvu pozadí, takže se snadněji ukryjí v prostředí. Dokážou také směřovat elektrické pole svého těla a vysílat elektrické výboje na několik metrů. Na ostatních planetách s nižší vzdušnou vlhkostí se tato schopnost oslabila, ale stále ji mají.

V moderním válečnictví vedou samice *dharn* do boje a bojují v prvních řadách jakožto velitelky a bojové specialistky. Do bitev je následují instaři, kteří tvoří naprostou většinu vojáků rasy. Samci jsou v moderním pojetí specialisté na boj na dálku a díky své omezené maskovací schopnosti také experti na infiltraci. Často bojují v okolí bojové linie svého vlastního *dharnu*, ale nezávisle na něm, aby maximalizovali své výhody a pomohli svým spolubojovníkům.

Rozmnožování

Samice kladou vajíčka do stojaté vody, kde je samec oplodní a hlídá je, dokud se z nich nevylíhnou mláďata. O ty se dále stará, dokud nedospějí do stadia bojeschopných instarů. Dharnakové sice původně pochází z planety s velkým množstvím vody, ale dokáží bez ní bez obtíží fungovat. Nedokáží se bez ní ale rozmnožovat,

protože jejich vejce se musí vyvíjet ve vodě se specifickou kyselostí. V dnešní době využívají pro rozmnožování gigantické technologické líhně, kde se jejich vajíčka rozvíjejí v kontrolováných podmínkách.

Řeč

Na krátkou vzdálenost dokázali Dharnakové na své domovské planetě, která měla vysokou atmosférickou vlhkost, vnímat změny v elektrickém poli ostatních a číst tím jejich nálady. Dokázali spolu také snadno komunikovat gesty, změnami pozic těla a pohyby očí. Jejich řeč tak byla poměrně jednoduchá a nepokrývala příliš mnoho oblastí. Když Dharnakové opustili svou rodnou planetu, zjistili, že na sušších irrijských planetách čtení ostatních skrze jejich elektrické pole nefunguje. Navíc měli problém vlastní, značně jednoduchou řečí popsat vše nové kolem sebe. Převzali proto pro běžnou komunikaci irrijský jazyk. Dnes je jen málo těch, kteří ještě ovládají starou dharnačtinu (především pro účely tradic a obřadů). Do běžného užívání z ní přešly jen některá slova, většinou týkající se válečnictví, jinak je z větší části samotnými Dharnaky zapomenuta.

Společnost

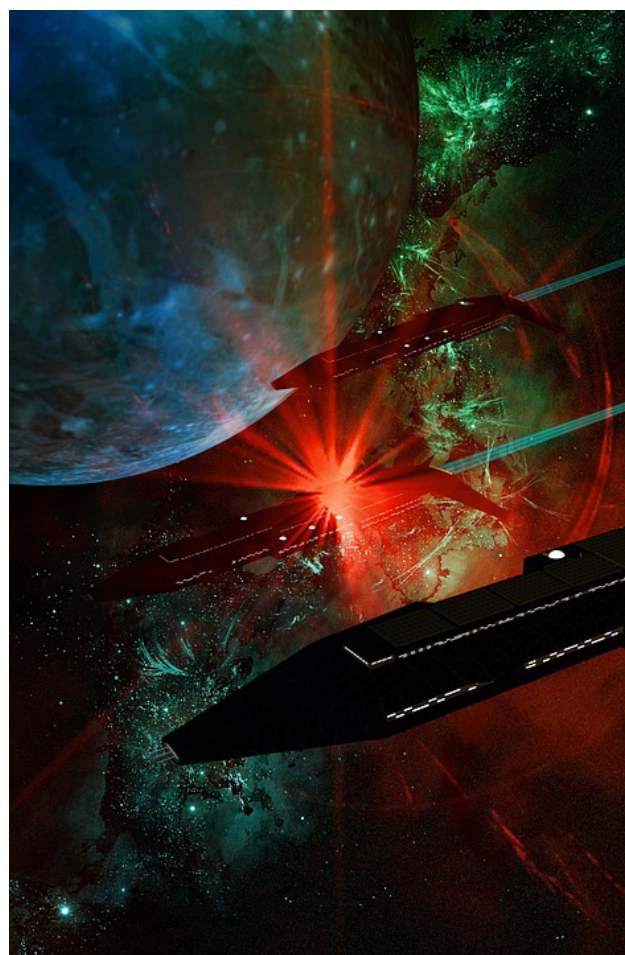
Jejich společnost byla vzhledem k nehostinnosti jejich planety historicky kočovnická a dodnes si udržuje kočovnické tradice a kořeny. *Dharn* v minulosti fungoval nezávisle a o kořist a lo-

viště bojoval s ostatními *dharny*. Vzájemně rodně a spojenecky spřízněné *dharny* postupně vytvořily klany, které se vzájemně podporovaly a byly schopny udržet větší území. Dharnacké klany mezi sebou kvůli nehostinným podmínkám své planety vždy soupeřily a vedly kruté a vyhlazovací války.

V jejich historii se málokdy vytvořily větší svazky klanů nebo státy a ty byly vždy podřízeny jen osobě vojevůdkyně a po její smrti se opět rozpadaly. Dharnacká technologie byla poměrně primitivní a kromě válečnictví se vyvíjela jen pomalu. Po pádu irrijské lodi se jim ale podařilo postavit vlastní vesmírná plavidla schopná dosáhnout irrijského prostoru, kde jednotlivé klany začaly provádět občasné nájezdy a plnit odlehlé irrijské stanice. Přestože byli Dharnakové zkušenými válečníky, jejich útoky byly nekoordinované a roztříštěné. Říše Irri-vaě po několik desetiletí jejich nájezdy nijak výrazně neohrožovaly.

Pak se ale mezi Dharnaky objevila vojevůdkyně, která se rozhodla sjednotit Dharnaky. Jmenovala se Gwar a její klan si začal postupně podrobovat ostatní menší klany, které se k ní buď připojily, nebo byly vyhlazeny z povrchu planety. *Dharny* a klany se sbíhaly k jejímu praporu a Gwar po zuřivé válce porazila své protivníky a sjednotila sílu celé rasy pod své velení. Zreformovala dharnackou společnost a rozdělila klany mezi devět *armád* (každá s vlastní barvou a symbolem, kterým velí *nawar*), v nichž *dharny* představují bojové jednotky a klany větší vojenské oddíly, schopné společného nasazení.

Gwar pak celou sílu rasy vrhla proti Irrijům a po strašlivé válce vyvrátila jejich říši a porazila je. Irrijové byli na vyšší společenské a technologické úrovni, Dharnakové ale pocházeli z nehostinné a drsné planety, byli otužilí, uvyklí válce a vojenské disciplíně. Byli to veteráni tuctů šarvatek a bitev mezi klany a v rámci *dharnu* byli sebranou bojovou jednotkou. Kromě mláďat jsou



navíc všichni členové rasy válečníci a vojáci, které je možné nasadit do války, zatímco jen malé procento Irrijů sloužilo ve vojsku a bylo schopné se invazi postavit. Válka byla krvavá a dlouhá, ale civilizovanější Irrijové v ní podlehli primitivnějším, ale dravým a zuřivým Dharnakům.

Na troskách Irri-vaě pak Gwar vybudovala vlastní říši, kde Dharnakové (tvořící v současnosti asi 10–15% obyvatel) jsou nyní vládnoucí rasou a Irrijové jsou podřízenou rasou, která pracuje a vyrábí vše, co říše potřebuje. Dharnakové v průběhu let přijali irrijský jazyk a kulturu, kterým nyní vládou. Jsou považováni za válečníky a je jim zapovězeno podnikat nebo se věnovat řemeslům – namísto toho se od nich očekává, že budou spravovat své poddané, cvičit se pro válku a v případě potřeby nastoupí pod prapory vlastní armády. Všichni dospělí Dharnakové jsou vojáci říše, zařazení do některé z barevných armád, přičemž tvoří vládnoucí válečnickou vrstvu podobnou naší šlechtě.

Po Gwarině smrti hrozilo, že se říše (jako tolikrát předtím) opět rozpadne a jednotlivé armády se postaví proti sobě. Velitelka největší, zlatočerné armády nechala zavraždit ostatní velitelky armád a prohlásila, že je Gwarou, která opustila své tělo, ale v její osobě žije dál. Dodnes je vládkyně říše nazývána Gwar a je považována za původní osobu, která sjednotila Dharnaky, vytvořila jejich říši a pouze změnila tělo, ve kterých žije.

napsal „Quentin“

Dopňky a materiály

BANSHEE

Kdykoli vystrašené komunity vybírají peníze k namučením lovců netvorů, aby je zbavil banshee, mají pravděpodobně problém s jedním z následujících monster. Kdyby na sebe poštváli pravou Banshee, nestihli by ani modlitbu.

Křikloun

Tak klasifikují lovci duchů pomstychtivou duši, která nejenže zemřela neprávem, ale navíc byla během života zbavena hlasu. Vytržené jazyky, spálené či rozdrčené hlasivky, vrozená či získaná němota i tyranský zákaz mluvení, všechny se kvalifikují.

Křikloun se od běžného našťavaného ducha liší tím, že umí křičet s frekvencí a hlasitostí, která dokáže vyrazit dveře, rozlámat cihly, prorazit bubínky i zastavit tep.

V boji ... (k6, hodte každé kolo)

1. útočí do všech, které má na dosah svých dlouhých drápů,
2. se teleportuje za nejvzdálenějšího protivníka a zaútočí na něj,
3. křičí tak vysoko, že musí všichni hodit proti zranění,
4. křičí tak hlasitě, že musí všichni hodit proti ochromení,

5. křičí tak hluboko, že se hroutí zdi, lámou trámy, praskají meče apod.,
6. zmizí ve zdi nebo podlaze, jen aby se za 2k4 kol zjevil jinde.

Křiklouna lze zahnat železem, solí, magií nebo svatým symbolem jako ostatní duchy. Pro jeho trvalé zničení ovšem nestačí spálit tělo, ale je třeba ukončit bezpráví, které ho zabilo. On sám na tom pomalu pracuje, ale postupuje v žebříčku viny odspodu, takže zabije spoustu lidí zbytečně; například svědky, kteří tyrana jen tiše trpěli a nic neudělali.

Sgrechian

Šedozelený humanoid ženské postavy s hadí kůží a dlouhým černým opeřením kolem ramen, paží a podél páteře. Akademici nejsou rozhodnutí, zdali je Sgrechian vlastní druh, poddruh harpyje, nebo uměle vytvořená mutace člověka. Liší se od harpyje ve čtyřech bodech:

- Neumí zpívat, jen hrozivě křičet a kvílet. Namísto lákání obětí na sex je obklíčí a křikem naženou do pastí nebo takticky nevýhodné pozice.
- Při lovu žerou všechna zvířata a muže. Ženy unášejí a dlouhé týdny olizují.
- Nemnoží se pomocí pohlavních orgánů. Mají ve své do čtyř stran se rozevírající čelisti několikero jedových žláz – jedna z nich aktivuje mutaci z člověka ve Sgrechian.



Michael1010, CC BY-SA 4.0, zdroj: WikiCommons

- Neumí létat, ale obratně šplhají a skáčou, starší s dlouhými pery i částečně plachtí.

V boji ...

- při nahánění obětí se pohybují rychle a mění barvu svého křiku tak, aby se zdálo, že jich je dvakrát až třikrát více než ve skutečnosti,
- mohou prskat paralyzující jed až na pět metrů, dospělého člověka ovšem musí zasáhnout několikrát, aby úplně ztuhl,
- při boji zblízka pokračují v křiku a vrhají se co nejrychleji do zápasu, aby mohli oběť rozsápat všemi čtyřmi pařáty,
- pokud ze sebe oběť Sgrechian neshodí, zakousne se do ní a vypustí smrtelný jed.

Lze je zabít poctivou ocelí jako každé jiné zvíře. Navíc mají velmi agresivní alergickou, téměř hořlavou reakci na stříbro.

Ledová banshee

Stejně jako ostatní nemá krom křiku se skutečnou banshee nic společného. Prakticky se jedná se o magický konstrukt. Zimní královně nejsou dovoleny slabé lidské emoce jako soucit či strach. Kdykoli ji ve snech doženou smutné vzpomínky, je z ní noční mūra vypuzena a v podobě potrhaného přízraku vyhnána z Azurové citadely.

Přízraky mají podobu temného odrazu vilí královny, zahalené v praskající ledové mlze. Létají nad severskými krajinami, střídají žalostný lament s panickým křikem a zničí kohokoli, koho potkají. Není to proto, že by byly vědomě kruté či zlé, jen neznají nic jiného než ztrátu a smrt.

V boji... (k6, hod'te každé kolo)

1. zběsile útočí zkřivenými prsty na nejbližšího oponenta, její dotek prochází skrz brnění a mrazí tělo i duši,
2. proletí skrz nejbližšího oponenta a všechny za ním, pokud stojí více či méně v řadě – všichni zasažení hází proti zmražení,

3. kvílí tak hlasitě, že si všichni v doslechu musí hodit proti zranění a dočasnému ochromení,
4. vybere nejsilnějšího protivníka a dunivě zakřičí jeho směrem, řev tvoří viditelně vibrující kužel, zasažený hází proti ohluchnutí a odmrštění o několik desítek metrů,
5. se vznese vysoko nad nepřátele, aby bouří nebo mlhu, která ji běžně provází, proměnila ve sněhový hurikán – pokud padne podruhé, začnou se ve sněhu objevovat obrazy z mládí Zimní královny,
6. zahlédne v očích některé ze svých obětí něco z královny minulosti a paralyzovaně odklopýtá vzad – pokud padne podruhé, tak se přímo rozpláče a odletí.

Ledová banshee vyděšeně odletí a přestane útočit, pokud je svědkem lásky nebo nesobecké oběti. Nadobro zničit ji lze pouze ohněm, magií nebo magickými zbraněmi.

Banshee

Skutečné Banshee jsou elfská orákula, kterým za jejich hříchy nebylo dovoleno zemřít. Nadpřirozeně sešlé stařeny tráví svá nekonečná tisíciletí sedáváním u hrobů těch, kteří dokázali opustit život hříchu, využili druhou šanci a stali



se dobrými lidmi. Klečí nad jejich hroby a kvílí děsivé písně žalu. Přesvědčují bohy, aby vrahům a násilníkům dovolili dojít vykoupení. Možná doufají v to samé i pro sebe.

Přestože se jich lidé bojí, je velká pocta mít u vlastního hrobu Banshee. Rodina i přátelé jsou navždy zbaveni pochybností a mohou upřímně truchlit s čistým svědomím. Nemluvě o přimluvě před konečným soudem. Není nezvyklé, aby bohatý člověk sobě nebo rodinnému příslušníkovi najal profesionální zpěvačku, která pro něj bude po pohřbu kvílet.

napsal „Quentin“

Doplňky a materiály

36 NAPROSTO ORIGINÁLNÍCH A PERFEKTNĚ VYBALANCOVANÝCH MAGICKÝCH PŘEDMĚTŮ

Hodte 2k6 a přečtěte čísla vedle sebe jako jednu cifru. Směna je přibližně jedna scéna nebo deset minut.



11 Abrahámův prsten – Kdokoli tento stříbrný prsten s drobným rubínem nosí, má místo krve černý jed. Původně využíváno k lovení upírů.

12 Balistický kámen – Jednoduchý oblázek s jedinou drobnou runou. Při roztáčení v prahu jasně září a hlasitě sviští. Automaticky zasáhne, způsobí kritické zranění a roztříští se ve vílí prach.

13 Barlumův mozek – Nezničitelný mozek mága Barluma. Dotkni se jej holou rukou a můžeš se zeptat na libovolnou otázku z historie, zeměpisu, kosmologie nebo arkány. S každým použitím se do tebe dostane část Barlumova charakteru a vypravěč za tebe v budoucnu může udělat jednu akci. Účinky dlouhodobého využívání nechávám na vypravěči.

14 Batát sytosti – Velká fialovooranžová sladká brambora. Neustále dorůstá a denně pohodlně nasytí jednoho člověka. Při dlouhodobé konzumaci se trávníku obarví pleť do ruda.

15 Bedenkerovo oko – Bronzová bulva, pokrytá geometrickými ornamenty. Lze vložit do očnice na místo chybějícího oka, propůjčuje pak nositeli infravizi a schopnost jedenkrát denně vyslat z bulvy laserový paprsek, který vždy přesně trefí zamýšlený cíl.

16 Boty elfích špehů – Lehké boty z jemné kůže, které negují veškerý zvuk kroků a nezanechávají žádné stopy.

21 Broukozbroj – Výtvozem nemilosrdné magie byl obří šváb proměněn v chitinovou zbroj. Dokáže se pohybovat samovolně, pít, krmit se, ale v případě potřeby se ihned obepne kolem majitele jako zbroj. Lehčí než gambeson, pevnější než plátová. S každým zásahem slábne a nakonec zemře, pokud nemá dost času na zhojení.

22 Chakram – Necelou stopu široký ocelový kruh s čepelí na vnější hraně. Nebezpečný jako vrhací nůž, s tím rozdílem, že po prvním zásahu nekončí, ale odráží se směrem k dalším cílům. Hráč hází na útoky, dokud nemine, nebo dokud nezasáhl všechny nepřátele v dosahu.

23 Černá dýka – Trojhranný bodec z černého kovu, kalený v krvi. Zabití touto zbraní pokračují v (ne)životě jako hnijící umrlci ve službách svého vraha.

24 Deštník první dámy – Stylový renesanční deštník se složitým krajkovým vzorem a dekorativními korálky. Vzplane a shoří na popel, pokud je nositel cílem útočného nebo negativního kouzla, které je tím plně neutralizováno.

25 Duhové korále – Po dobu nošení omladí nositele v sedmileté dítě.

26 Dvojknihy – Dvojice prázdných knih vázaných v jemné kůži mladých impů. Cokoli napsaného do jedné se objeví i v druhé a obráceně.

31 Dýmka skaldů – Majitel může vyfukovaný kouř libovolně tvarovat a měnit vlastními myšlenkami.

32 Hodiny lítosti – Složitý kapesní mechanismus, který ukazuje přesný čas. Při rozbití vrátí čas o hodinu zpět.

33 Hůl začátku konce – Rudě orezlá čarodějná hůl ze zvukného kovu se stopu vysokým obsidiánovým krystalem. Lze využít k posílení libovolného kouzla nebo k nasátí energie na nové kouzlo. Každé použití promění v popel všechnu vodu, floru a drobnou faunu v kilometrovém okruhu.

34 Kamenná pecka – Zasad', zalij, do zítřka vyroste opevněná strážní věž.

35 Korunka posměchu – Třpytivý diadém. Sám nic netuší, ale pro všechny ostatní vypadá nositel groteskně ošklivý; odstáté uši, napuchlé tváře, opičí čelo, téměř prasečí nos apod.

36 Krysa neštěstí – Nositel tohoto vyschlého, ohavného přívěsku nemůže zemřít. Smrt nositele dožene hned, jak o něj přijde.

41 Mnohošat – Oblek, který při skládání změnil podobu na libovolný oděv dle majitelova přání.

42 Módní past – Oblek, který se vždy postupně samovolně mění do podoby oděvu vrcholného stylu u královského dvora. Ihned po oblečení se sevře a sváže jako svěrací kazajka.

43 Mušle tajemství – Mořská mušle, ze které při poslechu krom ozvěn moře vychází i všechny zvuky z nejbližší lodi.

44 Nátepníky spojení – Chrániče předloktí s polovinou runové brány na každé ruce. Existují dva páry. Kdykoli nositel srazí předloktí k sobě tak, aby se spojil obraz brány, teleportuje se před něj druhý pár i s jejich nositelem.

45 Nulorb – Poloprůsvitný perleťově lesklý orb. Při rozbití vyšle do všech stran sotva citelnou vlnu, která na směnu vypne magii v okruhu jednoho kilometru.

46 Obchodníková ruka – Za zápěstím utatá ruka, stále čerstvá, ale nekrvácí. Používá se k dohodám. Namísto mezi sebou si obě strany potřesou s Obchodníkovou rukou. Kdo dohodu poruší, poštvě na sebe mstivého ducha.

51 Ohnivý meč – Na dotek horký meč s rudě zářícími runami. Čím zuřivější, zoufalejší nebo blíže smrti nositel je, tím intenzivnějším plamenem se čepel pokryje.

52 Rýč pracovitosti – Pevný, i když ošoupaný pracovní nástroj, který na rozkaz majitele sám kope. Ve skutečnosti je k němu stále přivázaný duch otoka, jenž se jím bránil v posledních chvílích svého života.

53 Sklenice nekonečné mlhy – Zavařovací sklenice, po otevření vypouští těžkou šedobílou mlhu, která rychle vyplňuje prostor ve svém okolí. Během směny zahltí celou vesnici.

54 Skokanův kompas – Nositel musí myslet na konkrétní lokaci, kterou už někdy navštívil.



Při otevření kompasu se před ním vytvoří portál vedoucí do náhodného jiného světa. Za portálem kompas ukazuje cestu k dalšímu portálu v blízkosti, kterým se nositel dostane zpět do svého světa na původně zamýšlené místo.

1. Obchodní středisko v Dallasu během černého pátku.
2. Paluba Enterprise, právě odrážející invazi mimozemské rasy.
3. Duny pouštní planety, kde šlechtické rody bojují o koření.
4. Pyramidy s perpetuálními lidskými obětmi pro usmíření vyhasínajícího slunce.
5. Planeta šedých mužů s rigidně pacifistickou a byrokratickou kulturou.
6. Dinosauří džungle během zuřivé bouře a blížících se záplav.

55 Slídičův knoflík – Po spolknutí z těla vypudí duši v podobě rychle se pohybujícího embrya se šmoulím hlasem. Když vleze zpět do útrobu, lze tělo oživit a knoflík vyplivnout.

56 Sluneční kyrys – Pro lidi zbroj blyštivá jako vyleštěné zrcadlo, pro nemrtvé zdroj bolestivě oslňující záře.

61 Stopařský plamen – Olejová lampa, která hoří růžovým plamenem a rudě rozzáří všechny stopy v dosahu svého světla. Stopy tam ani nemusí fyzicky být, ukáže otisky všech průchozích i na dlážděném povrchu. Čím starší stopa, tím slabší záře.

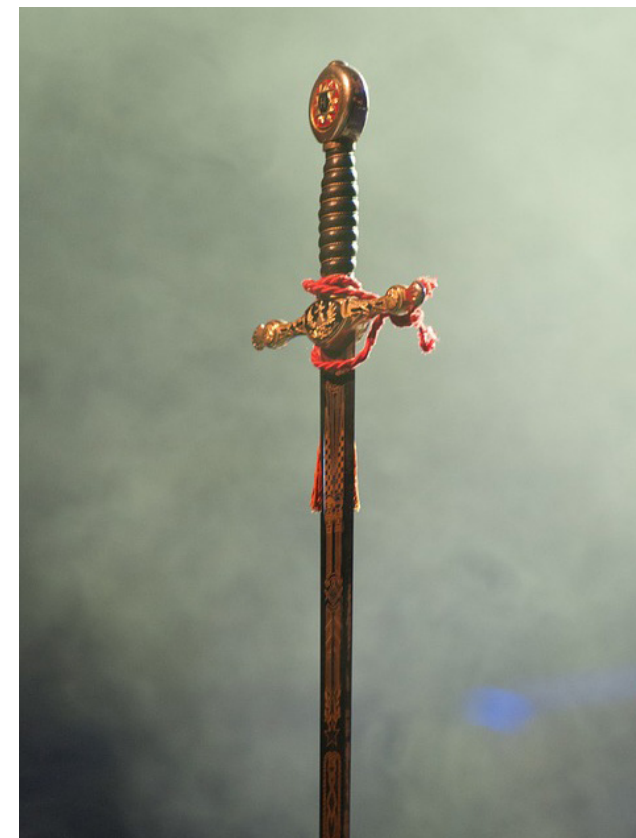
62 Spojená zrcadla – Šest stop vysoká stříbrem dekorovaná oválná zrcadla. Neodráží zpět své okolí, ale fungují jako okna od jednoho k druhému a zpět. Nejsou to plně funkční portály, nelze jimi prolézt nebo podat předmět. Propouští pouze smyslové vjemy jako obraz, zvuk, vůni, dojem tepla nebo průvanu apod.

63 Svíce smíru – Po zapálení nelze sfouknout. Dokud nedohoří, nikdo v její přítomnosti nedokáže zaútočit nebo jinak kohokoli fyzicky napadnout.

64 Větrný meč – Tenká lesknoucí se čepel, která při máchnutí zvedne mocný poryv větru. Lze použít k rozhození rovnováhy protivníka, odklonění nepřátelských šípů, dopomoci si k vysokému skoku atd. Funguje, jen dokud je nositel lehký jako vítr; zranění, přetížení, stres, strach či hněv schopnosti meče oslabují.

65 Vrrčí kožich – Potrhaný kožešinový plášť s ošklivou zdeformovanou vlčí hlavou místo kapuce. Dává nositeli schopnost proměny ve vrrka, dost velkého, aby unesl lidského jezdce. Kožich se použitím vybije a lze jej nabít jen roztažením v měsíčním světle.

66 Zlodějova skleněnka – Cvrnkací kulička, která se vždy kutálí k nejbližšímu shromáždění mincí, které je větší, než má majitel ve svém měšci.



napsal Petr „ilgir“ Chval

Inspirace

ČTYŘI SETKÁNÍ S MEDVĚDEM

Čtyři krátké povídkové texty, čtyři rozličné pohledy na největší šelmu evropského středověku, čtyři inspirativní náměty ke hře.

Setkání první: Bůh

Jarl Karsten vykřikl vzrušením a zaklel. Na vlastní oči viděl, jak medvěd, kterého již půl dne pronásledovali, zmizel v otvoru ve skále mezi borovicemi. Pokud nemá jeskyně druhý východ, mají kořist na dosah.

Zastavil psy a troubením na roh svolal své muže. Během chvíle se shromáždili před jeskyní. Karsten jim oznámil, že černý medvěd se ukryl právě tam. Přivázali koně ke stromům a všech šest lovců se vydalo dovnitř. Jen pár kroků za ústím otvoru však psi začali divočit a vzpouzeli se jít dál. Nepomáhal křik ani bití. Jeskyně čpěla medvědem a ohaři byli šílení strachem.

„Zatracení psi! Jdeme bez nich,“ rozhodl jarl. Jeden z mužů rozžehl pochodeň.

Jeskynní průrva pozvolna klesala, na zemi se tu a tam povalovaly stopy po jejích obyvatelích, medvědí výkaly a zbytky potravy. Zápach byl stále silnější. Jakmile zmizely poslední zbytky denního světla, chodba se rozšířila. Lovci užasli. Cesta byla z obou stran lemována kostmi, pečlivě umístěnými v pravidelných rozestupech. To muselo být lidské dílo. Neztráceli však čas zkoumáním, neboť z chodby před sebou zaslechli ozvěnu mručení šelmy. Jejich kořist je již blízko! Minuli odbočku stoupající doprava vzhůru – byla příliš

úzká pro medvěda – a pokračovali dál. Chodba se opět zúžila a kosti zmizely, cesta je vedla klikatě a mírným stoupáním. Úzkých odboček, vedoucích do neznáma, přibývalo. V očích některých mužů se objevila nejistota, avšak jarl byl stále v čele a hnal se dál.

Náhle vstoupili do podzemního sálu, jehož rozlehlost byla ohromující. Světlo pochodně nedokázalo vyhnat temnotu z celého toho prostoru. Zahlédli pohyb. Zadek černého medvěda zmizel kde si před nimi.

„Za ním!“ vykřikl jarl a rozběhl se, jeho muži s ním. Vzápětí se ale zarazili, protože to, co spatřili, jim vzalo dech. Světlo pochodně odhalilo nesčetné množství kostí, uspořádaných na podlaze ve složitých propletencích. Kostí byly bezpochyby jak zvířecí, podle mohutnosti nejspíš medvědí, tak lidské.

Když lovci přistoupili blíže, shledali, že kosti tvoří ohromný kruh, uprostřed něhož... Bohové! Na kamenné vyvýšenině tam seděla medvědí lebka neskutečné velikosti. Kolem ní se v hlíně leskly drobné mince a jiné kovové předměty. Muži se s ohromenými výrazy pomalu přibližovali. Padla na ně tíseň. Co je tohle za místo? Jarl kdysi slyšel o tom, že potomci původních obyvatel země hlouběji ve vnitrozemí ještě drží prastaré kultu se zvířecími bohy, ale pokládal to za pouhé báchorky. Všichni lidé v hustě osídleném přímoří, s nimiž se jeho kmen nájezdníků smísil před více než stovkou let, uctívali pouze Nebeské. Otrásl se odporem a hrůzou z neznámého. Pojednou ztratil chuť pokračovat v honu. A ve tvářích svých mužů četl totéž.

„Tohle místo je prokleté,“ řekl tlumeným hlasem, „vrátíme se.“ Lovci s ulehčením souhlasili. A pak to všichni zaslechli. Ozvěna k nim donesla kroky. Ne jedny nebo několik, ale desítky. Ze stínů se vyloupily postavy a zastavily se na hranici světla a stínu. Byli to lidé, prostě odění a neozbrojení. V rukou však třímali kameny a bylo

jich mnoho. Za zlověstného mlčení sevřeli lovce kruhem a začali se přibližovat. Jarl na ně zakřičel, aby se jich otázel, co chtějí, avšak bylo to zbytečné. Jeden z lovců zaklel a vrhl oštěp. Přesnou ranou skolil zamračeného mladíka s náručí plnou kamenů. Jako na povel se všichni zastavili a začali házet.

Jarl pochopil, že smrt je blízko. Lovci neměli štíty, jen oštěpy a tesáky. „Musíme prorazit! Za mnou!“ zavelel a rozběhl se. V tom okamžiku ho kámen udeřil do hlavy takovou silou, že se mu zatmělo před očima a ztratil rovnováhu. Jako zdálky slyšel výkřiky děsu a bolesti svých druhů. Kameny pršely jako krupobití za bouře. Lovci neměli nejmenší naději. Medvědí bůh přijal své další oběti.

Setkání druhé: Král

Již sedmým dnem čekali obyvatelé Skaanie na návrat královce Mervyna z Korsberských kopců. Tím, že vystopuje, najde a zabije černého medvěda, měl potvrdit, že je hoden královského trůnu. Právě tak to učinil jeho otec, děd i praděd, který se stal prvním skaanijským králem, když sestoupil z hor a vypudil před sebou barbarské kmeny.

Král byl již celý nesvůj. Mervyn byl jeho jediný syn. První žena mu sice dala chlapce, avšak zemřela při porodu a syn ji o rok později následoval při morové ráně, zatímco on sám byl na válečném tažení. Druhá královna mu porodila Mervyna a potom už jen samé dcery. Králevici mnozí z dvořanů vyčítali zpupnost, svévolné jednání a neúctu k tradicím. A král musel přiznat, že se mu výchova jediného syna poněkud vymkla z rukou. Ale přes to přese všechno, byl to jeho dědic a následník trůnu.

Mervyn zatím v čele své družiny projížděl kopce křížem krážem, avšak dosud neúspěšně. Zatracená tradice! Jeho předkům se snadno hledal medvěd, neboť tehdy byly zdejší lesy rozlehlejší a

hlubší. Dnes se do nich zakusují ze všech stran pole a pastviny, proto není divu, že velkých šelem ubývá. Takový hon na jelena, to by byla jiná!

S takovými myšlenkami projížděl Mervyn lesními stezkami, když tu pojednou zaslechl křik svých družiníků: „Medvěd! Je tu černý medvěd!“ Okamžitě obrátil koně, zmocnilo se ho vzrušení. „Nažeňte ho ke mně!“ V té chvíli ho spatřil. Obrovský černý medvěd se kolébal mlázím a lámal tenké stromky jako stébla trávy. Lovci rozvinuli půlkruh a začali se přibližovat ke zvířeti. Šílejší psy zatím drželi zkrátka. Mervyn si najel dostatečně blízko a mrštil po šelmě oštěp. Zasáhl, ale nezdálo se, že by jí rána jakkoli ublížila.

„Házejte!“ zařval vztekle na své muže. Jako na povel se na medvěda snesl déšť oštěpů. Několik z nich zůstalo vězet v jeho těle. Teď se zvíře rozzuřilo. S hrdelním řevem se vrhlo na nejbližšího lovce. Srazilo ho k zemi i s koněm. Muži pomohli svému druhovi do bezpečí, avšak osud koně byl zpečetěn. Medvěd mu tlapou roztrhl hrdlo a divoce se otočil na místě, aby si vyhlédl další oběť. Někteří z lovců se vytrhli z rukou psi a vrhli se do zuřivého útoku proti šelmě.

Panoš podal Mervynovi další oštěp. Králevic seskočil z koně a obešel medvěda, zaměstnaného rvačkou se psy. V příhodné chvíli mu vrazil oštěp do slabin, vytasil tesák a vrhl se kupředu. Než však stačil zasadit šelmě smrtelnou ránu, medvěd se bleskurychle obrátil a jeho levá tlapa dopadla na Mervynovu hrud'. Muži zasténali úlekem. Medvěd odhodil jednoho z dorážejících psů a znovu udeřil na Mervyna. V tu chvíli odkudsi přiletěl oštěp a zabodl se zvířeti do oka. Jedním dlouhým skokem se tu objevil muž a dopadl mezi medvěda a zraněného královce. Svižně se vyhnul úderu tlapou a celou svou vahou nalehl na prsa vzpřímené šelmy, přičemž jí hluboko do těla vrazil dlouhý nůž.

Medvěd muže objal, jako by jej chtěl rozdrtit ve svém sevření. Lovci, kteří se konečně vzpamatovali, zasypali zvíře dalším deštěm ran. Medvěd padl na bok a chraptivě naříkal. Jeho přemožitel počkal, až pohyb hrozivých tlap ustane, potom se vymanil ze sevření a povstal.

Nikdo si ho nevšímal, neboť lovci se shromáždili kolem Mervyna. Byl bledý a na čele mu vyvstával ledový pot. Ztratil příliš mnoho krve. Ani včasná pomoc mužů, kteří mu obvázali rány, nebyla nic platná. Mervyn umíral.

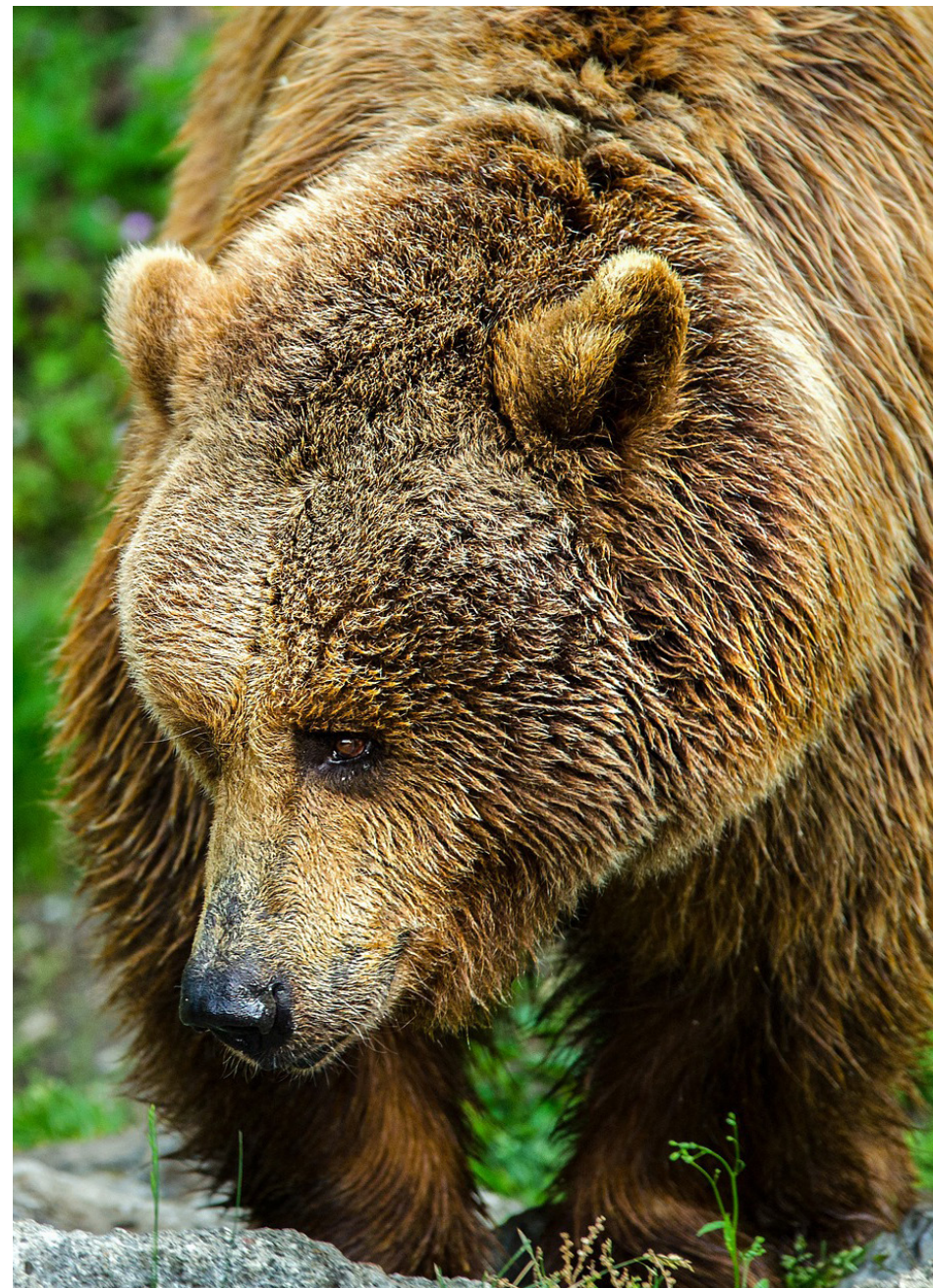
Vrchní lovčí Askild pozvedl oči a pohlédl na medvědova přemožitele. Užasl. Ten mladík nepatřil k jejich výpravě, byl oděn do účelného prostého loveckého oděvu. Avšak jeho tvář byla tváří šlechtice. A oči, ty oči přece Askild důvěrně znal. Ale odkud?

„Šel jsem po něm již sedm dní. Je mi to líto,“ řekl prostě neznámý lovec a sklopil oči k umírajícímu. Jakmile lovčí zaslechl ten hlas, bylo mu vše jasné.

„Vašemu bratru již není pomoci. Prosím, následujte nás ke svému otci, Vaše Výsosti. Svou zkoušku jste splnil,“ pronesl Askild a poklekl.

Oči přítomných se na něj upřely. Nejvíce zmaten byl lovec. Askildovi nezbylo než přímo na místě vše vysvětlit. Prvorozený královský syn, jenž přišel o matku při svém narození, nezemřel před patnácti lety na mor, jak se všichni domnívají. To druhá žena králova, jež toužila na trůně vidět vlastního syna Mervyna, využila příležitosti, a zatímco její manžel válčil za hranicemi, zařídila jeho zmizení.

Starý lovčí, kterého k tomu činu přinutila, však měl soucit, a tak dítě nenechal napospas šelmám, ale dal je do opatrování lovcům v Korsberských kopcích. Toto tajemství svěřil svému nástupci a zavázal ho mlčenlivostí až do své smrti.



Bohové se nenechají oklamat a trůn přiřknou tomu, komu skutečně náleží. S tímto vědomím nakládali lovci Mervynovo tělo a medvědí hlavu na koně. Zatímco doprovázeli pravého dědice trůnu zpět na královský dvůr, starý lovčí na svém lůžku na hradě vydechl naposledy.

Setkání třetí: Ochránce

Skalní hrad Torval byl v obležení už třetím týdnem. Nájezdníci byli odhodláni dobýt ho za každou cenu. Torval byl jednou z nemnoha výsep odporu starých skaanijských rodů. Dokud ten nebude zlomen, nebudou moci zemi považovat za zcela podmaněnou.

Útočníci spálili podhradí a obyvatele dílem pobili, dílem odvlekli. Sevřeli hrad kruhem, postavili valy a kryty a zasypali příkop chránící přední hrad, aby mohli udeřit na bránu. Kvůli nerovnému okolí hradu, plnému rozeklaných skal a strží, však nemohli použít velkých dobývacích strojů a věží. Nebylo kam je umístit.

Vévoda Gerulf, pán na Torvalu, stál na koruně velké věže a shlížel dolů. Již týdny marně přemítal, zda a kudy by bylo možno vést protiútok, kterým by vymanil sebe a své muže ze sevření těch cizáckých psů. Přemítal, avšak východiska nenacházel. Nepřítel bylo příliš mnoho a nebylo znát jediné skuliny, jediného slabého místa v jejich obklíčení.

Nebyla naděje na to, že by někdo přišel na pomoc. Král byl již roky ve vyhnanství a v sídelním městě seděl uzurpátor z východu. Většina rodů, které přežily válečné běsnění, sklonila hlavu a uznala novou vládu lvího krále. Ne tak Gerulf. Dokud bude živ, hrdý medvěd se neskloní před zpupným lvem z ciziny. Pohlédl vzhůru na vlající praporec s černým medvědem ve stříbrném poli. Vlál radostně, jako by netušil, že jeho sláva mizí v nenávratnu.

Bojový ryk vyrušil Gerulfa ze zamyšlení. Další vlna útoku, další pokus o proražení brány. Chvatně seběhl z věže, překonal lávku a připojil se k mužům bránícím štítovou zeď předního hradu.

Odhodlání nepřítel bylo obdivuhodné. Šlapali po tělech svých mrtvých druhů, která plnila příkop, jako snopy plní stodolu po žních. Přitáhli s sebou nového berana, jímž zběsile bušili do brány. Lučištníci zasypávali hrad množstvím ohnivých šípů. Boj byl stejně lýtý a nemilosrdný jako mnohokrát předtím, avšak bylo znát, že obráncům docházejí síly i střelivo. Nedokázali včas odrazit nepřátelský oddíl nesoucí berana, brána stále bolestněji úpěla a praskala pod jeho údery.

Černý medvěd, Gerulfův zvířecí oblíbenec, ve své kleci žalostně mručel, jako by cítil blížící se konec. Děti, shromážděné na nádvoří, plakaly, zatímco ženy pobíhaly kolem, hasily zárodky požárů a sbíraly vše, co bylo možno vrhnout na dobyvatele.

Hlasitý rachot ohlásil, že brána neodolala. Gerulf dal troubit ústup, zatímco desítka mužů z posledních sil bránila útočníkům vstoupit. Jejich odpor ochabl a přívál nepřítel je smetl právě v okamžiku, kdy posádka zdvíhala lávku mezi předním a zadním hradem.

Nyní padla na obránce opravdová tíseň. Zadní hrad neměl vlastní studni, jen cisternu. A horké letní dny neslibovaly dostatek vláhy na její doplnění. Gerulf se rmoutil ještě pro jedno. Černý medvěd, jeho miláček a ochránce rodu, padl zuřivým nepřítelům do rukou. Jistě si nenechají ujít příležitost, aby mu připravili potupnou smrt.

Vévodovy obavy se naplnily. Jen pár hodin po pádu předního hradu svrhli nepřátelé do příkopu bezvládné medvědovo tělo. Bylo probodané oštěpy a hlava byla napůl odsekána. Nad předním hradem zavlála standarta se zlatým lvem ve skoku. Když muži spatřili zohavenou mršinu, skřípali zuby, spílali a proklínali nepřátele.

Všichni až na jednoho. Gerulfův věstec Marchon, malý shrbený stařík, stál na cimbuří a přimhouřenýma očima hleděl na ubitého medvěda. Potom se ušklíbl a kolébavým krokem se vydal za vévodou.

* * *

Louče osvětlovaly kruhový sál velké věže, za jejímiž okny byla hluboká noc. Gerulfovi družiníci stáli podél stěny a se zaujetím sledovali věstcovu počínání. Nikdo z nich dosud netušil, že ten muž zná starodávne rituály předků. Marchon dělil ostrým nožem syrové medvědí maso, přičemž pronášel strašlivé kletby, určené nepřátelům. Z dosud vlhkých vnitřností vycházel nepříjemný zápach; krev, která se dosud nesrazila, se rozlévala po dlažbě.

Věstec podal každému z mužů kus masa a udělil mu požehnání. Na jeho pokyn se všichni najednou pustili do jídla. Maso bylo tuhé a odporé, někteří z družiníků stěží překonávali dávení. Marchon pozvedl hlas a začal zpívat ve starém nářečí. Tu se mužů zmocnilo vytržení, začali pojídat medvědí maso s chutí, trhali je zuby s dravčí zuřivostí. Věstec smácel ruce v krvi a maloval jim na obnaženou hrud' ochranné znaky. Temné mručení, vycházející z hrdel mužů, se mísilo s věstcovou písní. V očích se jim objevil přisvit šílenství. Tak jak byli, do půli těla nazí, popadli zbraně a vyhrnuli se ven z věže. Řetězy zařinčely a lávka dopadla na své původní místo.

Nepřátelské hlídky troubily na poplach, zaskočené tím sebevražedným útokem polonahých bojovníků. Vojáci chvatně vstávali z loží a chápali se zbraní, aby se postavili běsnícím mužům vévody Gerulfa. Jako by však nějaké kouzlo způsobilo, že zuřivci, ač nekrytí zbrojí a stojící proti přesile, necítili rány ani únavu. Čím více krve bylo na obou stranách prolito, tím více se jejich zběsilost stupňovala.

Záhy ve vojsku lvího krále zavládl zmatek a děs. Pověřiví zbrojnoši křičeli o zlých kouzlech a nepřízni duchů, zahazovali zbraně a hledali, kudy by nejrychleji unikli, nedbajíce spílání a kleteb svých pánů. Muži prchající z předního hradu vnesli zmatek do hlavního tábora obléhatelů. Všude byly slyšet výkřiky, dusot, troubení a ržání koní.

Jakmile byl přední hrad prost nepřátel, pustili se zuřiví bijci dál mezi obléhatele. Té noci pobili stovky protivníků a ještě více jich obrátili na útěk. Vojevůdce lvího krále musel obléhání přerušit do té doby, než se mu podařilo znovu seskupit. Na předním hradě opět zavlál praporec s medvědem a vévoda Gerulf hrdinně odolával ještě několik týdnů, než podzimní bouře donutily dobyvatele odtáhnout. Z jeho družiníků však tu noc nepřežil ani jediný. Všichni zemřeli na utržená zranění ve chvíli, kdy vyšlo slunce a medvědí zuřivost pominula.

Setkání čtvrté: Zločinec

Avrad seděl před šenkem, upíjel pivo, pozoroval ruch na tržišti a uvažoval. Jeho pán, rytíř Borgil, jej pověřil vypátráním medvěda, kterého mu kdosi v noci ukradl přímo z jámy pod hradem. Vskutku neobvyklý zločin a pro něj přetěžký úkol!

Avrad soudil, že jsou tři hlavní možnosti, kde zloděje hledat. Pověřiví měšťané mohli medvěda uloupit, aby si z jeho těla připravili zázračné léky. Borgilův soused, rytíř Manhert, se mohl krádeží mstít za skutečné či domnělé křivdy, jak to mají urození ve zvyku. Nebo konečně církev, jež ve svém učení zpodobňovala medvěda s ďáblem a brojila proti tradičním medvědími obřadům a hrám. Že by však prelátí sáhli k únosu medvěda po způsobu lapků? Nebylo by pro ně účelnější poštvat na šelmu dav věřících, aby ji ukamenovali?

Avrad se chystal začít své pátrání mezi měšťany, chtěl navštívit věštce Midhulfa. Tam to bude nejsnazší. Ten starý čaroděj by mohl vědět něco o tom, zda někteří z místní honorace neshánějí neobvyklé léky. Třeba se ukáže, že v tom má prsty on sám. A kdyby snad chtěl zapírat, Avrad to jistě pozná. Dobře ví, jak donutit lidi jako Midhulf přiznat pravdu.

Už se chystal opustit tržiště, když tu jeho pozornost upoutal příchod neznámého muže. Ten člověk nebyl ničím zvláštní, měl obnošené šaty, na bradě strniště, přes rameno brašnu; vypadal jako chudý pocestný. Za ním se však táhl zástup čumilů, kteří jako by očekávali nějakou podívanou. Avrad náhle věděl, o koho se jedná. Jistě je to jeden z těch potulných kazatelů, kteří táhnou krajem, žijí z milodarů a ve svých promluvách tepou vše, co se protíví církvi. Pověrečné zvyky, pohanské modly předků, hříšné mravy, to vše bylo terčem jejich ohnivých kázání.

Avrad se nespletl. Příchozí zaujal vhodné místo, vystoupil na bednu, kterou mu přistavil ochotný trhovec, a bez okolků začal: „Měšťané karganští, muži i ženy, mládenci i starci, panny i vdovy, páni i sluhové, kupci i sedláci, mnichové i vojáci! Slyšte slova, která vám přináším k vašemu blahu. Rozvažujte o nich, vryjte si je do srdcí a proměňte je v činy. Opusťte staré a zkažené, přijměte nové a ušlechtilé.“

Kazatel se dramaticky odmlčel a rozhlédl se. Hlouček posluchačů se mezitím zněkolikanásobil.

„Vy všichni, jak tu stojíte, jistě byste odpřisáhli, že jste se již dávno zbavili uctívání falešných model a přijali jste pravou víru. Avšak není tomu tak a nebude, dokud se neočistíte ode všech známek pohanství! Jen se podívejte na rytíře, kteří spravují váš kraj, kolik z nich stále ještě nosí ve svém znaku medvěda. To zlořečené zvíře, šelmu a falešného boha, vašimi předky v jejich nevědomosti

uctívaného. Zlý bůh medvěd, temný král hvozdů, jenž se živil ohavnými lidskými oběťmi, je tu stále s vámi na rytířských erbech, v panských zvěřincích i v pověrách obecného lidu země!

Medvěd, ten ohavný a chlípny svůdce! Vždyť je přece známo, že chová zálibu v lidských ženách. A běda takové, která by padla medvědu do rukou a byla mu ponechána napospas.

Poslyšte příběh, který se udál před sedmi lety v kraji u Korvugy. Jedna žena, mladá vdova po rytíři padlém v klání...“

Avrad musel kazateli přiznat, že dokáže posluchače strhnout jako málokdo. Dav muži visel na rtech, dokonce i někteří trhovci se přestali věnovat svému zboží a poslouchali. Do shromáždění se postupně vmísili lidé, které Avrad nikdy předtím neviděl. Buď to byla náhoda, nebo měl kazatel své oddané posluchače, kteří ho následovali od města k městu.

„Když tu nešťastnou ženu našli lovci, nevěřili svým očím a uším. Ona nesla na ruce dítě s tváří porostlou hustou hnědou srstí a spílala jim do vrahů, že jejího manžela zabili. Nikterak si to nenechala vymluvit, truchlila po zabitém medvědovi, jako se truchlí po milovaném člověku.

Lidé to ohavné dítě spálili v peci a chtěli upálit i ženu, avšak její švagr ji vzal pod ochranu na svou tvrz. Ona ovšem již dlouho žít neměla, soužila se stále pro medvěda i to dítě, přestala pokrm přijímat a nakonec duši vypustila.

Pro to všechno, dobří lidé, strážte se zvyků svých předků, mějte v úctě jen pravé bohy, a ne falešné modly, zvláště ty v medvědí podobě...“

Kazatel ještě mluvil, když čtveřice neznámých mužů přitáhla na trh rozměrný vůz přikrytý plachtou. Avrad okamžitě věděl, že tady se chystá něco víc než pouhé kázání. Zvuky, které se ozývaly z vozu, zaujaly pozornost nejbližších okolostojících.



„Dobří měšťané!“ vyzval posluchače vysokým hlasem kazatel. „Nyní prokažte, že poselství církve padlo na úrodnou půdu!“

Muži strhli plachtu z vozu a dav zašuměl překvapením. Objevil se klec, v níž znepokojeně přešlapoval medvěd. Avrad povstal, aby lépe viděl. Rozbušilo se mu srdce. Tedy již nemusí pátrat po únoscích Borgilova miláčka! I přes jeho zubožený vzhled poznal zvíře zcela bezpečně. Chudák měl uřezané drápy, mordu sevřenou náhubkem a na srsti zaschlou krev a výkaly. Pohled měl kalný a mručení, které vycházelo z jeho hrdla, pozbylo své někdejší síly.

„Zde je medvěd! Opovrženíhodná šelma a znamení temných dob, které již pominuly!“ hřměl kazatel, zatímco muži táhli zvíře za řetěz, aby je uvázali k pranýři.

„Nuže, vykonejte soud a očistěte sebe i své město od přízraků minulosti!“

Muži vyložili vědra kamení, připravená též na voze, a rozmístili je do davu kolem nebohého zvířete. Jako první se odvážily hodit kamenem děti, ale záhy se přidali i ostatní, zvláště chudší měšťané a příchozí z kraje.

V Avradovi se vařila krev, když sledoval, jak rozvášněný dav ubíjí jediného Borgilova medvěda. Ale co mohl dělat? Postavit se davu by bylo šílenství, obzvláště když byl ponoukán vůlí církve. Nikým nepovšimnut se vytratil z trhu, vyzvedl si koně a vydal se k Borgilovu hradu, oznámit svému pánu chmurnou zvěst.

napsal Josef „Hike“ Gregor

Inspirace

PĚT SETKÁNÍ SE ZLOBREM

Oheň už vyhasl, měsíc je ukrytý v mracích a jen narudlé uhlíky bojují s tmavou nocí. Přitáhneš si plášť blíž k tělu a zívnutím oddálíš číhající spánek. Hlídka je hlídka. Pravidelné oddechování tvých druhů, zabalných v příkrývkách, moc nepomáhá.

Náhle zpozorníš. Zdá se, že v lese se něco hýbe... Asi se ti něco zdálo. Ba ne! Ted' zaprašťelo dřevo a les zašuměl. Sotva ti problesklo hlavou, jestli bys neměl probudit ostatní, seběhlo se všechno ráz na ráz.

Z lesa vyrazil jelen a mohutnými skoky se prohnal přes mýtinu, na které táboříte. Už už by zmizel, když s praskotem a rachotem vydusal z lesa obr, a než jelen našel spásu mezi stromy, ranou obrovské palice srazil majestátní zvíře k zemi.

Mezi mraky se právě v tu chvíli proderou paprsky měsíce a obrova rohovitá tvář se se zuřivým úšklebkem obrátí k tobě.

Stojíš s kopím napřaženým směrem k lovcí a jeho kořisti a teprve teď konečně vykřikneš: „Poplach! Zlobr.“

1. Jménem krále

Ve strážním hrádku Störvostu na pomezí Černých vrchů starý kapitán Henry Manston nabízí odměnu za odstranění hrozby pro kupce projíždějící po místní stezce. Posádka dostala za úkol zbavit se lapků, ale ukázalo se, že loupežníci se spojili s párkem zlobrů a na ně si vojáci netroufají, vesměs jsou to staří harcovníci a k nim pár holobrádků. Posílení vojenské posádky uprostřed řídké obydlené vrchoviny je v nedohlednu, zvláště když se na severu haraší zbraněmi a konflikt s Hanzou je na spadnutí.

Störvostský kapitán nabízí průvodce: šedovlasého stopaře Gilberta Nashe. Jako odměna kromě drobné finanční částky se nabízí královský glejt, zajišťující spolupráci královských úřadů celého širokého kraje.

Bude vděčnost kapitána Manstona pro dobrodruhy dostatečnou odměnou nebo raději po případném vyřešení hrozby zamíří rovnou za purkrabím Dayhavenu, což nejspíš bude stát Manstona místo?

Je Nash s křivým úsměvem opravdu spolehlivý společník, nebo zavede dobrodruhy do pasti nastražené loupežníky?

Co slíbil náčelník loupežníků Ethan Barton zlobrům, aby ho poslouchali?

2. Zkamenělý zlobr

Cestou od moře k Achsfurtu se cesta vine průsmykem mezi vrcholky hřebene Skalisek. Po nedávných lijácích se ale utrhlá část svahu a cesta



je neprůchodná. Při cestě po horské stezce je k vidění zvláštní úkaz. Zkamenělý zlobr kousek od stezky, upírající pohled na východ, s rukou stínící si oči před prvními paprsky slunce. To by samo o sobě nebylo ještě tak zvláštní, ve Skaliskách zlobři vždycky žili.

Když poutníci přijdou blíž, zjistí, že zkamenělý obr je pokreslený zhnědlými runami a kolem nohou se v trávě táhne vypálený kruh, jehož středem je položený železný řetěz.

Někdo se asi snaží o nějaký magický rituál s cílem získat jeho paměť a zmocnit se pokladů, které za života nakradl?

Nebo mladík ze zchátralé věže pod Achsfurtským průsmykem není jenom pomatenec,

ale studiem zakázaných knih se dostal k temným tajemstvím, ke kterým potřebuje zlobří duši?

Nebo jde o zlobřího hrdinu, který následoval legendu, jež praví, že ten, kdo se dobrovolně zkamení, sto let v kameni setrvá, pak krví svých synů bude přiveden zpět a již nikdy nad ním nebudou mít paprsky slunce žádnou moc a jako bájný král sjednotí znesvářené zlobry a společně vyrvou z rukou lidí to, co jim od pradávna patří?

3. Perla mezi plevami

„Pod vrchem Homole, co se zdvíhá na východ od vsi Richtendorf, na severní straně – tam, co rostou dva mohutné duby, začíná stezka, co vede k jeskyni pod Homolí. Tam jsem pod třemi oválnými kameny ukryl Langhansovo kopí. Skrýš je chráněná zaklínadlem, ale stačí přechíst na místě tento svitek a můžete artefakt vyvednout. Vidíte, říkal jsem vám, že to nebude nic složitějšího. Abych nezapomněl, v jeskyni se usídlila zlobří banda, která tam shromažďuje svoje nakradené poklady. Ty všechny si můžete nechat, hlavně doneste to kopí. Sejdeme se za dva týdny v ravnbuské taverně U Orlího spáru. Ne aby vás napadlo někam zmizet, účinky svitku budou trvat právě ty dva týdny, tak se zbytečně nezdržujte, jste mi sympatičtí, tak bych nerad, aby se vám něco stalo.“

Jakou náhodou tenhle šedovlasý chlapíček, Adam Sayer, narazil právě na vás, v téhle zapadlé vesnici daleko od civilizace?

Opravdu to byl on, kdo ukryl kopí v jeskyni, nebo je chce někomu vyfouknout a ten svitek s kouzlem je jenom šaškárna, aby vás nenapadlo se někam zdekovat s celou kořistí?

Jsou zlobří opravdu jenom drobnou překážkou k získání mocného artefaktu, nebo jim dlouhodobý pobyt v jeho blízkosti propůjčil magické schopnosti, jimiž se liší od jiných zlobrů, které jste dosud potkali?

4. Dvojí hrozba

Už několik dní sledujete z bezpečných úkrytů kolem polorozpadlý lesní hrádek Ziegeburg. Noční pohyb pětice zlobrů máte zmapovaný a začínají se rýsovat i slabiny jejich ledabylého hlídkování. Právoplatný majitel hrádku, rytíř Romuald Heggenturf vám výměnou za navrácení rodného sídla jeho děda zpět pod korouhev s kozlí hlavou slíbil uvedení na královský dvůr a přimluvu u kancléře Comptona ve vaší věci. Nadto, když jste sem přicestovali, místní kupecký spolek nabízel tučnou odměnu za zprůchodnění kupecké stezky, jež se vine po úpatí vršku pod hrádkem. Dvojí odměna za jednu práci, to nebývá často.

„Blíží se goblini, pořádná síla,“ hlásí Joachim, místní drvoštep, který vám dělá průvodce. A už je vidíte, jak se hrnou k bráně Zeigeburgu, se žebříky a s kmenem stromu jako s beranidlem. Zlobří jsou ve dne zalezlí, takže bránu



zdolají bez odporu. Nepočítaje náčelníka a jeho osobní gardu ostrých bičů vchází do hrádku na tři desítky goblinů. Přimočarý úkol s dvojitou odměnou se začíná zadrhávat. Z nádvoří slyšíte hlásek gobliního náčelníka a tlumené odpovědi schovaných zlobrů, chtějí se domluvit.

Goblini přitáhli s úmyslem zlobry vyhnat, kdyby se jim ale podařilo nějak se s nimi dohodnout, celý kraj by utrpěl. Dokážete zařídit, aby jednání skončilo krvavým finále?

Co může Heggenturf chtít z tohoto rozpadlého hrádku? Motivace kupců k odměně je zřejmá, ale šlechticovy pohnutky jsou nejasné.

Co když se v hrádku skrývá nějaký tajný poklad? Nebylo by rozumnější proklouznout kolem bojujících goblinů a zlobrů, zmocnit se cenností a zase vyklouznout a nechat Heggenturfa i kupce, ať si poradí, jak umějí?

5. Na pomoc potřebným

Na noční hlídce zaslechnete z lesního podrostu tiché štkání s prosbami o pomoc. V koruně stromu ukrytá víla prosí o záchranu svého přítele, který dozajista zemře, pokud mu někdo rychle nepomůže. Odměnou slibuje mocné očarování lesní magií, ale před sdělením detailů požaduje přísahu, že jejímu příteli neublížíte. Odmítnutí zcela zřejmě povede ke zmizení víly, když jste však vzati pod přísahu ve jménu Lesní bohyně, víla vám vše popíše.

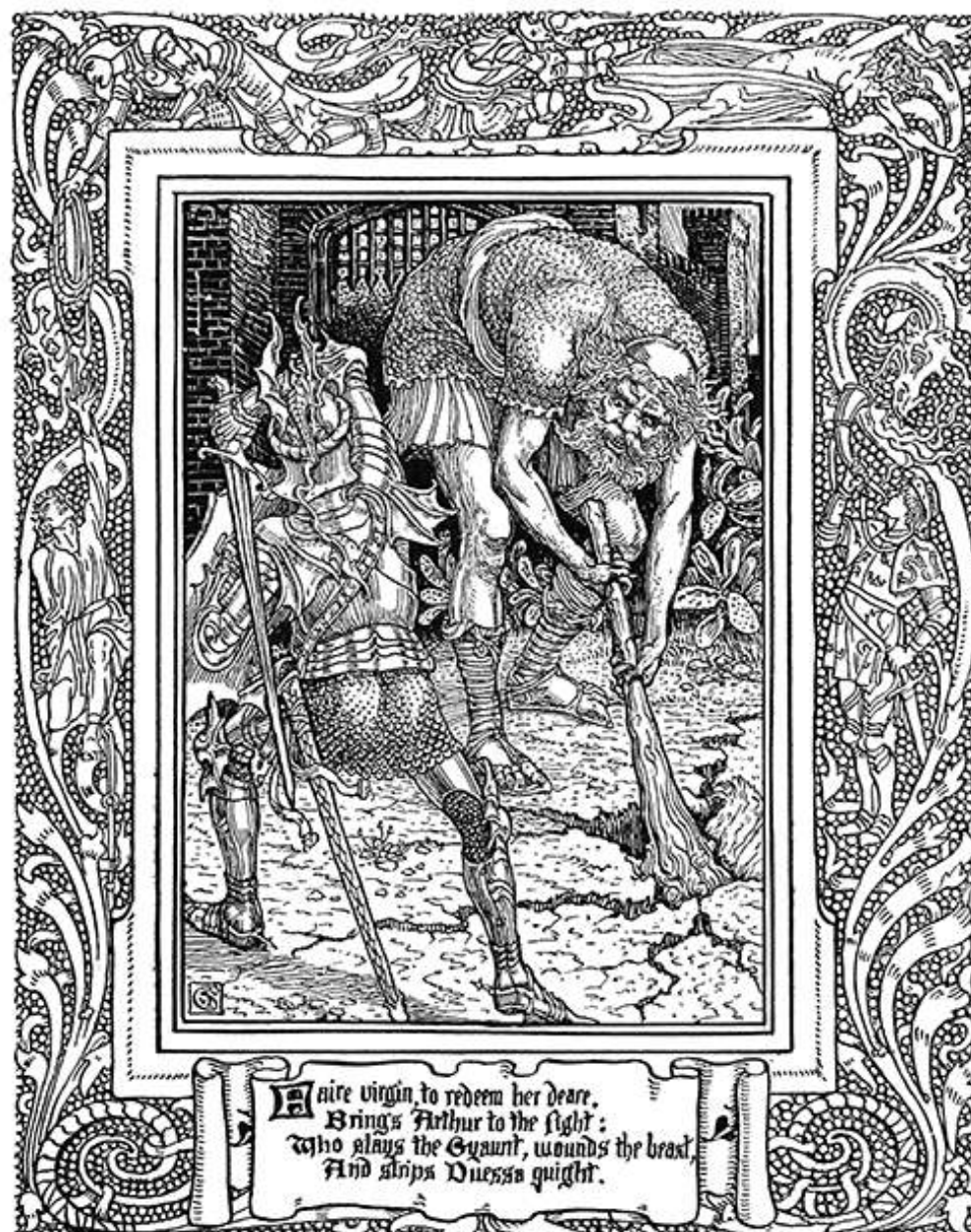
V jeskyňce pod převisem pod Kančím klem, nedalekou skálou, přebývá prastarý zlobr Heinrich. Přestože lidé z blízkého i dalekého okolí zlobra vidí jako čiré zlo, staré bytosti lesa v něm mají ochránce, který drží na uzdě rozpínavost vesničanů, kteří se snaží proniknout i do nitra hvozdu.

Ted' však správci vsí na hranicích najali kumpanii trpasličích obrobijců, kterou vede Sven Haraldson. Ten Sven Haraldson, který vlastní rukou zasadil smrtelnou ránu věhlasnému obrovi Kormoránovi a mimo to sprovodil ze světa dobře přes tucet obrů a zlobrů.

Může lesní přísaha zahrnující tak zlořečené stvoření, jako je zlobr, vůbec mít nějakou moc?

Bude možné se s Haraldsonem nějak dohodnout? Trpaslíci jsou známí paličáci.

Jsou vůbec pravdivá všechna ta vyprávění o slavných skutcích trpasličí kumpanie, nebo je to jen banda podvodníků, která se o zisk dělí s trubadúrem Dorianem, jehož písně a příběhy jsou vlastně kořenem všech ostatních zkazek?



DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

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

REDAKCE

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

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

