



Tato stránka je prázdná a bílá.

Poněvadž by nebylo moc pěkné ponechat ji jen tak nevyužitou, můžete si krátit čas čtením tohoto textu. Pokud tedy nemáte chuť listovat dál a číst něco mnohem výživnějšího. Například taký úvodník...

Vaše redakce.

Na Drakkaru spolupracují:**Šéfredaktor:**

Roman „RomiK“ Hora

Zástupce šéfredaktora:

Jozef "Joe" Kundlák

Redakce:

Petr „Acidburn“ Bouda

Petr „Ilgir“ Chval

Filip „Gran“ Randák

Lukáš „Zayl“ Dubský

Pavel „Goran“ Veselský

Jaroslava „Tabytha“ Auterská

Korektury:

Jaroslava „Tabytha“ Auterská

Michaela Merglová

Petr „Ilgir“ Chval

Grafický design & sazba:

Jozef "Joe" Kundlák

Obálka:

Martin "Wan-To" Majer

Časopis včetně svého obsahu
je šířen pod licencí:

*Creative Commons Attribution -
Noncommercial - No Derivative
Works 3.0 License.*



Úvodní slovo..... 4

Literární koutek

Krutý osud..... 5

Bohyně lovu..... 7

Reportáž

Pragocon 2008..... 21

RPG obecně

Hranie prostredníctvom príspevkov 24

Historie a realita

Středověká inkvizice..... 29

Doplňky pro hru

Noví nemrtví..... 38

Úvaha

Hod'te si na iniciativu..... 51

ÚVODNÍ SLOVO

ROMAN "ROMIK" HORA

Tak je to tady. Chvilé hodná menší oslavy, a protože jako správní pracující nemůžeme v redakci bouchnout šampaňo a rozházet konfety, přichází čas na malou symbolickou oslavu alespoň v úvodníku. Už je to rok.

Rok, kdy neznámí válečníci poprvé nasedli do nízké lodi s dračí hlavou na přídi. Všichni složili své štíty a chopili se vesel, aby společně přispěli každý svým dílem k dlouhé cestě za nejistým cílem. Ačkoliv počátky této cesty byly plné pŕetek s hady a mořskými obludami, kteří se zčistajasna vynořovali ze řvoucích vln, posádka vydržela. Když se potopí plavidlo, postaví se nové. Ale když bouře srazí válečníky až na dno moře, cesta je u konce...

... a proto je posádka našeho Drakkaru tak důležitá a výjimečná. Autory článků počínaje, přes sazeče, korektory a pravidelnými čtenáři konče. Ačkoliv naše plavidlo již opustili někteří členové, nedávno toho času jediný sazeč (což se ukázalo jako téměř neřešitelný problém, který naštěstí zažehral současný zástupce šéfredaktora Joe), mnozí jiní se přidávají, a tak má Drakkar již okolo sedmnácti spolupracovníků. To ukazuje, že Njörd, severský patron a ochránce mořeplavců, nám přeci jen přeje, ačkoliv v počátcích naší plavby to tak nevypadalo. V živé paměti nám všem dodnes zůstává jedna temná epizoda ze života Drakkaru.

Krátce po našem vyplutí se vody před námi zkalily nařčením z poškozování některých herních serverů. Zatímco se nebesa stahovala mraky stále temnějšími, jeden čas vše vypadalo na řešení soudní cestou, posádka nepodléhala strachu a obavám. A tak se větry sváru utišily, vlny klopící se na palubu se zklidnily a díky všem v posádce, nás moře nepřemohlo a v Drakkaru opět zavládl klid.

Uplynul rok naší cesty. Něco starého končí a něco nového začíná. Věděli to elfové ze Středozeře, poznal to Geralt a jeho milá Yennefer, známe to my všichni ve skutečném životě. I Drakkar to poznal. Rok skončil, celých šest čísel bylo vydáno a nás v redakci čekají drobné změny a mírná reorganizace pro zvýšení kvality a čtivosti. Jeden Drakkar odplul na obzor, aby se jako Fénix vstávající z popela navrátil v plné síle a kráse.

Tak vyrazíme do druhého ročníku naší cesty, která snad bude ještě dlouhá. A Drakkar pluje dál širým neznámým mořem, aby pro vás objevil nové země, nové obzory a nové dálky, kam je třeba doplout.

KRUTÝ OSUD

LUKÁŠ "ZAYL" DUBSKÝ

Tak snadné. Bojovat s mečem je tak snadné. Konečně to Regan pochopil.

Stál zády opřený o chladnou skálu a díval se do dálky. Vzpomínal na všechny ty krásné okamžiky, které prožil ve své vesnici jako prostý pasáček ovcí. Vzpomínal také na to, jak jednoho dne do vesnice dorazila skupinka kejklířů v čele se zchátralým mágem Dronwenem. Tenhle okamžik mu změnil život - přidal se ke kejklířům a zažil s nimi nevídané věci. Na svoji vesnici si často ani nevzpomněl. A teď tu stál a koukal se z Oblačného vrchu na potměnou rodnou ves a hlavou se mu honily ty nejtemnější myšlenky. Proč si nikdy v zemích daleko za horami nevzpomněl, kde jsou jeho kořeny? Proč si nikdy za celých pětadvacet let nenašel čas a nepřijel se podívat, jak se daří jeho kamarádům z dětství? Tyhle otázky ho pálily v mysli a jitřily jeho bolest víc a víc.

Ocelově šedá zimní obloha jakoby vycítila hrdinovy pocity a ještě více ztmavla a začala k zemi vysílat své chladivé slzy - velké sněhové vločky. Ty pomalu dopadaly na malé náměstíčko uprostřed vesnice, na staré doškové střechy místních domků i na zmrzlá pole. Začalo se stmívat. Regan doufal, že milosrdná tma schová ve stínu to, co mu už třetí den nevýslovně rvalo srdce.

Chtěl se do své vesnice vrátit jako hrdina. Jako někdo, koho budou všichni obdivovat a na koho budou pyšní. Přinesl jim ze světa spousty věcí - dětem krásné modré vyšíváné šátečky od elfů ze Západního hvozdu, na ukázkou své chrabrosti dokonce v torně nosil amulet s děsivými motivy, který získal, když porazil temného pána Damienu. Představoval si, jak budou muži uznale pokyvovat hlavami a ženy zděšeně křičet, až ho uvidí v odlescích ohně z krbu hostince Na rychtě.

Jenže osud tomu chtěl jinak. Regan si až bolestně uvědomoval, jak je on se svým jedenapůlručním mečem proti osudu bezmocný. Zabil nespočet nepřátel. Od slabých skřetů po mocné temné elfy. Ale byli soupeři, proti kterým nezmohla nic ani jeho bravurní práce s mečem, ani jeho chytrost. On nemohl své vesnici pomoci, ale přesto se mu pocit viny zahlodával hluboko do mysli a nedával mu ani na chvíli pokoje. Tři dny. Už tři dny nedokázal myslet na nic jiného. Ty pocity ho sžíraly zevnitř a ubíraly mu i ty poslední zbytky sil, které po předlouhé cestě ještě měl.

Osud je tak nespravedlivý, pomyslel si, vždyť jsem se s nikým nestačil rozloučit. Uvědomoval si, že jeho život už nikdy nebude jako dřív. Jedna etapa jeho života už definitivně skončila. Ačkoliv ve své vesnici nebyl čtvrt století, přesto stále počítal s tím, že až nadejde čas, usadí se zde a bude tu šťastně žít až do smrti. Krutý osud mu plány pře-

kazil. Jediné, co jeho mysl udržovalo ve stavu přičetnosti bylo, že vždy, když něco končí, tak zároveň musí taky něco jiného začínat.

Rozhodl se! Nebude již déle nečinně prodlévat na tomto místě. Musí se vydat vstříc svému osudu, musí bojovat, protože život je boj, a přestože nad osudem nelze vyhrát, lze se mu postavit a čelit mu se vztyčenou hlavou.

Regan se odpoutal od skály, v jejímž stínu již ve vzpomínkách strávil několik hodin a vydal se dolů do vesnice, aby pohřbil mrtvé. Byli mezi nimi jeho přátelé z dětství, staří nemohoucí lidé, statní větrem ošlehaní muži, krásné mladé ženy i malé bezbranné děti.

Všechny si je k sobě zavolala paní Smrt, dříve než se nadáli. Pro všechny najednou si přišla ta černá smrt. Regan si povzdychl - bojovat s mečem je tak snadné, ale před morem vás neochrání!

BOHYNĚ LOVU

ONDŘEJ RAŠKA

„Bytost astrální nebo též mlhovec se nazývá parazitický tvor lidské velikosti, podoben bleděmodré světélkující mlhovině. Je nesmírně zákeřný a nebezpečný. Parazituje uvnitř svých obětí, čímž z nich dělá tzv. poznamenané (posedlé). Někteří ovšem přišli k tomuto údělu zcela dobrovolně a zaprodali svou duši tomuto démonovi za dlouhý život a zlepšení svých chabých fyzických i psychických dispozic. Jedno mají ovšem všichni poznamenaní společné. Spasit je může pouze očištný plamen hranice.“

Antonius – učenec, historik a kněz (před 200 lety)

I.

Byl typický podzimní podvečer. Hravý vítr odnášel šatstvo stromů a v lese na rozcestí přešlapoval starší muž z bílým plnovousem.

„Už by tu měla být,“ pomyslel si. „To se jí nepodobá.“ Přesto však zachoval Gregor klid. Koneckonců, trpělivost patří mezi čarodějovy ctnosti. Než stačil své myšlenky rozvést, objevila se na stezce. Krásná a elegantní jako vždy. Dlouhé blond vlasy upravené do exotických dredů. Praktické cestovní ošacení. A přestože za sebou měla špinavou práci, nenašli byste na něm jedinou skvrnu od krve či bláta.

„Co tě tak zdrželo, má milá? Kdybych tě neznal, řekl bych, že se vyskytly problémy.“

„Ani ne, ale mohl jsi mi říct, že ten mantikoří bodec shání také tvůj přítel Iazunas. Byla bych si vzala i svoje šavle. Proti té bestii se tenhle oštěp docela hodil, ale tancovat s tím mezi pěti chlapama bylo, no řekněme, nepraktické.“

„Omlouvám se, ale to jsem vážně netušil...“

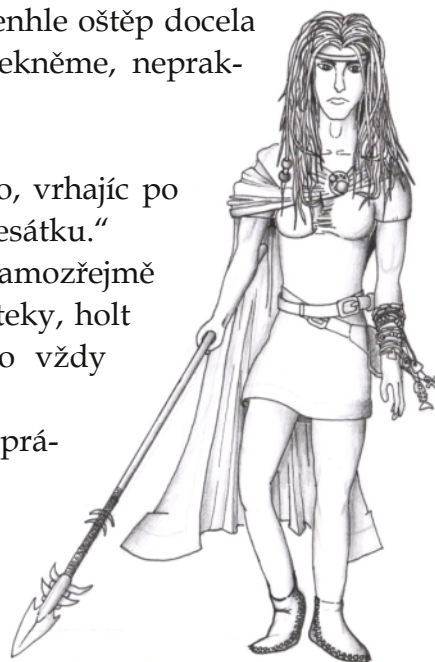
„Kecy, chtěl sis vyzkoušet, jak sem dobrá!“ přerušila ho, vrhající po něm středně velký kožený váček. „To tě bude stát další padesátku.“

„Ano, a tys uspěla na celé čáře. A neboj, prémii samozřejmě dostaneš. Hlavně za ty Iazunasovy chlapce. Ten pukne vzteky, holt si neumí vybrat správné lidi. Peníze si vyzvedneš jako vždy u Olafa,“ dodal a otočil se k odchodu.

„Jo, a málem bych zapomněl. Neměla bys zájem o další práci? Jeden můj přítel má menší trable.“

„Soupeři?“

„Humanoidi. Takže oštěp tentokrát nech doma a vem si svou překrásnou šermířskou soupravu a taky tu věčně lesklou zbroj. Rád bych si popovídal, ale mám na-



spěch. Podrobnosti ti poví Olaf. A vezmi si tohle, mohlo by se ti to hodit.“ Řekl, podal jí zvláštní amulet a odkráčel.

II.

Bětka posedávala na zápraží hostince. V Dolním Oujezdě se toho nikdy moc nedělo. O to víc ji bavilo pozorovat ten zmatek na náměstí. Všechno se to točilo kolem té cizinky, která právě přijela. Byla andělsky krásná. Měla pohlednou tvář a exotický účes. Na zádech do kříže připnuté dvě šavle a na sobě šupinovou zbroj, z jejíhož lesku přecházel zrak. Na nohou měla jezdecké kalhoty elfského střihu. Bětka, jakožto sedmnáctiletá nevlastní dcera hostinského, často slýchávala o takových ženách. Muži v hospodě o nich někdy mluvili. Hlavní myšlenka byla ta, že krásná ženská, která se dá na dráhu dobrodruha, nemůže být normální. Bylo ovšem s podivem, jak rychle muži zapomněli na svá moudra, když taková žena stanula před nimi. Kovářův synek Matěj si kladivem zřejmě přerazil dva prsty. Kupec Jiljí převrhl svůj trakař se zeleninou a vejci, takže náměstí dostalo hned veselejší barvu. A Bětčin bratr Honza spadl ze žebříku, jelikož se před chvílí jal opravovat střechu hostince.

Kráska seskočila z koně a zamířila k Bětce. Krčmář Franc právě vyšel ze dveří, veden svým neomylným úsudkem, že jde o dalšího zákazníka. Jelikož měli místní už nějaký pátek problém s jedním nekromantem, tak už sem přijelo pár podobných vagabundů. „Až na toho paladina to je docela sympáťák.“ pomyslel si hospodský. „I když tahle kost je docela pohledná.“

„Čímpak posloužím, slečinko?“ zahájil obřadně Franc.

„Stáj pro koně, pokoj pro mě, jídlo pro oba.“ odpověděla cizinka.

„Honzo, ustájit koně! Bětko, ukaž slečně náš nejlepší pokoj.“

III.

„Jak vidíte naše situace není záviděníhodná. Dále vás musím seznámit s podmínkami naší smlouvy.“

Jak vidno, pokud šlo o mluvení, tak byl starosta ve svém živlu. Navečer se v hostinci sešla polovina vesnice. Bylo tu narváno a lidé křičeli jeden na druhého. Francovi to ale vůbec nevadilo, takovou tržbu měl naposledy před několika týdny, když se ještě neděly ty divné věci.

Diana seděla v rohu u schodů, které vedly nahoru k pokojům. Pohledem přejela dav rozhádané chátory. Její pozornost zaujaly tři osoby. Uprostřed hostince seděl a popíjel rozložitý trpaslík. Seděl u stolu s několika hobity a jedním člověkem. Starostově výkladu nevěnoval zvláštní pozornost, jelikož měl plné ruce práce, přesněji korbelů. Dlouhé vousy měl celé mokré od piva a plné drobků. To mu však samozřejmě nevadilo. Precizně upletenou kroužkovou zbroj měl naskládanou pod zadkem, aby mohl řádně stolovat, a nesměla samozřejmě chybět masivní dvojbřitá sekera, která ležela na stole,

aby ji trpaslík měl pořád na očích. Svým společníkům teď zřejmě popisoval svá nespočetná dobrodružství a zajisté také vyjmenovával barvy všech draků, které kdy zabil. Tvrzení, že žádný fialový drak neexistuje, považoval za drobný detail, který by pouze kazil pointu celého jeho vyprávění.

Náhle začala mít ty obvyklé mžitky před očima. Přestože ke spojení došlo již před několika lety, stále si na to nemohla zvyknout. Její astrální přítel už zase prováděl svoji analýzu: „Houževnatý bojovník se smyslem pro čest i pro humor. Lehce chamtivý, jako každý trpaslík. Proti přesile slabších nepřátel velmi silný. Proti zdatnému šermíři nemá mnoho šancí, ale nepodceňovat, s největší pravděpodobností se jedná o berserka.“

Znuděná tmavovlasá elfka seděla blíže starosty. Byla sama. Tenkými prsty brnkala na tětivu svého loveckého luku. Její nezájem byl pouze předstíraný. Na rozdíl od trpaslíka vnímala okolí velmi ostražitě. Na sobě měla okovanou koženou zbroj. Velmi dobré řemeslné zpracování, samozřejmě elfské. O židli byl opřen toulec s šípy. Nápadně červená barva pírek prozrazovala příslušnost k anihilovanému klanu Targa.

„Elfka je chladná a nekomunikativní. Možné konflikty s trpaslíkem. Vynikající lučištnice. Stavba luku vhodná i pro použití v hustém dešti. Vysoká ostražitost a držení těla naznačují velké zkušenosti v souboji na nože.“

Posledním zajímavým z trojice byl muž se znamením kříže na své plátové zbroji. Paladin! Seděl v opačném rohu krčmy a nevzrušeně pozoroval okolí. Dlouhý meč se mu houpal u pasu. Štít zřejmě nechal v pokoji. Náhle zjistila, že se na ni dívá. Upíral na ni ostražitý zkoumavý pohled. Jeho ruka instinktivně klouzala pomalu k meči. Jejich pohledy se setkaly a bylo v nich vidět napjaté očekávání.

„A teď k finanční stránce úkolu...“

„Hurá, konečně to nejdůležitější,“ zaburácel trpaslík tak, až na něj někteří přítomní zůstali hledět s ústy dokořán.

Ty dva zřejmě finanční stránka moc nezajímala. Dívali se na sebe ještě několik minut, než starosta ukončil dnešní setkání s tím, že dobrovolníci, kteří se zhostí úkolu, se mají sejít zítra v osm na náměstí.

IV.

Ráno vstala velmi brzy a šla zkontrolovat koně. Ze stájí bylo slyšet hlasité vzlykání. Zaujalo ji to, a tak šla dál.

Ustrašená Bětka se krčila v rohu na otepi sena. Nad ní se kymácel podnapilý hospodský, který si právě sundával kalhoty.

„No tak, uvidíš, že se ti to nakonec bude líbit!“

„Pantatínku, prosím vás, nechte mě!“

V tu chvíli již stál hospodský od pasu dolů nahý a chystal se postoupit vpřed. Náhle ucítil příšerný chlad v rozkroku. Pomalu se podíval dolů a spatřil dokonale naleštěnou

šavli, kterak se dotýká jeho stehna nedaleko od již naprosto povadlého údu. Pozvolným pohybem hlavy sledoval ostří až k jeho majiteli. Byla to ona. Krásná a nebezpečná zároveň. Tyčila se nad ním jako anděl pomsty. V obličeji se jí zračil výraz naprostého znechucení.

„Co si to...“ vyjekl po náhlém šoku zhurta hostinský. Zarazil se ovšem v momentě, kdy pohlédl do jejích očí. Zvláštní, že si toho nevšiml dřív. Ale teď to viděl zřetelně. Žádné zornice, žádné bělmo, jen stříbřitá mlhovina.

„Posedlá,“ zašeptal takřka neslyšně krčmář.

„Posedláááá!“ zařval a běžel pryč ze stájí, nedbaje na to, že stále nemá kalhoty.

„No nic, stejně by na to za chvíli přišli. Aspoň bude zábava o něco dřív. A už nebřeč, teď ti neublíží. A mě se bát nemusíš,“ snažila se Diana utěšit dívku.

Ta pomalu vstala, utřela si slzy a pevně cizinku objala. Obě tak zůstaly ještě několik minut. Pak Diana Bětku pohládila po vlasech, něco jí pošeptala, osedlala koně a chystala se vyrazit na náměstí.

„Paní, koně nebudete potřebovat, směrem, jakým půjdete, není vhodný terén. Včera to říkali na poradě,“ řekla poněkud rozpačitě dívka.

„Ach tak. Díky Bětko. Nebýt tebe, tak bych za chvíli vypadala jako hlupák. Tady máš a starej se mi o něj, než se vrátím. Myslím, že něco budeš moct utratit i za trochu zábavy,“ řekla Diana, podala Bětce pět zlatých a spiklenecky na ni mrkla. Ta se neubráníla úžasu, jelikož víc peněz pohromadě v životě neviděla.

„Na něco jsi zapomněla,“ ozval se vnitřní hlas.

„No jo. Nevynecháš jedinou příležitost, jak si rýpnout. Promiň Bětko to nebylo na tebe.“ Usmála se bojovnice a vyndala z brašny zvláštní amulet, který si pověsila na krk. Potom dívku ještě jednou pohládila a odešla.

Jak předpokládala, došla poslední. Elfka, trpaslík a paladin tu již čekali. Byli tu také dva noví. Pohledná dívka s inteligentním výrazem, oděná v poměrně drahých šatech. Pravděpodobně čarodějka. „Ano, čarodějka, a poměrně nezkušená!“ potvrdil domněnku její vnitřní hlas a doplnil ještě pár informací. Dále tu byl mladík v prostém oblečení zálesáka. Asi mladý lovec nebo hraničář. „Hraničář.“ zaznělo v hlavě a následovala další vlna postřehů. A samozřejmě se také blížil hostinský, táhnouc za rukáv nějakého kněze, který se tvářil velmi zmateně.

„To ona. Ona je posedlá, otče!“ ječel Franc na celé kolo. „Musíme ji upálit!“

„To snad nebude nutné,“ promluvil náhle paladin a předběhl tak kněze, který se zjevně chystal něco říct. „Tyto názory církev opustila již před několika lety. Navíc tuto dámu budeme možná při nadcházející výpravě potřebovat. Nebojte, otče, dohlédnu na ni.“ Jeho pohled prozrazoval, že považuje debatu za uzavřenou. „Ved’ nás, Jonane,“ pokynul mladému hraničáři.

Jednání svatého rytíře Dianu docela překvapilo. Byl to vysoký a silný muž. V jeho

hnědých vlasech a vousech se začaly objevovat nepatrné známky budoucích šedin. Pochybovala, že stáří je hlavní příčinou. Nemohlo mu být více než čtyřicet. Spíše o něco méně. V plné výzbroji vypadal jako dokonalý ochránce slabých. Ve tváři však měl výraz zkušeného válečníka. Místo toho, aby přišel vnitřní hlas s konečným shrnutím, ozvalo se jí v hlavě: „Nesmíme zapomenout, na čem jsme se domluvili.“

„Ano, to nesmíme.“ Řekla si v duchu.

„Jestli se jí jen dotkneš, tak se to dozvím a najdu si tě i na konci světa.“ Zahřmělo Francovi náhle v hlavě.

„Pomóóóc!“ vykřikl hospodský a rozběhl se pryč.

„No tak půjdeme, ne?“ vypravil ze sebe nakonec mladý hraničář, poněkud překvapen zvláštní situací.

V.

„Tak a jsme tu,“ konstatoval Jonan.

„Pěkný stavení,“ poznamenal Thorgrim, „ale uvnitř určitě nečeká nic pěkného! Podle toho, jak ten chudák blekotal, bych možná čekal, že se z toho aj poserem...“

Doriena po něm šlehla pohledem, ale neřekla nic. Arinul se lehce začervenala, paladin zachovával kamenný výraz (jako ostatně celou cestu) a mladý hraničář pokračoval výkladem historie tohoto statku.

Statek byl celkem rozlehlý. Za normálních okolností tu muselo pracovat přes dvacet lidí. Nyní tu však bylo naprosté prázdno, jakoby to tu všichni obyvatelé vyklidili během okamžiku.

„Promiň, Jonane, že tě přerušuji, ale asi bychom se měli nejdřív podívat na tu stodolu,“ oznámil Onoris a zbytek party souhlasně pokýval hlavou.

„Bať, bať, sire Onorási. Neraď to říkám, ale doufám, že ten chudák, co to oznámil ve vesnici, byl mešuge, ještě než vlez do té stodoly. Když sme u toho, kdo tam půjde první?“ otázal se nesměle trpaslík.

„Jsem Onoris, mistře trpaslíku, a toho úkolu se klidně zhostím,“ opáčil stroze paladin, „jenom mi prosím něco ujasněte. Jsou všichni trpaslíci takoví buranští zbabělci, nebo jsem jen narazil na zvlášť tupého jedince?“

„A jsou všeci paladinové takový nabubřelý fouňové a fanatici, co se ženou do každý špinavý práce? Nésem žádné zbabělec, ale do sraček jako prvnímu se mě teda hópnot nechce a chlapovi, co to udělá za mě, klidně zacvakám štamprlu!“ a oplatil paladinovi jeho kamenný pohled. Chvíli se navzájem probodávali pohledy a vypadalo to, že se na sebe každou chvíli vrhnou. Onorisovy náhle začaly cukat koutky, načež oba dva propukli v nehorázný řehot.

„Jo, tak to беру,“ prohlásil paladin poté, co ovládl svůj náhlý výbuch.

„Nerada ruším vaše seznamování, ale takhle se nikam nedostaneme!“ utnula je Dori-

ena. Ve tváři měla naprosto pohrdavý výraz.

„Zajisté madam, ale napřed musíme sehnat dlouhý koberec, který prostřeme až ke dveřím stodoly. Pro vychovanou elfí aristokratku jen to nejlepší,“ kontroval paladin, načež se Thorgrim začal doslova válet smíchy a Onoris se vzápětí přidal. To už bylo na Dorienu příliš. Během pěti vteřin rozrazila dveře stodoly, a zmizela uvnitř.

Nastalo dlouhé ticho. První se ozval netrpělivý Jonan: „No tak! Co vidíš?“ Žádná odpověď. Všichni se okamžitě rozběhli dovnitř. Minuli ohromnou hromadu sena a zastavili se jak přimrazení. Na stěnách byly nyní již zaschlou krví načrtnuty podivné symboly. Na zemi ležel bývalý majitel statku s rozpáraným břichem a jeho vnitřnosti se válely všude kolem. Dorienu stála na druhé straně ve stínu. Vypadala téměř jako socha. Najednou vyběhla čarodějka ven. Jonan chtěl jít za ní, ale ostatní ho zastavili.

„Co se děje?“ zeptal se roztřeseným hlasem.

„Zvrací,“ odpověděli sborově, jakoby to měli secvičené.

„Nechutné,“ spustil náhle paladin, „že někdo používá tak zastaralé praktiky k vyvolávání démonů. Dnes jsou přece již méně krvavé způsoby.“

„De., d-démoni?“ zakoktal se mladý hraničář.

„Ano, někdo tu očividně vyvolával nižší demony.“

„Omluvte mě, ale musím se nadýchat čerstvého vzduchu,“ dodal Jonan a odešel.

„Proč jsi mu lhal?“ ozvala se Diana, „chceš ho snad chránit?“

„Ano, chci! Tenhle úkol nebude žádná sranda a já nechci, aby ten kluk umřel.“

„To nikdo z nás. Ale každý má právo zvolit si svůj osud,“ oponovala Dorienu.

„Kušuj elfko! Chceš to snad být ty, kdo půjde za jeho rodičema říct jim, že jejich dítě našlo svůj osud a jeho vnitřnosti se válejí po celým lese?“ kvitoval záležitost Thorgrim.

VI.

Již téměř hodinu postupovali stále hlouběji do jeskyně, kterou ráno objevil Thorgrim. Vlastně to byl celý komplex jeskyní, což zjistili posléze. Onoris byl přesvědčen, že někde tam dole se ukrývá jakési zlo. Náhle vstoupili do obrovského dómu. Téměř celý jeho prostor byl vyplněn zvláštním pohřebištěm. Rozlehlým a odpudivým. Hroby se rozkládaly, kam jen oko dohlédlo. Velmi staré hroby. Zmar a hniloba jakoby zaplňovaly každou píd' tohoto prostoru.

Už pět dní se trmáceli lesy, horami a bažinami. Hledali zříceninu věže jednoho dávného mága, která měla být údajně někde v horách, asi 30 mil severně od toho nešťastného statku. A tohle byla první velká stopa. Jelikož Jonan, stejně jako mladá čarodějka, z výpravy odstoupil, tak úlohu stopaře plnila Dorienu. Diana ji tiše kontrolovala. Dokud své společníky lépe nepozná, neměla v úmyslu jim ukazovat některé své schopnosti. Občas se i Thorgrim ukázal jako schopný průvodce. Zvláště při průchodu jeskyní, která je zavedla na toto podivné místo.

„O tomhle místě sem už slyšel, ale myslel sem, že je to jenom povídačka,“ ozval se po chvíli Thorgrim a nasměroval ukazováček do tmy, „někde na druhé straně by měla být štola, kterou sem prorazili moji lidi. Říkáme tomu Gal nak harath. Což znamená skryté šílenství. Povídá se, že z horníků, kteří před staletími tento hřbitov našli, všichni zemřeli do roka záhadnou smrtí, nebo zešíleli.“

„Takže si tu kdysi nějaké temné síly udělaly svoje hnízdečko?“ nadhodil Onoris a náhle tasil svůj meč, když uslyšel pohyb mezi hroby.

„A zřejmě ho našel ten náš nekromant,“ pokračovala Doriena.

„A chtěl, abychom ho našli taky,“ řekla Diana v momentě, kdy její louč odhalila pár pohybujících se stínů.

„Kuuuurrřa! Mám dojem, že vidím mrtváky. My volové. Dyť je to perfektní místo pro past!“ zaklel Thorgrim a zaujal obrané postavení, štít i sekeru připraveny na zteč.

Ted' se již kolem družiny pohybovala asi dvacítká vyhublých postav, které však působily poněkud zmateným dojmem a zatím jen tápaly ze stínu do stínu.

„Tělesná stavba ukazuje na ghůly. Ti by ovšem již dávno zaútočili. Pohyby zase připomínají spíše zombie. Pach hnijícího masa se ale zombiím ani zdaleka nepřibližuje. V tom případě se jedná o nemrtvé, kteří již nebyli spatřeni celá staletí. Slyšíci.“

„Buďte všichni zticha!“ zašeptali téměř současně Onoris a Diana.

Doriena vzala příkaz na vědomí s obvyklým elfím klidem. Avšak na Thorgrimovi bylo vidět, že zápolí s rozporem, zda něco říct anebo zůstat potichu. Nakonec se zřejmě rozhodl pro druhou možnost.

Slyšíci byli velmi nebezpečnou odrůdou v žebříčku nemrtvých. Podle pověstí se jednalo o bytosti, které zemřely kvůli tomu, že viděly něco, co mělo raději jejich očím zůstat skryto. V jedné ze starodávných kultur prý potom takovým zemřelým vydlouбили oči z důlku. Tito nemrtví potom byli slepí, zato měli ovšem vynikající sluch a byli extrémně houževnatí.

Nyní se asi dvacet těchto nestvůr pohybovalo jen pár metrů od dobrodruhů a mnoho dalších bylo jistě skryto ve stínech, kam světlo louče nedosáhlo. Počáteční nebezpečí bylo zažehnáno, ale odhalení a následný masakr byl jen otázkou času. Přítomnost paladina sice znamenala pro nemrtvé jisté komplikace, přesila však byla velká. Onoris si to uvědomoval a v jeho postoji se odrážel ledový klid. Nehodlal zbytečně riskovat. Což by pravděpodobně znamenalo, že by se kolem začal ohánět mečem a modlitbami ve jménu dobra až do roztrhání těla, které by zřejmě následovalo pár minut potom. Místo toho vypadal svatý rytíř, že usilovně přemýšlí, jak se z této situace dostat.

„A to musím i já,“ uvažovala v duchu Diana a začala propočítávat možnosti. Zatímco vteriny ubíhaly neuvěřitelně pomalu a krev jí bušila ve spáncích, vypadalo to, že má jí přece jen naději. Koncentrace nemrtvých na cestě k druhé straně domu se snižovala. Nebo to aspoň tak vypadalo. Ted' nebo nikdy.

„Teď!“ vykřikla Diana, „Thorgrime, veď nás!“ dokončila příkaz a usekla hlavu slyšícímu, který se najednou objevil asi metr od ní. Druhého přetáhla pochodní a následovala Thorgrima, který sice pochodeň neměl, ale jako správný trpaslík ji ani nepotřeboval a hnal se neomylně vpřed. Do cesty se mu postavili dva nemrtví. Prvního přesekl vejpúl a druhého odrazil štítem, aniž by jen trochu zpomalil. Než se stačil mrtvák vzpamatovat, dostal možnost okusit ostří paladinova meče. Rána byla bezchybná, ale svými kroky si Onoris už tak jistý nebyl, přece jenom ve tmě neviděl zdaleka tak dobře jako jeho menší přítel. Jeho obavy se potvrdily o pár desítek metrů dále, když nečekaně zakopl o mrtvolu, jež byla zřejmě součástí spouště, kterou za sebou nechával Thorgrim. Náraz byl tvrdý a cítil, jak mu krev stéká po čele. Což nebylo to nejhorší, protože zjistil, že nemůže dýchat. Chladná hnijící ruka mu svírala hrdlo. O vteřinu později mrtvola odletěla tak prudce, až mu sedřela trochu kůže. Další mrtvola, která se ho pokusila napadnout, skončila stejně. Napodruhé již zaslechl svist šípu, který teď trčel mrtvole z hrudi. Otočil se a poslal elfce děkovné pokývnutí.

„Běž!“ zařvala Diana, která teď měla plné ruce práce, když Dorieně kryla záda proti třem nemrtvým. Přestože měla jen jednu šavli, jejich končetiny padaly na zem během okamžiku. Zjistila, že Doriena mezitím pročistila cestu kupředu a čeká na ni. Dala se proto ihned do běhu. Neohlížela se, ale byla si jistá, že ti, které již skolila, se tam někde skládají opět dohromady. Podle stínů, které vrhala její louč, zjistila, že začínají Thorgrima dohánět. Ten se teď musel probíjet nejméně tuctem slyšících a další se blížili. Hrozilo, že bude každou chvíli obklíčen. Elfka byla velmi zaměstnaná a ona byla příliš daleko, než by mohla trpaslíkovi pomoci. Najednou zazněl jeskyní velitelský tón, který rychle, ale bezchybně vyslovoval slova v jazyce učenců. Jediné chabé osvětlení dómu vyzařovala Dianina louč, avšak Onorisův štít teď odrážel jasné bílé světlo a kdykoli se dotklo nemrtvých, tak bylo slyšet syčení ohně a vzduchem se nesl pach spáleného masa. Zrůdná stvoření neochotně uvolňovala družině cestu a ta odvážnější vzápětí ztrácela své údy, jelikož Thorgrimův hněv nyní nabyl obdivuhodných rozměrů.

„Honem!“ zvolal paldin, „nevydrží to věčně a nemůžu tím mířit na všechny strany.“

„Tady! Našel sem to!“ přerušil ho trpaslík, zatímco rozsekl vejpúl dalšího mrtváka, „běžte nahoru a na první křižovatce na mě počkejte,“ dokončil v momentě, kdy po jeho boku již stál Onoris a společně kryli ústup oběma ženám.

„Běž první, ať zachytíš jejich světlo. Já to nepotřebuju,“ ukázal Thorgrim sekýrou směrem k tunelu a štítem odrazil všetečnou mrtvolu.

Mezitím dorazily obě bojovnice do místa, kde se cesta rozbíhala třemi směry. Dle instrukcí zastavily a čekaly. Za chvíli se ze tmy vynořil i paladin.

„Kde je Thorgrim?“ zeptali se obě. Kupodivu i Dorienin hlas zněl docela naléhavě.

Odpovědí se jim dostalo ihned, jelikož chodbou zazněl výkřik: „Chcípni mrtváku!“ A něčí tělo dopadlo na zem a kutálelo se dolů. Trpaslík se objevil záhy a konstatoval:

„Jednoho sem na ně shodil, takže máme chvíli času.“

Thorgrim si znaleckým okem prohlížel rozcestí: „Kurňa drát. Tyhle tunely jsou starší, než jsem myslel. Obávám se, že se tu nevyznám. Budu muset chvíli přemýšlet.“

„Teď jsme je setřásli. Ale jakmile se dáme do pohybu, budou nám v patách,“ zašeptala Diana a podívala se na Onorise, „nemáš v zásobě ještě jedno to zaklínadlo?“

„Mám, ale už to první jsem udržel déle, než bylo zdrávo. Nové by trvalo sotva pár vteřin,“ odpověděl paladin.

„Myslím, že nebudeš mít na vybranou. Věř mi. Slyším ty bestie. Pomalu se k nám blíží,“ řekla bojovnice s chladnou jistotou v hlase a zadívala se na něj svým neproniknutelným pohledem plným stříbrné mlhy. Nevěděl, co si o ní má myslet. Svým způsobem ho i přitahovala. Připadala mu krásná i nebezpečná zároveň. Rozhodně mu však nepřipadala jako lhářka. Potichu odříkal zaklínadlo a namířil svůj štít směrem do chodby. Tu vzápětí zaplnila oslepující záře následovaná nelidským řevem a odporným zápachem. Nemrtví se stáhli. S největší pravděpodobností jen za nejbližší roh, a čekali, až kouzlo vyprchá. Onorisovi stékal po čele pot a vypadalo to, jakoby jeho štít vážil snad půl metrického centu a každým okamžikem těžknul.

„Přemýšlej rychle, mistře trpaslíku!“ promluvila Dorienu, ale v jejím hlase nebylo ani stopy po obvyklém sarkasmu.

„Bude tu příliš mnoho slepých uliček. Dříve či později nás do jedné z nich naženou a pak nám nic nepomůže. Musíme jim zabránit nás pronásledovat. Vráť se a zkusím narušit pilíř a zavalit tak tunel. Jsem jedinej, komu se to může povést. Vy budete mít dost času vymotat se odsad,“ konstatoval suše trpaslík, aniž by pohnul brvou. Náhle ze sebe vypravil bojový pokřik a skočil do chodby přesně v okamžiku, kdy statečný paladin padl únavou na kolena a jeho kouzlo pominulo.

„Sám to nezvládne. Musím mu pomoci,“ řekla Dorienu a vrhla se do temnot.

VII.

Diana se s křikem probrala a čepel její šavle se zastavila jen malý kousek od mužova krku. Naštěstí to byl jen Onoris s rukou položenou na jejím čele.

„Klid, byl to jen zlý sen. Házela jsi sebou jak pominutá. Měl jsem strach, jestli nemáš horečku,“ řekl klidně a sňal ruku z jejího čela.

Ano zlý sen, přemítala v duchu. Sen, jehož skutečná verze se odehrála před několika dny. Oni dva teď byli naživu jen díky statečnosti a sebeobětování Dorienu a Thorgrima. Poté, co se elfka odhodlaně vrhla na pomoc trpaslíkovi, se kterým se navzdory všem předsudkům spřátelila, podepřela Diana znaveného paladina a společně hledali cestu ven. Několikrát během cesty našli jen slepou uličku a na povrch se dostali až za úsvitu, na pokraji svých sil. Což znamenalo, že v podzemí strávili celých 24 hodin. Následující dny jí splývaly v jedno velké bloudění lesy. Pomalu si začala vybavovat příhodu

z posledních hodin. Jakmile se setmělo, přepadla je hlídka kostlivců. Nebyli pro ně žádnými soupeři. Bohužel ji však zasáhl jeden rezavý šíp. Bylo to jen škrábnutí. Ale hrozilo nebezpečí, že se rána zanítí. Takže ten paladin zřejmě opravdu kontroloval jen, jestli nemá horečku. Nevěděla proč, ale cítila k tomu muži náklonnost. Ani zdaleka nepřipomínal náboženské fanatiky z jejího mládí. Ba naopak, i přes její „poznámenání“, jak tomu s oblibou říkali kněží, se k ní choval, jako by o ni měl opravdu starost.

„Navzdory všem očekáváním horečku nemáš. A tvé zranění se hojí nepřírozeně rychle,“ promluvil opět Onoris, „na druhou stranu jsem vlastně ještě nikdy neslyšel o nikom eh... tvého druhu, kdo by zemřel na zanícenou ránu.“ V jeho hlase nebyl ani náznak ironie, přesto se bojovnice rozhodla ho vyzkoušet: „Zajisté, protože většina z nich zemřela na hranici, že!“

„Promiň, takhle jsem to nemyslel. Soudíš mě však jako člověka o němž se domníváš, že neví, jaká je cena života. Viděl jsem až příliš mnoho lidí umírat ve jménu víry. Mezi nimi i svého synovce. Zvláštní, Jonan mi ho trochu připomínal. Ale vraťme se k problému, který jsi nadhodila. Když jsem jako mladý vstoupil do chrámu, učili nás, že u vás jde o zvláštní splynutí dvou bytostí v jednom těle. Šlo však pouze o nařízení shora, a tak někteří, zejména ti starší kněží, zastávali názor, že jste nebezpeční a že je třeba se vás zbavit. Jsi první, kterou jsem kdy potkal, a tak nevím, co si mám myslet. Nepřipadáš mi však jako nebezpečný démon z podsvětí. Ba naopak, připadáš mi trochu jako anděl,“ dokončil poněkud rozpačitě Onoris.

„Oh, děkuji,“ odpověděla Diana a aniž si to uvědomila, věnovala mu krátký úsměv. Potom rychle sklopila oči a začala si prohlížet svůj amulet, aby se vyhnula jeho pohledu.

„Možná, že je čas, abych se zbavil posledních předsudků a zkusil to pochopit. Co je zač ta druhá bytost, se kterou sdílíš svoje tělo?“ zeptal se jí poněkud nejistě, zatímco přikládal na oheň.

„Zvláštní, ještě nikdy se mě takhle nikdo nezeptal. Teda pár lidí jo, ale spíš jen ze zvědavosti, než z opravdového zájmu. Myslím, že po takové době bychom si mohli věřit,“ pokračovala zdráhavě, „oni jsou velmi stará rasa, možná že ani ne z tohoto světa. On o tom nerad mluví. Řekla bych ti jeho jméno, ale ani ho neumím vyslovit. Kdysi bojovali s mocným nepřítelem. Tomu se podařilo je téměř vyhladit, a potom zničil jejich tělesné schránky. Jejich duše se mu však zlomit nepodařilo. Bez těla však příliš dlouho nevydrží, a proto se musí s někým spojit.“

„A jak došlo k vašemu spojení?“ snažil se, aby jeho hlas nezněl příliš dychtivě.

„Už jako malá jsem přišla o rodiče a ze sirotčince jsem utekla, když mi bylo třináct. Potloukala jsem se po ulicích města a živila se drobnými krádežemi. Jednou mě přepadl nějaký pobuda a já už myslela, že mě znásilní, když v tom zazněl svist ostří a jeho hlava se kutálela tou malou, špinavou ulicí. Potom ke mě přikulhal starý prošeďavý válečník. Z břicha a hrudi mu trčely dva šípy, ale já málem vykřikla, když jsem mu po-

hlédla do očí. On však položil prst na moje ústa a řekl: „To bude dobré, neboj. Jsem už příliš starý, už mi nemůže pomoci. Ale tobě by se malá pomoc hodila.“ Potom mě lehce pohladil a políbil na čelo. Pak se zhroutil na zem a já pocítila podivné mrazení. Za chvíli se objevili muži, co ho pronásledovali, a začali okrádat jeho mrtvolu. Nepřišlo mi to správné, a tak jsem vzala jeho meč. Oni se smáli. Smáli se ještě pár vteřin, než byli taky mrtví. Já měla jejich krev na rukou a vůbec jsem nevěděla, co se děje. Radši jsem utekla z města, než aby mě za pár dní lidi vyhnali. Nějakou dobu jsem potom strávila v lese a seznamovala se se svým novým přítelem. Po nějakém čase se mě ujali hraničáři a učili mě lovit. Byli moc hodní a moje „poznámenání“ jim vůbec nevadilo, a taky se na to nevyptávali. Za pár let jsem byla nejlepší lovkyní v kraji a i nejzkušenější lovci skládali poklony mým dokonalým smyslům. Jednou mě navštívil mág jménem Gregor a zeptal se mě, jestli nechci vyzkoušet něco nového a vydělat si hodně peněz. Tak jsem pro něj začala lovit méně obvyklé tvory. Bazilišky, wyverny a tak. Jelikož potřeboval mé služby jen párkrát do roka, tak jsem si koupila tyhle věcičky a začala se zdokonalovat v šermu. Pořád jsem měla vztek na ty grázly, se kterými jsem se setkávala jako holka. A tak jsem se rozhodla, že začnu lovit i zločince. Takže mi teď Gregor dohodil tohleto. Myslím, že jsem už mluvila až dost. Teď je řada na tobě, Onorisi,” řekla a při vyslovení jeho jména jí poprvé za celou dobu vyprávění zmizel z tváře chmurný výraz.

On si uvědomil, že pod maskou dokonalé bojovnice a lovkyně se skrývá citlivá a křehká duše mladé dívky. Bylo mu jí líto, a tak se rozhodl obdařit ji úsměvem, a vyložit jí svůj příběh. Než však stačil tak učinit, oba dva zaslechli výkřik, při kterém tuhla krev v žilách. Ve stejný okamžik se stín, pohybující se neuvěřitelnou rychlostí, objevil před ním a jediným úderem pravé ruky jej odhodil nejméně tři metry dozadu. Bytost ze sebe vydala další výkřik a otočila se k Dianě, která již držela své šavle. Ihned toho tvora poznala. Byl to upír. Proti jednomu bojovala už dřív, ale tehdy měla odpovídající vybavení, jako stříbrný meč a sadu osikových kůlů. S ocelovými zbraněmi měla šanci ho maximálně tak rozzuřit, přesto zaujala bojový postoj a rozhodla se nepříteli čelit. Upír vyrazil. Jeho zbrklý výpad si vyžádal mnoho šrámů. Jemu to však bylo přirozeně jedno. Podnikal další a další výpady a jeho ruce byly posety sečnými zraněními. Náhle zvolil nečekaný tah a zachytil jednu z Dianiných šavlí. Využil toho, že ji ihned nepustila a mrštil s ní o nejbližší strom. Náraz byl tak silný, že se jí na chvíli zatmělo před očima. Nyní se nad ní tyčil a smál se. Najednou byl sražen k zemi. Onoris, který musel vědět, že nemá nejmenší šanci, nyní s upírem na zemi statečně zápasil. Dokonce se mu podařilo netvora od sebe odkopnout. Oba hned nato vstali a chystali se na další část souboje. Nemrtvý zaútočil. Onoris ale neprojevil sebemenší pokus o obranu, místo toho se pokusil Dianě hodit nějaký menší předmět. Upířův výpad však učinil hod nepřesným, a tak teď malý flakónek průzračné tekutiny ležel asi metr od nohou bojovnice, která se už postavila a snažila se najít ztracenou rovnováhu. Svěcená voda, došlo okamžitě Dianě.

Upír, který se právě chystal Onorise usmrtit, se pohrdavě zadíval na lahvičku, potom na bojovnici a odhodil paladina stranou. Znovu se zasmál a vyrazil. Diana provedla krátký skluz směrem k flakónku a vykopla jej směrem vzhůru. Potom sekla.

Vzduch byl zaplněn nesnesitelným pachem spáleného masa stejně tak jako řevem netvora, který byl teď rozseknutý od rozkroku až po krk. Další svist ostří ukončil jeho existenci. Diana odvrátila zrak od hromádky popela a pohlédla na paladina, který se momentálně celý potlučený zvedal ze země.

„Něco tak rychlého jsem bez použití kouzel ještě neviděl. Sklouznout se, vyhodit flakónek do vzduchu nohou a rozseknout jej spolu s většinou upírova trupu během pár úderů srdce, to je něco neuvěřitelného,“ konstatoval Onoris a kulhal pomalu k ní.

„Nic než léta dřiny a tréninku. A za určité zlepšení mých dovedností je samozřejmě odpovědný můj přítel. Žádná kouzla v tom nejsou. Ale ty mi pověz, proč jsi na něj nepoužil nějaké zaklínadlo, když se nade mnou skláněl,“ pohlédla na něj s tázavým výrazem.

„Než bych vytvořil zaklínadlo dostatečně silné proti upírovi, byla bys pravděpodobně mrtvá.“

„Ale potom bys ho porazil?“ položila další otázku.

„Ano,“ konstatoval zcela nevzrušeně.

„Takže jsi kvůli mně riskoval život?“ zeptala se nyní s již neskrývaným údivem.

„Ano,“ konstatoval opět zcela nevzrušeně a trochu se usmál.

Málem jí to vehnalo slzy do očí. Začínala k tomu muži cítit silnou náklonnost. Ne. Musí se přinutit myslet na něco jiného. Ano, to je ono.

„Zajímalo by mě, jak nás vždycky najdou?“ změnila náhle téma hovoru, „teď mě chvíli neruš, musíme se poradit.“ Zavřela oči a několik minut stála nehnutě. Vypadala, jakože spí.

„Zjistila jsi něco?“ zeptal se Onoris jakmile procitla.

„Ne,“ procedila mezi zuby a vypadalo to, že jen stěží ovládá vztek.

„Zato já ano!“ zadunělo mu náhle v hlavě, „Poslouchej mě dobře paladine, jestliže chceš, abychom tuto výpravu všichni tři přežili.“

VIII.

„Co je mohlo zdržet?“ zamyslel se Rasnak. „Jestli jsou Gregorovy informace o jejich schopnostech správné, tak už by tu měli být. Radši se ještě podívám.“

Nekromant vstal z křesla a popošel ke svému zrcadlu. Pronesl zaříkadlo a spatřil v něm svoji věž. Obraz se pomalu zvětšoval.

„Ach výborně. Jejich samolibost je nakonec zradila. Je čas na finálové kolo,“ zaražoval se. Přesunul se k oknu a z nejvyššího patra svého sídla se zadíval do dále. Ano, už rozeznával obrysy dvou postav.

„Jděte mé děti. Jděte a rozsápejte je!“ Jeho zlověstný šepot se nesl ve větru. Potom začaly ze země kolem věže vylézat mrtvoly a vydaly se směrem k příchozí dvojici.

Dobrodruzi se nenechali ani na chvíli zastrašit. Spíše naopak. S bojovým pokřikem se rozběhli mrtvolám naproti. Řež byla strašlivá. Světlo paladinova štítu obracelo nemrtvé v prach a ti, kterých se dotkl jeho meč, již více nevstali. Zbraně té bojovnice měly obdobný účinek. Musel jí je posvětit, uvědomoval si Rasnak. Popis, který mu dal Gregor, byl přesný. Vypadala jako anděl pomsty, když pobíjela jeho služebníky po dvojicích a po trojicích. Tančila zkázonosný tanec v rytmu svých šavlí a nedala se nijak zastavit. Pokaždé, když byl nějaký z hrdinů raněn nebo na okamžik odražen, opět se vzchopili a pokračovali ve svém boji. Pomalu ale jistě si probíjeli cestu ke vchodu do věže. Řady nekromantových posluhovačů se pomalu tenčily a bylo jen otázkou času, než budou zcela poraženi.

„Co si člověk neudělá,“ zamručel Rasnak spíše pobaveně než rozhořčeně a vydal se po schodech dolů. Než dorazil k východu, byla již více než polovina jeho nemrtvých zničena.

„Budiž uvězněn!“ vykřikl a vztáhl ruku k Onorisovi. Ten najednou jakoby narážel na neviditelnou stěnu, která, jak později zjistil, kolem něj tvořila malý neprostupný kruh. Paladin neříkal nic, jen na nekromanta hleděl spalujícím pohledem.

„Ustupte!“ nařídil Rasnak svým sluhům, „tak, teď si můžeme v klidu promluvit. Oba dva jsme nyní v bezpečí,“ zakončil teatrálně a významně pohlédl na polapeného rytíře.

Diana teď černého mága zkoumavě pozorovala. Byl středně vysoký s vlasy havraní černi. Na provozovatele magického umění byl poměrně mladý, něco mezi třiceti a čtyřiceti. Byl oděn v drahém brokátu a hedvábí. Všechno samozřejmě v černém, sem tam nějaký zlatý vzor. Vypadal spíše jako nějaký šlechtic. „Celkem schopný nekromant. Velmi sebejistý. Pravděpodobně až příliš Jeho krutost přesahuje jeho zkušenosti. Pýcha je jeho hlavní slabostí,“ dokončil vnitřní hlas její analýzu.

„Co chceš?“ rozhodla se začít.

„Ale nedělej se. Ty jsi přece mnohem chytřejší. Musela jsi to přece už zjistit,“ odpověděl jí a samolibě se usmál.

„Máš pravdu, zjistila. Ale ne dost brzo na to, abych zachránila Thorgrima a Dorienu!“ řekla a s hraním hněvu neměla nejmenší potíže.

„Ach ano, ti chudáčci. Mohl bych říci, že je mi jich líto. Ale není. Ti hlupáci se mě pokoušeli zničit, a tak za to museli zaplatit. Mohl jsem je zničit sám, ale bylo by to mnohem víc nákladné a mnohem méně zábavné. Když jsem zjistil, co se proti mé osobě chystá, kontaktoval jsem svého starého známého. Ten lišák zapojil do hry tebe a ovšemže i tu krásnou věcičku, co se ti houpe na krku. Díky ní jsem neustále věděl o každém vašem pohybu a mohl jsem poslouchat vaše zajímavé rozhovory. Mohli jsme ti

to s Gregorem říct, ale to by nebyla taková zábava. Taky jsem nemohl riskovat, že by ses s nimi náhodou skamarádila a zhatila tak mé plány. Teď, když jsou dva moji soupeři mrtví, už zbývá jen jeden. To pole, které obklopuje toho drzouna, za chvíli přestane účinkovat. Buď tak laskava a zbav mě ho. Už mě unavuje plýtvat mými služebníky. Dostaneš za všechno slušně zapláceno. A pokud by tě náhodou hryzalo svědomí, pak dostane zapláceno i ono," uzavřel Rasnak a měl se k odchodu.

„Zapomeň!“ křikla na něj bojovnice a plivla mu do tváře, „připrav se na smrt, chudáku!“

„Jak patetické.“ S jeho rozrušením teď přistoupili nemrtví o něco blíže a dostat se k němu by nyní bylo obtížnější. „Ty chceš riskovat život kvůli tomu paladinovi? Možná, že ses do něj zamilovala. Možná si jen hraješ na to, že máš smysl pro čest. Myslel jsem, že žena, kterou Gregor nazval Bohyně lovu, bude mít víc rozumu. Každopádně to budeš ty, kdo by se měl připravit na smrt. Víš, že ten amulet měl více účelů? V první řadě obsahuje pozorovací kouzlo, že. Potom kouzlo zastírací, aby náš kněžácký učeň nemohl nic odhalit. A třetí kouzlo je takový můj přídavek," uchechtl se zlostně a sevřel ruku, jakoby chtěl někoho uškrtit, a postupoval pomalu ke své soupeřce.

Diana náhle ztratila půdu pod nohama. Začala se dusit a zatmívalo se jí před očima. Bolest projela celým jejím tělem a jednotlivé orgány postupně uchvacovala křeč.

„Dívej se, jak tvoje bojovná kamarádka umírá," pronesl s pohrdáním k Onorisovi, zatím co se skláněl nad jejím zmítajícím se tělem.

„Myslím, že ne," odpověděl mu paladin s úsměvem, „Kelma nok-tar!“

Bolest a křeče ustoupily. Zůstal jen šílený hněv. Hněv, který jí dal sílu k jedinému výpadu.

„Nemožné," hekl nekromant, zatímco zíral na svoje vyhřezlá střeva, „Nikdo nemůže vymyslet protikletbu za okamžik.“

Jak Rasnakův život pomalu vyprchával, začali nemrtví vydávat strašlivé výkřiky a jeden po druhém se měnili v hromádky popela. S posledním z nich padlo i bariérové kouzlo. Onoris byl v mžiku u Diany a vzal ji do náručí. Odnesl ji dál od zlověstně vyhlížející věže až na okraj lesa, ze kterého teprve před pár hodinami vyšli. Už se chystal použít poslední zbytky sil na léčící kouzlo, když v tom otevřela oči a dívala se do jeho tváře.

„Možná, že měl ten nekromant v něčem pravdu," řekla nakonec.

„V čem jako?" zatvářil se užasle a na chvíli si pomyslel, jestli jí to kouzlo nezatemnilo mysl.

„Možná, že jsem se do tebe zamilovala," odpověděla mu nesměle.

„Tak to je dobrá zpráva," oddechl si a políbil ji jemně na tvář.

PRAGOCON 2008 OČIMA PŘEDNÁŠEJÍCÍHO

PAVEL „GORAN“ VESELSKÝ

V minulém čísle Drakkar přinesl reportáž z GameConu od Clona. V tomto čísle se můžete dočíst o jiné akci, a to od PragoConu. Reportáž se neliší jen akcí, o které pojednává, ale i tím, že zatímco Clon byl na GameConu běžným návštěvníkem, já přináším pohled z druhé strany – z pozice člověka, který malou část programu organizuje. Konkrétně jsem měl na starosti program svého kmenového projektu, Srdce Erinelu.

Pátek 1.2.

V pátek PragoCon začal. Ještě ve vlaku jsem se sešel s Dukolmem a spolu s jeho známým a naším domorodým průvodcem Davidem jsme se od Smíchovského nádraží pěkně po svých vydali na místo činu. Dorazili jsme mezi prvními, takže jsme i přes dlouhou úvodní frontu měli dost času na rozkoukání, přivítání se se známými a další aktivity.

V mém případě těmi dalšími aktivitami byl zápas s technikou a snaha rozhýbat powerpointovou prezentaci. Díky pomoci několika ochotných jedinců se mi podařilo prezentaci málem rozchodit, radost však byla předčasná a bratrův notebook se dostal do stavu, kdy nepomohlo ani opakované „vystoupení a nastoupení“ a bratr s trikem na jeho záchranu byl příliš daleko a telefon nezvedal.

Absence prezentace mě nerozhodila, takže jsem přednášku představující svět Erinel odvyprávěl spatra. Lidí zde sice nebylo moc, ale i tak přednáška splnila svůj účel a posluchači se (doufám) nenudili. Po přednášce jsem přečetl dvě povídky a začal připravovat hru.

Šlo o fantasy špionážně laděnou detektivku v systému GURPS. Snad i díky tomu, že jeden z hráčů pár dní před Conem úspěšně složil zkoušku z kriminalistiky, probíhalo vyšetřování hladce a nedocházelo k prostojům, kdy se hráči nemají čeho chytit. Děj ubíhal svižně a všichni se evidentně bavili. Dojem ze hry nedokázali zkazit ani hráči Harry Potter LARPU, jejichž výkřiky „Crucio!“ a „Avada kedavra!“ chvílemi přehlušily naši komunikaci. Hra se protáhla skoro do tří do rána a další hodinu zabral pokec s hráči po hře, takže potom už byl čas jít spát.

Sobota 2.2.

Sobotní dopoledne a odpoledne jsem strávil na nejrůznějších přednáškách.

Den jsem zahájil Islingtonovou reportáží ze svatojakubské pouti. Jestli nedodám do prázdninového čísla Drakkaru žádný článek, bude to tím, že budu na cestě do Santiaga de Compostely - přednáška mě totiž přiměla začít chystat splnění snu, o kterém jsem nesměle přemýšlel už léta.

Následovaly dvě přednášky o hrách ze světa temnoty - SEBovo Changeling: the Lost a Faskalovo (a částečně SEBovo) Promethean: the Created. Ač WoD není přesně moje krevní skupina, obě přednášky se mi líbily.

Další mnou navštívená přednáška se týkala konspiračních teorií. Samozřejmě všichni víme, že CIA je všemocná, americkou vládu ovládají zednáři a za těmi zase stojí Židé, kteří vládou světu, protože je tím pověřili mimozemšťané. Přednáška se tomu všemu podívala na zoubek a navrch rozebrala i využití konspiračních teorií v literatuře. Bohužel jsem nezjistil jméno či přezdívku přednášejícího, čímž se dotyčnému omlouvám.

Pak jsem šel na (vedle Prométeanů) druhou předem naplánovanou přednášku - Jersonovy multikampaně. Hraní více družin v jednom tažení, přičemž se svými činy vzájemně ovlivňují a mohou přímo či nepřímo interagovat, dává hře nový rozměr. Jerson je v tomto stylu hraní mistrem a nemá problém své poznatky podat patřičnou formou, takže jsem pochopitelně nebyl zklamán.

Odtamtud jsem se přesunul do sekce Prague by Night na přednášku o erotice v Larpech, kterou přednášela Reinita. Obsah sice nebyl zdaleka tak obscénní jako pozdější Jezevcova přednáška na podobné téma (na které jsem nebyl) a řešil věci, se kterými se může setkat každý účastník LARPů, nicméně s ohledem na nezletilé čtenáře nebudu zabíhat do detailů.

Od šesti jsem měl mít v sekci Andoru druhou přednášku o Erinelu, takže jsem se tam dostavil předem a poslechl jsem si kojotí pohádku Františky Vrbenské. Přiznám se bez mučení, že mě tento styl příběhů příliš neoslovuje, ale času stráveného poslechem jsem nelitoval.

Moje druhá přednáška se sice odehrávala za horších podmínek (v polovině místnosti probíhala zkouška andorského ochotnického divadla a času bylo méně než optimální hodina), ale tréma se mi vyhnula a já jsem dokázal ruch divadla překřičet.

Po přednášce jsem ještě stihl konec besedy o tvůrčím psaní. Odtamtud jsem se vrátil do andorské místnosti, kde jsem akorát stihl divadelní představení. Romantický příběh z doby války růží byl opravdu zábavný, neprofesionalita herců představení příliš neublížila.

Protože jsem plánované vedení jedné hry odvolal (nikdo se mi předem nehlásil a mně se do toho nechtělo natolik, abych hráče aktivně sháněl), měl jsem večer volný. Pod Ti-
ařiným vedením jsme zkusili rozehrát jednu hru, ale po chvíli jsme toho nechali. Ne že by interakce mého půlelfího barda básníciho o zemích, které nezná, a vševědoucího alchymisty v podání spoluhráčky Naďi nebyla zábavná, ale brainstorming týkající se Eri-
nelu byl ještě zábavnější, dokonce tak zábavný, že nám poskytl zábavu na celou noc. Na takových akcích stojí zato spánek odložit na později.

Neděle 3.2.

V neděli se toho už na PragoConu moc neděje, a proto tento den byl naplněn hlavně ke-
cáním se starými přáteli, novými známými i ostatními účastníky celé akce. Pomohl
jsem s úklidem naší místnosti, rozloučil se a vypravil se na cestu domů s cílem dopsat
dluh z probdělé noci...

Závěr

*Co dodat? Celkově se mi na PragoConu líbilo. Problémy s přenocováním a nedostatkem
možnosti pořídit něco k snědku na mě plnou vahou nedolehly a program, nové kontakty a tvůrčí
euforie mnohonásobně převážily negativa. Zkrátka, PragoCon stál zato, aspoň pro mě.*

HRANIE PROSTREDNÍCTVOM PRÍSPEVKOV

JOZEF „JOE“ KUNDLÁK

Mám pravidlá, mám nápad, mám motiváciu, ale nemám okolo seba hráčov. Čo spravím? Nájdem počítač s prístupom na internet a...

V prvom a štvrtom čísle Drakkaru sme vám priniesli články o hraní RPG online. Nie počítačových RPG, ale „stolných“, teda tých založených na priamych reakciách hráčov na príbeh s použitím určitých pravidiel (alebo aj celkom bez nich). Tieto články boli primárne zamerané na československú scénu a špecializované servery, ktoré sa tu dajú nájsť (nie nutne všetky). Ak sa pýtate, načo špecializované servery, máte zčásti pravdu, zčásti nie.

Po prvé (prečo áno): špecializovaný server vám sprostredkuje nástroje, prispôbené tejto forme hrania RPG hier, ktoré pri iných možnostiach hrania neexistujú. Pod inými možnosťami hrania RPG „na diaľku“ rozumejte hranie prostredníctvom emailov, hranie na štandardných diskusných fórach alebo prostredníctvom iného spoločne prístupného prostriedku výmeny informácií.

Po druhé (prečo nie): na špecializovaný server sa musíte registrovať, čo môže niektorých ľudí od hry odradiť. Nebudú totiž chcieť sledovať ďalšie fórum, nebudú chcieť dostávať ďalšie emailové správy a pamätať si ďalšie heslo. A tiež možno nebudú chcieť opustiť svoje aktuálne diskusné pôsobisko, ak na ňom majú priateľov, s ktorými by si chceli zahrať. Preto si pri výbere platformy, na ktorej budete vašu RPG hru „na diaľku“ hrať, musíte vybrať.

Hranie prostredníctvom emailov má výhodu v tom, že nemusíte nič meniť, nemusíte sa nikde prihlasovať, nemusíte na nič iné čakať, jednoducho si so všetkými hráčmi vymeníte emailové adresy a hra môže začať. Ak má vaša emailová služba možnosť organizovať prichádzajúce správy podľa určitých filtrov a kritérií, môžete príspevky týkajúce sa hry jednoducho triediť (ak sa dohodnete na určitých kľúčových slovách) a mať o nich prehľad. Aj keby vám príspevky chodili do prietoka bez týchto možností, stále to pri objeme denných dát z takejto RPG hry nie je nič mimoriadne, v čom by ste sa nevyznali. „Hry na diaľku“ totiž väčšinou nemajú takú rýchlosť, ako skutočné hry pri stole (v obývačke alebo na chate) a ich časový rámec je omnoho vyšší.

Nie nadarmo má väčšina **špecializovaných serverov**, zameraných na hranie „na diaľku“ určený minimálny čas odozvy, štandardne nastavený na jeden alebo dva dni. To znamená, že hráči majú dostatok času jedenkrát denne sa pripojiť, získať prehľad o posunutí príbehu a zareagovať. Ak to stihnú viackrát za deň (spolu s Pánom hry alebo pri interakcii s iným hráčom v ich spoločnej scéne), nič im v tom nebráni. Nemali by ale popri tom zazerať na ostatných hráčov, ktorých voľný čas (alebo možnosť prístupu na internet) nie je taký flexibilný. Pravidlá sú pravidlá. Na týchto serveroch nájdete aj také vychytávky, ako hádzanie kockami voliteľnej veľkosti a počtu, skryté komunikovanie (naviac k súkromným správam) priamo v príspevkoch medzi hráčmi/hráčom a Pánom hry a podobne.

Hranie na bežnom diskusnom fóre bez špeciálneho zamerania alebo pomôcok (tým myslím aj fóra na serveroch s diskusiami o RPG) je akýmsi medzistupňom medzi oboma spomínanými prístupmi. Na jednej strane tu fungujú vymoženosti diskusného fóra, akými sú napríklad možnosť mať pre svoju postavu v hre samostatného „užívateľa“ s vhodným obrázkom, cez ktorého hráč do hry prispieva. Fórum tiež umožňuje súkromné správy na neverejnú komunikáciu o veciach, ktoré nemajú vedieť ostatní. Na strane druhej sa môžete dostať do problémov s „dôverou“, najmä pri hrách, ktorých systém a pravidlá vyžadujú hody kockou alebo inú formu náhodného riešenia konfliktov. Buď budete každému hráčovi veriť, podľa tohto pravidla sa budú správať všetci a nebudú pri hodoch podvádzať odhliadnuc od ich výsledku, alebo stanovíte nejaké pravidlo, ktorým zabezpečíte vyššiu transparentnosť týchto hodov. Môžete napríklad stanoviť, že za všetkých budete hádzať vy a uvádzať tieto hody v daných situáciách. Tu vám ale musia veriť hráč a ak sa nájde niekto, kto bude pri niektorom nevýhodnom hode o tom pochybovať, môže sa narušiť celá hra. Tento spôsob sa hodí najmä pri hrách a hráčoch, ktorí sa už dlhšie poznajú a nemajú problém zveriť zodpovednosť Pánovi hry. Ďalšia možnosť je využitie nástrojov, nezávislých od hernej platformy, ktoré sú viditeľné pre všetkých tak, že v príspevku uvediete odkaz na konkrétny hod a ostatní si ho môžu vyhľadať a overiť si jeho správnosť.

Jednou z najpodstatnejších vecí, ktorú musíte pri hraní „na diaľku“ vyriešiť (okrem voľby spôsobu hrania), sú pravidlá prispievania. Aj keď sa to na prvý pohľad nemusí zdať, pri hraní prostredníctvom príspevkov vlastne tvoríte príbeh tak, ako keby ste písali novelu či poviedku. Samotná hra je vlastne aj herným denníkom, v ktorom sa nachádzajú všetky herné situácie a scény tak, ako ich prezentuje Pán hry a samotní hráči, takže nie je nutné zvlášť si zapisovať, čo sa počas hry stalo a nemáte ako zabudnúť na nejaký podstatný detail. Všetko totiž máte už zaznamenané. To samozrejme nie je zárukou, že niečo neprehliadnete, alebo že nepodáte hráčovi

informáciu inak, ako ste ju prezentovali na začiatku (každý z nás má v hlave určite aj iné veci, ako túto nechutnú detinskú zábavu, ktorú naše manželky často nechápu).

Z vlastných skúseností musím potvrdiť, že veľmi dobrou voľbou je pre hru vyčleniť zvláštnu sekciu na fóre (alebo aspoň skupinu tém). V tej vytvoríte samostatné témy pre jednotlivé hlavné lokácie, v ktorých sa postavy nachádzajú alebo budú nachádzať (pridávať ich môžete postupne). Zlepšuje to prehľadnosť hry, najmä v prípade, že všetky postavy nie sú na jednom mieste spolu a riešia dva alebo viaceré oddelené problémy (úlohy). Prechody medzi miestami môžete jednoducho vyriešiť odkázaním na príspevok v susednej lokácii, v ktorom opisujete ďalšie konanie postáv po príchode na nové miesto.

Dobré je ďalej vyčleniť samostatnú tému na rozhovor o hre a veciach, ktoré chcete riešiť mimo príbehu a postáv. Sem potom patrí všetko, čo sa deje v hre priamo netýka a mali by ste bazírovať na tom, aby to dodržiavali tak hráči, ako aj ostatní sledujúci prispievatelia. Nie je nič horšie, ako mať uprostred príbehu tri príspevky o tom, ako sa ich autor zle zobudil a nestihol autobus, takže ide rýchlo odpovedať cez svoju postavu na hrozbu od miestneho gangu. Stratí sa tým poetickosť príbehu a tiež jeho integrita.

Názvy jednotlivých tém je vhodné tiež označiť nejakou značkou, ktorá bude jednoznačne hovoriť, či sa od hráčov očakáva komunikácia prostredníctvom postavy (a jej myšlienok, názorov a vnútorných otázok), alebo môžu hovoriť sami za seba a vyjadrovať svoje vlastné názory. Na zahraničných fórach sa používajú výrazy OOC a IC, ktoré značia Out-of-Character a In-Character, v preklade „mimo postavy“ a „v postave“. Aké značenie si zvolíte vy, je na dohode zúčastnených, ale pamätajte, že by malo byť jednoznačné a zrozumiteľné. Jednou z možností je označiť témy napríklad ako „[IC] - Moskovské metro“ alebo „[OOC] - Názory na hru“.

Dôležitá vec, ktorú by mal Pán hry prediskutovať ešte pred samotnou hrou, je tzv. „**godmodding**“ alebo preberanie reakcií ostatných zúčastnených na seba (v prípade hráčov samozrejme). V takomto prípade hráč okrem konania a zámerov svojej postavy rozhoduje aj o reakciách ostatných postáv a nedáva im tým možnosť sa k situácii vyjadriť. V prípade nehráčskych postáv to nie je až taká veľká veda, ak je postava dostatočne silná alebo konflikt vyhrá na plnej čiare, môže byť dokonca zaujímavé nechať jej hráča opísať výsledok tak, ako si ho prostredníctvom svojej postavy predstavuje. Ak ale začne rozhodovať o konaní inej postavy, dochádza tu ku konfliktu zámerov a cieľov a to hre neprospieva. Takýto úkon by mal prebehnúť len v prípade, že na danú situáciu dostane hráč povolenie od Pána hry s tým, že môže rozhodnúť o

konaní inej postavy podľa svojho uváženia. Na to ale musí v hre existovať dôvod (spoluhráčova postava je očarovaná, je v bezvedomí, je pod mentálnou kontrolou inej postavy apod.), pretože bezdôvodný zásah do konania jeho postavy dokáže znechutiť hocijakého hráča.

S tým úzko súvisí aj spôsob opisovania akcií postáv ich hráčmi. Veľmi dobrým prístupom je dať na vedomie ostatným (najmä Pánovi hry), **o čo sa postava snaží** a čo chce dosiahnuť, **nie čo robí**. Myslíte si, že v tom nie je rozdiel? Je. Ak totiž povieť že „Peter sa odrazil od steny a zrazil protivníka na zem.“ a Pán hry vzápätí odpovie „Ako sa Peter odrážal od steny, tá sa zrazu začala rúcať a Peter sa po strate rovnováhy zrútil na zem.“, nesplnili ste to, čo ste chceli. Ak vám takéto zvraty nevadia, nemusíte toto pravidlo dodržiavať nasilu. Omnoho elegantnejšie je však popisovať reč svojich postáv priamo a ich zámery a konanie dávať najavo ako snahu niečo dosiahnuť, napríklad: „Peter vyskočí a odráža sa od steny. Chce zraziť váhou svojho tela protivníka na zem.“, načo Pán hry odpovie rovnako ako v predchádzajúcom príklade, príbeh však získa väčšiu kontinuitu.

Istotne sa pýtate, **aký počet hráčov** je na hry prostredníctvom príspevkov vhodný. Odpoveď nie je nikdy jednoznačná a počet, ktorý je na jednu hru už priveľa, môže pri inej hre byť tak akurát. Môžete totiž odohrať perfektnú hru s dvoma hráčmi o osamelých dvojčkách zo slumov, ktoré sa prepracovávajú na mocných kúzelníkov v blízkej budúcnosti malého mesta, ale tiež skvostnú hru boja veľkej družiny ôsmich bojovníkov, navzájom si pomáhajúcich na ceste za naplnením osudu starobylého proroctva v bánej zemi škriatkov a víl. Vždy záleží na samotnej hre, príbehu a jeho vhodnosti pre väčší či menší počet hráčov.

Ak Pán hry zvláda oddelené situácie dobre a vie pružne reagovať na väčší počet hráčov (a hlavne má dostatok času zareagovať minimálne raz denne na päť až šesť tém), môžete hráčov prizvať viacej. Ak je ale atmosféra hry komornejšia a Pán hry sa chce zamerať na vývoj malého počtu postáv v ich dobrodružstve, môže počet účastníkov obmedziť zámerne. A čo keď niekto chce prestať hrať? Čo potom? Môžete jeho postavu posunúť inému prípadnému záujemcovi, alebo prizvať nového hráča s úplne novou postavou. Tak ako v klasických RPG hrách tu samozrejme vyvstane problém začlenenia novej postavy do hry, ale v tomto smere sa hry „na diaľku“ nijako od svojich starších bratov a sestier nelíšia. O ďalších bežných veciach, ako je absencia niektorého z hráčov alebo prerušenie hry na nejaký čas, myslím hovoriť netreba, pretože ich budete tak či tak riešiť spoločnou dohodou.

Keď sa zamyslíte nad výhodami RPG hier „na diaľku“, určite vás medzi iným napadnú tieto veci:

- odpadá nutnosť viesť si denníky a rozpamätávať sa tak na včerajšie príspevky
- môžete hrať aj vtedy, keď nemáte možnosť sa všetci stretnúť naživo
- na príspevky hráčov dokázate reagovať s väčšou rozvahou a môžete si odpovede rozmyslieť, prípadne prehodnotiť

Nevýhodami hier prostredníctvom príspevkov môžu napríklad byť:

- strata sociálneho aspektu skupiny hráčov, ktorí sa stretnú, aby sa zabavili a popri tom svoje vzťahy uždžali alebo vylepšili
- opis príbehu pri fyzickom hraní môže byť atmosférickejší, keďže interakcia medzi ľuďmi nepozostáva iba z výmeny informácií, ale aj z vnímania ostatných zmyslov (nie nadarmo sa hovorí stokrát počuť je ako jedenkrát vidieť)

Tento článok nie je o rozhodovaní sa, či hrať prostredníctvom príspevkov na internete, alebo naživo. Každý človek má svoje vlastné preferencie a môže mu vyhovovať niečo iné. Išlo mi skôr o to upozorniť tých, ktorí sa pre takéto hry rozhodnú, na časté problémy a nástrahy, ktoré je najlepšie ustrážiť si hneď na začiatku. Dúfam, že sa mi to podarilo a že vaše zážitky nebudú ničím rušené!



STŘEDOVĚKÁ INKVIZICE

PETR "ILGIR" CHVAL

Téma inkvizice je v současné době stále atraktivnější, a to nejen mezi hráči RPG, ale i ve spoustě dalších zájmových proudů společnosti. S více či méně přímými odkazy na inkvizici se setkáváme v literatuře odborné i v beletrii, ve filmech, dokonce i v hudbě. Ohromná vlna zájmu o tento fenomén způsobila, že se pojem inkvizice (z lat. inquisitio – vyšetřování) stal nadčasovým. Není vyhrazen pouze evropskému středověku, ale užívají jej například literární tvůrci v žánru sci-fi, urban fantasy atd.

Tato popularita rovněž způsobuje vznik dezinformací, polopravd a mýtů. Ano, inkvizice je mytizována, spjata s nepřeborným množstvím populárních „faktů“, které zkreslují její obraz. Z osoby inkvizitora se stal takřka literární archetyp. Výsledkem je, že pro běžného příslušníka odborné veřejnosti je velice těžké dosáhnout racionálního pohledu na věc.

Cílem mého pojednání je uvést čtenáře do základní problematiky fenoménu, pokusit se osvětlit příčiny vzniku inkvizice a jeho myšlenkový podtext, a to vše v kontextu doby, s důrazem na mentalitu středověkého člověka.

Milovníky morbidních historek zklamou, své potřeby budou muset uspokojit u jiných zdrojů.

Kořeny inkvizice sahají hluboko, některé z nich dokonce ještě před vznik křesťanství. Tak například za císaře Augusta, současníka Ježíše Krista, byli ustanovováni úředníci, kteří směli obžalovávat, vyšetřovat i soudit v jednom a tom samém případě. To souviselo s centralizací státní moci po vzniku císařství.

Hereze (ideově neslučitelně odlišné nauky) vznikaly v rámci křesťanství v podstatě od samého jeho počátku. Už apoštol Pavel píše ve svém listu Titovi o přístupu k sektářům. Od počátku se tedy v křesťanských obcích vedly spory o tom, jakým způsobem se má nakládat s heretiky. Prvních tři sta let po svém vzniku bylo křesťanství odděleno od státní moci. Ta vůči němu byla někdy vyloženě nepřátelská (známé pronásledování křesťanů), někdy netečná a někdy přátelsky nakloněná. Církev se organizovala, vznikla instituce biskupů a křesťanské obce. Na pozadí toho všeho vedli křesťanští myslitelé ideové debaty. Z písemností Justina, Tertulliana, Origena, Laktantia a dalších seznáváme, že si velice cenili nezávislosti církve na státní moci a tím pádem nesmíšenosti moci světské a duchovní. Právě oddělenost od světského ramene spravedlnosti neumožňovala raným křesťanům zakročovat proti heretikům jinak, než vypovězením z obce (excommunicatio).

Když císař Konstantin vydal roku 313 milánský edikt, otočila se situace křesťanů o sto osmdesát stupňů. Nejen, že byli najednou uznáni státem, ale dokonce se od nich čekalo, že budu stát za císařem a podporovat ho. Církev se měla podílet na vládě. Už velice záhy se objevily hlasy, které tuto situaci nepřijímaly s nadšením. Nebezpečí, že se církev dostane pod příliš velký vliv císařské vůle, bylo zřejmé. Postavení křesťanstva se nadále upevňovalo, mimo zákon se zanedlouho dostaly pohanské kultury. Toto je velice podstatný moment pro pochopení problematiky. Poprvé byly ze strany státu vedeny represe proti rozličným skupinám proto, že nebyly křesťanské. Jak k tomu došlo? Císařové předpokládali, že říše může být úspěšná jen tehdy, bude-li nábožensky jednotná. Křesťanství, jako nejúspěšnější a snadno šířitelné náboženství, se dostalo na vyvolenou pozici. Každý odpor proti křesťanství znamenal zároveň odpor proti státu. A v tomto duchu přemýšleli evropští vládcové až do novověku.

Křesťanská Římská říše postupovala proti nepřítelům křesťanství nevybíravě, sesazování z funkcí, zabavování majetku i popravy byly běžné. Na druhou stranu neprobíhalo žádné systematické pátrání po kacírích, jako tomu bývalo před lety za pronásledování křesťanů. Protiopatření přicházela až tam, kde došlo k otevřeným roztržkám heretických skupin s katolickými biskupy. Církev – a to je důležité – v této době neustanovovala nic jako inkvizitory, kteří by vyhledávali a potírali kacírství. To vše bylo věcí světských vládců, kteří nezakročovali na základě „pouhých“ mylných idejí, ale protistátního jednání. Od toho všeho si církev udržovala odstup.

Chaotická situace po rozpadu Říše římské složitým právním spekulacím nepřála. Na troskách impéria se usídlily národy, z nichž záhy vynikli Frankové se svou říší, jež se snažila ideově navázat na Řím. Frankové přijali křesťanství, kterým si dodávali zdání nadřazenosti nad ostatními, neboť mýtický duch Římské říše stále přetrvával. To, že rané franské křesťanství bylo zcela povrchní a nepochopené, není snad ani třeba dodávat.

Tyto tendence byly zcela završeny vládou Karla Velikého (korunován roku 800), jenž se stal nejen pánem světa, ale též Kristovým pokračovatelem a nejvyšším knězem. Světská a duchovní moc nyní opět splynuly, církevní představitelé se dostali do područí korunovaných. Do jisté míry se zopakovala situace po Konstantinovském obratu. Postavení kacírů (uvědoměli pohané již prakticky neexistovali) se stalo státu nejvyšším nepřátelským, opět začali být tvrdě pronásledováni světskou mocí.

Počátek dvanáctého století byl bouřlivý. Postavení církve v Evropě bylo již dávno upevněno, zbohatla a získala moc. Zároveň se plně centralizovala pod svrchovaností římského biskupa, papeže. Světský život církevních představitelů se mnohde dostal do neúnosných rozporů s ideálem křesťanské prostoty a chudoby. Odpor vzrostl nejen

uvnitř církevní hierarchie (mnišské reformy, kanovníká reforma), ale též mimo ni. Dá se říci, že kacířství doslova zaplavilo Evropu. Kazatelé, kteří se rekrutovali z řad nižších kněží i laiků, hlásali radikální chudobu a askezi, odmítali církevní hierarchii i papežství. Velice rychle získávali podporu nejen u širokých mas, ale i šlechty (která ale spíše sledovala vlastní prospěch na úkor církve). Nyní přehled nejdůležitějších hnutí:

Bogomilové působili na východě (Makedonie, Bulharsko), po vypuzení z Byzance i na západě. Ideologicky se blížili manicheismu, s jeho přísně dualistickým pojetím světa. Hmotný svět byl podle nich zlý, stvořený ďáblem, a proto z něj bylo třeba prostřednictvím radikální askeze uniknout k Bohu, který je duchovní a dobrý.

Na bogomily ideově navázali kataři (řec. katharoi – čistí). Stejně jako oni, vycházeli z nekřesťanského manicheismu, a s učením katolické církve tedy byli v rozporu ze své podstaty. Napadali církev pro její bohatství, zavrhovali biskupskou hierarchii (apoštolskou posloupnost) a papežství, odmítali svátosti, ale brojili i proti světské moci. Papež a král (francouzský) prý byli satani, knížata a biskupové ďáblové. Nutno však podotknout, že hlavní důraz kladli na morálku, nikoli na nauku; hybnou silou hnutí nebyli teologové a teoretici, nýbrž laici praktikující přísné zásady askeze, chudoby a čistoty.

Arnoldisté byli pojmenováni podle italského kazatele pokání Arnolda z Brescie, který kritizoval bohatství církve a instituci papežství. Poté, co byl roku 1155 popraven Fridrichem Barbarossou, se jeho stoupenci rozptýlili, a to zejména mezi valdenské a katary.

Valdenští odvozují svůj původ od francouzského kupce Valdese, který, podobně jako František z Assisi, v náhlém myšlenkovém pohnutí zavrhl majetek a plně se oddal ideálu evangelijní chudoby. Radikalizaci hnutí a následné násilné represe můžeme přičíst za vinu jak Valdesovi, tak papežům (Alexander II., Lucius III.) a místním biskupům. Dlouhodobě nebyli s to dohodnout se na kompromisu; církevní moc Valdesovi opakovaně vyčítala jeho zasahování do věcí víry a on odpovídal stále ostřejší radikalizací kázaných myšlenek. Po jeho smrti roku 1217 se hnutí rozptýlilo, aby později předalo některé své myšlenky italským protestantům.

V téže době vznikaly spolky tzv. bekyň, zbožných žen, které se organizovaly po vzoru klášterů, ovšem bez řeholních slibů. Věnovaly se modlitbě, ručním pracem, péči o nemocné a vyučování. Soukenické cechy z okolí Milána tvořily náboženská společenství tzv. humiliátů. Po vzoru prvních apoštolů zavrhovali soukromé vlastnictví. Toto hnutí se církvi podařilo podchytit a přivést pod duchovní vedení, vznikly tak řeholní komunity s přidruženými laickými společenstvími, předchůdci tzv. „třetích řádů“.

Církvi a státu nejnebezpečnějším hnutím byli jednoznačně kataři, což také

souvisí s tvrdostí postupu vůči nim. Svou nauku nezakládali výlučně na Bibli, jako jiní reformátoři, ale rovněž na nekřesťanských ideách manicheismu (gnosticismu). V jižní Francii (například město Albi – odtud „albigenští“) vytvořili kataři vlastní církev, na světské úrovni pak panství. Měli své kněze, biskupy, dokonce uspořádali vlastní koncil (1167, Toulouse).

Církev dlouho nebyla ve vztahu k nim jednotná. Mnohé duchovní autority si uvědomovaly oprávněnost výtek katarů církvi a oceňovaly jejich morální zásady. Tak například premonstrátský probošt Everwin ze Steinfeldu píše Bernardovi z Clairvaux o tom, jak se stal svědkem lynčování skupiny katarů lůzou v okolí Kolína. Vyjadřuje obdiv ke katarům, kteří, podobni apoštolům, hrdinně přijali mučednickou smrt. Bernard z Clairvaux zastával názor, že kacíře je nutno získávat nikoli zbraněmi, ale argumentací.

Jak se tedy stalo, že církev postupně došla k tak nesmiřitelnému postoji ke kacírství, prohlásila je za nejhorší ze všech zločinů a podporovala světskou moc v používání těch nejtvrdších represivních prostředků?

Od 11. století byla Bologna působištěm mistrů právnického studia. Mezi ně patřil též mistr Gratianus (+1179), autor díla *Concordia discordantium canonum* („Dekret Gratianův“), ve kterém shrnuje své zkušenosti a bádání v okruhu Justiniánova zákonodárství z dob Římské říše. V souladu s antickým právem Gratianus stanovil za herezi kriminální, nejen církevní, postihy.

Když se ve dvanáctém století v Evropě rozbujelo kacírství, do té doby nevídaným způsobem, zdál se znovuobjevený římský právní řád tou pravou odpovědí na tento problém. Gratiánův spis, zamýšlený jako soukromé právní pojednání, stal se základem vznikajícího kanonického práva.

Třetí lateránský koncil (1179) vyjádřil nejvyšší znepokojení nad situací ve Francii, kde se katarská hereze rozmohla na neúnosnou míru, neboť: *„Jejím vyznavačům už nestačí praktikovat ji ve skrytu, ale hlásají ji veřejně a získávají příznivce zoláště mezi maličkými a nepevnými.“*

Vystupují dokonce ozbrojené skupiny, které: *„Nešetří ani kostely, ani kláštery, neušetří ani vdovy, ani sirotky, ani starce, ani mladé lidi, neberou ohled na žádný věk ani pohlaví, ale po způsobu pohanů všechno ničí a pustoší.“*

Koncil uvrhl klatbu na kacíře a všechny, kteří je podporovali, a vyzval světské vládcy, aby proti nim zakročili všemi prostředky. Vyhlásil dokonce odpustky pro ty, kteří proti nim vytáhnou vojenskou silou. Vztahy mezi papežem (Alexander III.) a císařem (Fridrich Barbarossa) tehdy však byly horší než špatné, na významnější spolupráci došlo až roku 1184, když se Fridrich setkal s papežem Luciem III. ve Veroně. Výsledkem jejich jednání, významným pro inkvizici, byl dekret *Ad abolendam*, který

fakticky znamenal vznik této instituce.

Dekret *Ad abolendam* je natolik významný, že si zaslouží naši bližší pozornost. Podle něho měli biskupové povinnost navštěvovat své farnosti a přijímat hlášení od tzv. synodních svědků. Těmi se stávaly důvěryhodné osoby s dobrou pověstí, většinou představitelé obcí. Pod přísahou biskupovi sdělovali svá pozorování a poukazovali na případné podezřelé. Pokud proti někomu bylo vzneseno obvinění, biskup zahájil vyšetřování (*inquisitio*) a byla-li prokázána vina, byl kacíř předán světské moci k potrestání. Podstatnou roli hrálo to, zda se odsouzený zřekl svých bludů, či zda na nich dále trval.

Biskupská inkvizice však nebyla příliš účinná. Někde nedostačovala, protože biskupové si nepočínali dostatečně svědomitě, jinde naopak vypuklo náboženské blouznění, během něž zmizel rozdíl mezi kacíři a těmi, kteří je podporovali, či jim jen naslouchali, nebo dokonce pouze nebyli dostatečně horliví v boji proti herezi. Tato neuspokojivá situace vedla posléze papeže ke snaze o centralizaci inkvizice a její pevné uchopení. Vznikla papežská inkvizice.

Mezitím se naplno rozhořel katarský konflikt. Když roku 1208 albigenští zavraždili papežského legáta, vyhlásil proti nim Inocenc III. křížovou výpravu. Následujících dvacet let trvalo krveprolévání a pustošení kraje. Kataři se bránili tvrdě a houževnatě, proti spojené moci katolické šlechty však nemohli obstát. Celý provensálský kraj byl zpustošen, vyhlášen a jeho kultura zničena. Kacířství se však nepodařilo vymýtit zcela, nastoupila inkvizice. Už před touto dějinnou tragédií se začalo ukazovat, že biskupská inkvizice nedostačuje. Biskupové a jejich spolupracovníci stále častěji odesílali vyšetřovací protokoly do Říma a nechávali rozhodující odpovědnost na papežské kurii.

Zásadní změny prosadil Řehoř IX. (1227 – 1241). Navázal na praxi delegovaných úředníků, kteří byli už od 11. století vysíláni jako papežští zplnomocněnci k řešení různých problémů. Řehoř ustanovil, že inkviziční vyšetřování mají provádět jím delegovaní lidé, kteří budou pro tento účel náležitě školeni. Z ramen biskupů tedy byla sňata tato zodpovědnost, kterou často vykonávali jen s velkými obtížemi. Inkvizitoři se rekrutovali především z řad žebravých řádů, které se ukázaly být pro tento účel velmi vhodnými. Dominikáni (a později františkáni) byli vzdělaní, neměli nadbytečné vazby na okolí (jako světští kněží), byli vyhlášenými kazateli a zpovědníky – a byli přímo podřízeni papežskému stolci.

Tato koncepce pochopitelně kladla vysoké nároky na osobní kvality a morálku inkvizitorů. Není divu, že už na počátku mnozí z nich zklamali. Známý je případ premonstráta Konráda z Magdeburgu, který svým zběsilým chováním vyprovokoval nejprve řadu biskupů a knížat ke stížnostem adresovaným Římu, a později byl zavražděn. Dominikán Robert le Bourge (jmenován 1223) byl kvůli své nedbalosti a

libovůli nejprve odvolán, poté znovu uveden do funkce, a když ani tehdy nenastala náprava, byl z popudu papeže souzen a uvězněn.

Velice drsné poměry vládly v krajích s katarskou tradicí. Inkvizitoři zde byli mnohými už předem vnímáni jako smrtelní nepřátelé, což vedlo k útokům a vraždám (Vilém Arnaud, sv. Petr z Verony). Být inkvizitorem v jižní Francii znamenalo každodenní ohrožení života, bez ohledu na to, jak prováděli samotné vyšetřování.

Inkviziční vyšetřování trpělo z dnešního pohledu mnoha závažnými nedostatky, které ztěžovaly inkvizitorovi možnost morálně obstát. Zcela zásadní, a vlastně typické pro inkvizici, bylo spojení vyšetřovatele a soudce do jedné osoby. Jev, který se v rozvinutém právním systému objevil už za časů římského císařství, připomíná zjednodušená opatření používaná v neklidných obdobích např. válek. Efektivita je sice nepoměrně vyšší, ovšem na úkor záruky spravedlnosti. Jistě právě nebezpečnost katarské hereze pro středověkou společnost zavdala příčinu k přijetí takových opatření. Proces probíhal v maximální míře utajení, dokonce i obžalovanému bylo poskytováno jen minimum informací. Neznal jména osob, které proti němu svědčily, mnohdy mu nebylo sděleno ani přesné znění žaloby. Obhajoba jako instituce neexistovala. Veškerá odpovědnost tedy ležela na osobě inkvizitora, spravedlivost procesu na jeho kvalitách.

Doba osvícenství přinesla první velkou vlnu kritiky inkvizice jako takové. V 18. a 19. století vznikl obraz inkvizitora jako sadistického individua, nejlépe se sklony k sexuálnímu násilí. To reflektuje zejména pozdější čarodějnické procesy (které se ve středověku prakticky nevyskytovaly), kolem nichž se vytvořil skutečný mýtus. Zvrácení inkvizitoři, kteří mučí a zneužívají krásné mladé dívky a ženy, to je oblíbený námět mnoha dobových historek. Ač k takovým případům jistě docházelo, hlavním morálním dilematem, jež ohrožovalo charakter inkvizitorů, bylo něco jiného. Vraťme se do středověku, k nelítostnému boji s katarskou herezí.

Koncepcí papežského inkvizitora v sobě spojovala dvě hlavní poslání. Jedním bylo chránit svět (společnost) před zhoubnou herezí, která ho hrozila rozvrátit, druhým navracet zbloudilé duše do lůna církve a zachraňovat je od zatracení. Kacíř umírající v plamenech byl zároveň inkvizitorovým vítězstvím i prohrou. Zbavil sice svět rozvratného prvku, ale zároveň prohrál boj o duši člověka. Inkvizitor byl zároveň soudcem i pastýřem. Zatímco vyšetřovatel a soudce musí být nestranný a zproštěn emocí, zpovědník a „moudrý lékař duší“ by měl ke kajícíkovvi přistupovat s pozitivní důvěřivostí.

Velice problematické bylo střetávání se „zatvrzelými a vychytralými“ heretiky, kteří na kladené otázky odpovídali vyhýbavě a tvářili se, jakoby si nebyli vědomi žádného provinění. O těchto potížích píše například známý Bernard Gui ve své *Practica inquisitionis haereticae pravitatis*. Stať se týká výslechů valdenských:

Každý z nich, chycený a vedený k výsledku přichází, jako by neměl žádné pochybnosti, nebyl si vědom žádné viny, jakoby s pocitem úplného bezpečí. Když je tázán, zda zná důvod svého uvěznění, odpovídá s klidem a s úsměvem: „Pane, budu šťasten, dozvím-li se to od tebe.“ Je-li dotázán na víru, kterou podporuje a vyznává, odpovídá: „Věřím ve vše, v co má věřit dobrý křesťan.“ Je-li na něj mocně naléháno, na otázku, se rozumí pod pojmem „dobrý křesťan“, odpovídá: „To je ten, kdo věří tak, jak učí věřit a v tom setrvávat Svatá církev.“ Na otázku, co nazývá „Svatou církví“, odpovídá: Pane, to je to, co ty říkáš a věříš, že je svatá církev.“ Jestliže mu řeknu: „Já věřím, že svatá církev jest římská církev, kterou spravuje papež a další jemu podřízení preláti,“ on odpovídá: „V to věřím.“ To znamená, že věří v to, že já takto věřím...

Tváří v tvář takovému postoji byli inkvizitoři často bezradní. I když věděli, že obviněné osoby neupouštějí od svých bludů a vlastně se jim skrytě vysmívají, nemohli jim to nijak dokázat. Smysl pro spravedlnost jim nedovoloval takové lidi odsoudit, protože nebyla prokázána vina, zároveň se však dostavovaly obavy, že viníci uniknou trestu a stanou se tak příkladem i pro ostatní.

Zde se rodí příznačný fenomén fanatické posedlosti některých inkvizitorů, kteří s každým obviněným jednali, jakoby byl tím nejprohnanějším a nejfalešnějším zlořádem, který s ďábelskou vychytralostí klame své okolí. Toto neblahé dědictví raných procesů se zúročilo během čarodějnických honů, kdy zjevná nevinnost nebohých obětí byla spíše přitěžující, než polehčující okolností.

Inkviziční procesní postupy se samozřejmě vyvíjely a zdokonalovaly. Na základě pochybení, ke kterým docházelo v prvních letech praxe, byla přijata opatření, která je měla pro příště eliminovat. V roce 1242 se v Tarragoně konala synoda, jež přijala velice podrobné kánony a ustanovení. Bylo stanoveno schéma inkvizičního postupu a definována provinění související s herezí. Dále vznikaly příručky inkvizitorů, které popisovaly správné vyšetřovací postupy.

Jak tedy zhruba vypadal postup při vyšetřování? Po svém příchodu na vyhlédnuté místo (město, tržiště) svolali inkvizitoři okolní lid a duchovní, pronesli kázání a vyzvali přítomné ke sdělení jmen osob, které podezřívají z kacířství. Současně vyhlásili tzv. „období milosti“, během kterého se mohli všichni „zbloudilí“ dobrovolně přiznat, prosit o odpuštění a zavázat se k budoucímu setrvání ve víře a spolupráci s inkvizitory. Po jeho skončení byly na základě nashromážděných obvinění zahájeny výslechy.

Obviněné osoby byly zadrženy a odděleny od ostatních, a pod přísahou pravdomluvnosti vyslýchány. Při podezření ze zatajování některých informací bylo (v souladu s tehdejší právní řádem) použito mučení. Užití fyzického násilí mělo svá přísná pravidla, ovšem není třeba si dělat iluze o jejich přesném dodržování. Právní orgány si byly dobře vědomy toho, že mučený často přizná i to, co ve skutečnosti nespáchal. Tomuto problému se snažily předejít ustanovením, že platné doznání musí

být následujícího dne po výsledku zopakováno, a to bez použití násilí. V mnohých případech to však pouze znamenalo, že inkvizitoři se budou snažit opakovaným mučením podlomit psychiku obviněného natolik, aby svůj zločin přiznal kdykoli, i na pouhé dotázání.

Zatímco celé vyšetřování probíhalo tajně, rozsudky byly vyhlašovány veřejně, aby měl celý proces náležitý efekt i na společenství. Vyhlášení rozsudku bylo součástí kázání, kterým se vyšetřování uzavíralo.

Papežská inkvizice účinně působila pouze do západního schizmatu ve 14. století. Avignonské papežství zcela ztratilo bývalou suverenitu gregoriánské éry, vedle mocenských zájmů francouzských králů si nedokázalo prosadit svou vůli. Dobře to ilustruje případ mocného templářského řádu, který Filip Sličný zcela zničil, a nezabránil mu v tom ani odpor papeže a inkvizice, která templářský řád opakovaně zprostila obvinění, proti němu vznesených.

Zároveň ustoupila hrozba kacířství, která zmítala Evropou 12. a 13. století, papežství začalo řešit zcela jiné problémy. Inkvizice se svými metodami však bohužel nebyla zapomenuta. Pronikla na úroveň národní a jako podivná směsice duchovní a světské moci nadále působila v celé Evropě. Vůbec nejznámější je inkvizice španělská, která sloužila katolickým králům jako bič na politické i jiné odpůrce uvnitř země. Není divu, že od španělské inkvizice se Řím velice záhy distancoval.

V době náboženské i myšlenkové tolerance nezbývá, než instituci inkvizice prohlásit za špatnou a zvrácenou. Mnozí těžko pochopí, jak mohlo něco takového vzniknout a fungovat navzdory zdravému rozumu. Osobní ideovou svobodu vnímáme jako věc samozřejmou a neoddiskutovatelnou, představa, že by nám do ní měl někdo zvenčí zasahovat, je absurdní. Českým a slovenským čtenářům ovšem k pochopení může pomoci přírůbek z nedávné doby. Komunistický totalitní systém nedovoloval „jiné“ smýšlení. Lidé, kteří nesouhlasili, byli obviňováni z „podvracení republiky“. Stejně tak, jako byli kdysi kacíři vnímáni jako rozbíječi společnosti.

Nechme ale stranou kritický pohled moderního člověka. Středověká společnost, která byla založena na jednotném náboženství a poddanském systému, skutečně nemohla snést vybočující tendence. Vznik instituce, která by střežila celistvost víry násilnými prostředky, byl logickým a nutným výsledkem poměrů. Že se inkvizice vyvinula do své konkrétní podoby, to je důsledek okolností a dějinných událostí.

Středověký člověk myslel jinak, než my. Jeho pohled na svět byl chudší o všechny úžasné poznatky moderního věku, ale zároveň nesrovnatelně bohatší, pokud jde o mystiku. Prolínaly se tu přízemní záležitosti každodenního života – jeho radosti a smutky, city, snahy o lepší život – s tajemným a nadzemským. Řád světa byl dán

Bohem, král byl vládcem z jeho vůle, papež Kristův zástupce. Světci konali zázraky, provozovat čáry uměl leckdo. A kacíři? Kacíři byli ti, kteří se stavěli proti řádu a tím i proti Bohu. Služebníci ďáblu. Není náhodou, že mnohem více krve katarů a jiných leží na rukou prostých lidí, než na rukou inkvizitorů. Často příchod inkvizice znamenal úlevu pro podezřelé z kacířství, neboť jim zaručoval ochranu před lynčováním lůzou...

Středověký svět byl jiný. Jen těžko jej můžeme soudit.

NOVÉ DRUHY NEMRTVÝCH PRO DRD

PETR "ACIDBURN" BOUDA

Předpokládám, že nemrtví jsou dost známí, jejich typické vlastnosti plynoucí z nemrtvé existence jsou téměř shodné ve většině používaných herních systémů. Nicméně, jen pro připomenutí – nemrtví jsou zranitelní hůře než jiné nestvůry, nepůsobí na ně žádné psychické kouzlo (s výjimkou zmámení nemrtvého), nemají strach, vidí v infračerveném spektru a jsou obvykle bezmezně oddáni tomu, kdo je vyvolal. Někteří nemrtví se mohou, nejsou-li zcela zničeni, zregenerovat.

Nemrtvá existence je jediným strašlivým utrpením, proto se nemrtví zuřivě vrhají do jakéhokoli boje, ve kterém mohou znovu (a tentokrát definitivně) zemřít. To se ovšem netýká vyšších nemrtvých (upír, lich), kteří mají dostatečnou inteligenci k samostatné existenci ve světě živých.

Lich

úroveň: dle oživené postavy

životaschopnost : 8

útočné číslo : $(+4 +9 / +1) = 13 / +1$ (pařáty) +zvl.

obránné číslo : $(+5 +5) = 10$

síla mysli: 20

velikost : B

zranitelnost : nemrtvý + C, D 1/2

pohyblivost : 13 / humanoid

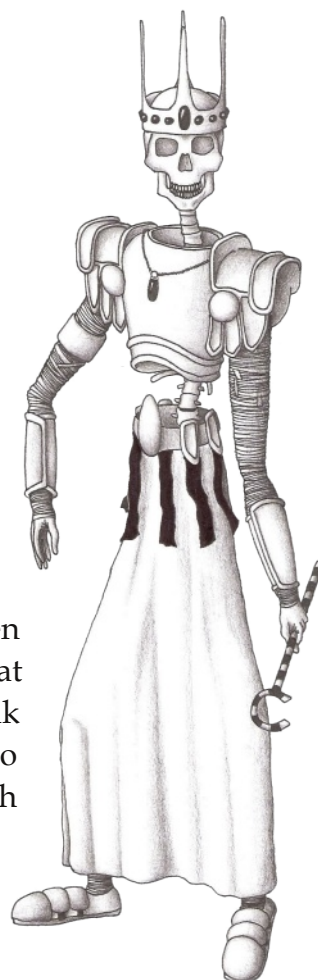
inteligence : 19

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : 3000/100

zkušenost : 2016

Lich je jednou z nejhorších možných nemrtvých nestvůr. Jen cvelmi zkušený nekromant si je dovolí vyvolat, musí totiž počítat s tím, že lich se může obrátit proti němu. Další možností, jak vznikne lich, je dobrovolné rozhodnutí nekromanta nebo kouzelníka (obvykle tak odpadá nutnost jíst a spát, takže se lich může plně věnovat studiu magie). Nikdy nemůže dojít k tomu, že lich povstane samovolně. Jako základ poslouží tělo nějakého mocného a inteligentního kouzelníka, kněze nebo nekromanta. Z toho poté nezbyde nic než kostra, oblečená do



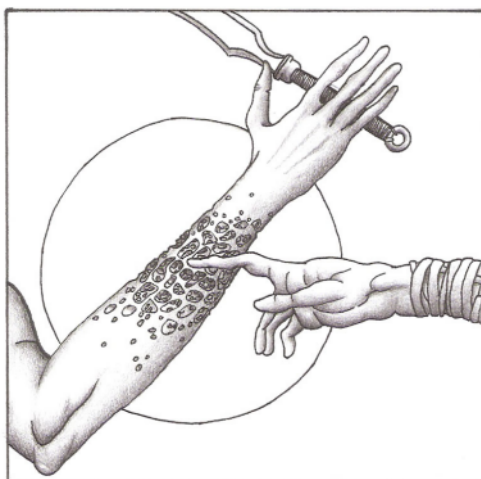
zbytků svých rób a hábitů. Lich může nosit jakékoli zbroje (pak může být bonus za odolnost vyšší než +5), nikdy však nebojuje jinak než svými pařáty nebo kouzelnou hůlkou. Lich se nepohybuje normální chůzí, ale vznáší se několik coulů nad zemí.

Lich je obávaný zejména proto, že si zachovává znalost všech kouzel, která se naučil před svou smrtí a přitom čerpá z výhod nemrtvé existence - je zranitelný jen málo způsoby a obvykle se snaží získat takové kouzelné předměty, které poskytují další resistance, zejména vůči kouzelným zbraním. Narozdíl od nekromanta lich není omezen v sesílání „normálních“ kouzel jejich sesíláním prostřednictvím pomocných kouzel (dvířka, dveře nebo brána).

Jakmile lich jednou povstane a dostane možnost vyvolávat nemrtvé, lze ho jen velmi těžko zničit. Nikomu se ještě nepodařilo vyhrát souboj s lichem na hřbitově.

Lich může být nekromantem úspěšně vyvolán, pokud byla původní postava alespoň na 10. úrovni. V opačném případě vznikne kostlivý mág (viz níže).

Zvláštní útok: dotek smrti. Lich bude holýma rukama bojovat jen zcela výjimečně, obvykle pokud mu dojde veškerá magenergie a nebude mít kam ustoupit. Dotek smrti má stejný efekt, jako zvláštní útok přízraku (PPP str. 103), upíjí tedy jednu úroveň a zároveň způsobuje i běžné zranění. Postavě, která liche zabije, se upité úrovně opět obnoví, pokud je lich zabit, postava s veškerou vysátou energií neumírá, ale musí se 6k10 dní léčit. Dotek smrti nemění zabité postavy na liche nebo přízraky.



Zvláštní schopnosti:

Lich působí hrůzu svým zjevem, je to past: Inteligence - 5 - nic / šok, přičemž bonus za inteligenci je vlastně postih (inteligentní postava má větší představivost). Šok v tomto případě znamená paralýzu na 1k6 kol, během kterých se postava pouze chvěje, nemůže se bránit, kouzlit, zaostřovat vůli atd.

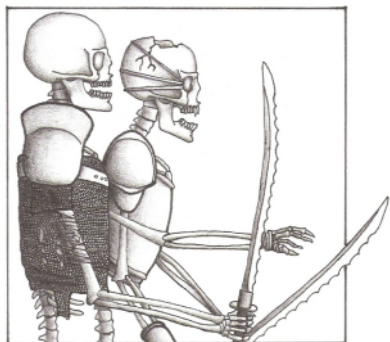
Lich může paralyzovat protivníka také cíleně pohledem svých rudě žhnoucích očí. Je to past: (Rozdíl inteligence liche a oběti + 5) - nic / paralýza minimálně na 1k6 kol, lich může takto paralyzovanou postavu v tomto stavu udržovat, ale stojí ho to dost energie, což se projeví sníženou schopností ovládnutí nemrtvých (viz níže), a to až o polovinu jejich počtu a zároveň o polovinu vzdálenosti. Lich nemůže paralyzovat více než jednu postavu naráz, ani jich více nemůže v tomto stavu držet. Jakmile lich přestane udržovat paralýzu, postava se následující kolo probere a je znovu plně bojeschopná.

Ovládání nemrtvých - liche automaticky poslouchají všichni nemrtví se svobodnou

vůli a s nižší životaschopností do vzdálenosti 100 sáhů. Platí ovšem, že celkový součet životaschopností takto ovládnutých nemrtvých nemůže být nikdy více než 48, pokud lich navíc paralyzuje svou oběť, klesá mu tato schopnost o 1/3 až 1/2 (takže při paralýze postavy ovládá nemrtvé jen na 50 sáhů o celkové životaschopnosti 24).

Pokud jde o ostatní nemrtvé, má lich schopnost "**zmam nemrtvého**" (schopnost nekromanta z PPP str. 102), ale takto zmámený nemrtvý bude za svého nového "pána" bojovat až do vlastního sebezničení.

Přivolání nemrtvých - lich si může na pomoc přivolat všechny jím ovládané nemrtvé z okolí až do vzdálenosti 100 sáhů, a to pouhým pomyšlením na to. Tato schopnost je špatnou zprávou pro všechny dobrodruhy, kteří se rozhodnou liche navštívit v jeho sídle. Takto přivolání nemrtvých jsou sice limitováni svou rychlostí, ale



lich není hloupý a bude se snažit tuto vzdálenost zkrátit (např. tím, že bude ustupovat směrem ke svým posilám).

Nemrtvá zuřivost - kouzlo, které urychlí pohyb a útoky nemrtvého. Sesílatel musí nemrtvého vidět, očarovaný nemrtvý získá jeden útok navíc v každém druhém kole boje, jeho pohyblivost vzroste na dvojnásobek (nebo na maximum) a bojovnost na 21, zároveň utrpí očarovaný nemrtvý každé kolo zranění za 3 životy.

Pán kostlivců - lich má posílené vyvolávání koster. Touto zvláštní schopností může z jedné mrtvoly vyvolat

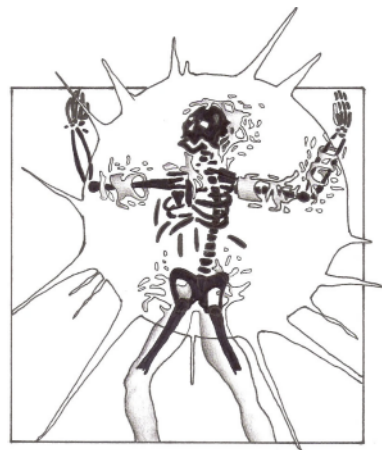
dva kostlivce. Nevýhodou této schopnosti je, že obě kostry budou mít jen poloviční životaschopnost (resp. poloviční počet životů).

Mrtvolná exploze - kouzlo způsobí výbuch hnilobných plynů obsažených v mrtvole, sesílatel musí mrtvolu vidět, výbuch zraní okolí v okruhu 1-3 sáhů od mrtvoly za 100% - 60% původního počtu životů mrtvoly. Pochopitelně takto není možné nechat vybuchnout pouhou kostru.

Vyvolání nemrtvých - lich může vyvolávat nemrtvé stejně, jako nekromant, ale někdy má schopnost vyvolávat navíc zvláštní, silnější nemrtvé (Mohylová garda, Rozervaný, Kostěný mág, Masová panenka, Slyšící a Nemrtvý golem).

Regenerace - pokud se v boji nepodaří liche zabít (tedy odebrat mu všechny životy), zregeneruje se jako kostlivec (PPZ str. 112), začne po 1k6 směnách znovu srůstat. Každou směnu se mu tak obnoví jeden život až do úplného vyléčení.

Kostěný mág



úroveň: dle oživené postavy

životaschopnost : 4 + 4

útočné číslo : $(+4+2/+1) = 6/+1$ (pařáty) +zvl.

obránné číslo : $(+3 +4) = 7$

síla mysli: 14

velikost : B

zranitelnost : nemrtvý + C, D 1/2

pohyblivost : 13 / humanoid

inteligence : 14

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : 1500/50

zkušenost : 290

Kostěný mág vzniká jako odpadní produkt při vyvolání liche, pokud nekromant omylem oživí postavu na nižší než 10. úrovni. Kostěný mág nepůsobí hrůzu, nemůže paralyzovat postavy, nemůže přivolávat nemrtvé, nemá schopnost zmam nemrtvého, pouze se mu podřídí všichni nemrtví s nižší životaschopností. Výhodou je, že může vyvolávat kouzla, která postava znala před svou smrtí. Kostěný mág nemůže vyvolávat jiné nemrtvé než kostlivce, zombie a mumie.

Zvláštní schopnosti:

Regenerace – pokud se v boji nepodaří kostěného mága zabít (tedy odebrat mu všechny životy), zregeneruje se jako kostlivec (PPZ str. 112), začne po 1k6 směnách znovu srůstat. Každou směnu se mu tak obnoví jeden život až do úplného vyléčení.

Rozervaný

životaschopnost : 5 + 5

útočné číslo : 8 (dotyk) + zvl.

obránné číslo : $(+5 +1) = 6$

síla mysli: 15

velikost : B

zranitelnost : nemrtvý + C 1, D 1, J 0

pohyblivost : 15 / magický tvorinteligence : 14

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : nic

zkušenost : 321

Rozervaný je vzácně se vyskytující nemrtvý, který je velmi podobný duchu nebo přízraku. Stejně jako oni může i rozervaný povstat samovolně, v tomto případě obvykle



na místě, kde bylo tělo nešťastníka zaživa roztrháno na kusy. Takto krutá smrt ovšem nezůstala bez odezvy a kromě rozervání těla došlo i k rozervání duše – rozervaný má tvar potrhané lidské postavy, která není zcela průhledná (spíše šedivá) a která se vznáší asi 0,3 až 1,2 sáhu nad zemí. Rozervaného nelze detekovat ultrasluchem, je však dobře viditelný v infračerveném spektru. Zvířata dokáží intuitivně vycítit přítomnost rozervaného a místům, kde se vyskytuje, se vyhýbají. Rozervaný může procházet čímkoli hmotným, a druhou stranu ale nemůže s ničím hmotným manipulovat.

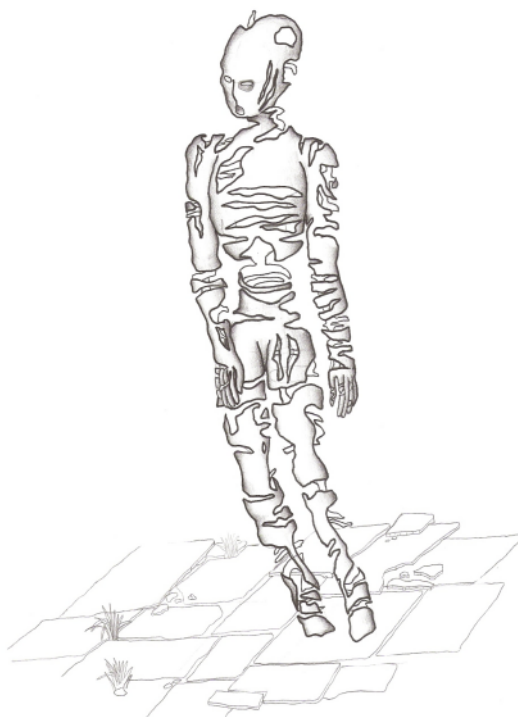
Nekromanti rozervaného obvykle nevyvolávají, je s ním totiž ještě horší pořízení než s duchem, navíc k jeho vyvolání potřebují tělo zaživa roztrhaného člověka. Rozervaný se musí živit vysáváním životní síly z krve ostatních živých tvorů (nevysává tedy životy třeba kamenným sochám nebo jiným nemrtvým), jinak sám zanikne. Právě z tohoto důvodu se mu nekromanté vyhýbají, rozervaný totiž není hloupý a pokud by neměl jinou možnost, klidně by vysával životní sílu i svému „pánu“. Navíc pro něj nekromant jen těžko najde nějaké využití.

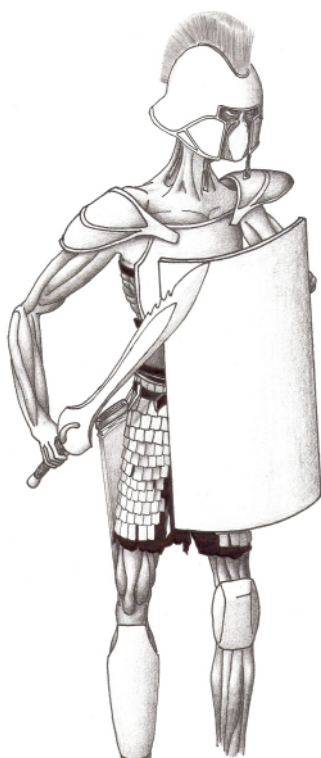
Rozervaní se mohou (a často to dělají) shlukovat do menších skupinek a lovit společně. Právě skupinka těchto nestvůr dokáže postavám pořádně zatopit. Rozervaného lze za určitých okolností zahnat ohněm (bojí se světla), to se ovšem nepovede v případě, že je příliš vyhladovělý.

Zvláštní schopnosti:

Nemrtvý chlad – pokurozervaný projde živou bytostí, zmocní se jí chlad a je možné, že omdlí. Je to past: Odl – 5 – nic/ omdlení na 1k6 kol a ztráta 1 až 3 životů. Pochopitelně se nepočítá kvalita zbroje oběti.

Zvláštní útok: vysávání životů. Dotyk rozervaného je mrazivý jako ostré seknutí oceli. Působí kromě normálního zranění i ztrátu jedné úrovně (u zvířat životaschopnosti). Rozervaný se takto navíc léčí o polovinu životů, za které zraní svou oběť. Pokud postava ztratí veškeré úrovně, umírá, ovšem po smrti z ní už nepovstane další rozervaný. Pokud je rozervaný zabit, obnoví se postavě, která ho zabila, ztracené úrovně. Postavy s veškerou vysátou životní silou umírají, i když byl nakonec rozervaný zničen.





Mohylová garda

životaschopnost : 6 + 4

útočné číslo : (+4 + síla zbraně)

obránné číslo : (+1 + kvalita zbroje)

velikost : B

bojovnost: 11

zranitelnost : nemrtvý + C 1, G 1, H 1/2

pohyblivost : 10 /humanoid, ale neunavuje se

intelligence : 6

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : zbroj a zbraň (pokud nebudou zničeny v boji).

zkušenost : 308

Tento nemrtvý slouží, jak už název napovídá, k ochraně místa posledního odpočinku svého pána. Vzhledem připomíná svalnatou zombii s ebenově černou kůží, ale nerozpadá se ani nepáchne a není zdaleka tak pomalý a tupý. Dokáže střežit určité místo celé věky, ani smrt toho, kdo jej oživil, se jej nijak nedotkne (neupadá do kataleptického spánku ani se nerozpadá). Jako všichni je i

tento nemrtvý netečný vůči jakýmkoli psychickým kouzlům, nelze jej zastrašit ani s ním vyjednávat. Velmi dobře vidí ve tmě (používá infravidění asi na 30 sáhů). Bojovat bude až do svého úplného sebezničení, to ovšem neznamená, že by třeba nemohl ustoupit do lépe hájitelného místa.

Mohylovou gardu obvykle vyvolává nekromant nebo lich pro svoji osobní ochranu z mrtvol silných a zkušených válečníků (někdy jsou vybraní válečníci přímo obětováni pro tento účel). Mohylová garda po svém vyvolání střeží určené místo, lhostejno, zda jde o hrobku, katakomby nebo část paláce. Velkou výhodou je značná síla těchto nemrtvých, která jim umožňuje nést na sobě i těžkou plátovou zbroj. Obvykle je vyvolávána celá skupina těchto nemrtvých, tedy od 6 do 20 jedinců. Jen zcela výjimečně se stane, že tento nemrtvý povstane samovolně – v takovém případě by povstal z mrtvoly velmi silného válečníka, který proslul nějakými mimořádně zlovolnými činy, nebo byl proklet a ani po smrti nemá klid.

Mohylová garda je vybavena dávno zašlými zbrojemi a zbraněmi, obvykle meči s širokou čepelí, obouručními kladivy nebo píkami, velkými štíty a kroužkovými, šupinovými nebo plátovými zbrojemi. Je téměř jisté, že některé zbraně budou kouzelné nebo silnější než jejich dnešní varianty.

Zvláštní schopnosti:

Ovládání nemrtvých – mohylový gardista dokáže udílet příkazy nižším nemrtvým,

konkrétně jen kostlivcům, zombiím a výjimečně mumiím, přičemž tyto příkazy nemohou být v rozporu s tím, co má nemrtvý sám za úkol od svého pána (např. Nemrtvý gardista může přikázat kostlivci, aby napadl družinu nebo aby mu pomohl v boji, nemůže však kostlivci přikázat, aby napadl „svého“ pána). Dokáže tak daleko lépe koordinovat obranu střeženého místa a postavám pěkně zatopit.

Pronikavý pohled – mohylový gardista vidí i neviditelné věci, stejně jako dokáže prohlédnout iluzi. Proto postavám nepomůže ani kouzlo neviditelnost, ani schopnost úkryt ve stínu, ani jakákoli iluze. nebo jim podobné schopnosti.

Masová panenka

životaschopnost : 4 + 3

útočné číslo : $(+2 +4/ +2) = 6 / +2$ (pařáty)
 $(+2 +3/ +1) = 5 / +1$ (tlama)

obránné číslo : $(+2 +3) = 5$

odolnost: 19

velikost : B - C

bojovnost: 12 (pokud není ovládána nekromantem)

zranitelnost : nemrtvý + C 1, G 1, H 1/2

pohyblivost : 8 až 10 /humanoid, ale neunavuje se

inteligence : 4 (pokud není ovládána nekromantem)

přesvědčení: zmatené zlo

poklady : nic

zkušenost : 192

Masová panenka je eufemismus pro jakékoli stvoření z lidského masa¹, kůže a kostí, které bylo nekromantem oživeno a byla do něj vložena nekromantova vůle. Masová panenka nemůže nikdy vzniknout samovolně. Masová panenka je silnější obdobou zombie, ale narozdíl od ní její vzhled nelze přesně popsat – masové panenky totiž mohou mít prakticky libovolný vzhled a tvar, výjimkou není ani ruka nebo hlava navíc, tělo poseté ostny, chapadla, čelisti v dlaních, několik očí, nouze není ani o různé deformace (jedna noha větší než druhá), neboť masové panenky jsou obvykle vytvářeny z více mrtvol.

Masová panenka nepáchne a její rozpad lze v libovolném stádiu zastavit nebo ho značně zpomalit. Na dotyk je masová panenka studená. Masové panenky jsou výsledkem experimentů vytvořit nové, silnější nemrtvé, schopné zaútočit i na několik nepřátel najednou. Legendy mluví o Loutkaři, nekromantu, který dokázal vytvářet masové panenky k nerozeznání podobné mrtvým lidem a elfům. Jediný příběh, ve

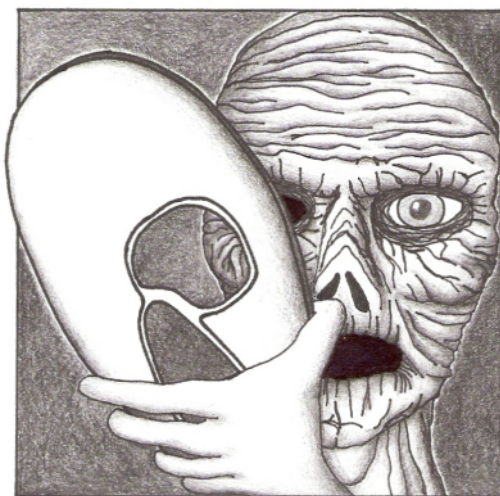
¹ Pochopitelně nemusí jít pouze o lidské maso, ale o maso elfů, trpaslíků, goblinů apod.

kterém Loutkař vystupuje, je podvržení mrtvé lidské princezny - loutky k zakrytí únosu živé princezny, ale ani zde není jasné, zda se nakonec princeznu podařilo zachránit nebo k čemu ji Loutkař potřeboval.

Pokud není masová panenka právě ovládána nekromantem, nemá žádný pud sebezáchovy. Masová panenka obvykle nemá žádnou zbroj ani zbraně, bojuje téměř výhradně svými končetinami a tlamou. Masová panenka nemůže ovládat nemrtvé s nižší životaschopností.

Zvláštní schopnosti:

Masová panenka působí hrůzu svým zjevem, je to past: Intelligence - 6 - nic / šok, přičemž bonus za inteligenci je vlastně postih (inteligentní postava má větší představivost). Šokovaná postava se pak snaží být od masové panenky co možná nejdál po dobu 1k6 kol (veškeré své akce spotřebuje k útěku), zároveň není postava schopna s masovou panenkou po dobu šoku bojovat. Postavu není možné v šoku držet, navíc lze nebezpečnost pasti upravit podle vzhledu konkrétní masové panenky (např. dokonalá imitace právě zabitého člověka šok nevyvolá vůbec).



Nekromantovo vahadlo - nejde přímo o zvláštní schopnost masové panenky, ale jejího pána. Nekromant, pokud chce, může přímo sám ovládat masovou panenku, řídit její pohyby, vidět jejíma očima a slyšet jejíma ušima. K navázání spojení potřebuje nekromant jedno kolo, k přerušení spojení rovněž jedno kolo. Nevýhodou této schopnosti je, že nekromant ovládající svou masovou panenku nemůže dělat nic jiného, ani nemůže ovládat více panenek najednou. Maximální dosah nekromantova vahadla je 100 sáhů.

Pokud někdo v té době zaútočí na bezvládné nekromantovo tělo, přestává nekromant ovládat masovou panenku a okamžitě se vrací do svého těla, pokud je nekromantovo tělo zničeno (ke zničení by muselo dojít během jednoho kola), zůstává jeho mysl natrvalo uvězněna v masové panence. Pokud je zničena masová panenka v době, kdy ji nekromant vede, je spojení přerušeno ihned a nekromant utrpí zranění za 2k6 životů.

Masová panenka vedená přímo nekromantem má po dobu jeho vedení jeho inteligenci, nemůže však sesílat žádná kouzla. Nekromantovo vahadlo slouží k dokonalému přehledu nekromanta o tom, co se v jeho okolí děje, skrze masovou panenku může nekromant vyjednávat s postavami nebo je zavést do pasti.

Regenerace – masová panenka se dokáže sama regenerovat tak, že sežere maso nějakého živého tvora, které pak velmi rychle stráví. Tímto tempem si dokáže každé kolo obnovit jeden život, její teplota během regenerace prudce vzrůstá. Masová panenka není tak hloupá, aby se začala krmit během boje, ale pokud bude mít možnost něco rychle sežrat (třeba urvanou ruku jedné z postav), udělá to.

Slyšící

životaschopnost : 4 + 5

útočné číslo : (+3 +4/+1) = 7 / +1 (pařáty)

obránné číslo : (+2 +4) = 6

odolnost: 20

velikost : B

bojovnost: 14

zranitelnost humanoid, ale A 1/2, E 1, G 1/2, H 1/2 (jedy nepůsobí vůbec), M 0, N 1

pohyblivost : 13 /humanoid, ale neunavuje se

inteligence : 3

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : nic

zkušenost : 257

Slyšící je zvláštním, zřídka se vyskytujícím nemrtvým, který téměř vždy vznikl samovolně nebo jako omyl při pokusu nekromanta oživit něco úplně jiného na místním hřbitově. Slyšící vůbec nemá oči, jako nemrtvý, který drtivou většinu své existence tráví v kobkách nebo v podzemí v naprosté tmě, je k ničemu nepotřebuje. Místo nich se u něj vyvinul velmi citlivý sluch, který může směle konkurovat krollovu ultrasluchu.

Jejich citlivý sluch je ovšem dvojsečná zbraň – pokud některá z postav třeba zatroubí na roh, může to nemrtvé na několik kol zcela ohlušit. V takovém případě slyšící ztuhnou na místě a čekají, až se jim obnoví jejich sluch.

Slyšící vzniká vždy z člověka, který byl někým zabit kvůli tomu, že viděl, co neměl. Slyšící tedy doslova hoří nenávistí vůči čemukoli živému, co se ocitne v jeho doslechu a v naprosté většině případů tuto živou bytost také napadne. Slyšící je silnější variací zombie nebo ghůla, je odolnější, rychlejší a jeho spáry jsou daleko delší, než je obvyklé. Slyšící při svém pohybu nevydávají žádný zvuk, nebudou křičet, ani když budou rozsekáváni na kusy. Slyšící nemohou ovládat nemrtvé s nižší životaschopností, ani nebudou podléhat příkazům nemrtvých s vyšší životaschopností, buď poslechnou svého „pána“, nebo se budou řídit vlastní vůlí. Nekromanti slyšícího obvykle nevyvolávají, kvůli jejich mdlé inteligenci a strašlivé nenávisti vůči všemu živému, která by se snadno mohla obrátit i proti jejich „pánu“.

Slyšící se sdružují do větších skupin čítajících 5 až 20 jedinců. Mezi sebou

komunikují telepaticky na bázi hromadného vědomí. Za každých pět členů se inteligence slyšících zvyšuje o 1. elká skupina slyšících může družinu velmi rychle obklíčit a způsobit jí velké potíže. Slyšící lze detekovat krollovým ultrasluchem, nelze je však vidět v infračerveném spektru.

Zvláštní schopnosti:

Ultrasluch – slyšící vnímá daleko širší spektrum zvuků než člověk, pokud chce, může použít svůj citlivý sluch stejně jako kroll.

Šestý smysl – tuto schopnost má jen několik slyšících dostatečně zkušených na to, aby u nich vznikla (šestý smysl si mohou tito nemrtví vypěstovat nejdříve za několik let). Podstatou šestého smyslu je sluch dostatečně citlivý na to, aby dokázal rozeznat tělesné zvuky živé bytosti – tlukot srdce, dýchání, napínání šlach a někdy i pohyb svalů. Tyto zvuky prozrazují úmysly protivníka dopředu, slyšící tak dostává bonus +3 k iniciativě. Šestý smysl může použít jen proti jednomu protivníkovi, po dobu „čtení soupeře“ nemůže slyšící vykonávat žádnou jinou činnost.

Regenerace – pokud se v boji nepodaří slyšícího zabít (tedy odebrat mu všechny životy), zregeneruje se podobně jako kostlivec (PPZ str. 112), začne tedy po 1k6 směnách znovu srůstat. Každou směnu se mu tak obnoví jeden život až do úplného vyléčení.

Nemrtvý golem

životaschopnost : 7

útočné číslo : $(+4 +4/ +3) = 8 / +3$ (spáry) + zvl.
(+4 + síla zbraně)

obránné číslo : $(+2 +5) = 7$

odolnost: 21

velikost : C

bojovnost: 10

zranitelnost : nemrtvý + C 1/2, H 1/2, ale N 0

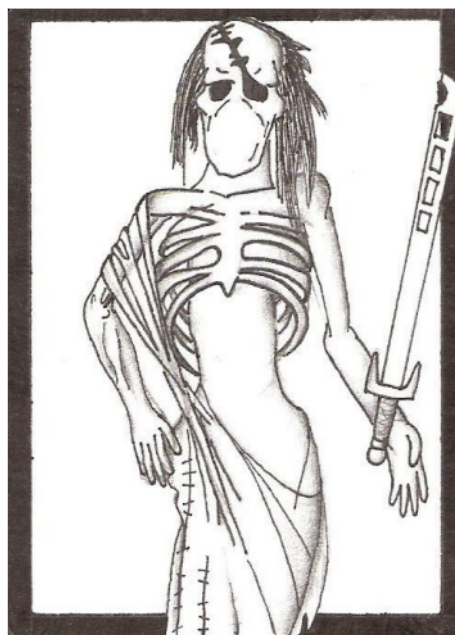
pohyblivost : 10 / humanoid, ale neunavuje se

inteligence : 5

přesvědčení: zákonné zlo

poklady : 0/20

zkušenost : 400



Nemrtvý golem je vzácně se vyskytující nemrtvý, který nikdy nemůže vzniknout samovolně, ale vždy je vyvolán nekromantem nebo lichem. Narozdíl od většiny nemrtvých zde je mrtvola humanoida (musí být minimálně velikosti B) pouhým základem, na který je postupně navěšena kovová zbroj, řetězy a kovové výztuže (protože samotná kostra by takovou zátěž neunesla). Jakmile je vše připraveno, je golem oživen.

Golem bojuje svými spáry, které tvoří kovové rukavice zakončenými jako srp dlouhými a stejně tak ostrými drápy, kterými dokáže protivníka velmi rychle roztrhat na kusy. Jen výjimečně použije nemrtvý golem jinou zbraň, vzhledem ke své velikosti musí používat obouruční zbraně. Nemrtvý golem je nesmírně houževnatý, a přestože působí těžkopádně, pohybuje se s podivuhodnou rychlostí. Nekromanti ho proto využívají jako osobního strážce.

Zvláštní útok: drtící stisk. Nemrtvý golem se může pokusit postavu chytit svou rukou a poté ji rozmáčknout. Je to past: (rozdíl obratnosti golema a postavy +3) - nechytí/ chytil. Pokud nemrtvý golem postavu úspěšně chytí, pokusí se ji v dalším kole rozdrtit. Je to past: Odl - 12 - nic/drcení. K odolnosti postavy se samozřejmě počítá i kvalita zbroje, pokud je alespoň šupinová (kožená zbroj bude k ničemu). Drcená postava ztrácí každé kolo 2k6 životů, může se pokusit vyprostit buď sama, nebo jí pomůžou další postavy, v takovém případě je to past: Sil - 13 - vyproští/nevyproští. Pokud nemrtvý golem drtí postavu, může se bránit útokům vedeným na sebe, ale sám nemůže útočit na ostatní. Pokud je nemrtvý golem zničen, stisk jeho spáru povolí.

Zvláštní schopnosti:

Ovládání nemrtvých - nemrtvý golem není žádný velký myslitel, ale dokáže samostatně vést všechny nemrtvé s nižší životaschopností.

Nemrtvý golem působí hrůzu svým zjevem, je to past: Intelligence - 6 - nic / šok, přičemž bonus za inteligenci je vlastně postih (inteligentní postava má větší představivost). Šokovaná postava se pak snaží být od nemrtvého golema co možná nejdál po dobu 1 směny (veškeré své akce spotřebuje k útěku), zároveň není postava schopna s nemrtvým golemem po dobu šoku bojovat. Postavu není možné v šoku držet.

Vysávání magenergie - nemrtvý golem dokáže při každém úspěšném útoku vysát oběti část magenergie. Každým zásahem ubere 1k4 magy, sám ovšem nemůže s takto získanou magenergií seslat jiné kouzlo než nemrtvá zuřivost, a to jen sám na sebe.

Nová kouzla:

Nemrtvá zuřivost

magenergie : $4 + X$, kde X je počet kol, po která kouzlo působí.

dosah : 20 sáhů

rozsah : 1 nemrtvý

trvání : $2 + X$ kol.

vyvolání : 1 kolo.

efekt : kouzlo, které urychlí pohyb a útoky nemrtvého. Sesílatel musí nemrtvého vidět, očarovaný nemrtvý získá jeden útok navíc v každém druhém kole boje, jeho pohyblivost vzroste na dvojnásobek (nebo na maximum dané pravidly) a bojovnost vzroste na 21, zároveň utrpí očarovaný nemrtvý každé kolo zranění za 3 životy. Nemrtvý nemůže být současně pod vlivem více než jedné „Nemrtvé zuřivosti“.

Mrtvolná exploze

magenergie : $3 + X$, kde X je polovina původního počtu životů mrtvoly

dosah : 20 sáhů

rozsah : 1 - 3 sáhy

trvání : ihned

vyvolání : 1 kolo

efekt : kouzlo způsobí výbuch hnilobných plynů obsažených v mrtvole, sesílatel musí mrtvolu vidět. Výbuch zraní okolí v okruhu 1-3 sáhu od mrtvoly za 100% - 60% původního počtu životů mrtvoly. Pochopitelně takto není možné nechat vybuchnout pouhou kostru. Kouzlo patří do skupiny K, jde v podstatě o magické zapálení hnilobných plynů výbojem, přičemž kosti (veškeré tvrdé tkáně) mrtvoly slouží jako šrapnel. Samotná exploze nemusí být příliš ničivá, je zde však vysoká šance, že zranění způsobená nikoli ohněm exploze, ale právě kusy mrtvoly, se zanítí, resp. postava se může po pár dnech nakazit jakoukoli chorobou.

K podobnému výbuchu může dojít i neopatrností postav, pokud s sebou nesou otevřený oheň. Po takovémto incidentu se postavy budou zapáchajícím mrtvolám vyhýbat obloukem.



Tání

magenergie : 4 + X

dosah : 10 sáhů

rozsah : 1 tvor

trvání : 3 kola

vyvolání : 1 kolo

efekt : toto kouzlo má devastující následky, dokáže totiž velmi rychle rozložit živou tkáň na shnilotinu (postižené místo se bude doslova rozkládat před očima). Kouzlo vždy zasáhne svou oběť. Sesílatel musí tvora vidět, kouzlo způsobí počáteční zranění 5 životů a po další tři kola způsobí zranění rovnající se 1,5 násobku X (kde X je počet dodané magenergie). Zasažená postava nemůže kvůli intenzivní bolesti po dobu trvání kouzla téměř nic dělat. Tání je možné zastavit sesláním Rozptylu kouzla.

„HOĎTE SI NA INICIATÍVU...“ ALEBO JASKYNNÍ DRACI NA OBZORE

JOZEF „JOE“ KUNDLÁK

Čas od času si to bude chcieť vyskúšať každý Pán hry; začať hru, ba dokonca celú kampaň touto hláškou. Ten náš to plánoval už dávno, najmä keď držal v rukách RPG-čko Dungeons and Dragons (DnD) znovu po dlhšom čase, vyplnenom hraním iných (a aj menej známych a používaných) systémov. Človek sa bezpochyby často vracia späť ku svojim koreňom. K tomu, s čím vyrástol a čo ho možno voviedlo do problematiky. Pripočítajte k tomu hrst' ostrých hranatých kociek v ruke, trasúcej sa od vytrženia a meč za pásom a máte vymaľované. Je nutné podotknúť, že ja sám som do tejto DnD hry vhuol ako úplný nováčik - osamelý nováčik medzi ostrieľanými vlkmi, sypúcimi z rukáva otrlé hráčske a najmä pravidlové výrazivo - a moja jediná znalosť bola, že „testovanie schopností postáv v určitej situácii rovná sa hodu k20 s pripočítaním hodnotenia danej schopnosti postavy proti cieľového číslu, stanovenému situáciou alebo Pánom hry, ktoré musí byť hodom vyrovnané alebo prekonané“. Celkom...

...jednoduché? Hody na atribúty... ako sa to hádže? Aha, takže toto pridelím... takto. Hm, koľkože to mám bodov schopností? Počkať, rasa... povolanie... hmm... Aha, takže 20 bodov. Akéže to mám rasové schopnosti? Tie sú za jeden bod, ostatné za dva. Dám si toto a toto, ešte toto a toto. Ok to mám 16, takže ešte toto, toto a toto. Hodím si na peniaze, vyberiem featy a kuknem do výbavy. Záchranné hody... sa rátajú podľa rasy a povolania? Dobré, takže... toľkoto. AC... no, môžeš mi s tým pomôcť?

Ako hovorím. Jednoduché. Ale pre ostrieľaných borcov. Poviem vám, vytvoriť si svoju prvú, druhú a aj tretiu postavu v DnD-čku (alebo podobnom štatistikami nabitom systéme) je fuška, bezmála hodná stredoškolskej skúšky. Priznajme si, na výške by ste si už museli naštudovať celú Príručku hráča a urobiť z nej výťah. Božeuchovaj, to sa pôjdem radšej bicyklovať! A veľmi tomu nepomáha ani koncept postavy, ak ho máte pripravený dopredu. Teda nepomáha zjednodušiť to hádzanie, počítanie a zapisovanie do správnych políčok. Pomôže keď tak len pri zúžení výberu možností a vypichnutí vlastností a „tieto-by-som-si-asi-mohol-dať-čo-myslíš“, schopností. A preto šup! k20 do jednej ruky, 2k4 do druhej, do zubov ceruzku a na kolená papier a beda. Šťastene, ak má dneska zlý deň! Nemám predsa rituálneho bojovníka na to, aby mal nízku obratnosť a silu... a nech si ma neželá, ak budem mať inteligenciu pod 12!

Bez mučenia sa priznám, že vytvoriť koncept mojej prvej postavy bola otázka polhodiny rozmýšľania popri práci a nápady po pomalšom začiatku prúdili jedna radosť. Takže najťažšou časťou bol spomínaný kockový maratón. Ešteže s tým všetci okrem mňa nemali (skoro) najmenší problém, takže som mal tútorov zo všetkých strán. Asi ako hladný Nemo medzi žralokmi po obede. Tvorbu postáv sme úspešne ukončili a s tým aj prípravné sedenie. Ostávalo iba tešiť sa na ďalšie a využiť niekoľkotýždňový čas na preštudovanie poľného manuálu základných pravidiel a postupov prežitia v bežných a mimoriadnych situáciách. Cha! Ako keby ste v živote neboli na výške. Tam sa učí deň pred skúškou, najlepšie ešte v dané ráno. Tak som tento štatistický trend využil aj ja a príručku som otvoril v autobuse pri ceste na prvé a začiatkové dobrodružstvo. Že som toho veľa nestihol je asi jasné asi tak, ako číslo predajnosti ďalšej verzie jaskynných plazov. Tak som plný očakávania začal svoje pôsobenie vo svojej oficiálnej prvej RPG družine.

Môžem urobiť päťstopový krok a potom zaútočiť, aj keď je niekto predomnou? Že koľko mám základný pohyb... 30 stôp? Ok, tak prejdem sem a chcem naňho zaútočiť mečom. k20... s bonusom na útok +3 mám 16. Trafil som? Výborne, tak hádzem na poškodenie... 2k4... 7! Fúúú... ešte žije? No dobre, ale mal som šťastie! Kto ide ďalej?

Účtovníctvo pre druhý ročník stredných škôl. Zo začiatku tak isto náročné a presne tak isto sa od neho musíte dostať. Nehovoriac o tom, že chcete popri tom ešte farbisto popisovať situáciu okolo vás a dej, ktorý sa odohráva mimo štvorčekového hracieho plánu s kamienkami, predstavujúcimi vás a vašich nepriateľov v boji, hŕbou škodradostných diablových číselných nástrojov a fixkou nakresleného prostredia. Áno, vizuál je krásny, najmä ak si dokúpite predpripravené plániky s takmer fotorealistickým prostredím a figúrky, znázorňujúce vás a vaše nemesis. A spríjemní vám atmosféru. Keď ale chcete vystihnúť plastické prostredie boja, musíte na to z inej strany. A tú stranu musíte najprv v záplave papiera a sprškách iskier z fyzického kontaktu na bojisku nájsť. Čo je jeden z mojich perspektívnych plánov práce v najbližšej päťr... na najbližších sedeniach. Z detského šermovania odlomenou drevenou vetvičkou som už totiž bohužiaľ vyrástol a aj keď by som sa tam rád vrátil, nazad cesta nemožná, napred sa ísť musí. Takže päťstopový krok a... prepáčte.

Najväčší môj problém pri prvej hre bol vyznať sa v záplave nových pravidiel. Slovom „nových“ myslím základných herných. To ale nie je taká zásadná prekážka, ako by sa na prvý pohľad zdalo. Nie pri skúsenejšej družine s pár nováčikmi. Na obtiaž je to len vtedy, keď sa zide družina úplných ucháňov, ktorí nemajú o drakoch a jaskyniach ani páru a musia sa okrem rozvíjania príbehu sústrediť aj na hľadanie základných

pravidiel v príručke a dohadovanie sa o ich význame a dopade na situáciu. Vtedy sa niekoľko sedení, a verím tomu, že kľudne aj celá kampaň, môže odohrávať v duchu „chcem spraviť toto – nájdi na to pravidlo – nie tak to asi nefunguje – ja chcem niečo iné – nie, ja mám pravdu – to musíme zmeniť!“. Do tohto chaosu najlepšie vnesie poriadok niekto skúsený, kto má pár (rozumej veľa) sedení už za sebou a tieto začiatocnícke neľahky sa ho prestali týkať, keď v slovníku vymenil „AC“ za „krúžkové brnenie po starom otcovi“.

A najhoršie bolo to, že som ako nováčik svojimi otázkami brzdil rozvoj príbehu a niektoré veci sa museli opakovať viackrát, než som ich vstrebal. Ale na druhej strane, keďže som bol hodený do vody, musel som zapojiť aj svoju šedú mozgovú kôru a vysporiadať sa so situáciou najlepšie, ako som vedel a vládol. Čo mi prospelo. A môžem povedať, že krst ohňom mi síce opálil krídelká, ale nespálil most, na ktorom práve stojím. A môžem sa po ňom vydať na ďalšiu cestu a o chvíľu sa ponoriť do dobrodružstva naplno bez toho, aby som musel rozmýšľať, ktorý hranatý plastový výtvar musím použiť, aby som tú krásnu elfku obral o jej cenný drahokam... Keď nad tým tak rozmýšľam, ktorý bojový obrad som si to chcel vybrať?

Autentickosť tohto príspevku bola overená a autor po dlhom mučení priznal, že hovorí pravdu, čistú pravdu a nič než pravdu. Navyše neboli pri písaní tohto príspevku zranené, zabité ani zneužívané žiadne živé, ohrozené ani mŕtve zvieratá.