

DRAKKAR

číslo 31. – duben 2012



Obsah čísla

5 Chystá se něco velkého: D&D Next (5i)

„ShadoWWW“

Když si Wizards of the Coast (WoTC), vydavatel první a nejslavnější hry na hrdiny, pozval na začátek ledna tohoto roku do svého sídla novináře předních světových médií, všichni z nich tušili, že se něco děje. 9. ledna se pak na stránkách WoTC a světového hráčského fóra En World objevilo počítadlo, které odpočítávalo čas do 16:00 našeho času. Ještě chvíli se spekulovalo, jestli bude ohlášeno nové MMORPG, nový setting, obnovené vydávání pravidel v PDF, nebo se představí finální podoba virtuálního hracího stolu. Nakonec už o půl čtvrté vyšlo díky článku v New York Times najevo to, o čem se šeptalo už dlouho. Vyjde nová edice hry Dungeons & Dragons!

8 Lovecraft okultní

„Argonantus“

Debata o H. P. Lovecraftovi se utěšeně rozvíjí, kdekdo ho čte a kdekdo nad ním přemýšlí. První můj text byl jakýsi Cthulhu trajler pro laiky; nyní se podívejme na některé hlubší souvislosti a praktické triky okem spisovatele i okem gamemastera. Pokud čtete Lovecrafta dnes, skoro po stu letech, je už leccos jinak. Tím spíše, když se pokoušíte na Lovecrafta nějakým použitelným způsobem navázat a využít ho. V tako-

vém případě totiž uděláte nejlépe, když pečlivě vynecháte vše, co se týká Mýtu Cthulhu.

Taková rada ovšem může přinést trochu zmatený údiv. Lovecraft bez Mýtu Cthulhu je jak Jarda Jágr přesunutý do obrany; postrádá polovinu efektu. Je vůbec myslitelné použít v nějakém smyslu Lovecrafta, aniž bychom se věnovali Cthulhu?

16 Krčmy a hostince, část první - venkov

Petr „Ilgir“ Chvál

Hospody, krčmy a hostince - toť svým způsobem nejvýznamnější místa fantasy světů. Vždyť kde jinde by měli dobrodruzi odpočívat po svém hrdinském konání, utrácet nabyté jmění a sbírat síly pro další drancování jeskyní? Kde jinde než v hostinci by se měla družina ubytovat po svém příchodu do neznámého kraje, a kde jinde by měla získat informace důležité při pátrání po zlotřilém černokněžníkovi? V hospodě může dobrodruhy očekávat tajemný cizinec s nabídkou dobře placené práce, stejně jako zákeřný vrah, kterého najali jejich nepřátelé.

Pokud vás podrobněji zajímá, jak takové hospody vypadají, co se v nich dá najít a zažít, je toto článek pro vás. Po jeho přečtení už se vám jako vypravěči rozhodně nestane, že byste při popisování interiéru fantasy hospody použili výraz „kuchyňská linka“.

25 Rollenspiele - závěr seriálu

Stanislav „Scolex“ Nowak

Se čtvrtým dílem seriálu se s německým hrami alespoň prozatím rozloučíme. Dnes se seznámíme s dalšími třemi hrami a provedeme celkové shrnutí a zhodnocení situace v Německu. Jeden zástupce bude opět z oblíbeného postapokalyptického žánru, dále zavítáme do temné fantasy a nakonec se zastavíme v detektivním prostředí inspirovaném příběhy Sherlocka Holmese.

28 Ku-Klux-Klan

„Alteor“

Ku-klux-klan... čo vám prvé napadne? Každému asi niečo iné. V tunajších lúkach a hájoch však majú ľudia o Ku-klux-klane skreslené predstavy. A možno ani nevedia, že v Amerike mali obrovskú moc a v čase svojho najväčšieho rozmachu okolo štyri milióna členov. Vydajme sa teda po stopách tejto záhadnej organizácie, ktorá po dlhé roky zabíjala nevinných občanov čiernej pleti.

30 Dračí doupě 2: Al-Jenov almanach artefaktov

„Aljen“

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

33 Tváře severu

Ján „Crowen“ Rosa

Našli ste si partiu kamarátov, s ktorými si chcete zahrať Dračí Doupe II, ale nikto z nich nemá skúsenosti s tvorbou postavy? Pripravujete sa na jednorazové hranie na cone, chate či tábore, a nechcete stráviť drahocenný herný čas tvorbou postáv? V tomto článku nájdete niekoľko predpripravených postáv mladých ľudí, elfov, polelfov a trpaslíkov na začiatku svojej dobrodružnej kariéry, ktoré môžete vziať a rovno sa vydať na cestu za dobrodružstvami. Každá postava obsahuje kompletný pravidlový popis schopností, vybavenia, čo ju vyhnalo na dráhu dobrodruha a pár tipov, ako ju zahrať.

40 Masky

„Lorwyn“

Tajemný hrad a děsivý maškarní bál, na kterém se tančí se smrtí.

Dobrodružství není určeno pro žádný konkrétní systém, ale neměl by být problém ho odehrát v libovolném. Hodí se opět pro cestu, na které postavy zas tak moc nespěchají.

48 Zahrajte sa s nami: Zakázaný ostrov

„Sparkle“

Kooperativní deskové hry jsou výborný způsob, jak přivést k hraní nové lidi: víme, že ne všichni chtějí ve volném čase soupeřit se svými blízkými, a víme také, že není vždycky úplně zábava hrát proti někomu, kdo je o několik tříd lepší nebo naopak slabší (například váš partner). Bohužel většina kooperativních deskovek na trhu je pro nezkušené hráče příliš složitá. Proto bylo velmi potěšující objevit hru Zakázaný ostrov, která je opravdu jaksepatří rodinná – a zároveň lokalizovaná do češtiny!

Úvodní slovo

Vážení čtenáři, milé čtenářky,

dostává se k vám třicáté první číslo časopisu Drakkar. V tomto čísle jsme (jak si můžete na následujících stranách všimnout) na základě debat se čtenáři mírně změnili podobu časopisu. Místo čtyř sloupců má nyní časopis sloupce tři. Doufáme, že to pomůže lepší čitelnosti textu. I v tomto čísle také funguje povinné peer review všech článků, se kterým jsme začali minule.

Pro autory to tak znamená, že ke svému článku dostanou komentáře a návrhy na vylepšení od dvou lidí ještě před vydáním článku. Pak projde gramatickými korekturami a bude zařazen do časopisu. My si od tohoto přístupu slibujeme lepší články pro čtenáře a větší zpětnou vazbu pro autory. Podle nás se osvědčuje a promítá se do větší kvality publikovaných článků, takže s ní můžete počítat i nadále. V rámci redakce diskutujeme i o dalších změnách časopisu, aby byl pro čtenáře uživatelsky příjemnější.

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

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

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

V tomto čísle se nám sešly velmi dobré články. Nebudeme vás proto dále zdržovat a popřejme vám příjemné čtení!

Redakce



NAPSAL ShadoWWW

NOVINKY

Chystá se něco velkého: D&D Next (5i)

Když si WIZARDS OF THE COAST (WOTC), vydavatel první a nejslavnější hry na hrdiny, pozval na začátek ledna tohoto roku do svého sídla novináře předních světových médií, všichni z nich tušili, že se něco děje. 9. ledna se pak na stránkách WotC a světového hráčského fóra En World objevilo počítadlo, které odpočítávalo čas do 16:00 našeho času. Ještě chvíli se spekulovalo, jestli bude ohlášeno nové MMORPG, nový setting, obnovené vydávání pravidel v PDF, nebo se představí finální podoba virtuálního hracího stolu. Nakonec už o půl čtvrté vyšlo díky článku v New York Times najevo to, o čem se šeptalo už dlouho. Vyjde nová edice hry DUNGEONS & DRAGONS!

Ačkoliv pro mnohé hráče to nakonec nebylo tak překvapivé, neboť 4. edice už nějakou dobu skomírala a šuškal se, že není moc ziskově úspěšná. Ačkoliv z hlediska herního designu je tato hra dobrá, nevyhovovala každému. A hlavně: nevyhovovala většině hráčů předchozích edic. Odstranila až příliš mnoho „svatých krav“ D&D a mnoho hráčů si stěžovalo, že D&D už nemá ducha D&D a přešli ke konkurenci, která jim více naslouchala. Ať už k PATHFINDERU, hře založené na 3. edici, nebo klonům ještě dřívějších edic; nebo prostě zůstali u své oblíbené edice, či

přešli ke zcela jiné hře. Jak se později ukázalo, WotC se při vývoji D&D 4e zavázalo Hasbru (své mateřské společnosti), že zvednou zisky na 50 milionů dolarů ročně s tím, že přidružený on-line nástroj (zvaný DDI) se později stane plnohodnotné MMORPG a zisk stoupne na 100 mil. dolarů.

Skutečnost byla jiná. Hlavní vývojářka DDI byla zavražděna a tento nástroj nesplnil ani sliby o základních funkcích, které měl mít už na počátku. Přestože na počátku cyklu 4. edice vycházely každý měsíc 1-3 knihy pravidel, brzy se ukázalo, že většina hráčů dávala přednost placení měsíčních poplatků za DDI, kde jsou v elektronické podobě všechna pravidla, a v knižní podobě si hráči kupovali pravidla jen sporadicky. Navíc se ukázalo, že častá errata a autoritativní přístup Wizzardů je další velkou příčinou nelibosti fanoušků. Nakladatelství se sice pokusilo v roce 2010 celou edici restartovat pomocí tzv. ESSENTIALS příruček, ale to jen přililo olej do ohně. Manažersky KOUZELNÍCI Z POBŘEŽÍ zcela selhali, Hasbru došla trpělivost a vyházelo většinu lidí zodpovědných za 4e. Mike Mearls, v té době nejvlivnější osoba WotC, najal zpět hlavního vývojáře 3. edice, Monte Cooka, a spolu se pusili v polovině roku 2011 do práce na nové edici a zlepšování tváře nakladatelství u fanoušků.

Co nás čeká

Monte Cook začal psát sérii článků LEGENDY A ZNA-
LOST (LEGENDS & LORE), ve kterých představuje své

myšlenky a nápady. To bylo pro fanoušky také první známkou toho, že se chystá nová edice. V lednu tohoto roku pak byl představen kompletní autorský tým nové edice, mezi ústřední postavy patří **Mike Mearls** (vedoucí týmu), **Greg Bilsland** (týmový producent), **Monte Cook** (hlavní návrhář) a **Jeremy Crawford** (hlavní vývojář). Hlavní myšlenkou nové edice je spojit všechny hráče všech edic DUNGEONS & DRAGONS. Už žádné ediční války. K tomu má přispět jednak otevřený přístup ze strany WotC, články Monte Cooka a zejména otevřené hrací testování, které bude dostupné všem hráčům z celého světa, stačí se jen přihlásit. Zatím probíhají testovací hry jen v rámci conů v Americe, ale už letos na jaře by

mělo začít ono zcela otevřené hraní. Z marketingových účelů se nová verze hry nejmenuje 5. edice, ale jen krátkým slovem **Next** a mluví se o ní jako o nové iteraci; slovo edice je tabu, neboť poslední edice vyšla před necelými 4 lety a to nepůsobí dobře. Datum vydání nové iterace je předběžně

stanoveno na polovinu roku 2013.

Pojďme si říct, co o ní dosud víme. Pravidla budou mít charakter modulů. V základních pravidlech by měly být společné rysy všech edic. V rozšiřujících modulech pak budou rysy ostatních edic, takže ideálně by si měl každý hráč či DM mít možnost namíxovat hru přesně podle libosti. A dokonce až tak, že by mělo být možné, aby vedle sebe v rámci jedné herní skupiny hráli společně fanoušci různých edic. V základních pravidlech by se měla objevit všechna

povolání, která se objevila v prvních dílech Příručky hráče všech edic. 4. edice byla velmi zaměřená na mechaniky a vyváženost, tyto věci teď ustupují lehce do pozadí a hlavní zřetel je brán na fluff a příběh.

Mechaniky

Mechaniky by měly být strukturované a fanoušek jakékoliv edice by si v nich měl najít to „svoje“ D&D. Základem budou opět známé rasy a povolání. Postavy budou opět definovány šesti základními **vlastnostmi** (síla, obratnost, odolnost, inteligence, charisma, moudrost), a zdraví postavy se bude měřit **v životech**. Vráť se rozdělení na 9 **přesvědčení** (zákonně dobré, neutrálně dobré, chaoticky

dobré, zákonně neutrální, neutrální, chaoticky neutrální, zákonně zlé, neutrálně zlé a chaoticky zlé). **Nestvůry** by měly držet krok s postavami a jejich zvyšujícími se schopnostmi, pro každou nestvůru bude v Bestiáři několik druhů. Budou tam nestvůry připravené k okamžitému použití, ale i kuchařka, jak si vytvořit od píky své vlastní. Bestiář by měl být v mnohém podobný MONSTER VAULTU z 4e.

Magické předměty by už neměly být pevně navázané na matematiku vývoje postav. Už nebudou tak vyvážené, ale měly by být vzácnější a méně dostupné, pouze „za zásluhy“. Měly by obsahovat více fluffu a být více „magické“. Opět se objeví některé slavné předměty jako *svatý mstitel* či *rukavice obří síly* a další. „Pluskové“ bonusy budou omezeny.

Třída zbroje bude opět tím lepší, čím bude větší, staříček THAC0 z AD&D se s největší pravděpodobností nevrátí. Zato se znovuobjeví klasické záchranné hody na vlastnosti. V NEXT nebudou dovednostní výzvy a oproti 4. edici nejspíš dojde k velkým změnám i u samotných dovedností. U **zbraní** bude existovat více druhů zranění než v 4e (např. seknutí, probodnutí apod.. Specializace se zbraní budou mít výhody podobné stálým (*at-will*) schopnostem.

Souboje bude možné odehrát i bez figurek a herního plánu a měly by být výrazně rychlejší než v 4e. Již v základních pravidlech by ale měla být rozšířená pravidla pro taktické boje na herním plánu. Vzdálenosti se budou měřit ve stopách (ne v polích). Souboje by měly být více smrtící než v poslední edici, postava na 1. úrovni bude mít +/- 15 životů. **Záchranné hody** proti

smrti zůstávají v pozměněné variantě. Půjde o záchranný hod na Odolnost. Při třech záchranách (nemusí být po sobě) se postava stabilizuje, při každém neúspěchu přijde o 1k6 životů. **Kritické zásahy** jsou hybridem 3e/4e. Při hodě 20 se způsobí maximální zranění a hodí se na potvrzení. Při úspěchu způsobí postava zranění navíc rovné kostkám zranění jejího povolání; např. tulák 1k6 nebo bojovník 1k10. Postava bude mít 4 **odpočinky** za den; 2 krátké desetiminutové, jeden hodinový a jeden osmihodinový. Desetiminutové obnoví životy rovné úrovni, hodinový obnoví polovinu celkového počtu životů, nebo si postava může místo toho připravit kouzla, osmihodinový spánek obnoví polovinu životů a současně si postava může připravit kouzla. Zatím to vypadá, že v základní variantě nebudou léčivé vlny.

Povolání

Různá **povolání** budou různě složitá. Hrát za bojovníka bude snazší než za kouzelníka. Tvorba postavy



by měla zabrat 15 až 30 minut. Stále se klade důraz na vyváženost, ne však na matematickou vyváženost jako u 4e. **Multipovolání** budou ve stylu 3e. Povolání budou poskytovat bonusy k vlastnostem podobně jako rasy. Povolání budou rozdělena na běžná (např. bojovník, kněz, kouzelník), neobvyklá (např. černokněžník, bard, paladin) a vzácná (např. vrah). Obecně to má sloužit jako vodítko pro hráče i DM, jaká povolání se mají ve hře vyskytovat častěji. Vzácná povolání navíc nebude možné si vzít jen tak.

Bojovník bude podporovat široké spektrum archetypů, od šermíře po lučištníka. Při postupu na další úroveň bude mít spíš stále více možností útoku než stále větší útočné bonusy. Útočné bonusy se mu budou zvedat jen velmi pozvolna. Psion bude mít divoké talenty. **Barbar** bude schopen snést velké zranění a bude rozdávat velké zranění. Kněz bude nejen léčit, ale bude mít i řadu jiných možností. Zatím není jasné, jestli jeho magie bude Vanceho (slotová), nebo jiná, ale pravděpodobně bude mít slotovou magii. **Vojvoda** bude nejspíš koncepčně velmi blízký 4e Vojvodovi. **Kouzelník** bude mít zcela jistě Vanceho magii. Mimo slotových kouzel může mít díky zvoleným odbornostem i slabá kouzla jako **mágova ruka**, které bude moci sesílat kdykoliv (podobně jako stálá kouzla v 4e). Popis kouzel je ve stylu 3E. **Ohnivá koule** působí zranění 5k6, ale dá se zvětšit použitím slotu vyšší úrovně. **Magická střela** má automatický zásah a působí zranění 1k4+1 nebo 1k6+1 (neví se jistě), ale dá se jich seslat více najednou. V základních pravidlech by mělo být aspoň jedno magické povolání, které nebude mít slotový systém magie.

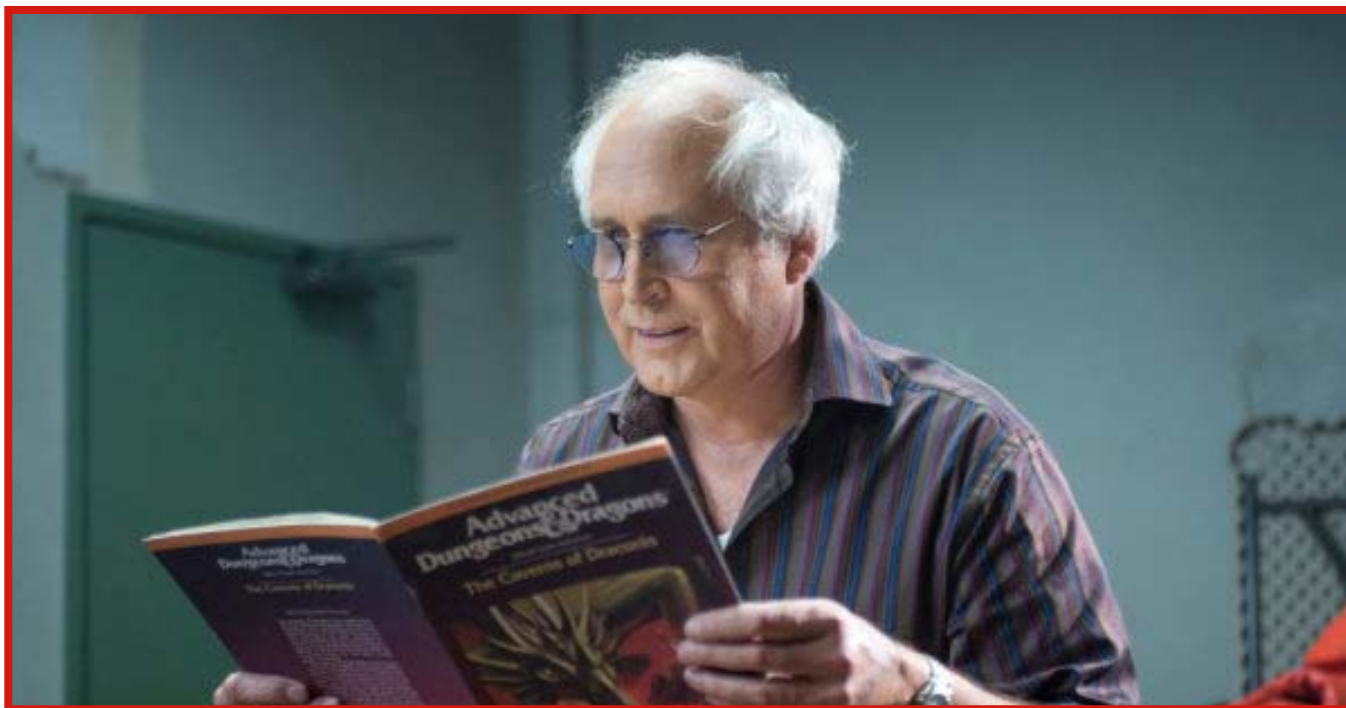
Podpora

Od začátku by mělo být plně podporované prostředí ZAPOMENUTÝCH ŘÍŠÍ (FORGOTTEN REALMS). V dalších letech bude přibývat podpora i dalších prostředí, spekuluje se, že druhé vydané prostředí bude RAVENLOFT. Na ilustracích v příručkách 4. edice vypadaly všechny postavy, jako by právě vyšly z posilovny. V NEXT budou postavy na ilustracích typově rozmanitější. Licence pro třetí strany by měla být volnější než GSL pro 4e, ale nejspíš ne tak volná jako OGL pro 3E. V Číně se vyvíjí nová počítačová hra založená na **Next** pravidlech. DDI podpora pro 4e poběží minimálně ještě nějakou dobu po vydání nové iterace. Plánuje se podpora virtuálního stolu,

nějaká forma elektronické verze pravidel (zatím není jisté, jestli v PDF formátu) a errata budou vycházet tak hojně jako tomu bylo u 4. edice.

Budoucnost

Nejnovější informace můžete sledovat na **FÓRU D&D**, blozích vývojářů a také třeba na **KOSTCE**, kde každé pondělí vychází překlad seriálu „Legends & Lore“ jako „Legends a znalost“. Máte také možnost se zapojit do veřejného betatestu. Kouzelníci z pobřeží tentokrát naslouchají ohlasům komunity. Nic ještě není vytesáno do kamene, ještě mnohé se může změnit.



Lovecraft okultní

Debata o H. P. Lovecraftovi se utěšeně rozvíjí, kdekdo ho čte a kdekdo nad ním přemýšlí. První můj text byl jakýsi Cthulhu trailer pro laiky; nyní se podívejme na některé hlubší souvislosti a praktické triky okem spisovatele i okem gamemastera. Pokud čtete Lovecrafta dnes, skoro po stu letech, je už leccos jinak. Tím spíše, když se pokoušíte na Lovecrafta nějakým použitelným způsobem navázat a využít ho. V takovém případě totiž uděláte nejlépe, když pečlivě vynecháte vše, co se týká Mýtu Cthulhu.

Taková rada ovšem může přinést trochu zmatečný údiv. Lovecraft bez Mýtu Cthulhu je jak Jarda Jágr přesunutý do obrany; postrádá polovinu efektu. Je vůbec myslitelné použít v nějakém smyslu Lovecrafta, aniž bychom se věnovali Cthulhu?

I.

Úvodem se tedy ještě musíme tím Cthulhu stylem a Mýtem trochu zabývat; co je tím přesně míněno. Jasná definice totiž neexistuje, sám autor nikdy neudělal žádný závazný seznam, co do této série patří. Sama idea „Mýtu Cthulhu“ vznikla až po autorově smrti, zásluhou různých nadšenců. V bažině nejistot panuje alespoň shoda na tom, že Mýtus Cthulhu představují především nejslavnější mistro-

vy hity VOLÁNÍ CTHULHU, HRŮZA V DUNWICHU, HORY ŠÍLENSTVÍ, STÍNY NAD INNSMOUTHEM, ŠEPOT VE TMĚ nebo BARVA Z VESMÍRU. Delší texty, které jsou svěbytným hybridem dekadentního impresionismu v popisech, pseudovědeckých metod sci-fi a konečně fantastických božstev, kterých každý znalec vyjmenuje zpaměti hned několik. Vždy je to příběh o tom, jak strašliví bohové kdysi dávno přiletěli z kosmu na Zemi a jednou se, panečku, vrátí; a to bude mazec.

Důležité zjištění je, že strašliví bohové jsou téměř bez výjimky **ulti-mátní potvory**. Nic se s nimi nedá pořídit; převyšují nás technicky, inteligencí, silou, vším; jsou o strašně moc levelů výš a běžný hrdina je proti nim úplně bez šance. Takže případná konfrontace dává dost nedělové a předem dané výsledky – hrdina zemře, zešílí, případně se těší, až spáchá sebevraždu. V tomto bodě Lovecraftovy příběhy ve zdrcující většině případů končí; dál jaksi není co vyprávět. Celá konstrukce příběhu je u něj zaměřena na to, co bylo **před** tímto bodem; pomalé odhalování strašlivé pravdy. Tedy tak trochu detektivka. A odtud je také zřejmé, proč se v Lovecraftovi skoro nikdy nebojuje a proč je strašidlo důkladně ukryto, takže ho zahlédneme jen na malý okamžik ve finále, nebo v některých případech vůbec.

Spisovatelsky je příběh o strašlivých ufonech mrtvola, řekněme si otevřeně. Autora dostihl **efekt Terminátora**, kdy novátorská podoba díla úplně zaniká pod milionem pozdějších věrných napodoben-

„Strašliví bohové jsou téměř bez výjimky **ulti-mátní potvory**. Nic se s nimi nedá pořídit; převyšují nás technicky, inteligencí, silou, vším; jsou o strašně moc levelů výš a běžný hrdina je proti nim úplně bez šance.“

nin. Lovecraft to ve dvacátých letech vynalezl; ale po něm se odehrálo plno věcí a idea je tak strašlivě provařená, že vás tu velká sláva nečeká. V době, kdy na plátnech kin řadí nějaká další odvozenina Cthulhu, například ALIEN VERSUS PREDATOR 2, neočekávejte, že vaši čtenáři spadnou překvapením ze židle, když jim jako pointu oznámíte, že jsou za tím vším zlí emzáci. Velké štěstí nevěštím ani obludným chobotnicím a křídlatým radiálně symetrickým létavým tvorům. Ať se budete snažit, jak chcete, z takto pojatého příběhu jakožto spisovatelé už moc nevydojíte. Zkusila to armáda snaživců už před vámi – Ramsay Campbell, T.E.D. Klein i Neil Gaiman – a podle mne s dost matnými výsledky. Jsou to tvůrci odvozeného; vzniklo v nejlepším případě fanovské psaní.

Prvovýstup je jen jeden.

Potud důvody, proč je Mýtus Cthulhu jakožto vzor dost nebezpečný.

Herně je to mírně lepší; pokud jste přímo v kůži odvážného badatele, pak je všechno přece jen trochu jinak a provařenost tématu se snadno může ztratit pod atraktivními a strašidelnými detaily. Ono je přece jen něco jiného číst, jak přiletěli zlí emzáci – **už zase, ach jo** – a něco jiného se s nimi osobně utkat. Navíc, když si dá někdo práci a dodá jim krásně starožitnou patinu lehce naivní a zastaralé pokleslosti filmů Eda Wooda. Nebo je rafinovaně zasadí do nějakého historického období, jako třeba Jerson a jeho kampaň OMEGA či v době vydání

článku aktuální premiéra Iron sky. Takto lze oživit i původního Lovecrafta, viz hra CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH. Je to v principu daleko víc detektivka, než sci-fi příběh o mimozemšťanech; devět desetin všeho zajímavého musí být skryto pod hladinou a musí být postupně odhalováno.

Ještě jiná cesta je navázat až v tom bodě, kde se strašidlo zjeví – například, kde Cthulhu začal pronásledovat nebohé námořníky – a začnete přemýšlet, jak to bude dál. Zvážíte, zda někdo přece jen za speciálních okolností přežít nemůže. Zda zlí ufovi z nějakého důvodu neodletí. Zda proti nim neexistuje překvapivá zbraň. A tak dále; ale velmi pravděpodobně bude výsledkem *survival horror*, *slasher* na způsob VETŘELCE, nebo rovnou světová apokalypsa. To už není Lovecraft, nýbrž John Wyndham a armáda dalších; jsme na poli čisté sci-fi.

Tyto trasy proto v dalším pojednání sledovat nebudu.

II.

Existuje i jiná řada Lovecraftových povídek, Snový cyklus. Je starší a s Cthulhu se volně prolíná; plno případů je hraničních a obě řady si od sebe vypůjčují nápady. DREAM CYCLE vyrobil, na rozdíl od CTHULHU CYCLE, řadu povídek, které na sebe dokonce dějově navazují, neb je spojuje osoba Randolpha Cartera či někoho dalšího: POLARIS, ULTHARSKÉ KOČKY, TI DRUZÍ BOHOVÉ, CELEPHAÏS, NY-

ARLATHOTEP, PICKMANŮV MODEL, SNOVÉ HLEDÁNÍ NEZNÁMÉHO KADATHU, VÝPOVĚĎ RANDOLPHA CARTERA, NEPOJMENOVATELNÉ, STŘÍBRNÝ KLÍČ, BRANAMI STŘÍBRNÉHO KLÍČE.

Neptejte se, jak tato řada vznikla. Často za tím byly podlé triky autora, který starší povídku prostě unesl a prohlásil ji za součást Carterovy fiktivní

biografie. Stylově je to díky tomu poněkud každý pes jiná ves; něco jsou krátké elegantní povídky s pointou, které mohl napsat třeba Poe nebo leckdo jiný (ULTHARSKÉ KOČKY), něco je málem báseň v próze (NYARLATHOTEP) a něco je spíš světonázor, než povídka (STŘÍBRNÝ KLÍČ). Jasný vrchol představuje SNOVÉ HLEDÁNÍ

NEZNÁMÉHO KADATHU, jakási road-movie s docela kolosálním finále.

Dobrá. Pokud odhlédneme od bohatých rekvizit, onyxových věží a různých bizarních potvor, je hlavním tématem **boj o sny, o fantazii, o nezávislé myšlení**. V tom je třeba velkolepá tragičnost malinké CELEPHAÏS a tímto manifestem končí STŘÍBRNÝ KLÍČ. Ve dvacátých letech v době návalu realisticke moderny zajisté atraktivní myšlenka. Jiní udatní rekové, jako třeba Ray Bradbury, věnovali této bitvě celý život. A zvítězili na celé čáře. Zvítězili tak strašlivě, že dnes je v kinech nacpáno fantazií, sny, efekty a zářícími onyxovými věžemi, takže občas leckoho napadne, zda se dnes nemá zachraňovat spíš realismus. I v této druhé sérii dostihl Lovecrafta **efekt Terminátora**. Dnes **putuje za neznámým Kadathem** kdejaký jouda, vybavený dvojručním

mečem a metající fajrbóly, potkáváje při tom mračky fantastických bytostí všech tvarů a velikostí.

Kašlete na to, pravím vám. Pokud vás popadne touha putovat za bohy na nějaký kopec, případně prolézat strašlivé dungeony, možná z toho opět můžete spáchat nějakou fantasy RPG hru, ale určitě ne literaturu. Tím méně k tomu potřebujete Lovecrafta. A i z té hry bych měl trochu obavy; sen vytváří zvláštní privilegované postavení jediné postavě, která je jaksi z podstaty věci nezničitelná a odolává všem tlakům a tahům; v případě její smrti hra končí. Připomíná mi to spíš gamebook nebo hru 1:1, než hru normální, se skupinou hráčů.

III.

Naštěstí pro badatele, spisovatele i gamemastery existuje ještě třetí řada Lovecraftových příběhů. Nenápadná, nepřehledná, nejméně okázalá a nejhůře prozkoumaná. A podle mne daleko nejvděčnější pro spisovatele i pro gamemastery, právě díky tomu, jak je rozevlátá a neuzavřená. V dopise C. A. Smithovi z roku 1927 praví Lovecraft:

„Myšlenka, že černá magie ve skrytu přetrvává dodnes a že se ďábelské rituály dále provozují, jsem využil již několikrát a budu s ní pracovat i nadále.“

Téma **strašlivých obřadů, nekromancie, čarodějů** a podobných hororových rekvizit zřejmě převzal Lovecraft od Poea a nikdy ho neopustil. Dokonce, podařilo se mu z něho postupně vykresat stránky zcela nové a dodnes stále aktuální, jako třeba **nedefinitivnost těla, nejistou identitu osobnosti, biohoror**. Strach z toho, že člověk přestane být

sám sebou a stane se někým jiným; strach toho, že se člověk změní v monstrum. Jsou to překvapivě ústřední témata o padesát let mladšího **cyberpunku**. Přesně takto můžeme číst pointu proslulého ŠEPOTU VE TMĚ.

Často platí, že ony obřady a čarování tvoří jen doprovodnou rekvizitu uctívání božstev Mýtu Cthulhu. Právě tak je to v erbovním VOLÁNÍ CTHULHU nebo ve SLAVNOSTI. Jenže jinde najdeme čarování i bez božstev jakožto úplně samostatnou záležitost.

Zopakujme, že Lovecraft nebyl v oddělování Mýtu Cthulhu, Snového cyklu a Okultního cyklu nikterak důsledný; v mnoha případech tvoří výsledný příběh směs, ve které dokážeme najít podíly všech tří složek. Podstatný poznávací znak Okultního cyklu je zejména v tom, že obřady jsou **funkční**; něco **dělají**. Nejde jen o nějakou ozdobu k navození

atmosféry. V případě čarodějů, o kterých budeme mluvit, má jejich konání jasný magický smysl, bez ohledu na to, jak to vypadá a jak se to jmenuje. V jádru tušíme nejčastěji něco jako **theurgii**, vyvolávání démonů a dalších nehmotných bytostí. Případně, vstup těchto démonů nebo jiných nehmotných bytostí do něčího těla a jeho následné ovládnutí, čili příbuzné téma **převtělování**.

Ušetřím čtenáře podrobného pitvání, jak se myšlenka poznenáhlu v Lovecraftově díle rodila, proměňovala a jak postupně probleskovala v povídkách, jako je ALCHEMYST (1908), HROBKA (1917), ZA STĚNOU SPÁNKU (1919), Z NEZNÁMÉHO SVĚTA

„Podstatný poznávací znak Okultního cyklu je zejména v tom, že obřady jsou funkční; něco dělají. Nejde jen o nějakou ozdobu k navození atmosféry.“

(1919), VÝPOVĚĎ RANDOLPHA CARTERA (1919) nebo HRŮZNÝ STAŘEC (1920).

Jasného tvaru nabyla magie v dlouhatánské povídce HERBERT WEST, REANIMÁTOR (1921-2). Strašlivý čaroděj je tu poněkud modernizován. Za tím účelem zde vznikla proslulá Miskatonická univerzita, plná podivných profesorů s obskurními zájmy. Stala se jednou z nejctihodnějších rekvizit v dějinách strašidelna vůbec. Frankensteinovské téma bylo vytuněno chemií a fyzikou roku 1920.

Herbert West je vybaven injekcemi a infuzemi. Pokud dostane mrtvolu dost čerstvou, dokáže ji **reanimovat**, čili znovuoživit. Samozřejmě, zápletky je obvykle v tom, co se rozumí **dost čerstvá**.

Málokdo si dnes uvědomuje, že dnešní termín **nekromancie** značil původně **věštění z vnitřností mrtvol**, nikoli ožívování zombií.

Dnes si pod nekromacií představíme nejčastěji právě to, co provádí Herbert West. Lovecraftův vynález se stal jaksi standardní fantasy technikou, vedoucí k zombie-hororu; při tom on sám tomu **nekromancie** neřikal a na jeho termín **reanimace** se úplně zapomnělo. Nápad je daleko podstatnější než ona povídka, která představuje opravdu jen prvotní pokus, veskrze neobratný. Autor sám prý nebral Westa moc vážně a technicky je to poněkud odbyté a nepořádné; spíše syžet budoucího příběhu, než příběh sám.

ČÍHAJÍCÍ DĚS je z roku 1922 a o téma magie se jen lehce otřel, ale ukázal, jaká brizantní síla se za ním skrývá. Troufám si tvrdit, že je to jedna z vůbec

nejstrašidelnějších mistrovských povídek. Když si to představíte zfilmované Davidem Cronenbergem nebo někým podobným, byl by to opravdu gore nářez. Zapomenutý pradědeček biohororu na způsob MOUCHY nebo VĚCI.

Zastavím se tu zejména z důvodů vyprávěcích technik. Ukazuje – a to je podstatné – že **způsob Lovecraftova postupného odhalování hrůzy nijak nesouvisí s kosmickým děsem a můžete si ho úspěšně vypůjčit kamkoli jinam**. Metoda gradace, složitějšího uzlu vztahů a tím i překonání prosté lineární povídky s pointou, tedy vše, nad čím jsem dříve jásal u erbovního VOLÁNÍ CTHULHU, to bylo vynalezeno právě zde, na příběhu, který s kosmem ani božstvy nijak nesouvisí. To, co zrálo na experimentálním modelu HERBERTA WESTA, se tady najednou povedlo. Poprvé se tu dospěje k úplné explozi paniky, čili **miazmatu šílenství, kdy známý svět je uveden mimo obvyklý pořádek**. Závěr je až neskutečně apokalyptický. Užijme si tento mistrův odstavec:

„Je-li nebe milosrdné, jednoho dne snad vy-



maže z mého vědomí pohled, který se mi naskytl, a dovolí, abych prožil zbývající léta v pokoji. V noci nemohu spát, a když hřmí, musím užívat opiáty. Ta věc přišla nečekaně a neohlášeně: zprvu jakoby krysí cupitání ze vzdálených a nepředstavitelných děr, pekelné supění a přidušené chrochtání, a pak z té díry pod komínem vyrazila mnohotvárná a leprou prolezlá živoucí hmota, odporná, nocí zplozená záplava organického rozkladu, hnusnější a drtivější než ty nejčernější kejkle smrtelného šílenství a zvrhlosti. Vřela, kypěla, bublala jako hadí sliz, svinovala se zpátky do té zející díry a zase se z ní rozvínovala, šířila se jako hnilobná nákaza a vytékala ze sklepa všemožnými otvory – vytékala, aby se rozptýlila v prokletých půlnočních lesích a rozsévala vůkol strach, šílenství a smrt.“

Následují potom ještě dva další odstavce, neméně zběsilé. Všechno po tom, co už byl čtenář dvacet stran na tuto situaci připravován. Právě větší prostor umožňuje se v hrůze daleko víc a energičtěji porochnit – kdyby bylo před tímto odstavcem třeba jen pět stran, potom by to nefungovalo; čtenář by si všiml, jaká je to absurdnost.

DĚS REDHOOKSKÉ ČVRTI, 1925. Další příběh, který je tak nějak nedotažený a určitě ne nejzdařilejší, ale přesto nesmírně podnětný pro badatele. Nových vylepšení je tu celá řada. Pro nás je důležité, že strašlivý čaroděj jménem Suydam, literární vnuk HRŮZNÉHO STARCE a nevlastní bratr Herberta Westa, odkládá moderní sci-fi techniku a vrací na scénu starodávné zaříkání, kouzelnické grimoáry a podobné nádobíčko. Nicméně, podobně jako u

Westa, nejde o nějaké ozdobné legrácky na ohlu-pování davu, ale magii zcela funkční. Na počátku je to takový okultní eintopf v duchu **co jsem sehnal, to jsem tam napařil**. Takže kabalistický anděl Sabaoth se tu zjevuje vedle nedostatečně oblečené fénické bohyně, k nim se přidají jacísi Peršané a jezídové, pak nějakí Irové, sem tam nějaká ta mrtvola. To vše ve zcela reálném a lokalizovatelném terénu v soudobém Brooklynu, přístavní čtvrti Red Hook. Na nedokonalé věci se často navazuje snadněji, než na dokonalé a uzavřené – a z REDHOOKSKÉ ČTVRTI kouká těch neobroubených kusů látky hodně. Povídka si dobyla jistou popularitu díky hrám (CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH) a díky postavě policisty Maloneho, který ještě zdůrazňuje motiv detektivky. Věřím, že když si to přečtete, hned vás napadne, co všechno by se s tím dalo dělat. Přímo to volá po pokračování nebo přepracování.

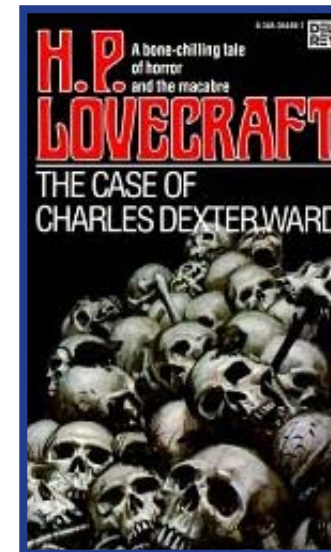
IV.

PŘÍPAD CHARLESE DEXTERA WARDA, 1927. Jako se Mýtus Cthulhu dožil nejsložitější podoby v HORÁCH ŠÍLENSTVÍ a SNOVÝ CYKLUS vyvrcholil HLEDÁNÍM NEZNÁMÉHO KADATHU, tady stojíme na vrcholu Lovecrafta, velekněze okulta. Rozhlédneme se a udělejme si pohodlí. Budeme tu trochu déle, protože tento příběh je úplně nejdelší, jaký kdy Lovecraft napsal. Také díky tomu vyšel až 1941, tedy po autorově smrti. Žádný spěch. Nalijte si něco. Už sedíte?

Nejprve si všimněme prostředí. Dříve u Lovecrafta řádila exotická strašidla v exotickém terénu. **Da-**

gon, Chrám, Bezejmenné město. Nebo dokonce **Kadath**. Pro uvěřitelnost je jednodušší vyslat hrdinu do exotických podmínek, na samu hranici známého světa, jako je Antarktida, poušť či zapomenutý ostrov v Tichém oceánu a tam předvést nějaké obskurní strašidlo. Cestopisný rámec z toho dělá něco na pomezí sci-fi. Píše se to snadno a působí to „vědecky“, nicméně to má jedinou zásadní vadu – je to daleko méně strašidelné. Hrůzy, které tam výzkumníci zažili, lze odbyť zvoláním – **neměli tam** lézt. Aby se někdo strašidla bál, musí být dojem, že se může zjevit **tady a teď**. Po výpravě do obskurních konců světa bylo třeba zapřísahat čtenáře, že se ho to týká a strašidla se musí nečekaně rozletět k němu do obýváku.

Tomu pomohl trik, vynalezený v HRŮZNÉM STARCI a OBRÁZKU NA ZDI – místa sice nereálná, ale reálně vypadající. Málokdo si uvědomuje, že při vynálezu lokalit jako Arkham, Innsmouth nebo Kingsport či celé Miskatonické univerzity nebylo účelem vesele fantazírovat a vyrábět strašidla, jako při vzniku Cthulhu a Yogg-Sothotha, ale účel byl přesně opačný – **dodat příběhu věrohodnost**. Českého čtenáře možná nenapadne, že tato jména působí domácky a obyčejně, něco jako Hradec u Zálivu, Králův Brod



a Obloukov – sice neexistují, ale existovat by klidně mohla. V Pardubicích loni k žádné záhadné explozi a policejnímu zásahu nedošlo, to můžete jako čtenáři tušit, ale v Králově Brodě se to stát mohlo, a jenom jste to přehlédli. Evidentní je to třeba v CELEPHAÏS, kde se hrdina probudí z nereálného snového města do údajně reálného Innsmouthu.

V RED HOOK a v DEXTERU WARDOVI se šlo ovšem ještě dál. Jsou to terény naprosto reálné a doložitelné vlastním okem čtenáře. V případě Warda je to město Providence. Ano, slyšíte dobře – nikoli Arkham, Innsmouth nebo Kingsport, ale zcela reálné autorovo bydliště, **Zde a Nyní**, v roce 1927. Tentokrát bude reálnost ještě reálnější, než kdykoli předtím.

Zvažte tento rozměr ve svém vyprávění, jako spisovatelé i jako gamemasteři. Zejména, pokud je vaším cílem všechny vyděsit jako sám Lovecraft. Známý terén má plno výhod – například ten, že ho fakt znáte. Víte, co je vidět, když vylezete na nejvyšší věž ve městě; víte, jak to vypadá v zimě nebo v noci na hřbitově; prostě to všechno znáte, máte k tomu nějaký vztah a vaše publikum také. Také ušetříte kupu vysvětlování. Osobně mám s vlastním městem – byť transponovaným do minulosti – při hraní i psaní ty nejlepší zkušenosti. Stěhovat vyprávění do Antarktidy, do úplně cizího paralelního světa nebo na neznámou planetu má jediný opravdu rozumný důvod – kdyby se to u vás doma z nějakých technických důvodů nemohlo odehrát.

V.

Technika **skrývání strašidla**, již vícekrát zmiňovaná, dosahuje u DEXTERA WARDA vrcholu přímo

maniakálního. Doporučuji všem spisovatelům i gamemasterům k přečtení i jakožto přehlídku triků k zakrytí podstaty věci.

První kapitola je jakýsi trajler k ději. Lovecraft tohle miluje; vychrlí na nás zkrácený děj celého příběhu tak, abychom se v něm nevyznali a pocítili zvědavost, co se to vlastně děje. Zcela neúčinný autorův spoiler prozradí, že nějaký šílený Dexter Ward zmizel z ústavu pro chovance. A hned se nám naznačuje, že s ním nebylo něco v pořádku; mrká na nás dvojí identita, ale zatím se v tom nedá vyznat.

V kapitole druhé se ponoříme do minulosti, k roku 1770, kdy žil a působil strašlivý čaroděj Joseph Curwen. Jeho příběh zabírá plných padesát stran, tedy odpovídá sám dlouhé povídce. Díváme se do dávné minulosti, sto padesát let staré, takže máme k dispozici jenom psané svědecké výpovědi, dopisy a další doklady. Příběh sám jaksi prosívá klíčovou dírkou a nic se nezjeví v plném světle. Dokonce i závěrečná smršť hrůzy vloženého příběhu se opět děje kdesi uvnitř, v uzavřeném prostoru, v podzemí Pawtuxetské farmy, kam nás dovnitř nikdo nepustí. Musíme si z různých výkřiků, explozí a neúplných poznámek domýšlet, co se tam stalo. Výsledek není o nic méně úžasný, než strašidlo předvedené v plném světle, protože nechává o to silněji pracovat čtenářovu fantazii.

Ve třetí a čtvrté kapitole už bystřejší čtenář – tedy téměř každý, což je záměr – přesně chápe, co se ve skutečnosti děje. Při tom ale skrývací metoda stále

pokračuje; všechno tak nějak prosakuje mezi řádky dalších dopisů. Curwen měl totiž ještě dva neméně podávané kamarády, kteří se přesunuli na nejstrašidelnější známá místa na planetě, totiž do Prahy (Simon Orne) a do Transylvánie (Hutchinson). Korespondence mezi nimi by vydala na samostatnou labužnickou studii. Povídání o Hutchinsonovi je například jemnou literární parodií na nejslavnější rumunské strašidlo. Odbočka do Prahy zase může přivést k zamyšlení případné české pokračovatele...

Konečně pátá kapitola, výprava Dr. Wileta do podzemí, je to, kvůli čemu se to všechno předchozí dělalo. Dostáváme se do stejné roviny, jako třeba v BEZJMENNÉM MĚSTĚ; katastrofa již proběhla a my zkoumáme terén, odkud dříve již odešel. Takže

zase se skoro nic neodehraje v přímém přenosu a všechno je založeno na domýšlení. Totální exploze hrůzy je třeba ve výtečné scéně, kde jsou k vidění jistě **nehotové věci**. Na něco se díváme, ale není nám řečeno, na co. Totéž platí i pro následné úspěšné invokace, které provede náš výzkumník; vlastně se nedozvíme, co přesně přivolal a jak to proběhlo. Zase si to musíme domýšlet. Pokud je VÝPOVĚĎ RANDOLPHA CARTERA vynálezem **strašení bez strašidla**, pak je DEXTER WARD světový rekord tohoto stylu. Myslím, že tohle už Lovecraft nikdy nepřekonal a jen to párkrát zopakoval – vrcholné místo HOR ŠÍLENSTVÍ je vlastně úplně to samé, kosmos nekosmos.

„Pokud je VÝPOVĚĎ
RANDOLPHA CARTERA
vynálezem **strašení
bez strašidla**, pak je
DEXTER WARD světový
rekord tohoto stylu.“

VI.

Asi nejvíc nás na tom zajímá ta okultní technika a magie. V DEXTERU WARDOVI představuje vyspělý a promyšlený hybrid. Hned na první straně na vás vypadne tento skvost:

„Pravé zvířecí soli možno připravit a uchovat tak, že důvtipný muž takto celou archu Noemu ve své vlastní studovně pozdržuje, krásnou podobu zvířete jakéhokoli z jeho popele podle libosti vyvolává, a podobnou též metodu může vpravdě filosof z pravých solí lidského popele vyvolat podobu kteréhokoli mrtvého předka z prachu, do něhož bylo zpopelněno tělo, aniž by se musel uchýlit ke zločinné nekromancii. BORELLUS.“

Krátký odstavec Borella je obratný falzifikát; čtyři z pěti mírně obeznámených okultistů by byli ochotni věřit, že taková kniha opravdu existuje. Styl starodávné a poněkud podezřelé okultní literatury je okopírovaný velmi zdařile. Nutno dodat, že v jiných Lovecraftových povídkách není o Borellovi ani čárka. V jádru nápadu je při tom očividně moderní a dokonce ještě zdokonalená **reanimace** Herberta Westa – živé tvory lze libovolně měnit na **základní sůl** a zase zpátky, případně je uchovávat ve fľašce podle potřeby. Žádné omezení čerstvými mrtvolami. Čistá práce. Tedy, pokud už je mrtvola zpracována na základní sůl; prvotní výroba této soli z mrtvol je zřejmě dost nechutná záležitost. Nápad je sám o sobě geniální a překvapuje mne, že na něj snad nikdo nenavázal.

Jdeme dál. To celé obalil Lovecraft krásnou patinou; vyvinul obrovské úsilí k tomu, aby nás pře-

svědčil, že jde o dávno známou alchymickou techniku. K zamaskování svého činu vymyslel celou divukrásnou knihovnu, kterou našel v domě Josepha Curwena pan Merritt:

- HERMES TRISMEGISTOS v Mesnardově vydání (dle souvislostí asi Zlatý traktát)
- TURBA PHILOSOPHORUM
- Geberův LIBER INVESTIGATIONIS
- Artephiův KLÍČ K MOUDROSTI
- SEFER ZOHAR
- souborné dílo Alberta Magna od Petera Jamma
- ARS MAGNA ET ULTIMA od Raymonda Lulla v Zetznerově vydání
- THESAURUS CHEMICUS Rogera Bacona
- Fluddův CLAVIS ALCHYMIAE
- Trithemiovo DE LAPIDE PHILOSOPHICO
- KÁNÓN É ÍSLÁM, což je vlastně NECRONOMICON
- silně opotřebovaný svazek Borella, známý z úvodu příběhu...

... a klíčový odstavec je zopakován.

Laikovi asi takový seznam nic neřekne, ale pro alchymistu je to jako seznam rockových alb v duchu **Rolling Stones, Led Zeppelin, Pink Floyd**... zkrátka, co jméno, to legenda. Pravá a nefalšovaná. Jsou to knihy, na které alchymista nedá dopustit a s velkou pravděpodobností některé jejich novodobé překlady v knihovničce má. Originály – pokud se vůbec dochovaly – sedí v trezoru nějakého slavného muzea.

K tomu je v příběhu všechno ještě obaleno vrstvou kabaly, satanismu, astrologie a zaklínání, která

jsou bizarní směsí hebrejštiny a latiny a kdovíčeho. Vedle Metatrona, Almosina, Zariathmika nebo Sabaotha se přivolává i Yogg Sothoth.

Celé to má jediný účel – zamaskovat knihy zcela vymyšlené, totiž ty dvě poslední v seznamu a pro děj vlastně nejdůležitější. A zhypnotizovat čtenáře, že se alchymie zabývala právě tím, co visí v úvodu příběhu. Takto vyrobená alchymie je něco jako noční můra šíleného inkvizitora; děsivá, jednoduchá a účinná. Trik se podařil tak dokonale, že nejen čtenář Lovecrafta mne přesvědčoval o tom, že alchymie pracuje s lidskými mrtvolami.

Pro účely spisování lze tuto úspěšnou manipulaci zcela ukradnout. Ne každý si uvědomí, že váš příběh či téma hry je vlastně DEXTER WARD; zvláště, když budete opět dbát ústřední rady celého článku a vynecháte nejzjevnější Cthulhu rekvizity.

Ještě důležitější je, že tyto principy můžete použít úspěšně u jakékoli vlastní magické techniky, kterou jste sice právě vynalezli, ale potřebujete jí dodat věrohodnost, vážnost a patinu. Když to obložíte pravými spisy, dostupnými na adrese nějakého okultního nakladatelství na internetu, a podobně získanými zaklínadly, mystifikace bude hodně slušná. Vybudujete si tak snadno a rychle prostor pro zápletku příběhu nebo pro opravdu velkolepou hru. Lovecraftovi to vydrželo hodně přes sto stran, věřím, že vám to může vydržet i podstatně déle.

VII.

Pokud mluvíme o okultu a magii v Lovecraftovi, asi nás napadne, že se podobné věci vyskytují i v dalších jeho příbězích, které jsou považovány za

Mýtus Cthulhu. VĚC NA PRAHU, například. STÍNY NAD INNSMOUTHEM, kde vlastně není kosmický původ strašidel zřejmý vůbec a jde spíše o příběh zvláštní kacířské hereze. Obřady slouží k přivolávání vodních entit a také zjevně fungují. Sci-fi o emzácích to není ani náhodou. Při popisu bizarních vodních bytostí v závěru, plazících se po železniční trati, dnešnímu zmlsanému divákovi vyvstane zejména druhý díl PIRÁTŮ Z KARIBIKU, kde přesně takto vypadá posádka přízračného Davy Jonese. Že by nečekaná inspirace Lovecraftem?

Zmínit lze i HRŮZU V DUNWICHU (1928). Na první pohled je to excelentní příklad MÝTU CTHULHU se vši parádou. Jenže proti nestvůrám z kosmu se tu **bojuje zaklínadly**. V příběhu o emzácích to nedává smysl, jediné snad, kdyby byla i ta zaklínadla mimozemskou technikou. To je poněkud krkolomné vysvětlení a Lovecraft to sám moc nevyřešil. Předpokládám, že smyslem bylo pouze uvedení oblíbené knihy NECRONOMICON do děje a že se tu projevil mocný vliv DEXTERA WARDA. Ve starších příbězích, kde se objevil NECRONOMICON, tedy BEZEJMENNÉ MĚSTO (1921) a OHAŘ (1922), se o něm ještě moc nedozvíme; jsou to šílené vize jakéhosi středověkého Araba. V DEXTERU WARDOVI je to už malinko jinak. V sedmé kapitole NECRONOMICONU – čímž zjistíme, že má nějaké kapitoly – je zřejmě funkční zaklínání, právě to, co popisuje Borellus, ale podrobněji. NECRONOMICON se mění v mocný grimoár, kterým lze dosáhnout děsivé výsledky.

V HRŮZE V DUNWICHU tento trend pokračuje; NECRONOMICON má už nejméně 751 stran a také má různé verze, exempláře a překlady. Slouží jak strašlivým emzákům, tak později i pozemským vědcům

k odstranění oněch strašlivých emzáků. Dokonce, a to je perla, které si málokterý komentátor všiml, je v povídce jeden odstavec NECRONOMICONU přímo ke čtení. Je to v mistrově díle případ dosti vzácný. A ten odstavec stojí za pozornost:

„Nelze si ani myslet, že člověk je buď nejstarším, či posledním z vládců země, nebo že obecná masa života a hmoty kráčí bez doprovodu.

Prastaří byli, Prastaří jsou a Prastaří budou. Nikoli ve sférách, jež známe, nýbrž mezi nimi, krácejí vznešení a původní, prosti tělesné dimenze a pro nás neviditelní.

Yogg-Sothoth zná bránu. Yogg-Sothoth je branou. Yogg-Sothoth je klíčem a strážcem brány. Minulost, přítomnost, budoucnost, vše je v Yogg-Sothothovi jedním.

Ví, kudy Prastaří v minulosti prošli a kudy znovu projdou. Ví, kde chodili po polích pozemských a kde po nich stále chodí a proč je nikdo na jejich cestě nespatri.

Podle jejich zápachu mohou lidé občas určit, že jsou nedaleko, ale nikdo nepozná jejich podobu kromě odrazu ve tváři těch, jež zplodili v lůně lidském; a těchto je celá řada, liší se podobou od nejdokonalejšího tvaru lidského až k tvaru neviditelnému, jímž jsou Oni sami.

Krácejí nespatrieni a nečistí na místech osamění, kde byla pronesena Slova a kde byly v patričné době zavuty Obřady.

Vítr drmolí jejich Hlasy a země hučí jejich Vědomím. Lámou les a drtí město, leč ani les, ani město nespatri ruku, která je drtí.

Poznal je Kadath v chladné pustině – a kdo z lidí zná Kadath?

Ledové pláně na jihu a potopené ostrovy Oceánu uchovávají kameny, na nichž je vyryta Jejich pečeť, ale kdo popatřil na zmrzlé město nebo na zapečetěnou věž už dlouhé věky ověšenou mořskými řasami a mušlemi?

Velký Cthulhu je jejich bratrancem, ale i on je může zřít jenom matně.

Iä! Shub-Niggurath! Poznáte je podle nečistého puchu. Mají ruku u vašeho hrdla, nevidíte Je však; a jejich obydlí je totožné s vaším strážným prahem.

Yogg-Sothoth je klíčem k bráně, která se dotýká sféry. Tam, kde Oni kdysi vládli, vládne nyní člověk; tam, kde člověk nyní vládne, budou vládnout zase Oni, Po létu nastává zima a po zimě léto. Čekají trpělivě a mocně, protože se zde opět chopí vlády.“

Pravděpodobně si uvědomíte, že se tu mluví o kdejakém Lovecraftově příběhu z MÝTU CTHULHU; dokonce i o těch, které ještě nebyly 1928 napsané. Také je to nádherná ukázka k technické debatě o psaní odstavců, protože drtivá většina vydání, která jsem četl, utopila tuto krásnou věc v „cihle“, zarovnané k oběma krajům. Ve skutečnosti je to text, určený k zaklínání; jedna každá věta má hudbu a jedna každá má být hlasitě čtena.

Podobně ostatně fungují i mnohé jiné „citované“ texty, kterých je plný zejména DEXTER WARD, počínaje tím prvním BORELEM. Ve WARDOVI jsou k vidění zaklínadla, která podezírám, že jsou autentická a Lovecraft je prostě opsal z jakéhosi kabalistického spisu. Pravdu má Koubič, když tvrdí, že Lovecraftův text najede na úplně jinou vlnu a to co čtete, je spíš jistá forma invokačního textu, než běžného vyprávění.

Leckoho asi napadne příbuznost tohoto typu psaní s tím výbuchem hrůzy, o kterém jsme se zmiňovali v souvislosti s Lovecraftovským finále delších věcí a Číhajícím děsem, a který je k vidění v prakticky každé pozdější a delší Lovecraftově povídce. Ano, není to náhoda. Takto se dá a může psát a má to zcela zvláštní sílu. Je třeba podobnými věcmi šetřit, protože čtenář neudrží dlouho pozornost. Ale je škoda takto nepsat vůbec, pokud jsou tématem příběhu magie a okultno. A pokud chcete tvořit světy, kde je magie reálná a věrohodná.

Klíčem k Lovecraftovi je obvykle atmosféra. Pokud

bylo cílem vyvolat dojem, potom je to vlastně jakýsi spisovatelský impresionismus. O náladu a efekt jde obvykle především; a je třeba se podle toho zařídit. Pokud si nelze beztestně vypůjčovat Cthulhu rekvizity, potom to rozhodně neplatí o způsobu techniky a o staré okultní magii, která je tu celému světu k volnému užití. Pokud bude magický text pravý, tím lépe; ale pokud pravý nebude, může se jím velmi snadno stát, pokud budete přesvědčiví.

VIII.

Připomeňme závěrem ještě to, co bylo řečeno o univerzálnosti prostředí Lovecraftova Okultního

„PŘÍPAD DEXTERA WARDA je okouzující prostředím, které by šlo v případě potřeby velmi snadno změnit. Mohli bychom všechno snadno odstěhovat do lečjakého odlišného terénu a historické situace.“

cyklu. PŘÍPAD DEXTERA WARDA je okouzující prostředím, které by šlo v případě potřeby velmi snadno změnit. Mohli bychom všechno snadno odstěhovat do lečjakého odlišného terénu a historické situace.

Josepha Curwena si lze například velmi snadno představit jako postavu ze steampunkového Londýna. Stačí jen zdůraznit technické detaily, rozsáhlé nýty a sem tam nějaké Křížkovské elektrické vedení. Stejně tak by mohl pod francouzským jménem pobíhat po Paříži coby současník a vlastní bratr Fantomase. Nebo konečně po Praze v době Járy Cimrmana.

Mohl by ale snadno fungovat i jako renesanční kavalír v téže Praze v době Rudolfa II. Stačí zdůraznit ty renesanční knihy, kabalou a přihodit pár rabínů.

Když na tom budete trvat, celé to přesunete i na venkov. Osamělý venkovský hřbitov, panské, lehce zchátralé sídlo; nic vám nebrání to řešit jako „slovan-skou venkovskou fantasy“ na způsob Dračího doupěte.

V protisměru času z toho lze vyrobit i sci-fi z paranoidní doby let padesátých či psychologickou bitvu s nacisty na způsob Jersonových světů v OMEZE. Mís-to starožitných dopisů můžete mít dobové zprávy agentů, ještě zašifrované Enigmou. Stejně tak můžete šifrovat zaklínadla či chemické přísady, potřebné pro ony „základní soli“.

Můžete měnit i rovinu akčnosti; postupovat jako originál a vše držet v té skryté rovině detektivky, kdy se vlastně stále nic neví až do konce; ale stejně tak můžete zachytit stav věcí, kdy někdo ví, třeba dvě nepřátelské strany najednou, a vedou spolu skrytou bitvu o chemické přísady, zaklínadla a nebožtíky. Stačí podumat o tom, jak úžasnou zbraní by byly vědomosti nepřátelských zabitých generálů, vyslechnutých gestapem nebo KGB...

Tohle všechno mne vede k přesvědčení, že potenciál okultního Lovecrafta zdaleka není prozkoumaná a vyčerpaná záležitost.



NAPÍŠAL Petr „Ilgir“ Chvál

HISTORIE A HRY

Krčmy a hostince, část první - venkov

Hospody, krčmy a hostince - toť svým způsobem nejvýznamnější místa fantasy světů. Vždyť kde jinde by měli dobrodruzi odpočívat po svém hrdinském konání, utrácet nabyté jmění a sbírat síly pro další drancování jeskyní? Kde jinde než v hostinci by se měla družina ubytovat po svém příchodu do neznámého kraje, a kde jinde by měla získat informace důležité při pátrání po zlotřilém černokněžníkovi? V hospodě může dobrodruhy očekávat tajemný cizinec s nabídkou dobře placené práce, stejně jako zákeřný vrah, kterého najali jejich nepřátelé.

Pokud vás podrobněji zajímá, jak takové hospody vypadají, co se v nich dá najít a zažít, je toto článek pro vás. Po jeho přečtení už se vám jako vypravěči rozhodně nestane, že byste při popisování interiéru fantasy hospody použili výraz „kuchyňská linka“.

O čem je a o čem není tento článek

Jak jste si už všimli, tento článek se zabývá hospodami na venkově. Ať už jde o rychtu uprostřed převládavé vesničky nebo opevněný hostinec kdesi na kupecké cestě v divočině, vždy se jedná o stavení mimo městské hradby. Městskými hostinci a krčmami se budeme zabývat v pokračování, které v DRAKKARU vyjde v budoucnu.

Fantasy prostředí je v drtivé většině RPG stylizováno do středověku. Meče, hrady, rytíři - však to všichni známe. Kdybychom ale chtěli přísně dodržovat středověké realie, i co se týká hospod, byli by asi hráči zklamáni. Ve středověku totiž klasické hospody známé z našich fantasy her neexistovaly. Popravdě, našlo by se toho více, co jsme si do svých RPG vypůjčili z doby mnohem pozdější, než je středověk - finanční systémy, gramotnost, nakonec i mentalitu lidí. Shrnutí a podtrženo, nemá valný význam snažit se o přehnanou historickou věrnost. RPG jsou především o zábavě. Hospody, které v tomto článku najdete, jsem si vypůjčil z českých zemí 16. až 18. století a podle mého názoru velice dobře odpovídají archetypu fantasy krčmy. Hlavní důraz je tedy v článku kladen spíše na atmosférickost a vnitřní logiku, než na historickou přesnost.

Jak už bylo řečeno, vycházel jsem z prostředí českých zemí. Proto se budou moje hospody hodit nejlépe pro hry z rodiny DRAČÍHO DOUPĚTE. Ve hrách postavených na anglosaských základech, jako je DUNGEONS AND DRAGONS, se může stát, že budou působit nepatříčně. Nejvíce ale samozřejmě záleží na nastavení světa toho kterého vypravěče. V první části článku najdete obecné a trochu „historické“ povídání o venkovských staveních, jejich uspořádání a fungování. V druhé části jsem popsal a nakreslil čtyři různé hospody, které můžete vzít a použít ve svých hrách.

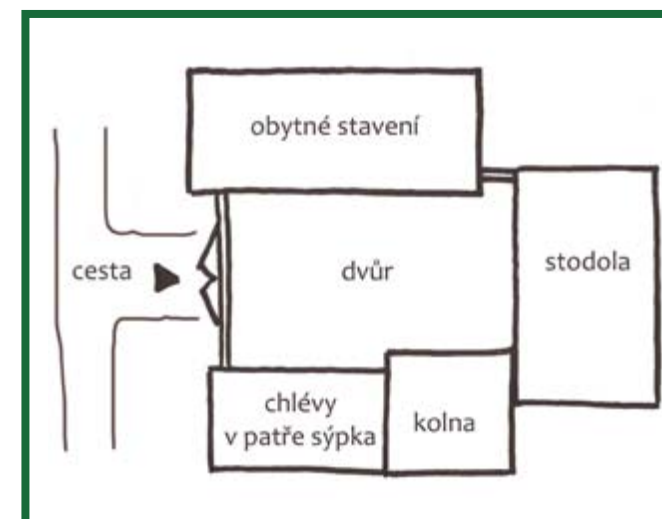
Hospody zvenku

Zeptáme-li se, jak vypadaly v minulosti venkovské hospody, dostaneme jednoduchou, pro někoho

možná překvapivou odpověď: Stejně jako všechna ostatní vesnická stavení. Dnes jsme zvyklí na to, že hotel vypadá jinak než škola, a ta zase jinak než rodinný dům. Avšak silnou tradicí nesená lidová architektura příliš odvážné variace nerozvíjela. Dokonce i specializované provozy, jako třeba mlýn nebo kovárna, vycházely z téhož základu. U hospod se dá předpokládat, že budou o něco větší a výstavnější než ostatní usedlosti, ale jinak se od nich příliš neliší. Jak tedy vypadalo vesnické stavení na našem území?

(Poznámka: vycházím z převládající formy domů. Například na jižní Moravě, kde se rozšířil dům tzv. podunajského typu, už mé popisy neplatí.)

Podívejte se na obrázek č. 1. Nutným základem každé usedlosti, ať už velké či malé, je **obytný dům**. Může být přízemní či jednopatrový. Dům



Obrázek 1.

tvaru obdélníku je natočen kratší stranou k přístupové cestě. Okna, která sem směřují, vždy patří hlavní obytné místnosti – **světnici** (v případě hospody to bude nálevna). Vstupní dveře však jsou z boku (delší strana) a musí se k nim přes jít **dvůr** (pokud usedlost nějaký dvůr má). Celý dům je zakryt strmou šikmou střechou se dvěma bočními štíty (tzv. **sedlová střecha**).

K obytnému domu se, v závislosti na bohatství usedlosti, přidružují další hospodářské budovy. U zájezdních hostinců to bude především stáj pro koně hostů a kolna, což je vlastně „garáž“ **pro** povozy – tam přespávají pohůnci, každý ve voze svého pána, zatímco kupci tráví noc v pohodlí pokoje. Tyto budovy jsou uspořádány nejčastěji kolem **ústředního dvora**, do něž se vjíždí **branou**. V klidných a blahobytných krajích bude seskupení budov rozvolněné a velkorysé, v drsných a divokých oblastech zase sevřené, aby poskytovalo obyvatelům lepší ochranu v případě ohrožení. Zadní stranu dvora většinou uzavírá **stodola**, nezbytná stavba všude tam, kde se lidé živí pěstováním obilí. Tam, kde je stodola, musí být i **sýpka** (špýchar), v níž se skladuje vymlácené zrna – obživa hospodářství a osivo na příští rok. Kvůli ochraně proti ohni může být zděná, či postavená zcela mimo statek. Zásoby potravin se uchovávají ve **sklípku**, který bývá vykopán ve svahu mimo usedlost. Hospody v pasteveckých oblastech budou mít zase větší **chlévy** a také **seníky** pro zimní

„Zeptáme-li se, jak vypadaly v minulosti venkovské hospody, dostaneme jednoduchou, pro někoho možná překvapivou odpověď: Stejně jako všechna ostatní vesnická stavení.“

zásoby krmiva. Na dvoře se také najdou drobné stavby jako **králíkárný, kurníky a holubníky**. Někde v rohu bude i **hnojiště** a nad ním **latrína**. Případy, kdy si hostinský vystačí se svými zisky natolik, že nepotřebuje nic pěstovat ani chovat, jsou ve venkovském prostředí opravdu výjimečné. Je tedy dobré si uvědomit, že venkovské hospody jsou v první řadě běžnými zemědělskými usedlostmi, kde pohostinství tvoří jakousi nadstavbu.

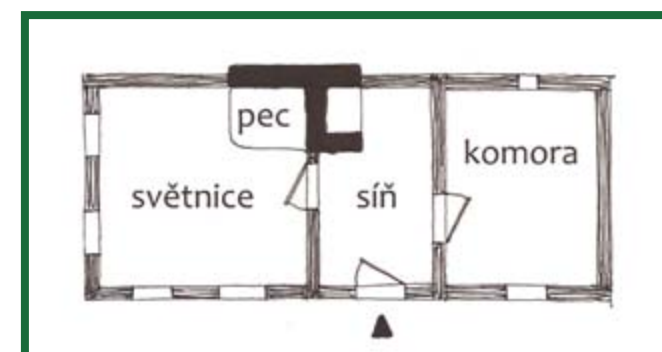
Stavební materiál

Zbývá ještě doplnit, jak a z čeho jsou hospody stavěny. Tak tedy: v oblastech, kde je dostatek dřeva, například podhůří či čerstvě kolonizované kraje, jsou stavby roubené. Trámy jsou vždy alespoň částečně hraněné (otesané na tvar kvádru), jinak by místo české roubenky vznikl kanadský srub. V oblastech, kde je dřevo vzácnější, se z něj provádí pouze kostra. Vzniklé otvory se vypletou rákosou a vymažou jílem. Tak vznikne konstrukce, které se říká hrázděná. Tam, kde je dřeva zoufalý nedostatek (například podunajské nížiny), stavějí se domy hliněné, nejčastěji z vepřovic (nebo též kotovic), což jsou nepálené cihly vyztužené slámou. Často se jako zděné provádějí chlévy a stáje, kde by roubené stěny mohly snáze podlehnout hnilobě (ale není to pravidlem). Za střešní krytinu slouží buď dřevěné šindele nebo slaměné došky. Šindele jsou trvanlivější z hlediska hniloby, ovšem obě střešní krytiny jsou stejně hořlavé.

Hospody zevnitř

Obytný venkovský dům na našem území se vždy odvíjí od trojdílné dispozice (obrázek č. 2). Vchodovými dveřmi se vchází do síně, z níž je přístup do světnice na jedné a do komory na druhé straně. V síni najdeme černou kuchyni – obezděné topeniště, které se otevírá do komína. Odtud se také zatápí v peci, jež vyhřívá světnici. V kuchyni nebo poblíž ní je uloženo nádobí – velký závěsný kotel, hliněné hrnce a pánve, dřevěné měchačky, nože a podobně. Ze síně může být přístup do sklípku, kde hospodář skladuje zásoby v sudech, pytlích a hliněných džbánech. V síni ještě může být strmé schodiště do patra, pokud dům nějaké má. (Na půdu se většinou leze zvenku zadním štítem.)

Světnice je jediná vytápěná místnost v domě a slouží jako hlavní obytný prostor. V případě hospody bude upravena jako nálevna. Do světnice se vždy vchází přes síň – přístup rovnou zvenku by znamenal, že by dovnitř v zimním období táhlo.



Obrázek 2.

Okna místnosti směřují na přístupovou cestu (ulici, náves apod.) a do dvora. Prostoru dominuje velká hliněná pec (v případě bohatého stavení kachlová kamna), do níž se přikládá ze síně, aby se ve světnici nešpinilo s popelem a sazemi. Pec slouží nejen k topení, ale i k pečení chleba. Někde v koutě za pecí bude mít hostinský nejspíš uloženy žejdlíky a naražený soudek. Ve světnici se sedí u dlouhých stolů s lavicemi, hosté jedí převážně z dřevěných či hliněných misek, nebo si jídlo pokládají na velké krajíce tvrdého chleba. Židle, ubrusy, cínové nádoby, příbory a podobné vymoženosti jsou záležitostí bohatých měšťanů a šlechty, na vesnicích se nevyskytují.

Účel komory je velmi proměnlivý. Může jít o sklad zásob a náčiní, nebo o obytnou místnost pro teplejší období roku. U těch nejprostších stavení může komora chybět úplně a její místo zaujímá chlév. To ale nebude případ hospod. Vzhledem k tomu, že světnice byla přeměněna na nálevnu, bude komora sloužit jako soukromá místnost hospodáře a jeho rodiny. Zde bude mít uskladněny věci, jež chce chránit před zraky cizinců procházejících jeho hospodou.

Trojdílná dispozice je základ, který se dále různě modifikuje. Za komorou mohou být připojeny chlévy nebo další komora, místnosti mohou být děleny na několik menších a podobně.

Ubytování hostů se nejčastěji odehrává v patře. Po schodech v síni se dá vystoupit do horní síně, odkud je přístup do pokojů (horní komory a světnice). V případě, že dům je podlouhlý a má několik horních komor řazených za sebou, řeší se přístup

pomocí pavlače.

Ukázkové hospody

V druhé části článku na vás čekají čtyři ukázkové venkovské hospody. Každá z nich je zasazena do konkrétního prostředí, a tudíž je jedinečná. U každé najdete stručný popis jejího fungování i nápady na zápletky spojené přímo s hospodou. Některé zápletky se dají použít bez návaznosti na příběh, jen pro oživení hry nebo jako atmosférická vložka. Jiné se mohou stát základem pro vedlejší dějovou linii, či snad i pro celé dobrodružství. I když možná nepoužijete ukázkové hospody tak, jak jsou, věřím, že pro vás budou inspirací.

Rychta v Kamenné Lhotě

Dveře se prudce otevřely a dovnitř zavanul chladný vzduch ze síně. Starý Chlumák, chlap jako hora, stanul na prahu a shodil kápi na ramena. Ve vousech a obočí měl namrzlý sníh. Všechny hlavy v šenku se k němu otočily. „Vlci už jsou u vsi, ničeho se nebojí. Na Horních salaších roztrhali ovce i s bačou,“ pronesl hlasem ochraptělým z mrazu. „Už není pochyby – bohové chtějí oběť za zločin,“ přibouchl dveře a podíval se za pec, do temného kouta místnosti. Mladík, který tam připravoval maso, zbledl a očima vyhledal svého otce. Rychtář se zachvěl, ale nic neřekl. Ve světnici to zašumělo. Nakonec získal převahu ostrý hlas holohlavého muže, který seděl mezi lovci. „Už se nemůžeš dál vykrucovat, rychtáři,“ zahřměl a nebojácně

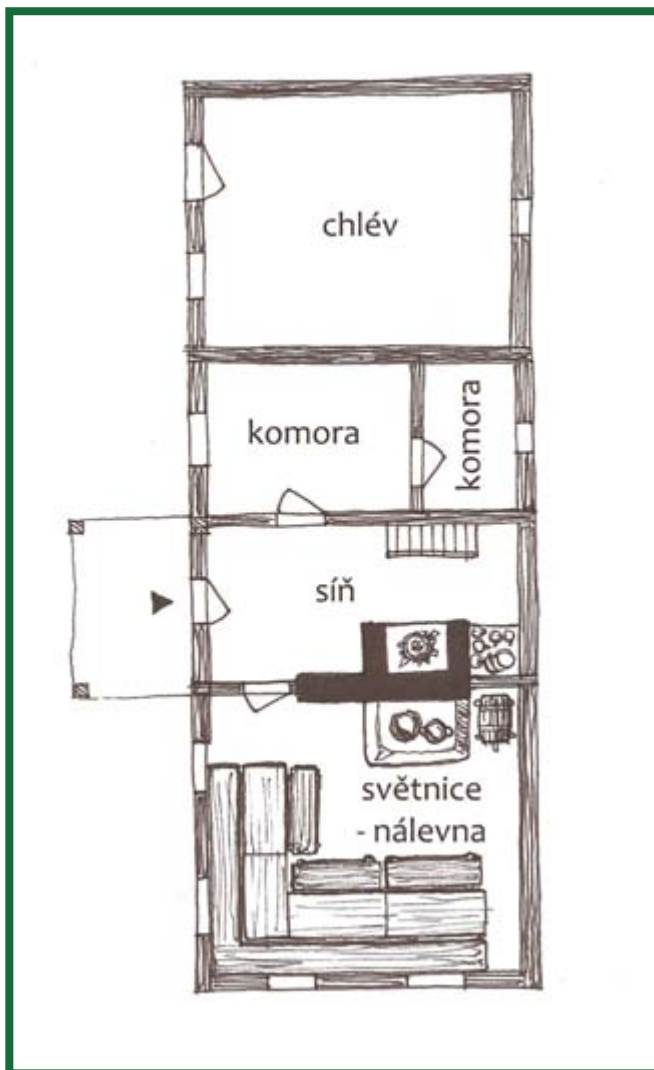


vztyčil hlavu. „Tvůj syn se provinil. Buď bude pykat on, nebo zaplatíme všichni!“

Rychtář zaťal pěsti a jeho tvář zbrunátněla. „Tady jste v mém domě! Kdo na něj vztáhne ruku, tomu ji vlastnoručně přerazím!“ zavrčel hněvivě. V jeho očích však byl vidět těžko potlačovaný strach. Tušil, že stojí sám proti všem. Několik mužů pomalu vstalo ze svých lavic...

Kamenná Lhota je nově založená vesnice, kterou postavili osadníci z vnitrozemí. O úrodnosti přidělených lánů vypovídá její název. Obilí ale není hlavní zdroj obživy. Okolní lesy poskytují dobré dřevo, o němž je již v království nouze. Kromě toho se zde nalézají vápencová ložiska a prý i naleziště kovových rud. Všechna stavení ve vsi jsou jen skromné chalupy, které se nemohou rovnat bohatým dvorcům v nížinách.

Chod osady, těžbu dřeva a vápence, rozsuzování sporů mezi osadníky a další důležité záležitosti má na starosti rychtář. Za to pobírá z královské pokladnice rentu, která však stačí jen na skromné živobytí. Už brzy po založení Kamenné Lhoty si osadníci zvykli scházet se k poradám na rychtě. Později se z ní stala hospoda, kde rychtářova rodina natočí pivo každému pocestnému, který může zaplatit.



Prostorná světnice rychty slouží jako nálevna. Na dlouhé lavice kolem stolů se vejde většina mužů z osady. Rychtář se svou ženou bydlí v komoře naproti světnici. Tam zase přespává jejich syn a dcery. Na zimu se ovšem všichni stěhují do světnice. V malé zadní komůrce mají cennosti, královská po-

věření a vzácné přísady do jídel, jako sůl a koření. V zadní části stavení se nachází chlév, kam rychtářová na noc a na zimu zavírá několik koz a ovcí. Po schodech v síni se dostanete do horní světničky, kde rychtář ubytovává případné hosty, například kupce nebo královské prospektory. Úplně cizí poutní (dobrodruhy) ubytuje jen v případě, že si něčím získají jeho důvěru.

Náměty na zápletky

Odplata za zločin: Je únor a celé podhůří je zapadlé sněhem. Dobrodruzi odpočívají po náročné cestě na rychtář v Kamenné Lhotě. Z řeči mezi místními usedlíky se dozvědí, že rychtářův syn se před několika dny v opilosti popral a vyrazil oko místnímu mladému lovcovi. Přitom pít kořalky je v tomto období přísně zakázáno. Jako trest poslali bohové na vesnici vlčí smečky. Poté, co se jeden z místních vrátí z pochůzky a oznámí, že vlci zabili nad vesnicí člověka, lidé ztratí trpělivost a chystají se mladíka zlynčovat. Vypadá to, že rychtář přes své postavení tomu nezabrání, pokud se za něj někdo nepostaví.

V podezření: Po horkém dni se chystá bouřlivá noc s přivalovým deštěm a hromobitím. Dobrodruzi mají štěstí – rychtář v Kamenné Lhotě je nechá přespat ve své horní světnici. Ráno však zjistí, že se mu během noci z komůrky ztratily nějaké cennosti a dokumenty. Podezření samozřejmě padne na cestovatele.

Zlaté intriky: Postavy cestují do pohraničí za důležitým úkolem. Od královského úředníka mají doporučující list a pokyn, aby se ubytovaly u rychtáře v Kamenné Lhotě. Po příjezdu je však rychtář od-

mítne ubytovat s tím, že horní místnost obsadil královský prospektor kontrolující těžbu vápence. Potíž je v tom, že prospektor je již druhým dnem nezvěstný. Družinu čeká nejen shánění náhradního noclehu, ale také pátrání po prospektorovi, který zmizel někde ve vápencových lomech. Při pátrání se postavy, nedají-li si pozor, zapletou do mocenského boje královských místodržících – proslýchá se totiž, že v rokli kdesi v kopcích nad vápencovými lomy se našlo zlato.

Zájezdni hostinec ve vsi Dlouhé Lány

Venku už byla tma, ale z oken světnice se rozlévalo příjemné žluté světlo. U dubových stolů sedělo dobrých třicet hostů. Někteří hráli v kostky, někteří se halasně bavili, jiní seděli mlčky. Všichni ale vypadali spokojeni s tím, že sedí v teple a že jim pivo nosí sličné dcery



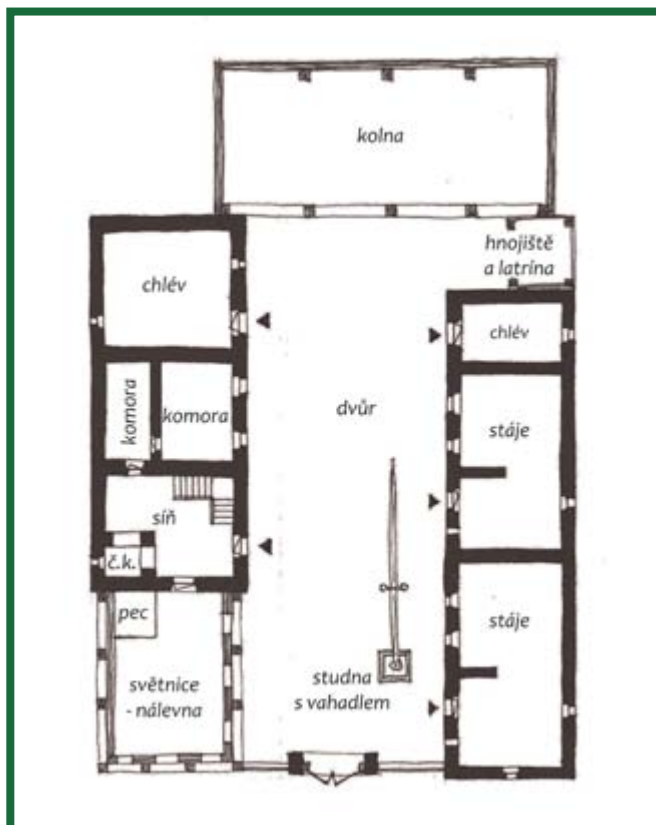
hospodského Berky. Na nepříjemný výstup s cizincem, který před několika chvílemi opustil hostinec s klením a nadávkami, už dočista zapomněli. Berka sám seděl jako král uprostřed svých přátel a patolízalů a mezi řečí si notně přihýbal z korbele.

Zničehonic se ozvala rána a vzápětí rachot hroutících se kachlí. Do vzduchu se vyvalil oblak popela a sazí. Mohutná kamna, která až dosud musel obdivovat každý příchozí, se v jediném okamžiku porouchala k zemi. Lidé na chvíli strnuli, neschopni pohybu. Pak někdo vykřikl: „Hoří!“ Vypukl chaos. Někteří se snažili dostat ke dveřím. Bylo slyšet syčení, jak ti duchapřítomnější lili obsah svých korbelů do ohně. Za všeobecného křiku, klení a kašlání všichni hosté postupně vyklopýtali na dvůr. Berkova mladší dcera vzlykala čeledínovi v náručí. Starý Berka to naštěstí neviděl. Brunátný ve tváři, hlasitě se dohadoval s okolostojícími a divoce rozhazoval rukama. „Měl jsem pravdu,“ prolašoval sebevědomě jeden z nich, „byl to čaroděj. Tohle byl jeho kousek na rozloučenou.“ Ostatní přitakávali a souhlasně vykřikovali. „Já mu ukážu,“ zaburácel Berka. „Toho bude litovat, lotr! To teprve uvidí, kdo je tedy pánem!“ Potom se obrátil na shromáždění na dvoře: „Půl prasete a soudek piva tomu, kdo mi toho ničemu přivede. A tucet grošů na ruku,“ dodal po krátkém zaváhání, když si uvědomil, kolik ho budou stát nová kamna.

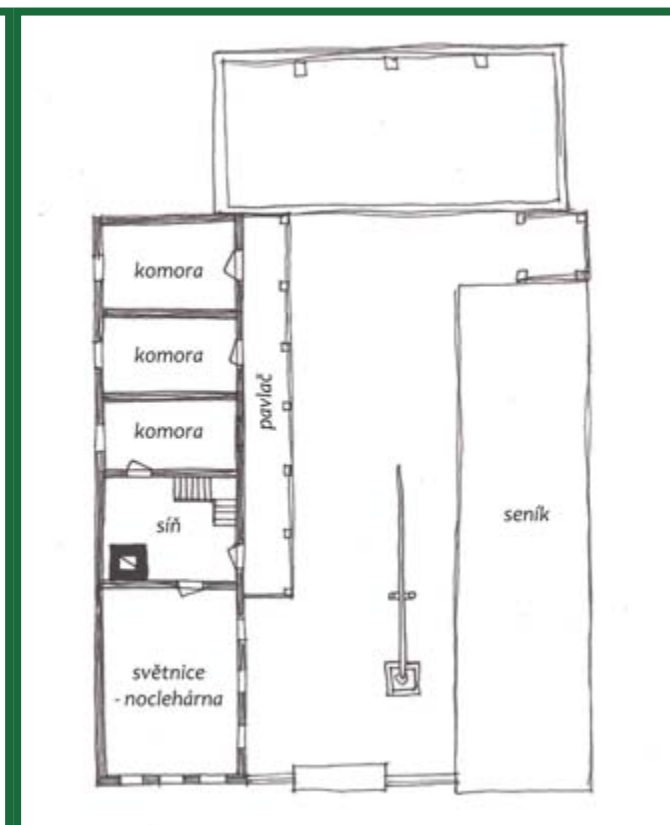
Vesnice Dlouhé Lány leží na křižovatce poutní cesty na horu Radič a kupecké solné stezky, která sleduje tok řeky Kremen. Krajina je to mírně pa-

horkatá, leč úrodná natolik, aby pohodlně uživila zemědělské obyvatelstvo podlouhlých vesnic, které tu před stovkami let vyrostly. Rod Berků si už dlouho přivydělává na živobytí tím, že poskytuje nocleh projíždějícím kupcům a jiným pocestným. Jednomu z předků se podařilo u vrchnosti získat privilegium, podle něž nikdo v okolí nesmí nabízet stejnou službu – tedy nocleh za úplatu. Od té doby se Berkové zmohli a jejich hostinec je nejvýstavnějším dvorcem široko daleko.

Příjmy z pohostinství jsou natolik slušné, že Berkové už se vzdali obdělávání půdy. Pole, která ke statku patří, pronajímají k hospodaření chudým chalupníkům. Kromě toho mají za vesnicí rozlehlé ovocné sady. V jejich usedlosti tedy nenajdeme stodolu ani sýpku. Zato stáje pro koně hostů mají úctyhodné rozměry, stejně jako patro obytného domu, které nabízí tři samostatné pokoje pro majetné, a společnou noclehárnu pro méně majetné hosty. Sám hostinský s rodinou obývá dvě místnos-



Přízemí



První patro

ti v přízemí, po pravé straně vstupní síně. Centrem hostince je ovšem světnice, kde je každý večer živo. Obchodníci, poutníci, tuláci, kejklíři a všichni ostatní, které noc zastihla na cestě v Dlouhých Lánech, tady sedí, pijí, zpívají a baví se karbanem. U stolu nejbližší pece tu v kruhu svých přátel rokuje starý Berka, zatímco jeho dcery a čeleď obsluhují hosty. Před půlnocí pošle hostinský své hosty spát do patra a sám se odebere do svého pokoje. Čeleď ještě poklidí, zavře bránu a ustele si na lavicích ve světnici nebo ve stájích na seně.

Náměty na zápletky

Kouzelníková pomsta: Během živého večera v hostinci propukne hádka mezi některým z místních Berkových přátel a procházejícím pocestným. Konflikt skončí tak, že Berka nechá hosta vyvést před hospodu a pohrozí mu psy. Nějakou chvíli po tom, co pocestný s kletbami zmizí ve večerní tmě, se ve světnici ozve ohlušující rachot a místnost zavalí oblak kouře a sazí. Mohutná kachlová kamna, chloubka Berkova hostince, vybuchla a rozsypala se. Lidé mají co dělat, aby zabránili požáru. Rozzuřený Berka si je jist, že na vině je vyhnáný pocestný a vyhlásí odměnu pro toho, kdo mu ho ihned přivede zpátky k potrestání.

Uřknutí hostinského: Večerní zábava v hostinci je v plném proudu, pivo teče proudem, znějí písně, hosté se hlučně baví. Není divu, že nikdo neslyší žalostné vytí psů na dvoře. Hospodský Berka, který jako vždy sedí v kruhu svých sousedů a přátel, zničehonic zbledne, zlomí se v pase a začne vyrážet nesrozumitelné bolestné skřeky. Hosté zděšeně vstávají a vypuká zmatek. Někdo zakřičí, že starého Berku určitě uřknuli. Lidé se

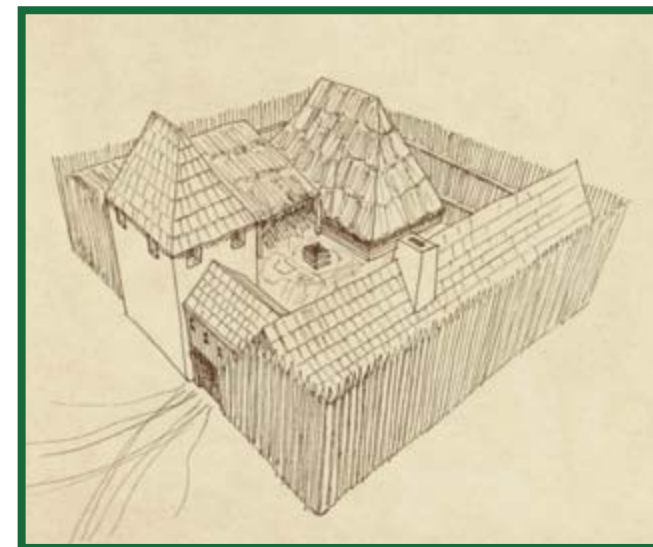
shání po jeho nejstarší dceři, která je proslulá léčitelským nadáním, ale ta jako naschvál není k nalezení.

Zloděj ovoce: Během večera v hostinci si k dobrodruhům přisedne sám starý Berka se zajímavou nabídkou. Uhradí jim prý dnešní i zítřejší útratu a přidá ještě něco navrch, když se jim podaří lapit zloděje, který mu po nocích očesává ovocné stromy. Sám prý na to nestačí – sady jsou rozlehlé – a čeládka po celodenní námaze při hlídání usnula. Sousedy do toho zatahovat nechce. Kdo ví, třeba je tím zlodějem někdo z nich.

Ve skutečnosti se jedná o Berkovy intriky proti hospodáři Rozinovi, který už se nějakou dobu snaží dosáhnout u vrchnosti zrušení Berkova privilegia na pohostinství. Připravené to má pečlivě: Jeho nejmladší dcera má vylákat do sadů pod záminkou schůzky Rozinova čeledína. Berkovi lidé už minulou noc otrhali několik košů nedozrálého ovoce a schovali je k Rozinovi do stodoly. Také mu v noci odnesli dvoukolák, který se stane předmětem doličným, až dobrodruhé nachytají čeledína v sadech. Od aféry si Berka slibuje pošpinění Rozinovy pověsti a konec jeho pokusů vetřít se vrchnosti do přízně.

Opevněný hostinec na Šerých brodech

„Pro milosrdenství boží, otevřete!“ Zoufalý křik a tlukot na bránu doprovázený štěkotem psů zburcoval všechny spáče. Rozespálí hosté se vypotáceli na dvůr do chladného nočního vzduchu a zmateně se ptají, co se to děje. Če-



ledíni přinášejí zapálené louče a do rukou berou hole. Malý chlapec hbitě šplhá po pavlači do sýpky a na chvíli mizí v jejích útrobách. Pak je slyšet jeho hlas: „Nevypadá nebezpečně, můžete otevřít!“ To už je na dvoře i sám Fedor. V mihotavém světle loučí se zaleskla čepel jeho meče. Rukou dává pokyn k otevření brány. Před zraky shromážděných se objevil muž. Pohled na něj je strašný. Vytřeštěné oči podlité krví, vlasy bílé jako sníh, kazajka potrháná od trní. „Oni... odnesli ho. Odtáhli ho... pryč... do tmy,“ souká ze sebe a pak, jak už ho roztřesená kolena nedokážou unést, padá na zem. Někteří v něm rozpoznali jednoho z dvou mužů, kteří, posílení pitím, uzavřeli večer bláznivou sázku. Prý stráví noc venku, mimo hostinec.

Krátký výslech vedený Fedorem nepřinesl moc užitečného. Jeho druha prý odtáhli démoni, běsové noci. Místo a směr určil jen

zhruba. Lidé se vzrušeně dohadují. Tu vystupuje rytíř Boryna z Chlumu: „Draka v močálech jsem vlastní rukou zahubil, prokletého umrlce jsem mečem udolal, a nočních běsů bych se měl zaleknout? Přines mi mé zbraně, šenkýři!“ Potom se obrací na roztřeseného nešťastníka: „Tvého druha ti přivedu, máš moje slovo. Kdo jde se mnou?“

Šeré brody jsou jedním z několika míst, kde se dá překročit velká řeka Dunava tvořící přirozenou hranici mezi Západní a Východní markou. Lesy jsou tu hluboké a bažinaté, skýtají útočiště psancům, zboj-

níkům a jiným podivným živlům. Projíždějící kupci se raději sdružují do ozbrojených karavan a nocují v opevněných hostincích, podobajících se malým tvrzím.

Hostinec na Šerých brodech patří starobylému rodu Fedorů. Odnepaměti jsou Fedorové připoutáni k Šerým brodům a jejich povinností je poskytovat útočiště všem pocestným. Za to jsou zproštěni daní a naopak mají právo vybírat mýto z převážného zboží. Nocleh je zde zadarmo, ovšem pokud si chcete koupit něco k jídlu či pití, zaplatíte dvakrát více, než ve vsích o několik desítek mil dál. A

ještě jedno dávné pravidlo zde platí: Dvnitř vás hostinský pustí jen v případě, že mu odevzdáte do úschovy své zbraně. Fedorové nestojí o žádné šarvátky mezi horkokrevnými žoldáky nebo dokonce ozbrojené loupeže. Aby bylo jasno, kdo zde má hlavní slovo, jsou Fedorovi pacholci vyzbrojeni obušky, které nikdy neodkládají.

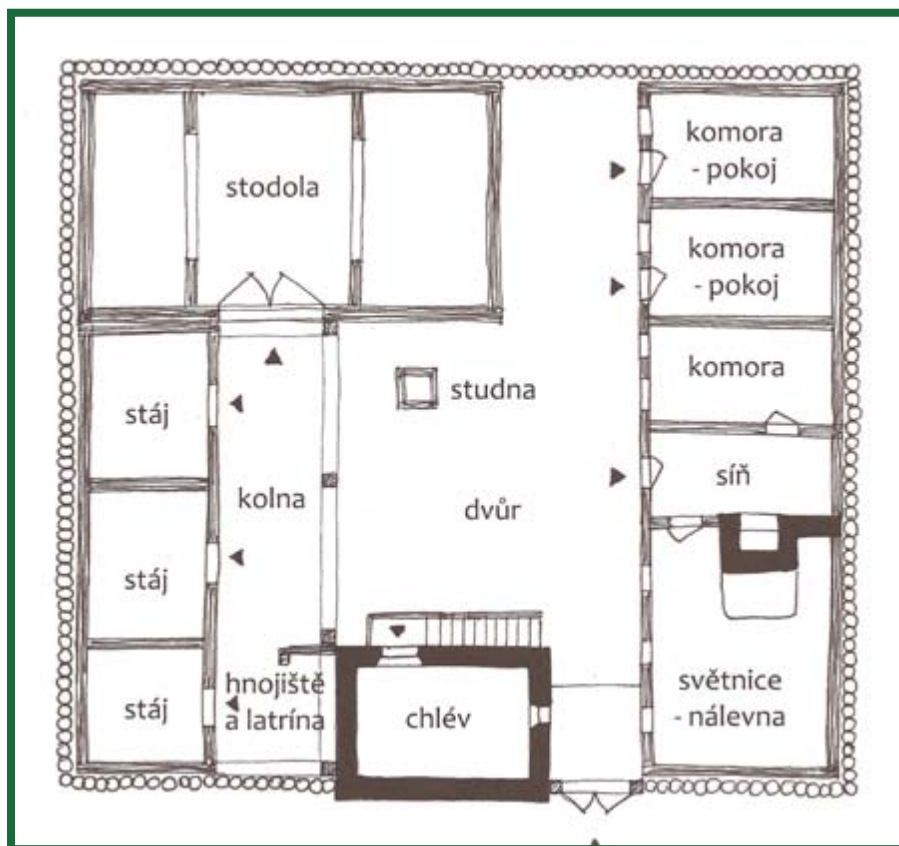
Fedorové jsou odkázáni na to, co si sami vypěstují. Již před staletími vyrvali lesu sekýrami a ohněm několik lánů půdy, a na té nyní hospodaří. Za mohutnou palisádou, která pevně svírá usedlost, se ukrývá přízemní obytný dům, stáj pro koně hostů a mohutná stodola. Zděná věžovitá stavba v čele dvorce má v přízemí chlév a v patře sýpku.

V neklidných dobách, kdy je třeba čelit útočníkům se zbraní v ruce, slouží jako pozorovatelná. I kdyby usedlost zachvátil požár, cihelné zdi a střecha krytá břidlicí uchrání to nejvzácnější – zásoby zrna. Hostinský nabízí pocestným pouze dva pokoje, do kterých se musí nějak vměstnat. Více místa zkrátka opevněný dvorec nenabízí. Zato se tu ale hosté mohou cítit v bezpečí, přestože uléhají ke spánku vlastně uprostřed hvozdů.

Náměty na zápletky

Osudná sázka: V předvečer podzimní rovnodennosti panuje v hostinci živá zábava. Poslední sen světlé poloviny roku se musí pořádně zapít. Dva pocestní uzavřou s ostatními sázku, že přečkají noc v lese mimo hostinec. Jsou to bláhoví odvážlivci nebo jim alkohol dočasně zatemnil rozum? Vždyť právě tuto noc se temné síly probouzejí, aby na půl roku převzaly vládu nad světem. Uprostřed noci probudí všechny děsivý křik a bouchání na bránu. Když otevrou, spatří na smrt vyděšeného člověka, v němž stěží poznají jednoho z odvážlivců. Jeho druha prý cosi odtáhlo hluboko do lesa.

Spory mocných: Je podzimní odpoledne a dobrodružové právě překročili Šeré brody. Cestou mají předat Fedorovi dopis, jak je o to požádal majitel jiné hospody, několik hodin cesty odtud. Brána hostince je na zavoru a dvnitř jsou vpuštěni až poté, co ukážou dopis od souseda. Právě když stojí na dvoře a rozhodují se, zda se ubytují na noc, či jen nakoupí jídlo a pojedou dál, strhne se venku povyk. Před branou stojí skupina jez-

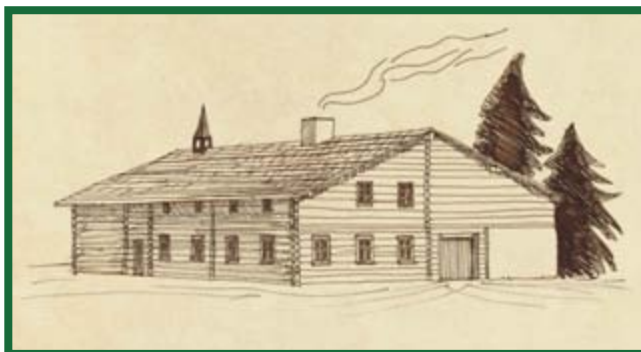


ců a jejich velitel se domáhá vstupu. Fedor má prý zaplatit daň vrchnosti, a to včetně dluhů a úroků, jinak mu bude hospoda zkonfiskována. Hostinský však o něčem takovém nechce ani slyšet a mluví o svých starobyklých právech. Velitel jezdců hrozí prolomením brány, Fedorova čeládka se ozbrojuje luky a holemi a situace začíná být vyhrocená. Dobrodruhům už začíná svítat, co asi stálo v dopise a proč jej Fedorův soused posílal raději po ozbrojené bandě než po někom ze svých lidí.

Nájemný vrah: V hostinci čeká na dobrodruhy nájemný vrah, kterého poslali jejich nepřátelé. I přes Fedorovu kontrolu pronesl dovnitř dýku s pilovým ostřím a lahvičku jedu, kterým si pomůže čepel. Jeho taktikou bude počkat si, až někdo z družiny půjde na latrínu, zabít ho na dvoře a tělo schovat ve stodole. Doufá, že se při hledání společníka ostatní rozdělí a on bude moci zaútočit na jednoho po druhém. Za stavením má u keřů přivázaného koně, na kterém plánuje uprchnout z místa činu. Vrahův plán se ovšem zvrtné ve chvíli, kdy se splete a místo člena družiny zabije cizího pocestného. A toho se po chvíli vydávají hledat jeho společníci.

Hospoda v osadě Horské Zvony

Noční mlha přikrývající krajinu byla tak hustá, že skrz ni nepronikl jediný paprsek úplňku putujícího půlnoční oblohou. Osada spala tiše a tvrdě jako pod příkrovem z černé beraní srsti. Do nehybného ticha náhle zazněl pronikavý tón. V kontrastu s nehybným kli-



dem předchozích okamžiků zněl hlasitě a naléhavě. Umíráček. Chvilí trvalo, než se ozval zvuk odsouvané závory a do tmy se zakouslo žluté světlo lojového kahanu. Rozespálí hosté a čeleď se shromáždili před hostincem a zmateně se dohadovali. Co to má znamenat? Umíráček v noci? Vyzvánění zcela jistě přichází z nejbližší sousední usedlosti. A teď – poslyšte – se k němu přidává i vytí psů. Zní tak žalostně, že z toho běhá mráz po zádech. Hostinský se mezitím dohaduje se syny, zda by se někdo neměl jít k sousedům podívat. Avšak z pomyšlení na noční cestu mlhou naskakuje husí kůže. Zvonění zní nepřírozně, jakoby zdálky, a přece blízko. Ano, je blízko! Teď se rozezněl zvon na střeše hostince. Jasným hlasem ohlašuje čísi smrt. Lidé se otáčejí a s hrůzou hledí ke zvonici. Nejstarší syn bere kahan a běží dovnitř. Po chvíli napjatého čekání se otevírají dvířka ve štítě a objevuje se jeho hlava, smrtelně bledá děsem. „Nikdo tam nebyl. Zvon se rozhoupal sám.“

Horský průsmyk Obří sedlo je místem, kudy procházejí pocestní směřující do černohradské

oblasti nebo zpět. Posledním osídlením, kde je možné před přechodem hor zastavit, nakoupit zásoby a občerstvit se, je osada Horské Zvony. Své jméno dostala podle toho, že každá usedlost má na hřebeni střechy malou zvoničku, která slouží pro varování ostatních před blížící se bouří, požárem a k mnoha jiným účelům. Usedlosti jsou totiž rozptýlené na horských pastvinách tak, že z jedné na druhou je to pár chvil chůze. Největší z nich je hospoda, kde se pocestní mají ve zvyku na noc ubytovat, a časně ráno pak vyrazit na náročný přechod hřebene.

Stavebně má hostinec uspořádání tzv. alpského domu (který se u nás objevuje na Šumavě). Všechny prostory včetně centrálního dvora jsou zde ukryty pod jednou mohutnou střechou, jejíž konstrukce unese i zimní přívaly sněhu. Dvůr se tak vlastně stává krytým průjezdem a přebírá i funkci síně – vchází se z něj do světnice, nachází se zde černá kuchyně i schodiště do patra. Jinak je zde vše, co má taková usedlost mít – zděné stáje pro koně hostů, stodola, chlévy, obytná část. Pokud by vás zajímalo, kde najdete sýpku, tak ta stojí samostatně v patřičné vzdálenosti, aby byla chráněna před požárem. V komorách vedle světnice bydlí hostinský a jeho rodina. V patře je pak noclehárna a pokoj pro hosty. Seno z místních rozlehlých luk ukládá hospodář v půdě nad stodolou.

Náměty na zápletky

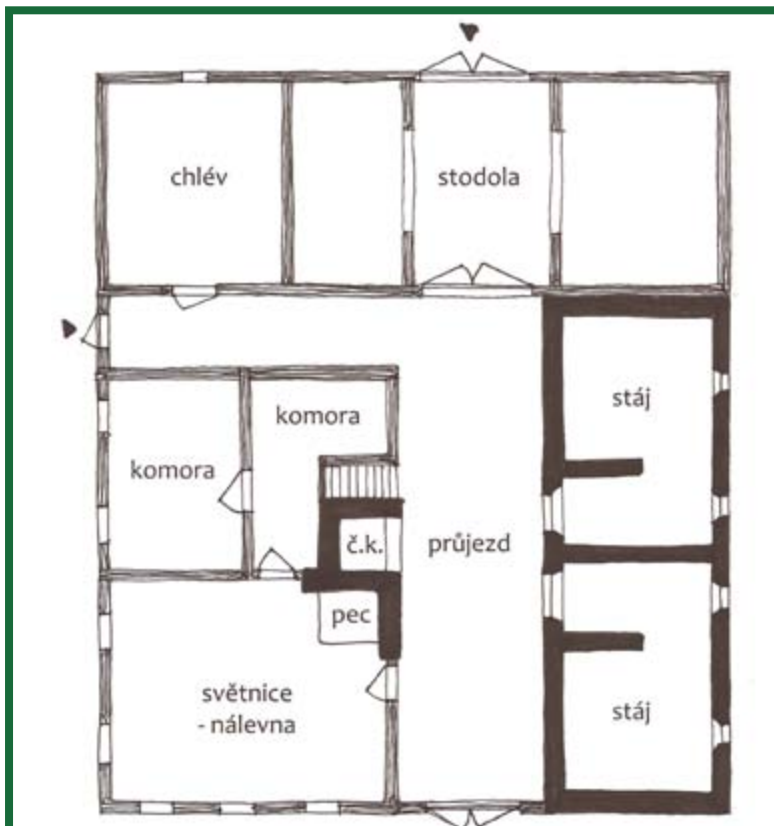
Záhadné zvony: Uprostřed noci vzbudí hosty vyzvánění, které přichází z usedlosti níže ve stráž-

ni. Nezní však jako varování před požárem či jinou pohromou, ale jako umíráček. Vyplašený hostinský se dušuje, že neví, co to znamená – umíráček se přece v noci nikdy zvonit nedává. K vyzvánění se po chvíli přidá žalostné vytí psů. Nikomu z místních se očividně nechce jít do tmy a mlhy, aby zjistil, co se děje. Najednou se v odpověď rozezní i zvon na střeše hospody. Hospodářův syn vyběhne na půdu, aby zjistil, kdo jej rozhoupal, ale nikoho nenalezne.

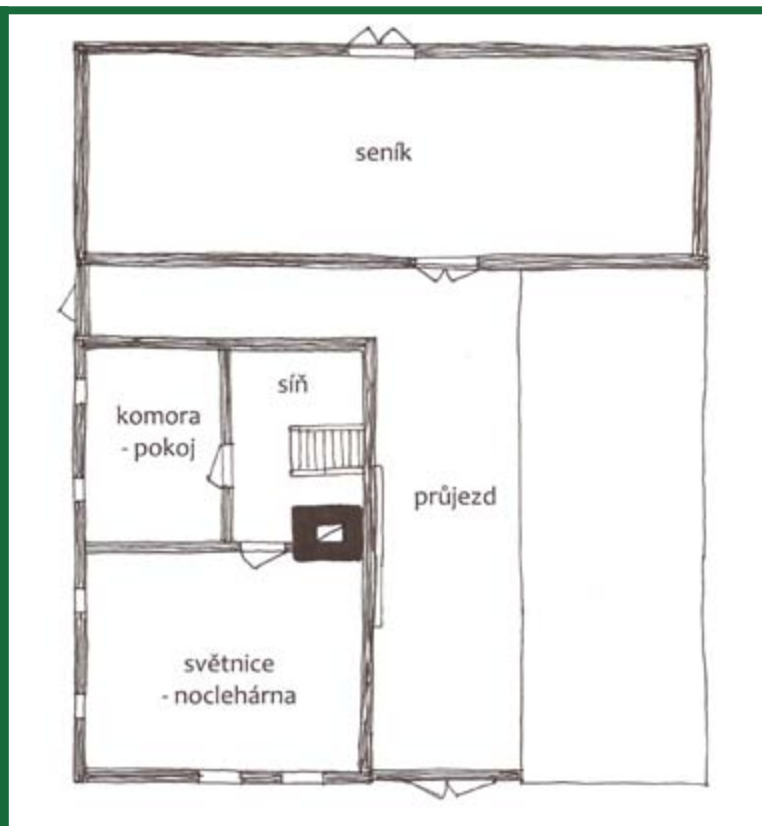
Zločincům na stopě: Dobrodruzi jsou na stopě ozbrojené trojici, která projíždí krajem, vydává se za šlechtice a na cestách prý okrádá poutníky. Když se postavy na noc ubytují v hostinci, zjistí, že hospodář někomu přenechal svůj pokoj a sám se chystá spát ve světnici. Nemohli by ti vzácní hosté a zločinný trojlístek být jedna a tatáž banda? Ale jak to zjistit, když záhadní hosté vůbec nevycházejí?

Zajímavá nabídka: Během pozdního odpoledne dorazí do hospody dvojice pocestných. Muži jsou vyčerpaní a mají výraz štvané zvěře. V horách prý jejich skupinu přepadla banda skřetů, která měla zálusk na převážený náklad. Oni dva se prý spasili útekem. Obchodník, najať průvodce, mezkové i náklad – to vše padlo skřetům do rukou. Zpráva velmi znepokojí skupinu kupců, která pobývá v hospodě a zítra se chystá na přechod průsmyku. Prý pokládali toto místo za bezpečné, a proto jsou jen málo vyzbrojeni. Po krátké poradě se rozhodnou nabídnout dobrodruhům peněžitou odměnu, pokud se k nim připojí a posílí tak jejich ozbrojený doprovod.

Pozdě večer postavy vyhledá jeden z kupců a nabídne jim zhruba dvojnásobnou sumu, pokud se uvolí doprovodit pouze jeho samotného a vyrazit ještě před svítáním, dříve než ostatní vstanou. Má prý závažné důvody pro to, aby cestoval sám.



Přízemí



První patro

NAPSAL Stanislav „Scolex“ Nowak

Rollenspiele - závěr seriálu

Se čtvrtým dílem seriálu se s německým hrami alespoň prozatím rozloučíme. V seriálu (předchozí díly nalezneme v 22., 24., 29. čísle DRAKKARU) jsme si postupně během dvou let představili zajímavé a rozšířené zástupce německé herní scény. To neznamená, že by se na německém trhu nedali najít další kvalitní tituly, ale snažili jsme se vybírat především takové, které jsou pro německou scénu typické a mimo germánské prostředí nevídané.

Dnes se seznámíme s dalšími třemi hrami a provedeme celkové shrnutí a zhodnocení situace v Německu. Jeden zástupce bude opět z oblíbeného postapokalyptického žánru, dále zavítáme do temné fantasy a nakonec se zastavíme v detektivním prostředí inspirovaném příběhy Sherlocka Holmese.

Heredium

Na počátku tvorby této hry byla vize o světě zdevastovaném člověkem, který se sám osvobodil z chaosu. Je zřejmé, že řeč bude o další postapokalyptické hře.

Roku 2190 exploze po nepodařeném experimentu odlomila kus měsíčního povrchu a katapultovala jej přímo na modrou planetu. Prohnala se atmosférou a světové oceány začali vřít. Státy a kultury

byly otřeseny přírodními pohromami. Gaia byla svržena ze svého trůnu. Staré pořádky byly zničeny, původní svět již neexistuje. Trvalo to téměř deset let, než svět našel novou rovnováhu.

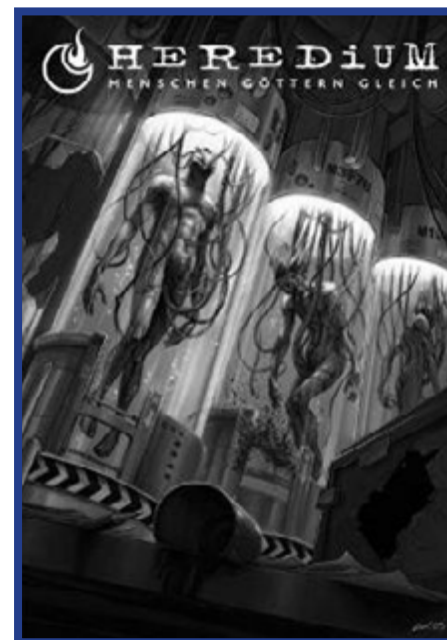
Zbylo pouze pět civilizací, každá obsadila svůj vlastní kontinent a společně zkombinovali filozofii a technologii v nový základ. Tato mírumilovná koexistence bude trvat jen tak dlouho, dokud se opět neprojeví lidská přirozenost a nezačnou války a dobývání. A příroda bude muset znova trpět. Ale Gaia probouzí ve svém lůně jedovatá semena připravená vylézt na povrch, kvést a zničit parazity na svém hřbetě. Tématem této hry je poslední šance lidstva na přežití, ale nepřítelem není nikdo menší než Země.

Jak už to u německých her bývá, systém je velmi jednoduchý. V tomto případě je však modulární a jsou připravena rozšíření, pomocí kterých si lze systém upravit dle vlastního herního stylu.

Každá postava je popsána šesti základními atributy s hodnotami v rozmezí 1 až 4, kde 2 je lidský průměr. Natrénované schopnosti a znalosti jsou reprezentovány dovednostmi, které mohou nabývat hodnot 1-16. Hod je klasický přehazovací. Hráč vezme tolik kostek, kolik činí hodnota jeho atributu, sečte výsledky a přičte hodnotu dovednosti. Celý součet musí být větší než zadaná obtížnost.

Postava se tvoří utrácením bodů. Hráč musí určit z jaké civilizace a oblasti jeho postava pochází. Tyto volby ovlivní počáteční dovednosti a vybavení, ale také umožní získat postavě speciální schopnosti. Národ *Hezekieliten* jsou technicky zaostalým

pozůstatkem Afričanů. *Debellatoren* je civilizace obývající Severní Ameriku navažující na tradice původních Indiánů. *Raging Bull* osidlují zbytky Austrálie. Evropu osidluje totalitní vyspělý národ *Nordallianz*, řízený církví. Asiaté se sjednotili do technologicky pokročilého národa *Temora*. Každý z pěti národů disponuje nějakou ze specifických speciálních schopností jako je ektovlna, mutace nebo PSI schopnosti. Dále je postava popsána pomocí výhod a nevýhod, které zahrnují i charakterové vlastnosti.



Jak už jsme u německých her zvyklí, hra nabízí puntičkářsky propracovaný postapokalyptický svět. Velká pozornost byla věnována především národům, ale i zmutované fauně a flóře. Kniha se prodává v pevně vazbě, na přední desce nalezneme pouze symbol znázorňující srážku měsíce se Zemí. Černobílé ilustrace dobře vystihují pocit, který chtěli autoři ze hry navodit. A to nejlepší nakonec – hra je zadarmo ke stažení

Arcane Codex

Populární žánr temné fantasy má svého zástupce i mezi německými hrami na hrdiny. Příběh na pozadí hry mluví o heretikovi, který se postavil bohům a byl za to vykázán k věčnému životu v temnotě. Zde propadl šílenství a vlastní krví sepsal **Arcane Codex**, knihu, pomocí které vytvořil tři pečeti zatracení. Během eonů času byly dvě z pečeti rozlomeny a pokaždé byl svět uvržen do chaosu, pohltilo jej kataklyma a branami prošli démoni. Objevují se znamení, které předpovídají třetí kataklyma, konec stvoření.

Kreijor je naprosto typický svět prostředí temného fantasy plný elfů, trpaslíků a draků, ale také nemrtvých, čarodějnic a démonů číhajících ve stínu.



„Téměř čtyři sta padesát stran křídového papíru zabaleného do pevných desek budí náležitý respekt.“

Křehkou civilizaci udržuje pohromadě císařství, které se potýká s korupcí uvnitř a z vnějšku je ohrožováno barbarskými hordami a armádou démonického prince. Lide stále více hledají útěchu v Inkvizici sle-

dující své vlastní záměry. V pozadí tahají za nitky různé tajné spolky. Stále větší moc získávají i náboženské kultury předpovídající apokalypsu.

Tvorba postavy je klasická – utvářením bodů. Postava je popsána sedmi základními vlastnostmi (síla, odolnost, obratnost, postřeh, inteligence, síla vůle a charisma), výhodami a nevýhodami, bojovými technikami a

kouzly, odvozenými vlastnostmi (počet životů, iniciativa, resistance).

Nenalezneme zde povolání v klasickém slova smyslu, ale místo nich jsou zde bojové (cca 20) a magické (cca 7) školy. Ty představují různé organizace, které mohou postavám přiřazovat úkoly. Jak postava postupuje v hierarchii své školy, učí se nové bojové nebo magické techniky. S každou úrovní se postava naučí dvě nové magické techniky z magické školy. Systém umožňuje učit se i techniky z jiných škol, ale jde to podstatně pomaleji.

Systém používá hodu dvou desetistěnných kostek. Hod se přičítá k hodnotám základních vlastností (-3 až +7), dovednosti (1-10) a celkový součet musí být větší než obtížnost, kde 1 je triviální, 35 absurdně obtížné a 10 až 15 průměr.

Hra nabízí i jistý systém slávy, který je omezen re-



giony. Je tedy možné, že v jedné oblasti je postava nenáviděna a v druhé zbožňována.

Magie je rozdělena na čtyři směry: iluze, nekromancie, elementární a čarodějnictví. Poslední druh zahrnuje šamany, druidy a kněze.

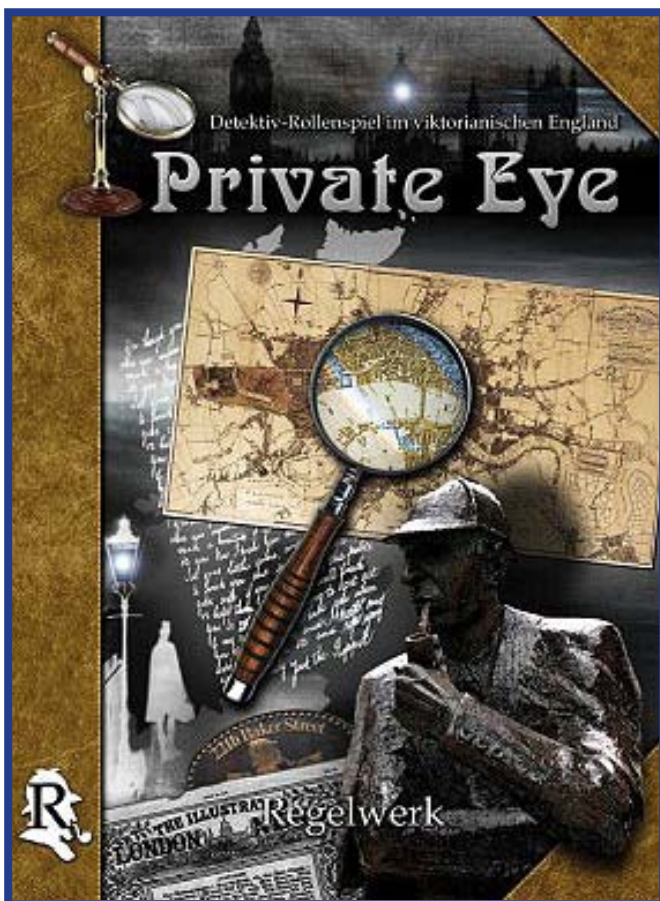
Hra asi nejvíce upoutá pozornost svým zpracováním. Téměř čtyři sta padesát stran křídového papíru zabaleného do pevných desek budí náležitý respekt. Barevné ilustrace pocházejí od Tobiasse Mannewitze a věhlasného Marka Djurdjevice, který nám je znám již ze hry DEGENESIS. Zkrátka, co se technického provedení týče, všechno od sazby, ilustrace a tisku je perfektní.

Hra si však velké renomé v Německu nezískala, mnoho hráčů si stěžuje na přehlácený a kýčovitý svět.

Private Eye

Další hru, se kterou se seznámíme, je z jiného soudku než předchozí tituly. PRIVATE EYE nás zavede do detektivního prostředí centra viktoriánské Anglie – do mlhou zahaleného Londýna. Hra čerpá inspiraci z románů a filmů o Sherlocku Holmesovi, ale jsou zde přimíchány i ponurejší tóny příběhu Jacka Rozparovače.

Téměř dvacetiletou historií se může pyšnit jen málo her. Poslední čtvrtá edice vyšla roku 2008,



což je patnáct let od předchozí edice. Systém hry je minimalistický, inspirovaný CALL OF CTHULHU a slouží spíše jako pravidlový rámec. Vlastní hra pak klade velký důraz na hráčskou invenci a improvizaci. Spíše než k hodům hra vybízí k tomu, aby hráči akce svých postav odvyprávěli.

Většina příručky je věnovaná především reáliím viktoriánské Anglie. Opravdovým klenotem je podrobný popis dobových kriminalistických metod a nástrojů. Součástí balení je obrovská mapa A1 Londýna z roku 1895.

Postavy jsou popsány šesti klasickými atributy. Na výběr mají z osmnácti především detektivně orientovaných dovedností. Dále si postava volí nějaké z tematických povolání: soukromé očko, novinář, právník, forensní lékař, vyšetřovatel atd. Hod je klasický procentuální.

Od prvního sešitového vydání se hra vypracovala ke kvalitně zpracovanému a vysázenému provedení v pevné vazbě. Černobílé decentní ilustrace dobře doplňují téma hry. Ke hře vyšla čtyři dobrodružství. Ta nejen že zahrnují zajímavý detektivní problém, ale i hromadu rozšiřujícího materiálu. Hra je oblíbená především mezi milovníky detektivek, kteří se jiným hrám na hrdiny příliš nevěnují.

Shrnutí hraní v Německu

Německý trh velmi je pestrý a najdeme v něm řadu zajímavých a pečlivě zpracovaných titulů.

Nejcitelnější slabinou německých her bývá systém. Starší hry trpí přemírou složitosti a komplexnosti pravidel. U nových her se setkáme s jednoduchými a přímočarými pravidly, často však s ne zcela funkčním matematickým a herním modelem.

„Základem většiny her je podrobně a precizně propracovaný svět. Pravidla jsou pak chápána spíše jako prostředek, skrze který ke světu přistupujeme a hrají vedlejší roli.“

Pojetí „System does matter“ se v německých končinách příliš neprosadilo. Tedy alespoň ne v té podobě, kdy vedeme silně tématicky zaměřenou hru, ve které je svět naznačen pouze okrajově, ale pravidla a mechanismy jsou důkladně propracovány, tak aby důsledně rozvíjeli dané téma.

V jistém pohledu by se dalo říci, že Němci zastávají opačný

přístup. Základem většiny her je podrobně a precizně propracovaný svět. Pravidla jsou pak chápána spíše jako prostředek, skrze který ke světu přistupujeme a hrají vedlejší roli. S tím souvisí i malá rozšířenost indie her forgovského typu.

V německém prostředí jsou *indie*, ve smyslu vydávání svépomocí, a komerční trh úzce propojeny. Řada her vznikla jako amatérský projekt vydaný v malém nákladu, který platili autoři z vlastní kapsy. Pokud se jejich počín dočkal úspěchu, bylo okolo projektu založeno profesionální vydavatelství nebo se týmu ujalo již nějaké zavedené.

Ze zahraničních her se ujali především ty s propracovaným světem. Jmenovitě se jedná o SHADOWRUN a hry od WHITE WOLF. A naopak třeba GURPS propadl.

NAPÍŠAL Alteor

HISTÓRIA

Ku-klux-klan

Ku-klux-klan... čo vám prvé napadne? Čudní ľudia v zvláštnych kutniach so špicatými kapucňami? Černosi? Rasizmus? Lady Gaga? Každému asi niečo iné. V tunajších lúkach a hájoch však majú ľudia o Ku-klux-klane skreslené predstavy. A možno ani nevedia, že v Amerike mali obrovskú moc a v čase svojho najväčšieho rozmachu okolo štyri milióna členov. Vydajme sa teda po stopách tejto záhadnej organizácie, ktorá po dlhé roky zabíjala nevinných občanov čiernej pleti.

Veľký kamenný oltár je zahalený v americkej vlajke a stojí na ňom biblia a dýka. V noci ho ožaruje len svetlo z horiaceho obrovského kríža. Kopec je inak celý prázdny. Len pár postáv oblečených v bielom stojí pri oltári. Jedna z nich, zjavne ich vodca, páve dokončuje tiché slová: „...ale porušenie prísahy ti prinesie nešťastie, hanbu a smrť!“. Uzatvára Kloran (rituálnu knihu). Prijímací rituál je dokončený. Nový člen sa môže zúčastňovať vraždenia...

História klanu siaha až do čias vojny Severu proti Juhu. Vtedy skupina veteránov Konfederácie nebola spokojná s výsledkom vojny. Černochoom bola udelená sloboda, bolo zrušené otroctvo a tak sa beloši oprávnene báli o svoje dominantné postavenie. Tak si táto skupinka veteránov na Štedrý večer

roku 1865 (tento dátum sa považuje za dátum založenia Ku-klux-klanu) povedala, že troška postraší svojich čiernych spoluobčanov. Obliekli si plachty, na hlavu nasadili kapucne a v noci chodili po meste (mali pripomínať zmŕtvychvstaných vojakov Konfederácie). Strašili černochoov a obviňovali ich za prehratú vojnu. Zvyčajne pod rúškom noci vtrhli do domu svojej obete a ukazovali naň prstom. Obet odsúdili a následne popravili. Nasledujúci deň sa nevládne telo už len pohupovalo na dverách so znakom KKK v rannom vánku...

Postupne sa Klan začal rozširovať po celej Amerike. Členmi sa mohol stať len čistokrvný, biely Američan. Svojho vodcu nazývali Veľký čarodejník a svojich dôstojníkov Vampíri alebo Kyklopi. Svojho pokladníka napríklad volali Klabee a nového rekruta Kleagle. Veľmi zaujímavý bol „pozdrav“ či presnejšie oŕukanie, či ste členom Klanu alebo nie. Ak ste boli členom a mali ste podozrenie, že ste sa stretli s iným členom mohli ste mu povedať slovo AYAK (z anglického slovného spojenia **Are You A Klansman?** - Si členom Klanu?) ak vám odpovedal slovom AKIA (z anglického **A Klansman I Am** - Som členom Klanu) mohli ste si byť istí, že je v Klane.

Ale trocha sme odbočil. Skončili sme pri tom ako prví členovia začali rozosievať smrť...

Poverčiví černosi začali mať strach. Veľký čarodejník mal vyhnáť čerň zo sveta (čerň zo sveta...dost hnusná parafráza) a na znak toho členovia začali

v noci zapáľovať kríže. Schádzali sa v jaskyniach a na opustených miestach, kde často dovliekli svoju obeť a popravili ju obesením alebo guľkou z revolveru...

To sa samozrejme donieslo vtedajšiemu prezidentovi USA ktorý proti KKK zakročil. Vydal nariadenie proti Klanu a po obrovskom tlaku, samotný najväčší čarodejník vyzval členov, aby z Klanu odstúpili.

KKK prešiel do ilegality a neskôr bol oficiálne zrušený...

To však nebol koniec Klanu.

V roku 1915 sa plukovník William S. Simmons rozhodol zašlú slávu Ku-klux-klanu obnoviť. Vláda to však nebrala vážne, nemyslela si že by sa Klan dokázal znova obnoviť. Simmons sa však stretol s pánom Edwardom

Clarkom a uzavrel s ním zmluvu. Clark, majiteľ obrovskej reklamnej agentúry začal s masívnou propagandou. Zašlá sláva Klanu sa začala vracáť. Vraždy, horiace kríže, verejné bičovanie. Rady členov sa rozrastali. Klan mal obrovské politické a finančné záujmy. Vo viacerých štátov získali prevahu a dosadili svojich ľudí na vplyvné miesta. Ku Klanu patrilo jedenásť amerických guvernérov a veľký počet senátorov (medzi najznámejších členov patrili napríklad bývalí prezidenti Harry Truman alebo Woodrow Wilson). Na utvrdenie svojej moci usporiadali v roku 1925 vo Washingtone obrovskú manifestáciu. Vyše päťdesiat tisíc členov oblečených v bielych plášťoch kráčalo s pochodňami k Bielému domu! Vyše tridsať tisíc bielych jazdcov na koňoch!

„Ak ste boli členom a mali ste podozrenie, že ste sa stretli s iným členom mohli ste mu povedať heslo AYAK a on mal odpovedať slovom AKIA.“

Postupne však popularita KKK začala klesať. Počas 2. svetovej vojny sa prevalili rôzne škandály popredných členov Klanu. Neskôr dokonca FBI infiltrovala KKK a prevalili sa ich zločiny. Klan začal strácať na dôveryhodnosti. Posledným klincom do rakvy Klanu bolo prijatie zákonov proti rasovej diskriminácii.

I napriek tomu má Klan veľký vplyv v južných štátoch USA dodnes. Ešte dnes sa na pahorkoch občas objavia horiace kríže...

KKK v RPG

Organizácia typu KKK by sa dá použiť v hraní RPG: Ku-klux-klan sa najlepšie využije v dobrodružstvách odohrávajúcich sa v prítomnosti, poprípade blízkej minulosti. Najlepšie hororová alebo detektívna zápleтка. Príklad môže byť nasledujúca reálna udalosť: V Georgii, roku 1949 sa v noci zastavila veľká kolóna áut. Vystúpil z nich obrovský zástup bielych postáv ktorý vstúpil do blízkeho domu. Vyvliekli z neho 7 postáv. Vystúpili na blízky vrch, kde zapálili kríž a... postavy začali bičovať až do bezvedomia. Klanu pomáhali aj miestni šerifovia...

V roku 1964 napríklad členovia KKK podpálili metodistický kostol a zabili troch aktivistov za práva ľudí čiernej pleti. Neskôr ich zakopali na neďalekej farme. Z dvadsaťjeden obvinených členov bolo odsúdených iba šesť...



Heslo „White Power“ resp. „White Pride“ je moderným dodatkom, používaním najmä neonacistickými hnutiami, ktoré v KKK svojho tradičného ideologického predchodcu.

<http://mikimikibo.deviantart.com/art/Ku-Klux-Klan-193158520>

NAPÍŠAL Aljen

DOPLNKY PRE HRU

Aljenov almanach artefaktov

Vranie zuby sú ďalší artefakt zo stránok Aljenovho almanachu artefaktov. Použiť ich môžete v hrách Dračího doupete 2, ale aj inde.

Vranie zuby

Legenda

Raz pred mnohými rokmi jeden muž nenávidel iného muža. Nenávidel ho tak veľmi že nemohol jesť, nemohol spať a všetky radosti života boli pre neho len mdlými tieňmi. Ten koho nenávidel bol ale nedotknuteľný Najvyšší patriarcha Svjatoslav, neobmedzený vládca teokratického Warikistanu. A tak ten prvý muž spravil nemožné. Po dlhých peripetiách a s veľkými nákladmi vyhladal a požiadal o pomoc legendárnu Vranu, elfa neznámeho veku a majstra magických a zabijáckych umení, ktorý ako vrah nikdy nezlyhal. Ako niekoho koho bohatstvo či pocty nezaujímali presvedčil aby mu pomohol nie je známe. Zrejme jeho nezmernú inteligenciu upútala už len samotná výzva zabiť jedného z najlepšie chránených ľudí na svete. Keď mu muž predložil svoje želanie, elf sa zamyslel, a v prorockej vízii mužovi povedal:

„Zaplatíš cenu, ktorá bude aj pre teba privysoká. Si si istý tým čo chceš? Si si istý svojou nenávisťou?“

Muž mu sebaisto odpovedal:

„Nič nie je pre mňa cennejšie ako patriarchova smrť.“

Na to Vrana prikývol a pustil sa do práce. Patriarchova smrť bola v tej chvíli spečatená.

O niekoľko mesiacov našiel muž vedľa seba ráno na posteli malý balíček s otlačeným znakom vranieho pera v pečati z čierneho vosku. V ňom ležali na najlepšom Ventrijskom hodvábe dva ostré zúbky, veľké ako tesáky malého dravca. Spolu s nimi bol v balíčku ešte poskladaný list papiera - inštrukcie od Vranu. Muž, ktorý nenávidel iného muža začal list čítať a čím viac riadkov prečítal, tým viac bledol až kým sa mu z tváre celkom nestratila krv.

Keď patriarcha pocítil prvé bolesti v žalúdku pokladal to len znak že mu slávnostná opulentná hostina pri príležitosti 50teho roku jeho panovania nesadla. Krčce sa však stále stupňovali a na bolestné výkriky sa zakrátko zbehla celá jeho ochranka, lekári a zarietkavači. Nikto mu však nevedel pomôcť. Najsilnejšie protijedy a zaklínadla nedokázali bolesť čo i len trochu zmierniť. Celú noc sa takto panovník trápil v neľudských bolestiach. S prvým lúčom ranného slnka sa však zrazu krčce, akoby mávnutím čarovního prútika, stratili. Všetci sa tešili že patriarcha zákerný útok traviča prežil a pripísali to na vrub jeho svätosti a božej vyvolenosti. Bežný ľudia sa o všetkom napriek najprísnejšiemu utajeniu zakrátko dozvedeli a správa, že patriarcha takmer zomrel, sa rozšírila ako blesk. Mnohí z nich

„Nič nie je pre mňa cennejšie ako patriarchova smrť.“

si len smutne ale hlavne potajme povzdychli, že škoda že vrah nemal viac šťastia alebo silnejší jed aby despotu konečne zniesol zo sveta. Do ulíc sa rozbehli členovia tajnej polície. Začalo zatýkanie a zdĺhavé vypočúvanie každého kto bol čo i len podozrivý z bezbožných myšlienok. Neúspešne.

To ale nebol koniec. Ani zďaleka. Akonáhle slnko zapadlo, patriarcha opäť začal kričať. Najprv od strachu, keď pocítil prvé príznaky a zakrátko už v strašnej agónii. Tá noc bola ešte horšia ako predošlá. Patriarcha dával krv, kričal nezmyselné rozkazy svojej suite a vyhrážky neznámo komu. Takto pretrpel do rána, kedy sa bolesti opäť zázračne stratili.

V ten deň začali padať prvé hlavy.

Všetci známi, dávnejšie sledovaní buriči, agenti nepriateľských mocností a dokonca aj celý tím ochutnávačov skončili na mučidlách. Ďalšie zatýkanie a represie však nič nepriniesli. Žiadne známky spiknutia či kruhu konšpirátorov. A po západe slnka patriarcha vstúpil do svojho osobného pekla. Niektoré krčce boli také silné že bolo počuť ako mu praskajú kosti. Nechtami by si rozdrapal hrud' a brucho na franforce ak by ho lekári za pomoci osobných strážcov nepriviažali na posteľ. Žiadne milosrdné bezvedomie či už prirodzené alebo umelé ho ale počas celej noci nevyslobodilo. A keď krv ktorá z neho striekala horom-dolom smrdela hnilobou a rozkladom, nikto neveril že sa dožije rána.

A predsa. S prvým slnkom ani pamiatky po utrpení.

Len na smrť vyčerpaný vládca dal ukrižovať neschopných lekárov a magikov. Represie tajnej polície ten deň dosiahli maximum. Bolo však jasné že to nikam nevedie a patriarcha pochopil že budúcu noc umrie alebo sa sám zabije. Rozlúčil sa s rodinou, vydal posledné rozkazy a spísal poslednú vôľu. Potom už len čakal na súmrak. Bolo to horšie ako ktokoľvek čakal. Utrpenie patriarchu bolo neopísateľné. Vyzeralo to že zvracia krv, exkrementy a dokonca časti vnútorných orgánov. Zvieracie skučanie a vrieskanie v prestávkach medzi krčmi sa striedalo zo zvukom lamajúcich sa rebier a šliach. Každý z jeho suity sa ho bál dotknúť a všetci už len čakali na jeho koniec. Vtedy veliteľovi jeho ochranky Amirovi niečo napadlo. Jeden človek nikdy v noci pri patriarchovi nebol. A dokonca vždy ráno vyzeral tak nejak zvlášťne inak. Rozbehol sa do jeho domu, premohol strážu, zrazil k zemi protestujúcu manželku a v izbe na posteli našiel priviazaného muža zviňajúceho sa v strašných bolestiach. Na jeho tvári bol však vpísaný triumf. V tej chvíli krče muža náhle ustali a posledný výkrik jeho agónie doznel. Po niekoľkých nádychoch sa mužova utrápená tvár rozjasnila a začal sa smiať so slzami v očiach a krvou na perách.

„Je mŕtvy, je mŕtvy. Ten diabol je konečne mŕtvy a žezlo patrí mne!“

Amir pochopil. Vo frustrovanom, bezmocnosťou posledných dní týranom mužovi prepuklo šialenstvo. Skočil na posteľ a mohutnými päťami ubil priviazaného chlapa na smrť.

Nasledujúci deň sa ukázalo že práve v čase najväčšieho triumfu muža, ktorý nenávidel iného muža, patriarcha v poslednom krči a so slovami strašnej kliatby na perách vydávil svoje srdce. Neskôr našli špecialisti-zariekavači po náročnom rituáli neurčitú magickú súvislosť medzi smrťou patriarchu a ubitým mužom. Za svojich životov nezistili aký magický artefakt alebo kliatba bola použitá. A keďže vrah bol mŕtvy, pomstili sa patriarchovi aspoň na všetkom čo po ňom zostalo. Celú jeho rodinu do posledného poslali na smrť, akúkoľvek zmienku o ňom vymazali z kroník a jeho meno bolo odvtedy pod trestom smrti zakázané vysloviť.

A tak o tom ako zomrel veľký patriarcha Svjatoslav a jeho prvorodený syn hovorí len táto ľudová legenda.

Vedecký komentár

Dva identické zuby, dlhé ako posledný článok palca. Vďaka neuveriteľnej tvrdosti a ostrosti poľahky režu aj sklo. Sú čierne ako eben a pokryté niekoľkými ťažko rozoznaateľnými, miniatúrnymi znakmi, ktoré sa po obzvlášť namáhavom výzume ukázali ako patriace zatiaľ neidentifikovanej bytosti z Druhej strany. Nie je v ľudských silách z nich ulomiť čo i len kúsoček, odolávajú ohňu, kyseline a dokonca aj deštrukčnej či investigatívnej mágii. V historických záznamoch sa spomínajú často, niekedy sú to dokázateľne ony a niekedy sú záznamy nepravdivé, keďže nevzdelanci s priveľkou fantáziou im radi

„Dva identické zuby,
dlhé ako posledný
článok palca.“

pripisujú každú nevysvetliteľnú smrť potentátov. Je pritom zrejmé že väčšinu z nich má v skutočnosti na svedomí profesionálny jed a neprofesionálny obhliadač mŕtvol. Tento zaujímavý artefakt ktorý som mal tú česť skúmať, vďaka zapožičaniu od cteneho veľagenta ***** zo sultánovho Oka je nádherným exemplárom Vranovského artefaktu, nemilosrdne idúcemu ku koreňu účelu a zachovávajúc jednoduchosť a nevystopovateľnosť svojho použitia. Tento predmet má dve neoddeliteľné časti - dva zuby. Jeden z nich nádejný vrah vhoďí do zvolenej tekutiny, ktorú

následne vypije. Počas toho ako tekutinu konzumuje, musí byť dôkladne koncentrovaný a po celý čas myslieť výhradne na svoju obeť až pokým vraní zub neprehltne. Je dôležité vyzdvihnúť tretiu a najpodstatnejšiu súčasť funkčnosti artefaktu. Je ním nenávisť vraha k obeti. Bez nej je funkčnosť, ako viaceré experimenty na dobrovoľníkoch dokázali, otázná a občas pre nádejného vraha dokonca fatálna. Ak však existuje takýto silný emočný vzťah medzi vrahom a obeťou, tak zub skĺzne do útrob vraha bez problémov a tam čaká. Ak je druhý zub podaný v podobnej tekutine obeti a stane sa tak do najbližšieho úsvitu či súmraku*, tak je magický vzťah vrah-obeť spečatený a môže skončiť len

*: ak podmienky nie sú splnené, zub sa vylúči prirodzenou cestou, alebo materializuje na mieste vyliatej tekutiny

smrťou jedného z nich. Zub podávaný obeť sa v tekutine rozpustí a je v podstate nedetekovateľný akýmkoľvek spôsobom. Potom stačí keď obeť z očarovanej tekutiny čo i len uchlipne a už jej niet viac pomoci. Ktokoľvek iný kto tekutinu pil je však pred zubom v bezpečí*. Najbližšiu noc obeť pocíti výrazné bolesti ktoré s úsvitom zmiznú. Každú nasledujúcu noc sú bolesti silnejšie a silnejšie až kým vrahov cieľ neskoná na značné vnútorné poškodenia. Explicitne opísať deštrukciu vnútorností a konkrétnu príčinu smrti obeť nie je jednoduché. Bohužiaľ do fakultného výskumu nebol dodaný dostatok vhodných dobrovoľníkov a taktiež sultánovo Oko trvalo na urýchlení výskumu. Počas tých mála vivisekcií ktoré však bolo možné previesť bolo odhalené že útroby obeť prekonávajú každú noc rapídny rozklad nie nepodobný tomu ktorý sa dohráva po smrti čo nám naznačuje charakter magickej energie a jej zdroja na Druhej strane. Každé ráno sa spôsobené škody čiastočne odstránia, zub prejde do dormantného stavu a obeť dokáže fungovať takmer tak dobre ako predošlý deň. To najpodstatnejšie na tomto artefakte je ale to že to isté čo obeť prežíva v rovnakom čase aj vrah. Rovnaké bolesti a rovnaké ranné zračné ranné vyliečenia. Vďaka nenávisti k obeť je však chránený pred najhoršími prejavmi mágie a je takmer isté že celú situáciu prežije. Akonáhle vrah alebo obeť umrie ľubovoľným spôsobom, bolesti u



druheho participanta prestanú a časom sa dokáže plne zregenerovať**. Je mimoriadne zaujímavé že oddelené zuby sa pri rozdelení, v prípade že nie sú práve v útrobach človeka snažia opäť dostať k sebe. Na krátku vzdialenosť sa dokážu pohybovať ako červy a na ak sú od seba príliš ďaleko, dokážu magicky ovplyvniť ľudí okolo seba pomocou ilúzie a sugescie tak aby sa opäť dostali do svojej blízkosti. Bohužiaľ presné testy z časových dôvodov nebolo možné previesť.

Efekt: Aktivácia zubu stojí vraha 3 Duše. Po požití zubu obeťou je pre vraha a obeť každú nasledovnú noc akákoľvek akcia akciou náročnou (2). Počas dňa sú obaja schopní len nekvalitného odpočinku. Každý súmrak, keď bolesti začnú, obdržia obaja Telesnú a Duševnú jazvu úrovne 1 s názvom „Kliatba Vranieho zuba“. Táto jazva je kumulatívna a v prípade že zub nebol počas dňa vylúčený, zvýši sa za súmraku jej hodnota o 1. V prípade že jej výška prevýši aktuálnu hodnotu zdroja (a teda jazvy na Tele a Duši spôsobené inak sa tiež počítajú), jedinec umiera ak ide o Telesný zdroj alebo sa nevyliciteľne zblázni ak ide o Duševný zdroj. V prípade že vrah obeť skutočne hlboko nenávidí**, má v prípade že mu zdroj klesne na

nulu ešte ďalšie štyri úrovne kumulatívnej jazvy, pričom každú môže použiť podľa svojho rozhodnutia ako náhradu za úroveň Telesného alebo Duševného zdroja a to len na účel vyhodnotenia účinku kliatby (a nie napríklad ako voľný zdroj na vyčerpanie).

** nenávisť musí byť dostatočne pri hre prezentovaná a postava musí vykonať aj rozhodnutia pri ktorých jej je táto emócia na obtiaž.

NAPÍŠAL Ján „Crowen“ Rosa

DOPLNKY PRE HRU

Tváre severu

Našli ste si partiu kamarátov, s ktorými si chcete zahrať DRAČÍ DOUPĚ II, ale nikto z nich nemá skúsenosti s tvorbou postavy? Pripravujete sa na jednorazové hranie na cone, chate či tábore, a nechcete stráviť drahocenný herný čas tvorbou postáv? V tomto článku nájdete niekoľko predpripravených postáv mladých ľudí, elfov, polelfov a trpaslíkov na začiatku svojej dobrodružnej kariéry, ktoré môžete vziať a rovno sa vydať na cestu za dobrodružstvami. Každá postava obsahuje kompletný pravidlový popis schopností, vybavenia, čo ju vyhnalo na dráhu dobrodruha a pár tipov, ako ju zahrať.

Najľahšie sa vám tieto postavy umiestnia do prostredia divočiny alebo pohraničia medzi civilizovanými kráľovstvami a divokým severom obývaným najmä ľudskými osadníkmi, ktorí sa sem tlačia na úkor severanov, trpaslíkov a elfov. Po miernych úpravách v osobných príbehoch postáv by sa mali dať ľahko použiť v akomkoľvek prostredí, v ktorom sa bude odohrávať vaša hra.

Poznámky

Postavy, ktoré nižšie popíšem, sú primárne určené pre Vysočinu, z prostredia ktorej sa v predchádzajúcich Drakkaroch objavili napríklad **Pohraničná tvrz Červený Havran** (DRAKKAR...#29).

alebo dobrodružstvo pre postavy škretoz **Železo pre Čiernu ruku** (DRAKKAR...#30).

Pri niektorých postavách využijem voliteľné pravidlo o úprave náplne povolání, ktoré je podrobne vysvetlené na strane 23 v pravidlách.

Nové dovednosti, zvláštne schopnosti a povahové rysy, ktoré nenájdete v pravidlách, sú popísané na konci článku.

Pri hraní iných rás sa nebojte priamu reč prekladať občasnými cudzími slovami. Pri elfoch sa môžete inšpirovať írskym jazykom, pri trpaslíkoch nemčinou, pri severanoch nórčinou či islandčinou a pri ľudoch z južných kráľovstiev angličtinou či welštinou. Na konci článku nájdete niekoľko slovíčok pre inšpiráciu a použitie vo vašej hre.

Postavy

Beathan Gladwine z Balnacarnu, člen pohraničnej stráže

*Z bezvedomia som sa prebral pod mŕtvola-
mi dvoch škretoz. Z boja si moc nepamätám,
ale určite viem, že škretoz som zabil ja, jedné-
mu trčala z boku moja dýka, druhý mal v bru-
chu moju zlomenú kopiju. Späť do pohraničnej
stráže ma to neláka, málo peňazí za veľa rizika.*

Životný príbeh: Beathan je tretí syn chudobného zemana, dal sa zverbovať do pohraničnej hliadky, pretože nevidel nádej na akékoľvek dedičstvo. Od otca sa naučil základy šermu a lovu, čosi doňho vtíkol seržant pri výcviku. Tieto skúsenosti sa mu zišli, keď jeho patrolu v horách

prepadli škreti a on sa prvý krát postavil súperovi v boji na život a na smrť.

Výzor: Nižší šlachovitý muž, má dlhé vlasy väčšinou zopnuté do copu koženou šnúrkou, bradou sa snaží maskovať jazvičky po kiahniach na tvári. Na prešivanici má našitý erb svojho pána, modrého kanca na zlatom poli. Dýku nosí vo vysokej koženej topánke, meč za pásom a kopiu v ruke. Ak je mimo pevnosti, má zvyčajne cez plece prepásenú kušu a v tulci 12 šípiek.

Rasa: Človek kráľovstva

Úroveň: 3

Hranice: Telo 6, Duša 4, Vplyv 5

Balíčky schopností (povolania): Bojovník 2, Lovec 1

Zvláštne schopnosti: Jméno krále, Cit pro meč, Rameno na rameno, Dobrá muška (kuša), Povahový rys Tvrdohlavý

Vybavenie: Prešivanica (zlava na vyčerpanie 1), kuša (zdarma mocne, dostrel asi 80 krokov), meč s erbom svojho rodu (stredná, sečná, zdarma presne), kopia (dlhá, bodná, zdarma ľstivo), dýka (krátka, bodná, zdarma ľstivo), kvalitné oblečenie, kožený vak (kresadlo, deka, mech na vodu, olej na čistenie zbraní, rezervná košeľa a topánky), 12 grošov

Rady pre hranie postavy: Beathan je trochu hamblivý v spoločnosti žien, kvôli svojej poďobanej tvári a kvôli svojmu pôvodu to mal u nich ťažké. Je tvrdohlavý a snaží sa vydobiť si lepšie miesto v pohraničnej strážii. Svojmu pánovi je verný a on si ho oblúbil pre jeho schopnosti a cieľavedomosť.



Elwin, hazardný hráč

Pekný večer želim vospolok. Nájde sa tu niekto, kto by si rád zahral karty alebo kocky a má odvahu obohatiť zábavu o trochu rizika a vložiť do hry nejakú stávkku?

Životný príbeh: Elwin po smrti rodičov - lekárov počas morovej rany vyrastal na ulici, živil sa čím sa dalo, rozumej čo sa mu podarilo ukradnúť. Občas robil poslíčka podsvetiu, občas dal niekomu tip na bohatého mešťana či cudzinca, čo sa v hostinci blysol plným mešcom grošov pri kartách. Raz sa mu podarilo v kartách od alchymistovho učňa vyhrať jeho kapsu. Pripitý alchymista si neuvedomil, že v nej má aj svoju knihu s receptúrami. Elwin sa podľa nich naučil variť rôzne jedy a uspávacie prostriedky, ktoré využíva na omámenie alebo uspatie vybraných obetí. Do Vysočiny musel utiecť pred hnevom vplyvného kňaza, ktorý ho pri krádeži prichytil. Keďže vyrastal v meste a v divočine sa až tak nevyzná, hľadá Elwin niekoho, ku komu by sa pripojil, aby si život v divočine uľahčil.

Výzor: Pochudnutý vysoký mladík, na ktorom sa podpísal tvrdý život na ulici. Nosí jednoduché šaty, obnosené, niekoľko krát zaplátané. Niektoré záplaty sú našité účelne, Elwin vo vreckách ukrýva rôzne drobnosti, ktoré využíva pri hazardných hrách alebo drobných krádežiach.

Rasa: človek, osadník

Úroveň: 3

Hranice: Telo 3, Duša 5, Vplyv 7

Balíčky schopností (povolania): Mastičkár 2, Kejklíř 1

Zvláštne schopnosti: Styky, Skrytá kapsa, Neobvyklé jedy, Travič, Povahový rys Hazardér, Bojovníkova dovednosť *Peší boj zblízka* proti ľuďom pod Kejklířem (využitie nepovinného pravidla).

Vybavenie: Tesák (sečná, stredná, zdarma *presne*), vrhací nôž v rukáve (dostrel asi 12 krokov, zdarma *ľstivo*), 9 grošov, suroviny 17 grošov, strieborný prsteň (13 grošov) a náramok (21 grošov), kožený vak (kresadlo, mech na vodu, deka), 3x Uspávací lektvar (popísaný na strane 184 v pravidlách), cinknuté hracie karty, hracie kocky.

Rady pre hranie postavy: Elwin je vášnivý hráč, neodmietne možnosť staviť sa o peniaze, predmety či službu, ak má možnosť vyhrať. Priamym konfliktom či boju sa vyhýba, radšej sa snaží v zmätku utiecť. Aj po rokoch má silný prízvuk južných kráľovstiev, odkiaľ sa do Vysočiny prisťahovali jeho rodičia, keď utekali pred prenasledovaním cirkvi Slnečného boha. Nemá rád kňazov a snaží sa ich okradnúť pri každej príležitosti ako doplatu za príkoria, ktoré si musel vytrpieť počas úteku a po smrti rodičov.

Ragnhild Plavovlasá, chovateľka orlov

Počuj krásavec, prirovnanie, že leziem na fjell ako geit, mi opasok na gatiach nerozopne. Ja si gull zarábam lovom väčších vtákov, lovím a cvičím orly. Tak vezmeš ma na svoj skip, alebo nie?

Životný príbeh: Ragnhild je jediná dcéra Magnusa Ragnarssona, chovateľa skalných orlov. Miluje výšky, hory a hlboké fjordy severu, spolu s otcom sa šplhá po neprístupných skalných útesoch

a vyberá orlie hniezda. Mláďatá vychováva a cvičí na lov aj boj a predáva bohatým severským earlom a ich družinikom. Keď sa Magnus z poslednej cesty na juh s orlami, na ktorú sa s ním nevybrala, nevrátil, vybrala sa ho hľadať.

Výzor: Vysoká plavovlasá dievčina s pehami na tvári a veľkými zelenými očami, krv a mlieko. Oblieka sa ako lovec do kožušín, nosí chrániče predlaktí a strieborné ozdoby zapletené vo vrkoch. Za opaskom má sokoliarsku rukavicu, tesák a mešec s popolom, ktorý používa pri lezení po skalách, aby sa jej nešmýkali ruky.

Rasa: Človek, severanka (barbarka)

Úroveň: 3

Hranice: Telo 6, Duša 4, Vplyv 5

Balíčky schopností (povolania): Kejklíř 1, Bojovník 1, Lovec 1

Zvláštne schopnosti: Idol mužov, Hadia žena, Siláčka, Krotiteľka, Povahový rys Pířmost

Vybavenie: Tesák s kostenou rúčkou vyrezanou do podoby orlej hlavy (sečná, stredná, zdarma *presne*), sekera (sečná, stredná, zdarma *presne*), sokoliarska rukavica, mešec s popolom, kvalitné oblečenie, kôň, kožený vak s vyšívaným orlom (lano (12 krokov), mech na vodu, jedlo, prikrývka, košík so senom na vajcia, kožené topánky na lezenie po skalách, kresadlo), 12 grošov

Rady pre hranie postavy: Ragnhild je žena krv a mlieko a je si toho vedomá. Pri návštevách osád, dedín a mestečiek a pri predaji orlov pri vyjednávaní naplno využíva ženské zbrane, čo sa Magnusovi nie vždy páčilo. Rada flirtuje s mužmi a má rada šperky a zdobené veci. Avšak viac ako

všetky čačky a priazeň mocných mužov si Ragnhild cení svoju slobodu, nezávislosť a možnosť rozhodovať o svojom osude.

Wynfor Jedno ucho, pirát

Milujem more! Čerstvý vzduch, nekonečný obzor, sloboda a vietor vo vlasoch. Brať bohatým to, čoho majú veľa, a nemusieť platiť bern barónovým ľuďom je oveľa zábavnejší život ako prekladanie balíkov z lode na voz a z voza na loď v špinavom prístave smrdiacom sračkami, zvratkami a rybami. Ver mi, viem o čom hovorím, vyskúšal som si oboje.

Životný príbeh: Wynfor drel ako prístavný pomocník a keď Urien Krutý doplňoval preriedenú posádku svojej Červenej dračice, Wynfor sa nechal zlákať vidinou dobrodružného života, z ktorej ho rýchlo vyliečila strata ucha pri prvej šarvátke so žoldniermi chrániacimi kupeckú loď. Ani strata ucha ho však neodradila od života piráta a už sa k drine prístavného robotníka nevrátil. Pri poslednom výlete do prístavu sa spil do nemoty a jeho loď, ktorá musela narýchlo vyplávať po prúde rieky, aby sa vyhla vojakom z colnice, ho nepočkala. Wynfor hľadá nejakú skupinu ľudí, ku ktorým by sa pridala na ceste k moru, aby sa mohol vrátiť k svojmu remeslu.

Výzor: Ryšavý hromotík s nepeknu jazvou namiesto pravého ucha, v ľavom má dva strieborné krúžky. Na lodi nenesie brnenie, mimo lode si do boja oblieka prešivanicu a oceľovú prilbu. V lanoví lode aj po sťažni sa vyšplhá prekvapivo svižne na svoju mohutnú postavu.

Rasa: človek, osadník

Úroveň: 3

Hranice: Telo 8, Duša 3, Vplyv 4

Balíčky schopností (povolania): Bojovník 2, Kejklíř 1

Zvláštne schopnosti: Lví srdce, Cit pro sekeru, Povrazochodec, povahový rys Poverčivý, Lovcova dovednosť *Pohyb vo vode* pod Bojovníkom (využitie nepovinného pravidla).

Vybavenie: Kožená prešivanica (zláva na vyčerpanie 1), sekera (sečná, stredná, zdarma *presne*), nôž (krátka, bodná, zdarma *ľstivo*), obyčajné šaty, kožený vak (prikryvka, kresadlo, brúsny kameň na nôž a sekeru, sucháre a sušené ryby, mech na vodu, fľaša pálenky), 7 grošov, dve strieborné náušnice (17 grošov)

Rady pre hranie postavy: Wynfor je silák s jednoduchšou povahou, trochu prchký a po pár pohárikoch násilný. Má mocný hrubý hlas, ktorý znie ako lodný roh v hmle. Dáva prednosť ráznej akcii pred prázdnyimi rečami a nebojí sa ísť do fyzických konfliktov, v ktorých sa spolieha na svoju silu a odolnosť.

Turlach Polelf, chmaták

Moja mháthair nechce o mene svojho tea-
chu hovoriť, rovnako ako o tom, kto je môj otec.
Vlastný ľud ju vyhnal, a otcov ľud nás neprijal
medzi seba. Baile nie je ako foraoise, je hlučné,
smrdí, nerastú tu vysoké nádherné crann a ni-
kdy nespí. Ale je tu viac príležitostí pre šikovné
ruky a rýchle nohy tých, čo si airgid alebo ór zo-
berú od iných, aby sami mali čo do úst.

Životný príbeh: Turlach je polelf, otca nepoznal a matku jej dom vhnal pre poškvru cti. Meno matkinho domu nepozná, nikdy mu ho nepre-
zradila. Odišla s Turlachom do ľudského mesta, kde sa živila, ako vedela, poväčšine ako pomoc-
ná ruka v kuchyni či výčape. Turlach sa od malička snažil matke uľahčiť a rýchlo zistil, že obratnosť a umenie nepozorovane sa pohybovať, za ktoré ďakuje svojej elfskej krvi, mu uľahčujú okráda-
nie nič netušiacich ľudí hodujúcich v hostinci. Keď trochu vyrástol, zamáľilo sa mu odrezáva-
nie mešcov a zatúžil po akcii. Zadovážil si kušu a občas v noci prepadne bohatšieho obchodníka, ktorého si vyhlíadne v hostinci.

Výzor: Na Turlachovi vidno elfskú krv, má jemnejšie črty tváre, nerastú mu fúzy ani brada a má jemne špicaté uši. Je chudší ako ľudia, ale nesmierne hybký a keď švihne rukou, vrhací nôž, čo vyčaruje zo vzduchu, prebije aj palec hrubú dubovú dosku.

Rasa: Polelf

Úroveň: 3

Hranice: Telo 4, Duša 5, Vplyv 6

Balíčky schopností (povolania): Kejklíř 3

Zvláštne schopnosti: Plášť Soumraku, Vrháč, Špeh, Zlodej, povahový rys Rebel, Bojovníkova Dovednosť *Zastrašovanie ľudí* pod Kejklířem (využitie nepovinného pravidla).

Vybavenie: Dýka (krátka, bodná, zdarma *ľstivo*), tri vrhacie nože (dostrel asi 12 krokov, zdarma *ľstivo*), kuša (zdarma mocne, dostrel asi 80 krokov), 24 špiek, prešivanica, vak (kresadlo, prikryvka, sviečky, mech na vodu), 33 grošov

Rady pre hranie postavy: Turlach nevie, do ktorého sveta patrí, elfovia ho nechcú a pre ľudí je miešanec. Občas ho pochyťtí túžba zistiť, kto bol jeho otec a z ktorého elfského rudu pochádza jeho matka, občas je mu to úplne jedno. Zo svojej biedy obviňuje oba tábory a neštíti sa vybrať si "odškodnenie" keď sa mu k tomu naskytne príležitosť. Ukradnutými peniazmi sa snaží zabezpečiť živobytie sebe aj matke, ale mestečko mu je po sérii prepadnutí malé a radšej ušiel pred spravodlivosťou do Vysočiny.

Verena Mac Farquharson, ránhojička

Nevrť sa na tom stole ako hund keď fíká hure.
Čo sa tak červenáš, nevieš, čo robia zvieratá na jar a ľudia immer dookola? Zahryzni sa do dreva a nerev mi tu, nemal si ho nazvať dummkopf, vyhol by si sa zlomenej ruke. A máš vôbec geld, aby si mi zaplatil, há? Hauptmann povedal, že ťa mám dať do laty, o štyri dni znovu vyráža z burgu preč a nebude čakať na trotlov, čo skučia ako stará fut za obyčajú zlomeninu.

Životný príbeh: Verena je dcéra majstra ranhojiča, ktorý slúži v jednej trpasličích tvrzi strážiach klanové územie a striebornú baňu. Od malička nepozná nič iné ako prácu v záhrade alebo v ránhojičovej dielni, kde liečila úrazy z bane alebo zranenia z bojov so škretmi či ľuďmi, čo zatúžili po trpasličom striebre. Aj keď sa väčšinu času venuje liečeniu, vie sa svojou trpasličou motykou v prípade nutnosti ubrániť pred útočníkom. Po nedávnej smrti otca, ktorého zavalilo v bani, sa vybrala hľadať nového učiteľa.

Výzor: Podsaditá trpaslica s dlhými vlasmi spletenými do množstva vrkočov, väčšinou ju vidno pobeťovať medzi zranenými a chorými v skrývanej zástere s vakom plným bylín a všakových lektvarov či ránhojičových nástrojov na pleci. Ruky má mozoľnaté od ťažkej práce okolo zranených a záhradky, v ktorej si pestuje bylinky.

Rasa: Trpaslica, Osamocená

Úroveň: 3

Hranice: Telo 3, Duša 5, Vplyv 7

Balíčky schopností (povolania): Mastičkár 2, Bojovník 1

Zvláštne schopnosti: Nezdolnosť, Pečovatelský zásah, Ránhojič, Přečtení soupeře, povahový rys Milosrdná

Vybavenie: Prešívania s našitým znakom ruky s lektvarom, čo je dedičné znamenie ránhojičov z klanu Mac Farquharson (zlava na vyčerpanie 1), ránhojičova kapsa (3x Všeľiek, rôzne masti a bylinky, niekoľko skalpelov, kliešťa a ihle, nite, obväzy a fľaša trpasličieho špiritusu, kus lipového dreva obmotaného kožou, do ktorého pacienti hryzú, keď sa im napráva zlomenina alebo vyťahuje šípky z rany, nožnice na bylinky), tesák (sečná, stredná, zdarma *presne*), trpasličia motyka (sečná, stredná, zdarma *presne*), 12 grošov

Rady pre hranie postavy: Verena je milá, na trpaslicu až veľmi urozprávaná osoba. Je dobrosrdečná a milosrdná, aj keď si to mnohí pacienti, ktorým zašívajú rany a naprávajú zlomené kosti, ležiac na jej stole nemyslia. Svoje štebotanie často prekladá trpasličími výrazmi aj v ľudskej reči a

nejeden pohonič by sa začervenal nad niektorými výrazmi, ktoré používa.

Parzival Mac Colquhoun, kupec s korením

Najprv ukáž silber, aršloch. Žiadny silber, žiadny handel, vieme? Toto vzácne korenie nerastie len tak na baume za tvojou chatrčou kde tá tvoja mutter hore porodila, musel som svoju ctenú arsch trepať ďaleko na juh a naspať, tak sa ma tu nepokúšaj ofikať a vysoľ geld na drevo, ináč odchádzam do iného stadt. Snáď sa nájde nejaká veselá gruppa, kde sa nájdú spoločníci na pitie aj rozprávania príbehov.

Životný príbeh: Parzival je dušou obchodník a vydal sa na ďaleké cesty, lebo chce zbohatnúť podobne, ako obchodník s korením, ktorého stretol na výročnom trhu. Nebojí sa cestovať ďaleko na juh, aby vzácne korenia nakúpil priamo z lodí v prístave a potom ich dopraví do Vysočiny, kde ich draho predáva. Zväčša cestuje sám na svojom poníkovi, ale občas sa pridá k nejakej družine dobrodruhov či karaváne kupcov kvôli spoločnosti a bezpečnosti.

Výzor: Vetrom ošľahaný a opálený trpaslík, fúzatý, bradatý, s vyholenou a potetovanou hlavou. Cez sedlo svojho húževnatého poníka má prevesené dva veľké kožené vaky, v ktorých preváža vzácne korenia, s ktorými obchoduje.

Rasa: trpaslík, horský

Úroveň: 3

Hranice: Telo 3, Duša 6, Vplyv 6

Balíčky schopností (povolania): Lovca 1, Mastičkár 2

Zvláštne schopnosti: Játra ze žuly, Zálesák, Vyjednávač, Čtení v Duši, Povahový rys Obchodník

Vybavenie: Kuša (zdarma *mocne*, dostrel asi 80 krokov) + 24 šípiek, tesák (sečná, stredná, zdarma *presne*), prešívania (zlava na vyčerpanie 1), poník, kožený vak (pokrývka, kresadlo, jedlo, mech na vodu, prenosná váha na korenie a sada závaží, kostená odmerka na korenie, mech medoviny), dvojica sedlových nákladných vakov, 12 grošov

Rady pre hranie postavy: Parzival je labužník a pôžitkář, má rád dobré jedlo, medovinu a príbehy. Ak sa pri Verene pohoniči od hamby červenalí, keď otvorí ústa Parzival, pohoniči utekajú. Všetko sa snaží speňažiť vo svoj prospech a ak ho niekto požiada o pomoc či o radu, jeho prvá otázka je "A čo za to?".

Povahové rysy

Tvrdohlavý

Napriek istote, že dostane poriadny výprask, hodenú rukavicu neodmietol, a vstúpil do kruhu ohraničujúceho bojisko brániť svoju pravdu aj za cenu vlastnej krvi.

Uplatní sa vždy, keď postava trvá na svojom rozhodnutí, aj keď je to pre ňu nevýhodné.

Hazardér

V kockách prehral takmer všetko, čo mal. Po krátkom zaváhaní vytiahol nádhernú zdobenú dýku, položil ju na stôl a povedal: „Všetko, alebo nič!“.

Uplatní sa vždy, keď postava riskuje obrovskú stratu a staví na víťazstvo niečo (ňu) veľmi cenné.

Poverčivý

Utekala tmavým lesom ako zmyslov zbavená, konáre ju driapali, potkýnala sa o korene a popadané haluze, oči rozšírené strachom. Verila, že tečúca voda ju pred upírom ochráni. O to viac bola prekvapená, keď upír so smiechom vstúpil do vody a prebrodil sa na druhý breh riečky.

Uplatní sa vždy, keď postava koná na základe nejakej povery, aj keď to pre ňu nie je výhodné.

Milosrdný

Ranhojič sa pomaly pohyboval po bojovom poli a pod hromadami mŕtvol hľadal kohokoľvek, kto tú strašnú bitku prežil. O erb našitý na prsiach sa veľmi nestaral, snažil sa zachrániť každého, kto mal ešte akú takú šancu.

Uplatní sa vždy, keď postava odpustí inej postave niečo, čoho sa dopustila, aj keď ju to možno veľmi ranilo.

Obchodník

Hovorí sa o ňom, že by aj elfovi les predal a za groš ši nechal bradu oholiť.

Uplatní sa vždy, keď sa postava snaží získať za svoje činy odmenu, aj keď to možno poškodí jej povesť.

Krátky slovníček jazykov Vysočiny

Trpasličie výrazy

baňa – schacht,
bergwerk
bojovník – soldat,
krieger, grenadier
bordel – hurenhaus
chlieb – brot
daň – steuer
dedina – dorf
delo – kanón
do riti – scheisse
dom – haus
družina – gruppa
hajtman
– hauptmann
hlupák – wichser,
trottel
hora – berg
hrad – burg
idiot – dummkopf
jazdec – kavallerist,
reiter
jebať – ficken
kameň – stein
kladivo – hammer
kôň – pferd

kováč – schmied

koza – ziege

kráľ – könig

kretén – arschloch

kurva – hure

kuša – armbrust

les – wald

liečivá rastlina

– heilkraut

mäso – fleish

matka – mutter

meč – schwert

mesto – stadt

mlyn – mühlwerk

muž – man

nôž – messer

obchod – handel

obväz – bandáž

oheň – feuer

ovca – schaf

pálenka – špiritus

peniaze – geld

pes – hund

piča – fut

pištoľ – puffer, pistole

pracovať – werken

puška – gewehr, flinte

sekera – axt, hacke

štít – schild

strelný prach –

schwarzer staub

striebro – silber

strom – baum

sviňa – schweine

tvrz – festung

uhlie – kohle

útok – sturm

voda – wasser

vojna – krieg

výmena – wechsel

zlato – gold

železo – eisen, ferrum

žena – frau

Elfské výrazy

baňa – mianach

bojovník – laoch

chlieb – arán

čln – bád

daň – cánach

dedina – sráidbhaile

divotvorca – draoi

dom – teach

družina

– comhaltacht

duch, duša – anam

hlupák – amadán

hora – sliabh

hrad – caisleán

hviezda – ráalta

hvozd – foraoise

idiot – leathchean

jazdec – marcach

jeleň – fianna

kameň – cloch

kladivo – casúr

knieža, kňazná – rí,

banríon

kôň – capall

kováč – gabha

koza – gabhar

les – coillte

liečivá rastlina – luibh

lod' – long

luk – bogha

mäso – feoil

meč – claíomh

medved' – iompróidh

mesiac – gealach

mesto – baile

mlyn – muileann

more – farraige

muž – fear

nôž – scian

obchod – trádáil

obváz – bindealán

oheň – tine

ostrov – oileán

ovca – caorach

peniaze – airgead

pes, vlkodav – madra,
cú faoil

pobehlica – fraochún

pracovať – ag obair

rod – ghéineas

sekera – tua

slnko – ghrian

štít – sciath

striebro – airgid

strom – crann

sviňa – muc

tvrz – túr faire

uhlie – gual

útok – ionsaí

víno – fíon

voda – uisce

vojna – cogadh

výmena – athrú

zlato – ór

zviaera – ainmhithe

železo – iarann

žena – bean

Severské výrazy

baňa – gruve

bojovník – kriger

čarodej – veiviser

chlieb – brod

daň – skatt

dedina – landsby

dom – huset

drak – drage

družina – felleskap

duch, duša – sjel

helma – ror

hlupák – dum

hora – fjell

hrad – slott

hviezda – stjerne

jazdec – rider

kladivo – hammer

kôň – hest

kováč – jernr

koza – geit

král – konge

les – skogen

liečivá rastlina – urt

loď – skip

luk – baugen

mäso – kjott

meč – sverd

medovina – mjod

medved' – baere

mesiac – mane

mesto – byen

more – sjo

muž – mann

náčelník – hovding

nôž – kniv

obchod – handel

obváz – bandasje

oheň – brann

ostrov – oya

otrok – thrall

ovca – sau

peniaze – penger

pes – hund

pobehlica – hore

pracovať – arbeide

prístav – havn

rieka – elv

rod – avstamning

sekera – oks

slnko – sol

štít – skjold

striebro – solv

strom – treet

sviňa – gris

tvrz – tarn

umrlec – draugr

útok – angripe

vlk – ulv

voda – vann

vojna – krig

výmena – endre

zlato – gull

zviaera – dyr

železo – jern

žena – kvinne

NAPSALA Lorwyn

DOBRODRUŽSTVÍ

Masky

Tajemný hrad a děsivý maskarní bál, na kterém se tančí se smrtí.

Dobrodružství není určeno pro žádný konkrétní systém, ale neměl by být problém ho odehrát v libovolném. Hodí se opět pro cestu, na které postavy zas tak moc nespěchají.

Linka příběhu je jasná jen zpočátku, pak už vše závisí na hráčích. Zde najdeš spíše popis toho, na koho mohou postavy narazit, co jim může říct a co by tak chtěl (s nimi) udělat. Nic ale není předem dáno. Snažila jsem se vypsání více věcí, které se mohou stát, vyber si ty, které se ti hodí.

V tomhle dobrodružství se snažím o postupné utahování šroubů, k tomu je ale potřeba dost individuální přístup. Každý hráč má své hranice jinde, své znáš nejlépe ty sám.

Zvýrazněný text není ani tak ke čtení hráčům, je spíše pro převyprávění.

Vedro, viselci a ves

Je nadmíru horké léto. Na začátku srpna se obvykle cestuje příjemně, ale teď se po prašných cestách div neplazíte, promáčení a páchnoucí potem. Už aspoň měsíc nepršelo, ani mraky na obloze nejsou, jen ohnivý sluneční kotouč.

Svým žhavým pohledem vás přibíjí k zemi.

Nezapomeň, že ti, kteří mají jakoukoli zbroj, pod ní mají i prošívanici, a ta je z mnoha vrstev látky! Taková kroužková brň v tomhle počasí zamrzí.

Po pár dnech cesty lesem, kde vás neustále napadali letos velmi hojní komáři a mušky, procházíte mezi vískami a poli v otevřené krajině. Na milosrdný stín stromů můžete leda vzpomínat. Večerní ochlazení ne a ne přijít, slunce má sice oranžový nádech a vaše stíny už se prodlužují, horko je ale i tak nesnesitelné. Stoupáte po cestě do vršku, za ním snad bude nějaká hospoda, jídlo a hlavně pivo, snad i z chladného sklepa...a v tom vás chuť na jídlo zcela přešla. Vystoupali jste až na špici kopce a spatřili jste, že na silné větvi stromu, stojícího jen kousek za jeho vrcholem, visí tři těla. Mohou být stará tak týden.

Oběšenci.

Ústa a oči mají plné much, tváře oklované od vran, hnují, a páchnou jako samo peklo.

Kus před stromem směrem ke vsi pod kopcem stojí prastarý kus pískovce. Do jeho povrchu je vytesán nápis.

Je možné, že tvé postavy číst neumí, nevadí, nápis není zas tak důležitý. Zato o erbu se nezapomeň zmínit.

*Pravda, právo, víra, spravedlnost a čest,
oprátka hrdlo svírá, co naložil sis, nes.*

Pod nápisem je vytesán i zašlý erb, asi znak pána na tomto panství; velké na to, aby mu vládl někdo důležitější, je dost. V erbu je jakýsi opeřenec, snad havran.

Nedaleko, jen za pár vršky, se ostatně tyčí trochu sešlý, i když velice majestátní hrad.

Není tu jinak nic moc zajímavého, cesta se táhne dále do údolí.

Pod kopcem je slušně velká ves, vidíte rolníky odcházející z polí, daleko víc však vaše oči láká zděná budova na návsi, na jejím vývěsním štítu bude bezpochyby korbel.

Před krčmou vás však čeká překvapení, na návsi stojí panský kočár, nevelký sice, ale přesto pěkný. Otázkou však je, co v tomhle zapadákově dělá.

O kočár se opírá muž v jemně zdobeném tmavém kabátci, a když vás vidí, odhrne si už lehce šednoucí ale přesto upravené vlasy ze zpočného čela a vykročí k vám.

„Zdravím pánové, (a dámo, pokud v družině nějaká je) směl bych s vámi krátce promluvit?

Můj pán, hrabě Matyáš, na jehož hrabství se právě nacházíme, dnes pořádá maskarní slavnost, ale v těchto nepříjemných časech se mu sjelo jen málo hostů. A proto mě požádal, abych prvním cestovatelům, které potkám, vyřídil jeho pozvání.

Můžete na jeden večer za maskou schovat tvář a pít a veselit se u jednoho stolu se šlechtou na účet našeho pána.“

Pokud jsou postavy nejisté, nebo nechtějí, začne je přesvědčovat.

„Hrabě je osamělý, odříznutý od dění na královském dvoře, odříznutý od všech svých přátel. Vám by se snad nehodilo mít na své straně

někoho jako je on? Ke svým přátelům byl vždy velkorysý, stavěl se za ně v těžkých chvílích...

Pokud postavy opravdu nechtějí přijmout, jejich věc. Ochudí se sice o zajímavé dobrodružství, ale bylo by zbytečné je do příběhu nějak tlačit.

Ale ujasněme si, co se vlastně na panství Matyáše, hraběte z Havrance, vlastně děje.

Hrabě Matyáš je původem z rodu pánů Březoborských, přídomek „z Havrance“ si dal, když z tohoto hradu a panství pomoci pár intrik vyštípal původní rod.

Pánové z Havrance bývali vždy trochu podivíni, ale s tím si třetí syn z rodu Březoborských hlavu nikdy nelámá. Velké panství na kraji světa bylo to, co potřeboval. Hlavně po všech těch výstřelcích, které napáchal v hlavním městě. A obvinít z kacířství zrovna tyhle nebylo těžké, lid je ani moc

nelitoval...a tak se usadil na Havranci.

Ale pak, rok za rokem, se přestávalo dařit. Sklizně se horšily a počasí také. Jednou úrodu potloukly kroupy, jindy na obilí přišla sněť. Lidé byli častěji nemocní a na celý jeho život a kraj dolehl stín.

Králi si stěžovat...a na co? Modlit se k bohu...když sám věděl, že víru skoro ztratil už dávno. Zkusil přesto obojí, a ani jedno mu nepomohlo.

Nakonec ho v podvečer, kdy foukal suchý vítr nescoucí zlé sny, navštívil nepozvaný host. Na bránu pevnosti zabušil mladý muž v jednoduchém ale čistém šatu. Zpod tenkého obočí pohlédl naléhavěma a vše propalujícíma očima na dveřníka a vyžádal si rozhovor s hrabětem. Tomu pak tento muž vyřídil poselství. Nepomohla mu světská ani božská moc, protože bůh toto místo dávno opustil a u krále se málokdo dovolá takovéto pomoci. Ale oni, ti, jež bůh dávno vyhnal a zatratil, mu pomoci mohou. Stačí, aby je uctil jako jeho předchůdci.

A když se Matyáš zeptal jak, odpověď zněla: „Ještě horkými srdci několika (počet osob v družině) lidí“. Rozhodnout se má do týdne. Matyášovi vyschlo v krku a ztratil řeč. Rozrušeně se obrátil k oknu, když se otočil nazpět, podivný návštěvník už tam nebyl. Jen suchý vítr naposledy zavanul komnatou.

Mladý hrabě se té myšlenky děsil, hnusila se mu. Celý ten týden nemohl spát, téměř nejedl, srdce mu svíral děs. Během prvního dne se objevilo další ničivé krupobití, během druhého dobytek i s pastýřem na severní pastvině roztrhali vlci. Ve dne, za světla. A po dalších dvou dnech se mezi poddanými začala šířit podivná horečka. Matyáš se nakonec

rozhodl, a když spolu se suchým větrem přišel opět podivný návštěvník, zmrtvělým hlasem mu požadovanou oběť slíbil. Své poddané ovšem dát nechtěl. A tak se rozhodl vybrat jen nějaké vandraky, kteří nebudou nikomu chybět.

Protože má však výčitky svědomí, rozhodl se uspořádat slavnost, aby jejich poslední chvíle byly co nejpříjemnější. Druhým důvodem může být i to, že je potřebuje pokud možno nezraněné a Nezvaný chce oběť provést sám a zcela konkrétním způsobem, takže by nestačilo je jen tak podřezat v lese.

Přípravy na Hradě

Nastoupili jste do vozu a spolu se sluhou místního hraběte, který se vám představil jako Vilém, jedete k hradu.

Vilém postavy po cestě bude bavit nějakými historkami, je k nim až překvapivě milý a vstřícný, i on o plánu svého pána ví. Je ovšem dobrý herec a tak jen někdo velice vnímavý může zaregistrovat lehkou lítost v jeho očích. Z případných dotazů na toto téma se ale rychle vymluví.

Projíždět horkou krajinou ve stínu vozu je velice příjemné a cesta rychle ubíhá. Sotva hodin ku se vezete a už vidíte zblízka ten hrad, který jste prve spatřili z vrchu s oběšenci. Mohutná věž v jeho srdci, pak čtverhranná a neméně nádherná věž obrácená k západu a množství menších vížek po obvodu pevných hradeb, ty jsou v okolí brány dokonce dvojité. A samozřejmě i množství vnitřních budov na dvou nádvořích. To vše si můžete prohlédnout a skutečně, takový byste dobývat nechtěli. Navzdory urči-



té omšelosti působí pevně stejně jako vrch, na němž se tyčí. A nad branou, jíž projíždíte po padacím mostě, je nádherně tesaný erb s chrtem.

Všímaví mohou poznat, že jako jedna z mála věcí je tento reliéf nejspíše o dost mladší než zbytek hradu, na dotazy k Vilémovi už však není čas. Ještě poznámka k hradu, inspirován je hradem Týřov, snadno si můžete dohledat obrázkové rekonstrukce, stavebně jde o hrad s výrazným vlivem francouzského kastelu, což je u nás vzácnost.

A už vysedáte z vozu na spodním nádvoří, je tu několik lidí a každý z nich má zjevně i mnoho práce. Další vozy už stojí odstavené u zdi. Vilém vás další branou vede na úpravnější a čistší nádvoří horní, kde se zamyšleně prochází vyšší muž ušlechtilých rysů oděný v kabátci ze sametu barvy půlnoci.

Vilém se uklání, vy byste nejspíše měli také. Hrabě Matyáš sám.

Vilém představí družiníky jmény, která si zjistil předtím a poté se diskrétně na pánovo svolení vzdálí. Ve voze ještě neopomněl družině vysvětlit, že hraběte nutno oslovovat „milosti“, nebo alespoň „pane“, ale to už by mohlo být nevhodné. Hrabě s nimi bude chvíli žvanit o ničem. Otázkám, na čí počest slavnost je, se vyhne; oběšenci byli bandité z lesa; daří se mu dobře, ano jistě...jen o erbu se rád trochu rozmluví. Původní patřil pánům z Havrance, kteří se prokázali jako nevěrní králi a kacíři k tomu, tak byl hrad dán jemu i s dědičným přídomkem, erb si ale ponechal svůj. Je tedy Matyášem, hrabětem z Havrance, ovšem z rodu Březoborských.

VELMI všímavá osoba by si při vyslovení slova kacíř mohla povšimnout lehkého zadrhnutí v řeči. Po chvíli svěří dobrodruhy do péče sluhy, aby se opláchli a vzali si vhodné oblečení.

Tento sluha, mladý chlapec, vás zavedl k lázni a pomáhá vám při koupeli. Také vám donesl čisté a pěkné oblečení, sice prostšího střihu ale ze skvělé jemné látky.

Pokud je v družině žena, dostane pochopitelně šaty. Jsou ale kupodivu také celkem jednoduchého střihu.

Každému přinesl i masku lepenou z kůže a pírek. Vaše masky jsou téměř stejné, jde o škrabošky polepené černým peřím a s dlouhým zobanem šitým z kůže. Tváře havranů.

Vím, že nejde o nic středověce doloženého a masky se mají podobat spíše italským, jde tu o symboliku, a tyto zvyky mohl hrabě pochytit v jižní části království, kde se dříve rád zdržoval.

Zajímavé ovšem je, že téměř celé vaše oděvy jsou černé. Nejspíše aby to ladilo s maskou, anebo možná proto, že černá barva je drahá a hrabě tak dává najevo svůj majetek...

Tady bych skončila přímější linku.

Od téhle chvíle mají postavy skutečně mnoho možností, co dělat, samotná slavnost začne až asi za hodinu a to je spousta času. Mohou se procházet po nádvořích, která jsou připravována na slavnost, jde totiž o slavnost po jižním způsobu, ne v sále, ale pod noční oblohou.

Mohou si prohlížet hrad, mluvit se sluhy, anebo s dalšími hosty.

Havranec

Hrad samotný stojí opravdu na samotném vrcholu kopce, ten je spíše skalnatý a je tam málo stromů, spíše keře. Protože zde není dost místa na podhradí nalepené k hradbám, nejbližší ves je pod kopcem, vzdušnou čarou velmi blízko, po cestě ani ne míli. Příkladám kresbu hradu, jsou tu krásně vidět jak malé kruhové věže na spodní hradbě, tak i obytná budova (věž, donjon, jak kdo chce) na západní straně. U padacího mostu je ona zdvojená hradba (barbakan) a na spodním nádvoří je hospodářská část. Nalevo od brány je stáj a pod západní budovou je ve skále hradní sklepení, vidět je vchod do něj, vedoucí z nádvoří.

Horní a dolní nádvoří jsou oddělená brankou s malým padacím můstkem.

Na Havranci je stálá posádka osmi mužů, nejlepší z nich je jistě rytíř Alrad. Je současně velitelem posádky a už po mnoho let je Matyášovým přítelem, má v blízké vsi i ženu a dva velmi mladé syny. Navzdory tomu, že je hraběti velice blízko, mu Matyáš o svém plánu nic neřekl. Tvrdý a čestný Alrad by jistě nesouhlasil a snad i odsoudil jeho jednání.

V této chvíli Alrad stojí opřený o hradební zídku a pozoruje dění na nádvoří. S postavami se klidně do řeči dá, ale příliš sdílný není. Má vyhraněné pojetí cti a není těžké ho urazit.

Do boje si bere kroužkovou zbroj doplněnou kyrysem a přilbicí, v ruce pak svírá meč.

Ostatní muži z posádky jsou ve věku od dvaceti do čtyřiceti let, různě zkušený a různě vyzbrojení.

Od zjizveného veterána z války oděného v kroužkové brni, po jeho syna, který má zatím jen tuhou vycpávanici a čeká na první skutečný boj.

Jsou však secvičení a sehraní, v případném boji toho budou využívat. V pevnosti je také pět koní.

Hrabě sám ženu a děti nemá, tady ani nikde jinde, i když je mu asi dvacet šest let, takže už se o něm začínají šířit drby na tohle téma.

Na Havranci žije i mnoho dalších lidí, není problém si kdykoli nějakého přidat, pro nás je zajímavých jen několik.

Matyášův osobní sluha, starý Jurrian je posledním, komu hrabě o svém plánu řekl. Jurrianovi se plán nelíbí, ale je Matyášovi dokonale věrný, vychovával ho a neprozradil by ho ani pod hrozbou smrti. Ale pokud by se našlo jiné a bezpečnější řešení, rád by ho využil.

Posledním, kdo o plánu ví, jakkoli jí nebylo nic řečeno, je Liselotte, služebná a pomocnice na hradě. Mladou dívku plán nesmírně vyděsil, i když ho ani neslyšela celý. Dozvěděla se jen něco o horkých srdcích, pak utekla ode dveří, za kterými poslouchala. Je dost komunikativní, určitě se pokusí dát s postavami do řeči, a pokud ji nějak surově neodbudou a dostanou se až k tomu proč že jsou tady, zbledne jako stěna a nejspíš i upustí to, co právě drží. K tomuhle rozhovoru by ale mělo dojít až během večera, nejlépe ve chvíli, kdy mají postavy už trochu připito.

Další ve tvrzi jsou štolba, kuchař, různí sluhové a pomocníci...není těžké jich tam pár přidat.

Ted' ale k hostům.

Pozváni byli ti, které doporučil divný návštěvník. Ale také šlechtici z okolí, kteří nic netuší. Pán je pozval proto, aby nenarušil dobré vztahy a nevzbudil podezření.

Hosté

Netušící hosté

Rodina Viktora, nižšího šlechtice z nedalekého panství. Ted' se zdržují okolo „svých“ komnat. Viktor je lehce prošedivělý čtyřicátník, vlastník rozlehlých pozemků a malinkého hrádku ve východní části hrabství. Titulem je pouze rytíř, pozemky získal za zásluhy koruně. Možná však chtěli jen do odlehlého pohraničí odsunout divokého rytíře s ohnivou krví. Ted' už trochu vychladl, ale rozvázný není a nebude. Ze sporů neustupuje, a když se rozčílí, jeho široká tvář získá zarputilý výraz a je ochoten řešit spor ihned a mečem. Co všechno by se stalo tomu hlupákovi, který by jen lehce znevažoval Wilhelminu (jeho manželku) nebo jí dělal návrhy, raději nedomýšlet.

Přijel se sluhou, ale bez svých dětí, jen nejstarší dceru Aleid vzal sebou. Snad doufá, že by se hraběti zalíbila, a on by ji tak mohl velice výhodně provdat.

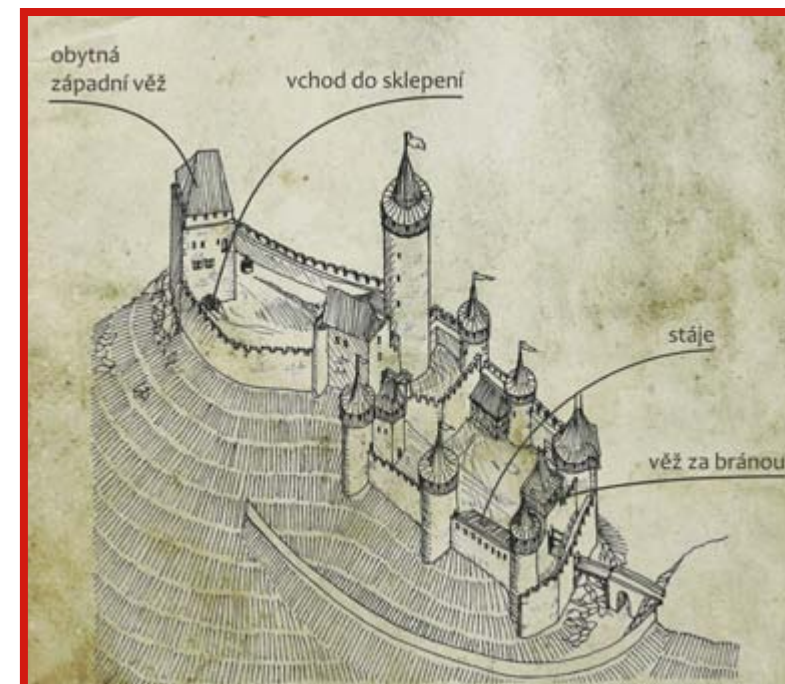
Ditmer, kdysi údajně šlechtic, ted' vlastník slušně velkého pozemku a velkého domu na hranici hrabství. Lidé neví, proč tu vlastně je, ale je předmětem spousty drbů. Žije tam víceméně sám, jen se dvěma sluhy. Pravda je taková, že skutečně

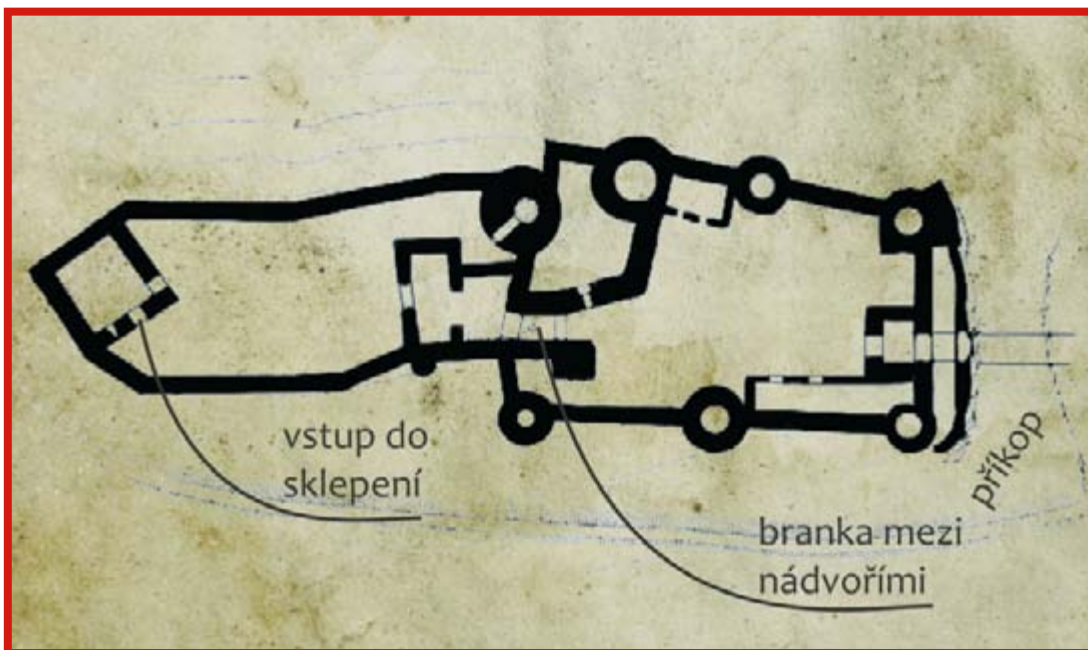
titul měl a také vysoké postavení u dvora, pak ale v paláci našli několik zle zřízených mrtvol a jakýsi svědek vypovídal proti němu. Důkazů bylo málo a tak byl jen uklizen sem.

Vědoucí hosté

Jde o asi šest osob doporučených nezvaným, jsou to prý šlechtici a podobní ze vzdálenějších panství. Ti se objeví až na slavnosti a v maskách, ted' na ně postavy nenarazí.

Hrabě za chvíli zmizí, jde do sklepení, kde dohlíží na méně oficiální přípravy. V jedné ze sklepních místností už čekají provazy a nesmírně ostrý nůž. Když se vrátí na nádvoří, i méně vnímavá postava





si všimne, že ze sklepa vyšel pobledlý. Na případné dotazy pak řekne, že je mu nevolno. Pokud to postavy zjevně nepřesvědčí, objeví se za chvíli Vilém a potichu jim řekne, že hrabě to už včera trochu přehnal s vínem (lepší výmluva ho nenapadla, sám je nervózní, ale je lepší herec, není to tak zjevné).

Tanec se strachem

Ted' už je to opravdu jen inspirační text, jak to může proběhnout. Všechno závisí na hráčích.

Slavnost bude probíhat na horním nádvoří; pochopitelně se nehodí, aby byla mimo hrad. Stojí tam bohatý stůl a také několik otevřených stanů, je tam ale i místo k tanci, na jedné straně sedí tři hudebníci.

tváře svých přátel máte poněkud zvláštní dojem.

Hudebníci mají jen látkové škrabošky, stejně jako služebnictvo, které se teď horečnatě snaží dovést stůl s jídlem a pitím k dokonalosti.

Na nádvoří vchází podivně nesourodý pár, vysoký muž oděný do vyšívaneho kabátce, jeho maska je z mědi a vyhlíží jako tvář dravce. Po jeho boku jde žena v zelenavých šatech s maskou lišky, lehkostí kroku a podobností pohybů připomínají spíše sourozence než manželský pár. Liška váš pozdravila pokývnutím hlavy.

Pokud se s nimi postavy chtějí dát do řeči, Liška se ochotně přidá a představí se jako markýza Rubiga (lat. *rubigo* - rez), svého společníka představí jako

I služebnictvo má masky, ale jen prosté a jednoduché.

Zde také mohou postavy poprvé spatřit i ty zvláštnější hosty.

Šeří se a na obou nádvořích již stojí stany, lucerny jsou rozvěšeny a hudebníci začínají s první tichou melodií. Vaše oblečení je příjemné a lehké, masky nijak zvlášť neobtěžují, snad jen při pohledu na

svého bratra Alata (lat. *alatum* - okřídlený). Bude se vyptávat a vyptávat, na dotazy okolo své osoby bude odpovídat stručně.

„...tedy popravdě nejsem přímo známá hraběte, ale mého otce zná velmi dobře. Cesta tedy za moc nestála, ale sešlo se tu dost přátel, které jsem už déle neviděla, a jak vidno, stále mohu potkat nové přátele. Tančíte? Tady bratr na tanec moc není, krom toho je nevhodné tančit celý večer s bratrem...“

Po chvíli dorazí další hosté.

Už vidíte další z hostů, přichází mohutný muž v jen málo zdobeném těžkém kabátci a z tmavého peří lepené masce výra, spolu s ním jde méně majestátním krokem nižší podsaditý muž s maskou jezevce.

Za nimi vidíte dívku ve světlých šatech a labutí masce, spolu s ní přichází i doruda oděný pár v podobných škraboškách.

Výr a jezevec nejsou moc hovorní, pokud se s nimi postavy budou chtít bavit, tak odpoví, ale aktivními ani zábavnými společníky nebudou. Výr se podivně hrdelním hlasem představí jako Noctur (lat. *nocturnus* - noční), Jezevec chraplavě a s divnou výslovností jako Saetos (lat. *saetosus* - srstnatý).

„...Saetos, těší mě.“ Muž, jakoby neměl zájem dál mluvit, u někoho s jeho přízvukem to ale docela chápete. Další dotaz ho zjevně taky nezaujal.

„Ano, z daleka. Moc často místní řečí nemluví“

Zato Viktor a Wilhelmina, pár v rudém, jsou

celkem komunikativní, jen by si postavy měly dát pozor na cokoli, co před Viktorem řeknou o jeho dceři nebo manželce. Aleid (labuť) je milá ale její největší starost je „kde je asi hrabě“, takže toho moc nenamluví.

Postavy teď mohou popíjet, klidně ještě slídit po hradě, ale pokud by se chtěly dostat do slepení pod obytnou věží, narazí u vchodu na Viléma. Ten je poprosí, aby tam nechodily, že tam má hrabě „osobní věci“. Pokud někomu přijdou divné hraběcí osobní věci ve sklepe, je to jen dobře, nicméně i kdyby se jim podařilo Viléma odlákat, zjistí, že dveře jsou zamčené.

Po chvíli dorazí poslední hosté a to Ditmer a poslední dva podivíni se samotným Nezvaným.

A nejspíš i poslední hosté přišli, jako první šednoucí muž ve tmavomodrém a masce z barvené kůže. Za ním pružným a lehkým krokem přichází mladík v bílém a zrovna tak bílé masce hranostaje, spolu s ním vcelku prostě oděný hubený muž ve vlčí masce. Posledním z příchodících je muž v černém šatu a masce s otvory na oči krytými černým hedvábím.

Ditmer je vychytralý a ne moc zvědavý, bude lehce upíjet víno a postav si nebude moc všímat, aspoň ne tak, aby si toho všimly. On jediný tu totiž z hostů zná hraběte natolik, aby moc dobře věděl, že se s prostým lidem nikdy moc nebratříčkoval. A tak ho účast postav celkem udivuje.

Hranostaj se představí s úsměvem jako Acus (lat. *acus* - jehla), jeho hlas je jemný ale ne moc příjemný a jeho úsměv zrovna tak. Vlka představí jako Esura (lat. *esuria* - hladový).

Acus bude celkem vlezlý a zvědavý, to hlavně až během večera, teď si postavy jen naťukne.

„...no jistě, znám Matyáše už dost dlouho. Vy ne? Ale, to musíte rychle napravit, kdoví jestli budete mít ještě někdy možnost.“ Zasmál se, ale znělo to, jako když se sype písek. „Snad někdy přijdete i do mého sídla, mám tak rád hosty...“

Rubiga, Alatus, Noctur, Saetos, Acus a Esur jsou podivní pomocníci Nezvaného. Co jsou přesně zač, to ponechám na logice tvého světa. Pokud v něm máš demony, strašidla, běsy, nebo něco podobného, tak jsou přesně to. Má to několik důsledků. Nedovedou na sebe brát dokonale lidskou podobu, vždy to má nějakou chybu. Tentokrát nemají tváře, to si ale vynahrazují maskami. Nemohou přímo lhát, jsou ale mistři v mluvení oklikou nebo nepřímých lžích. Rubiga a Acus jsou z nich nejvychytralejší, ale i oni se mohou nehezky podřeknout. Tím spíše, že si rádi hrají s lidmi.

Nezvaný sám nebude moc upovídaný, má příjemný a sytý hlas, mluví rozumně ale bez nějakého velkého zájmu. Většinu večera bude uklizený někde v rohu. Představí se jako Tenebris (lat. *tenebris* - tma)

Poslední přišel hrabě Matyáš sám. Má už také nasazenou škrabošku kryjící půl tváře, vypadá trochu zamyšleně. Nicméně došel na své místo u stolu a vyzval vás, abyste se posadili. Vám patří místa po jeho pravici.

„Vítejte přátelé. Jsem skutečně rád, že jste mě i v těchto smutných časech potěšili svou návštěvou a doufám, že se vám má slavnost bude líbit.“

Snad až moc krátká řeč, ale hrabě vypadá, jakoby mu bylo trochu nevolno. Jeho hlas zní přiškrceně. Nicméně vydal pokyn a vy jste se pustili do jídla. A je opravdu do čeho. Takhle rafinovaně a skvěle uvařené pochoutky jste snad nikdy ani neviděli. Mladá dívka v jednoduché masce sluhů se stará o plnost všech číší a hudebníci hrají příjemnou melodii.

Tanec s hrůzou

Teď je čas na delší rozhovory a místo pro spoustu znepokojivých náznaků. Třeba...

...Noctur svírá v dřevěných rukou příbor, je dokonalým příkladem šlechtice, který nemá moc ušlechtilé zvyky. Za nehty má docela dost špíny...

...Acus se na tebe usmívá, a zatímco na svém talíři porcuje kousek masa na menší a menší kousky, dívá se ti do očí. Pak do sebe obrátí půl poháru vína a rozjařeně ti radí. „Napij se, je dobré! Tak skvělé víno už nikdy mít nebudeš, vsaď se přáteli...“

...Naproti ostatním hrabě moc nejí, asi mu opravdu nebude dobře. Na druhou stranu pije celkem dost. Jakoby se snažil dostat do zbledlých tváří trochu barvy...

Tyhle a další podobné nepříjemnosti ale můžeš prokládat příjemnými a hezkými věci a vtipnými poznámkami hostů, Aleid se ráda zapojí do konverzace s kýmkoli z družiny, protože sedí moc daleko od Matyáše a Rubiga je stále milá.

Nepříjemné náznaky ale vrš pouze okolo šesti

podivínů, Viléma a hraběte, Nezvaný je daleko lepší herec a ostatní jsou opravdu neškodní. Tedy až na Jurriana a Liselotte, ale Jurrian je trochu mimo a Lis se projeví později.

Když doba pokročí a jídla ubude, začnou hrát hudebníci rychlejší melodie.

Hudby zrychlila a Matyáš se zdvihl, aby dvorně poprosil Lišku Rubigu o tanec. Tím dal příklad i ostatním, dam je ale málo.

Nicméně Viktor s Wilhelminou a Acus s Aleid se přidali. Pokud je v dužině žena, Acus vyzve ji. Tančí obratně a pružně, ale i během tance mluví tím svým hlasem...

(Ano, středověké dvorské tance vypadaly opravdu jinak, ale tady se mi víc hodí modernější pojetí a krom toho, pokud ve svém příběhu neřešit konkrétní období, tak je to asi stejně jedno.)

Po prvním tanci se páry promíchaly a Rubiga se na vás usmívá, jakoby vás přímo zvala. Víno vás rozehrálo a rytmus je tak akorát...

Teď máš čas na druhou vlnu nepříjemností. Už je neprokládej ničím moc hezkým, ať začnou mít hráči opravdu dojem, že něco není dobře.

...Saetos si rádoby nenápadně čistí nehty jídelním nožem, z téhle stany těžko poznat kde končí jeho našedlé vlasy a začíná bíločerná maska...

...mladá služka si s tebou zjevně chce promluvit, sotva jsi se ale dostal k pozvání od hraběte, zbledla a upustila džbán s vínem. Pak ho nechala ležet a zmizela mezi lucernami...

...Acus teď tančí s Rubigou, připomínají spíš souboj lišky a hranostaje než tanec. Skladba náhle skončila a na místě, kde svíral její dlaň, vidíš pár kapek krve...

...teď je tanec bez párů a ve skupině, vzduch je horký a krev vám tepe v uších, skoro neslyšíte hudbu a smích. Maska vám přiléhá k obličej, přilepená potem...

...celé tělo tě začalo pálit a svědit, než jsi stihl zasyknout, je to pryč...

...většina luceren zhasla v náhlém závanu větru, asi nebyly dovřené. Další tanec, oblečení víří a ty svíráš horkou dlaň, pak nic, pak dlaň, pak srst, asi chlupatý len na čímsi rukávu...

...bolí tě ruce a ramena, cítíš chvilkovou křeč a chodidla naopak necítíš, pak ten pocit ale rychle mizí...

Tanec se smrtí

A najednou ticho.

Hudba ustala a hudebníci jakoby usnuli, hlavy mají spadlé. Ozval se tichý smích, smích jako písek a suchý vítr zatančil po nádvoří. Vévoda si strhl masku a pohlédl na Viktora, Wilhelminu a Aleid, kteří usnuli opření o stůl. Ditmer také spí. Alrada nikde nevidíte...

Ti, kterých se plán netýká, byli uspani prvním kouzlem, které Tenebris předvede. Postavy měly ve víně odvar z bylin, který také připravil on, ten může někomu pomoci se přeměnit ve zvíře. Tenebris jim ale nalil jen málo, navíc na pocity spojené s přeměnou nejsou zvyklí. Takže budou mít zvláštní

pocity počínající už při prokrvení se při tanci, co je halucinace a co už pravda, nechávám opět na tobě. Plán má ale dojít naplnění.

Masky! Vaše masky vás pálí na obličej, ony nejdou sundat! Snažíte se mluvit, ale slyšíte jen havraní skřeky, na svých rukou vidíte růst peří...A Šest podivínů v maskách dravců začíná tvořit kruh.

Rubiga už nemá liščí masku ale tvář, to její smích, teď už spíš vrčení, zní zádvořím. Alato-va měděná maska se spojila s jeho tváří, Esur se otočil ke spící Aleid a nesnesitelně pomalým pohybem jí rozerval krk. Pak obrátil vlčí mordu k nebi a táhle zavyl, oči se mu lesknou ve tmě.

A Acus, ten se usmál ústy plnými jehličkovitých zubů a rudýma očima se ti zastavil na hrdle.

Postavy se mohou pokusit bojovat, ale mohou mít pocity nerovnováhy, překáží jim křídla, na která se mění jejich ruce, dravci krouží okolo. Ti se je pokusí chytit ale pokud možno nezraněné, není vyložené, že někoho z nich postavy přemohou. Jsou v jakési podobě mezi člověkem a zvířetem jehož masku měli, nemají moc vyspělou taktiku, ale jsou rychlí a nepříjemně silní. A navíc se musí pořád udržovat pod kontrolou, což je zpomaluje.

Měli by být srovnatelně schopní jako družina, bez pomoci Nezvaného by je neměli převyšovat.

Ten ovšem zasáhne.

Tenebris vstoupil mezi ně, masku má stále na tváři...tváři?

Ne, on má místo tváře jen tmu a při pohledu na něj se vám zastavuje dech.

Nezvaný se je pokusí pomoci magie myšlenek přemoci a ochromit. Ve tvém systému určitě existuje taková mechanika.

Pokud mu to vyjde, donesou postavy do sklepů pod obytnou věží, kde se jim pokusí vyříznout srdce. Ty by Nezvaný postupně jedl, takže i po smrti jedné postavy mají ostatní šanci přežít, ono to mu chvíli trvá.

Sklepení není velké a je špatně osvětlené, i tak jste si ale všimli provazů a kruhů zapuštěných do zdí. Dřív asi sloužily k zavěšování loučí, naštěstí jsou dost vysoko. Dost vysoko i na vás. Bílá srstnatá zrůda očichává nůž, který drží Tenebris.

Ten se jen ohlédl na hraběte a hlasem stejně příjemným jako předtím se zeptal:

„Matyáši synu Janův, přijal jsi nás ve svém příbytku, dal nám vodu a chléb, víno i maso, teď mi však řekni, jsi připraven?“

„Ano.“ Matyáš je bledý jak smrt, dívá se všude, jen ne na vás.

„Dobře. Pověste je čelem do středu.“ Ten hlas jakoby se chvěl očekáváním. Pravda je, že nikdo z vás si nevšiml, jestli Tenebris vůbec něco jedl.

Esur tiše zachrčel a ztěžka ze sebe vypravil pár slov „Můžu si vzít ty mrtvolky venku? Říkal jsi...“

Tenebris se zpola otočil „Ano, můžeš. Ale až poto...“

„Jaké mrtvolky?“ Hrabě to skoro zakřičel, dívá se vyděšeně na Tenebrise.

„Ty bys snad chtěl svědky? Krom toho, nechal

jsi mi přece volné ruce...“

„Ale...ale...“

„Ale co?“ Příjemný hlas je pryč, tvor teď mluví, jako když teče jed. „Zmiz, než si to rozmyslím JÁ!“

Je dost dobře možné, že se hrabě zoufale postaví na poslední chvíli proti nim. Nicméně pokud se postavám podaří přemoci ty bytosti, hrabě se asi zhroutí. Většina lidí na hradě je skutečně mrtvá.

Pokud se jim podařilo ty věci přemoci, měli by být vyčerpaní a pokud jsou zranění, mohou i upadnout do bezvědomí. A pokud se dožijí rána...

...Probudilo tě teplo na tváři, ne teplo, horko a žár. Hučení jako kovářské měchy a třeštivý

pocit v hlavě. Když jsi rozlepil oči, nevěřicně zíráš na hořící střechu a budovy okolo, oheň se rychle šíří...

Kdo požár založil, je otázka, mohl to být hrabě, který zoufalstvím zešlel, nebo nějaký přeživší...

Celý tenhle příběh může mít dost verzí vyústění, ohledně Nezvaného a jeho přísluhovačů jsem toho moc neřekla, a to schválně, aby sis je mohl upravit na míru svým hráčům.

Příběh lze zpestřit dalšími rozhovory, přidáním podivných pocitů, atd.

Pokud se jim ovšem podaří přežít, zbude jim divoká vzpomínka na zvláštní noc, které málokdo uvěří...



Napsala Sparkle

ZAHRAJTE SE S NÁMI

Zakázaný ostrov

Autor: Matt Leacock

Vydavatel: Gamewright

Český vydavatel: Blackfire

Kooperativní deskové hry jsou výborný způsob, jak přivést k hraní nové lidi: víme, že ne všichni chtějí ve volném čase soupeřit se svými blízkými, a víme také, že není vždycky úplně zábava hrát proti někomu, kdo je o několik tříd lepší nebo naopak slabší (například váš partner). Bohužel většina kooperativních deskovek na trhu je pro nezkušené hráče příliš složitá. Proto bylo velmi potěšující objevit hru ZAKÁZANÝ OSTROV, která je opravdu jaksepatří rodinná – a zároveň lokalizovaná do češtiny!

Příběh

Zakázaný ostrov byl posledním odlehlým útočištěm pradávne mystické říše Archea. Legendy vyprávějí, že Archeané dokázali ovládat čtyři základní elementy – oheň, vzduch, vodu a zemi. K tomu používali posvátné artefakty, každý vázající se k jednomu živlu. Tyto poklady by v rukách nepřátel napáchaly strašlivou škodu, proto je Archeané ukryli na Zakázaném ostrově a zajistili, aby se ostrov potopil do oceánu, pokud by se je někdo pokusil získat. Mnoho staletí uplynulo od pádu říše Archea, poklady zůstaly předlouho ukryty před zraky ostatních... až

do moderní doby, kdy na březích ostrova stanula skupinka odhodlaných dobrodruhů.

Základní princip hry

Hráči představují skupinku dobrodruhů, která se vydala získat prastaré artefakty na Zakázaný ostrov. Ostrov se pro každou hru sestavuje náhodně ze 24 dílků. Hráči putují po ostrově a sbírají poklady (části artefaktů), zatímco ostrov se v průběhu hry pomaloučku polehoučku (dobře, není to zas tak pomaloučku ani polehoučku) potápí. Družinka musí sesbírat všechny čtyři artefakty (je jedno, kdo

je má u sebe) a odletět s nimi vrtulníkem z ostrova dřív, než se ostrov potopí. Utopí-li se jakákoli postava, prohrávají všichni.

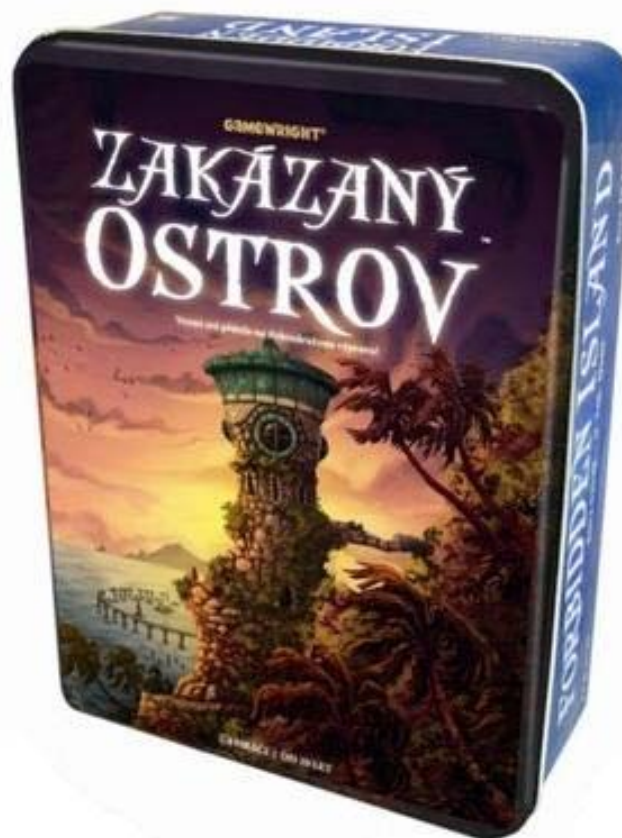
Jak ostrov vypadá

Jak bylo již zmíněno výše, ostrov se skládá ze 24 dílků. Každý dílek představuje jednu unikátní lokaci. Lokace mají cool názvy jako Jeskyně stínů, Palác přílivu, Zahrada nářků a podobně, a každá z nich je na herním dílku moc pěkně ilustrována. Rozdíl mezi lokacemi je pouze kosmetický, s několika výjimkami: některé konkrétní lokace jsou startovními políčky pro hráčské figurky, na některých lokacích je možné vyzvednout si artefakt, a konečně lokace Plošina hlupců je místem, kam se musejí hráči dostat na konci hry a odletět odtud z ostrova.

Voda stoupá!

A teď se nám to začíná dramatizovat: součástí hry je totiž i balíček karet záplavy. Ten má také 24 karet. Každá karta odpovídá jedné lokaci na ostrově – nese její jméno i ilustraci. Na začátku hry se balíček záplavy náhodně zamíchá a položí vedle ostrova obrázkem dolů.

Na konci tahu každého hráče se otočí několik karet záplavy. Všechny dílky ostrova, které se na nich objeví, budou částečně zatopené. To znamená, že se otočí rubem vzhůru. Na rubu každého dílku ostrova je stejný popis i ilustrace, jen jsou v modro-bílém provedení. Částečně zatopený dílek ostrova nijak neztrácí svoji funkci, ale pozor – pokud by byl



znovu vylosován z balíčku záplavy, v momentě kdy je již částečně zaplavený, potápí se úplně. Potopený dílek je odstraněn z herního plánu (společně s kartičkou z balíčku) a již se na něj nedá stoupat ani přes něj procházet! Pokud na něm zrovna stojí postava, přemístí se automaticky na sousední dílek; pokud se nemá kam přemístit (všechny sousední dílky jsou už odstraněné), utopí se a hra končí.

Tah hráče

Pokud je hráč na tahu, má k dispozici tři akce. Může si vybrat libovolnou kombinaci z následujících:

- **Pohyb** na vedlejší dílek
- **Zpevnění dílku:** návrat jednoho zaplaveného dílku ostrova (na kterém figurka stojí nebo sousedícího) do stavu nezaplaveného
- **Předání jedné karty pokladu** spoluhráči na stejném políčku
- **Vyzvednutí artefaktu:** nutno mít u sebe 4 karty pokladu stejné barvy a dojít na dílek, kde se artefakt dá získat (celkem 8 speciálních dílků ostrova, pro každý artefakt jsou dvě možná „výdejní místa“)

Po odehrání akcí si hráč vytáhne náhodně dvě karty z balíčku karet pokladů. Může tam nalézt buď „dílek“ artefaktu nebo kartu se speciálním efektem. Poslední, co může v balíčku pokladů otočit, je kartička „Voda stoupá“. Ta má ve hře dva efekty: jednak posune ukazatel určující, kolik karet záplavy se každé kolo táhne. Druhý efekt je ten, že již otočené karty záplavy se zamíchají a položí se na vršek balíčku karet záplavy. Ano, čtete správně. Již

otočené karty se nemíchají zpět do balíčku, ale na vršek balíčku. To znamená, že se vám budou potápět stále ty samé dílky, takže musíte být hodně rychlí a důslední se zpevňováním ostrova!

Na co dále dávat pozor

Další zádrhel spočívá vtom, že každý hráč smí mít na ruce maximálně 5 karet. K vyzvednutí artefaktu je nutno nasbírat 4 karty pokladu stejné barvy. Tyto karty musí mít u sebe jeden hráč, aby mohl artefakt získat. Hráči by se tedy měli nacházet poblíž sebe, aby si mohli karty pokladu neustále předávat dle potřeby. Zároveň však musejí být dostatečně rozprostřeni po ostrově, aby zvládali opravovat co nejvíce zatopených dílků.

Na ostrově se nachází 8 dílků, na kterých lze získat artefakt. Pro každý ze čtyř artefaktů jsou dva takové dílky. Hráči by se měli snažit chránit a opravovat především tyto dílky, protože pokud by se jim potopila obě „výdejní místa“ pro určitý artefakt předtím, než jej získají, prohrávají hru!

Dalším důležitým políčkem je Plošina hlupců, na které se musí na konci hry celá družinka sejít a spolu se všemi artefakty a speciální kartou „vyzvednutí vrtulníkem“ odletět z ostrova pryč. Proto je také Plošinu hlupců nutno důsledně opečovávat.

Takto na papíře mohou pravidla hry znít složitě, ale jakmile máte v ruce dílky ostrova a kartičky pokladů, pochopíte hru hned. Hra má nastavitelnou obtížnost – na ukazateli si nastavíte, kolik karet záplavy se každé kolo táhne. Již na prostřední obtížnosti nám hra dala pořádně zabrat.

Znovuhratelnost

Aby hra po pár partiích jen tak neomrzela, je k dispozici pravidlo o hráčských rolích. Na začátku hry



si každý hráč náhodně vylosuje či vybere jednu z těchto rolí: průzkumník, pilot, inženýr, potápěč, posel, navigátor. Každá role poskytuje hráči unikátní schopnost. Například inženýr zpevňuje až dva dílky ostrova za akci, průzkumník může jako jediný chodit i úhlopříčně. Role zajišťují, že každá postava v družince je něčím důležitá a její dovednost bude žádoucí využívat. Přitom jsou role volitelným pravidlem – pokud je vynecháte, systém hry se nezhroutí.

Brožurka s pravidly

Pravidla hry i s ilustracemi zaberou 8 stránek A4. Z toho dvě stránky je příprava hry. Bohužel nedokážu říct, jak dobře se dá hra pochopit z jejich přečtení, protože mně byla vysvětlena na předváděčce a pravidla se mi dostala do ruky až pak. Hru jsem hrála celkem 4x a ještě při druhém hraní jsem se musela trochu dívat do pravidel, abych si připomněla sekvence tahu a to, kolik se na začátku rozdává čeho. Při třetí hře už jsem pravidla nepotřebovala.

Ilustrace

Ještě jednou se zde zmíním o ilustracích. Podle mě má hra opravdu krásné obrázky. V kombinaci s tím, že mechaniky jsou poměrně provázané s fikcí (potápění ostrova si hráč dobře reálně představí – ozkoušeno na mém čtyřletém dítěti) vás hra opravdu dokáže zcela vtáhnout do dobrodružství na Zakázaném ostrově. I plastové artefakty jsou povedené, zejména průhledný ohýnek.

Celkový dojem

Na krabici je napsáno, že hra Zakázaný ostrov je od 10 let. Osobně si myslím, že stačí, aby jeden člen družinky byl starší 10 let, zbytek hráčů může být i o několik let mladší. Hru si užívá i můj čtyřletý syn, který sice ještě pochopitelně nepochytil celá pravidla, ale baví ho asistovat nám při hře tím, že nám otáčí karty záplavy a potápí dílky ostrova, zatímco my se trápíme se sháněním artefaktů :-). Hra se mi osvědčila i na předváděčkách, kde zaujala zejména herní začátečníky. Samozřejmě velkou roli hrálo i to, že je kompletně v češtině a za velmi nízkou cenu pod 500 Kč.

Jediné, z čeho mám trochu obavu, je to, jestli se hra na vysokých obtížnostech nechová až příliš náhodně. Jak jsem psala výše, již na prostřední obtížnosti jsme měli velké problémy, a to jsme byli všichni velmi zkušení. Pak se nám ale také přihodila hra, kde se nám nalosovala těsně vedle sebe všechna čtyři „výdejní místa“ pro každý artefakt plus Plošina hlupců hned vedle nich, takže jsme hrou propluli jako nůž máslem, protože jsme se nemuseli skoro vůbec hýbat po plánu. Na nízké obtížnosti jsme tolik rozdíl v počátečním nalosování ostrova nevnímali; na vyšší obtížnosti to bylo cítit každým coulem.

Hru bych každopádně vřele doporučila méně zkušeným hráčům, zejména jako dárek příbuzenstvu s dětmi. Pro zkušené hráče patrně existují lepší kooperativní hry, nicméně ZAKÁZANÝ OSTROV také neurazí.

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

Korektury a peer-review: Alef0 , Michal „Bifi“ Sedlačko, Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“, Petr „Ilgir“ Chval

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Alef0 II Obálka: „Ecthelion²“

