



D R A K K A R



*(Tato stránka patří z druhé strany obálky a je zcela záměrně prázdná.)*

Na Drakkaru spolupracují:

**Šéfredaktor:**

Roman „RomiK“ Hora

**Redakce:**

Dalibor „Dalcor“ Zeman  
 Petr „Acidburn“ Bouda  
 Vítězslav „Vitus“ Pilmaier  
 Petr „Ilgir“ Chval  
 Jaroslava „Tabytha“ Auterská  
 Filip „Gran“ Randák  
 Lukáš „Zayl“ Dubský

**Korektury:**

Jaroslava „Tabytha“ Auterská  
 Jakub „Boubaque“ Maruš  
 Petr „Ilgir“ Chval  
 Jozef „Joe“ Kundlák  
 Lucka „Hair“ Chalupová  
 Filip „Gran“ Randák  
 Michaela Merglová

**Grafický design & sazba:**

Martin „Wan-To“ Majer

Časopis včetně svého obsahu je šířen pod licencí *Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License*.



<http://drakkar.rpgplanet.cz>

# Obsah

<a href="#">Úvodní slovo</a>	4
<b>Povídky</b>	
<a href="#">Nenecháš čarodějnici naživu</a>	5
<a href="#">Cena života</a>	11
<b>RPG systém</b>	
<a href="#">Inquisitor: Battle For the Emperor's Soul</a>	26
<b>RPG obecně</b>	
<a href="#">RPG nebo LARP</a>	29
<a href="#">Stolní RPG online II</a>	31
<b>Dobrodružství</b>	
<a href="#">Tajemství</a>	37
<b>Doplňky pro hru</b>	
<a href="#">Město v bažinách – Noireau</a>	51
<a href="#">Figurky a RPG</a>	58
<b>Cadwallon</b>	
<a href="#">Dobré ráno, Somo</a>	63
<b>Historie a realita</b>	
<a href="#">Renesanční stavební sloh</a>	66
<b>Zamyšlení</b>	
<a href="#">Harry Potter</a>	70
<b>Internet</b>	
<a href="#">Našli jsme pro vás na webu III</a>	73

## Úvodní slovo

Autor: Roman „RomiK“ Hora

Mnoho se změnilo od vydání posledního čísla. Nikoliv však v redakci Drakkaru, ale v našich osobních životech. Možná je to tím, že třetí číslo vycházelo 1. srpna a toto, čtvrté číslo, vychází 8. října. Září, podobně jako červen, je pro mnohé zlomovým měsícem. Školou povinným totiž v září začíná jejich docházka. Pracující mohou s radostí sledovat, jak ubozí školácí zase začínají vstávat a trávit své dny místo u her ve školních lavicích.

Co by to bylo za začátek úvodníku, kdyby byl takhle pesimistický? To se snad ani nedělá. Drakkar je tu a opět vám přináší několik desítek stránek zajímavých a velmi čtivých článků. Na rozbořeném moři se naše plavidlo stále drží. A nemyslete si, posádka se stále rozšiřuje. Pamatujete si kolik lidí Drakkar zakládalo? Všude jste mohli narazit na to, že hledáme spoluautory, ilustrátory a lidi ochotné s námi spolupracovat. Neminulo se to účinkem, okruh spolupracovníků Drakkaru se znásobil. Stejně tak se stále zvyšuje číslo lidí, kteří si časopis Drakkar stáhnou a přečtou. Jen jedno mě mrzí: že se nerozšiřují řady vašich odpovědí, ať už kladných či záporných. Což je smůla, protože mnou připravovaná listárna má vždy enormně malý rozsah.

Ale nebojte, ani redakce Drakkaru neusnula na vavřínech, stále pro vás chystáme něco nového a zajímavého. Próza a případně i poezie se na stránkách Drakkaru usídlila snad trvale, stejně jako recenze různých RPG systémů a další pravidelné rubriky. Máme ale i nové sekce a v některých z nich dojde ke změnám. První se bude týkat Historie a reality; pomalu, ale jistě nám končí články o architektuře. Dnes se ještě dočkáte renesance a v příštím číslo možná posledního článku, ale spíše toto skoro vyčerpané téma nahradíme novým. Už teď vám mohu slíbit, že velmi přínosným; však se nechte překvapit.

Vzpomínáte si na první číslo? Bylo v něm dobrodružství – kritizované, nepovedené a i samotnou redakcí proklínанé. Naši prvotní chybu se teď pokoušíme napravit, a to tak, že já sám jsem se rozhodl pro vás sepsat jedno malé dobrodružství. Otestoval jsem ho na větším počtu skupinek. Tuší už alespoň někteří, kam svými slovy mířím? Ano, jedná se o ukázkové dobrodružství z 13. ročníku GameConu 2007, který se odehrával letos poprvé v Pardubicích.

Do budoucích čísel máme v plánu zařadit další a další rubriky. Znáte nějaký zajímavý internetový projekt? Dejte nám o něm vědět a já vám mohu slíbit, že článek o něm se objeví v některém z příštích čísel. Máte chuť sami něco vytvořit? Napište nám a zjistíte, že není tak těžké pro Drakkar pracovat a pomáhat nám s ním. I vy si budete moci ustlat na vavřínech, které vydání každého čísla znamenají.

Poslední věc, o které se zmíním, je Granův článek o RPG online. Tento článek byl důvodem menšího sporu, který byl ovšem zdárně vyřešen, a Gran svůj článek opravil. Věřte mi, že redakce Drakkaru si za svými autory stojí a je připravena je chránit, pokud se usnese, že autor je v právu a jeho článek neporušuje žádné zákony.

A teď vás již nebudu zdržovat, přeji vám příjemné čtení starých rubrik s novým obsahem, ať už čtete Drakkar kdekoliv a při jakémkoliv činnosti.

# Nenecháš čarodějnici naživu

Autor: Jaroslava „Tabytha“ Auterská

Teplý noční vánec jí odhrnul vlasy z obličeje. Usmála se a vzhlédla k obloze. Úplněk. Byla letní noc a nad krajinou se stále vznášela těžkost teplého vzduchu. Tu a tam kolem ní prolétla světluška. Sedla si do trávy a čekala... Věděla, že Janek ji dlouho čekat nenechá, jen co ho hospodář pro ten den pustí ze statku. Zamyšleně stiskla škapulíř s bylinkami, který se jí houpal na krku. Spousta lidí v této době věřila různým pověrám. Chodili za ní pro radu, která bylinka jim pomůže od bolení hlavy, která jim zaručí lásku muže ... Nic, co by s trochou znalostí bylinkářství nezvládla. Občas nějaké kamarádce věštily z runových kamenů, ale všichni ji brali spíše jako nástupkyni žen jejího rodu, jako kořenářku. Vzduch začínal pomalu chladnout a Janek stále nikde. Anna se nervózně zavrtěla, upravila si lněnou sukni i halenu a znova se podívala na cestu, která vedla od vesnice. Možná sám vytušil, že chtěla jejich lásku skončit a rozhodl se to dále neprotahovat?

„Nu, holka, toho se dneska nedočkáš,“ pokrčila rameny. Rychle se vyšvihla na nohy, popoběhla několik metrů k rybníku a začala ze sebe svlékat propocené oblečení. Během několika vteřin už byla ve vodě. Když se osvěžila, usedla na břeh a nejprve chtěla čekat, až jí uschnou vlasy, které jí teď v dlouhých mokrých pramenech spadaly na záda. Noční obloha potažená mohutnými mraky napovídala, že po horkém srpnovém dni bude bouřka. Anna se proto zvedla a rozběhla se zpátky do vesnice.

Když už byla skoro na návsi, zarazila se, protože přímo proti ní přijížděl jezdec na koni. Vraný kůň nesl na svém hřbetě muže, který byl celý v černém, dlouhý plášť za ním vlál, takže odhaloval jeho postavu, ale obličeji mu zakrýval velký klobouk. Nad jejich hlavami se zablýsklo a cizincův pozdrav se v zápětí ztratil v zadunění hromu.

„Děvče, kde je tady hostinec?“ zeptal se, když hřmění utichlo.

„To musíte zpátky, zatočit do leva a potom,“ zarazila se a chvíli přemýšlela. „Já vás tam radši zavedu. Pojedete za mnou.“

„Kdepak, panenko, začíná pršet, pokud mě chceš odvést sama, pojď ke mně nahoru.“

Anna chtěla protestovat, ale to už se ocitla ve vzduchu a během chvilky seděla na koni a zády se tiskla k neznámému cizinci. Překřikovala vítr i hromobití a zavedla ho až k vesnické hospodě. Když k ní dojeli, z nebe už padaly provazy vody a oba byli promáčení jak myši. Chtěla seskočit z koně a rychle běžet domů, ale než se vzpamatovala, neznámý ji impulzivně zadržel, otočil k sobě a políbil. Nejdřív byla v šoku, ale pak se jí silně rozbušilo srdce a polibek mu vrátila. Chvíli tak zůstali, cizinec potom Annu pustil na zem a ona se bez slova rozběhla po cestě ke svému domu. Podivně rozpálená a zmatená.

Ráno se probudila do slunného dne. Chvíli zápasila s rozčesáváním zacuchaných vlasů a poté poklidila světnici. Dědeček ležel v posteli a popíjel čaj z bylinek, který mu Anna připravila. Už několik týdnů ležel se zápalem plic. Když Anna sklidila po obědě,

rozhodla se, že se půjde podívat na náves, jestli už se neroznesly zvěsti o tom cizinci, který v noci přijel.

Nečekala, jaké překvapení ji čeká. Hned, jak se objevila, se k ní rozběhly Kateřina i Eliška a naléhavým šepotem jí sdělovaly co měly na srdci.

„Aničko, musíš se schovat! Přijel sem nějaký muž, až z Prahy!“ šeptala Kateřina a táhla spolu s Eliškou Annu pryč.

„Poslala pro něho vrchnost. Že prý je tady čarodějnici!!! A ta čarodějnice máš být ty,“ zadýchávala se Eliška.

„A všude se na tebe ptá, vyzvídá už od božího rána,“ dodala Katerina a už byly všechny skoro za vesnicí.

„Kdo to je?“ zmohla se Anna na prostou otázku.

„Prý inkvizitor, už dostal na hranici mnoho čarodějek,“ zašeptala Eliška a v očích se jí objevily slzy. „Aničko, musíš odtud zmizet!!!“

„Nemohu opustit dědečka, to nejde,“ zavrtěla Anna hlavou a zeptala se děvčat: „Vy jste s ním mluvily?“

Obě zavrtely hlavou a Kateřina promluvila: „Ale viděly jsme ho, je hezký, vysoký a tmavovlasý... ale poslal na smrt už taklik žen jen za to, že pomáhal lidem léčit nemoci.“

Anna pokývala hlavou, ten cizinec, co jí v noci ukradl polibek, ji přijel usvědčit z čarodějnictví.

„Já nemohu utéct, musím se starat o dědečka. Jestli mám umřít, stejně umřu. Co se má stát, se stane,“ pohodila hlavou, zvedla se z trávy a odešla.

Do konce týdne zůstávala v chalupě a ven vycházela jen v noci, když dědeček usnul, aby nasbírala bylinky. Když se hned první večer vracela z lesa, potkala toho muže zas. Objevil se jak ranní mlha nad vodou, až se ho lekla.

„Kampak, panenko?“ zeptal se hlubokým hlasem a Anna měla možnost prohlédnout si jeho obličeji. Ostré rysy zmírňovala slušivá bradka a jeho hnědé oči se jí zarývaly pod kůži.

„Do toho vám nic není. Za to, co jste udělal včerejší noc, bych s vámi neměla mluvit vůbec,“ odsekla a chtěla pokračovat v cestě. Ale on jí ji zastoupil. „Co ode mě chcete? Ani vás neznám!!!“ vykřikla a blýsklo jí v očích.

„Líbíš se mi, panenko... moc se mi líbíš.“

„Neznám ani vaše jméno,“ pípla a zarývala pohled do prachu cesty.

„Jindřich... víc vědět nepotřebuješ, vážně ne. Mám tady jistou povinnost, ale ty jsi milé zpestření.“ Usmál se na ni a jak na něj překvapeně hleděla, objal ji rychle kolem pasu a políbil. Anna se chvíli bránila, ale poté mu opět podlehla. A ztrácela se v náručí muže, který ji sem přišel odsoudit a popravit.

„Pusťte mě,“ odstrčila ho od sebe, sebrala ze země košíček s bylinkami a utíkala domů.

Jindřich jen stál a díval se za utíkající dívkou, která ho okouzlila svýma divokýma, modrýma očima. Neznal ani její jméno, ale měl pocit, že ji zná celou věčnost. Že ji zná celý život, možná ne jen jeden život? Zavrtěl sám nad sebou hlavou. Měl tolik žen, samy se mu vrhaly do náruče, lezly do postele a dělaly, co mu na očích viděly. Ale žádná nebyla taková. Tak krásná, tak volná, vonící senem a svobodou, vonící lepšími zítrky a životem. Celý dnešní den shromažďoval důkazy proti té, kterou sem přijel odsoudit a jako jeden z pražských inkvizitorů také popravit. Zdá se, že se jedná o dívku z rodiny, kde se všechny ženy věnovaly bylinkářství. Její otec zemřel ještě než se narodila, babička a matka uhořely při požáru části lesa před pár lety. Nikdo z vesnice nevěděl, co tam dělaly, prý nějaké temné čáry a kouzla. Ale mladá Anna Sochorová žije teď jen se svým dědečkem. Až vyřeší záležitost s ní, zjistí si něco i o své krásné neznámé, a pokud její rodina dovolí, odvezete si ji do Prahy.

Anna za sebou zabouchla dveře své komůrky a rozplakala se. Nějaká neskutečná síla jí svírala hrudník a ona s tím nedokázala vůbec nic udělat. Jen plakat. Cítila něco tak zvláštního, a když si ho vybavila za zavřenýma očima, podlamovala se jí kolena. Když se na ni podíval těma uhrančivýma očima, nemohla jinak než se nechat políbit. Ale on ji přijel zabít, přijel ji připravit o život. Co se to s ní dělo, mohla takhle vypadat láska?

„Kams dala hlavu, holka nešťastná,“ povzdechla si, rozložila bylinky na síto, aby mohly prosychat a ulehla.

Celý týden Jindřich čekával, až se Anna bude za tmy vracet, pokaždé jí zastoupil cestu, pokaždé si ukradl pár polibků. Ptal se jí na její rodinu, na jméno, ale ve chvíli, kdy s těmito otázkami přišel, vždycky utekla. Pomyšlel si, že má možná manžela, proto se mu tolik brání. Přes den se snažil na ni nemyslet a sháněl důkazy proti Anně Sochorové. Když uplynul týden ode dne, kdy po půlnoci vjel do vesnice, měl důkazů tolik, že se mohl spolu s vesničany, kteří svědčili proti této ženě, vypravit do jejího domu a zatknot ji. Vesničané ho ujistili, že Anna se ani nepokusila o útěk a je pravděpodobné, že o jeho přítomnosti ani neví. Místní dívky si k ní prý chodily pro radu ohledně lásky a chlapců, ale všechny se jí trochu bojí, snad jí nic neřekly. Jinak by byla dávno pryč.

Anna se vzbudila do srpnového rána, postarala se o dědečka a chystala se obstarat celé hospodářství. Otevřela dveře, vyšla a dvůr a zarazila se. Všichni, kdo ji z vesnice nenávidí v čele s mužem, se kterým strávila všechny večery v uplynulém týdnu, stáli před plotem a nejspíše čekali, že sama vyjde. Vůbec je neslyšela, měla tolik práce s dědečkem... proboha co si on bez její pomoci počne? Snad se o něj budou starat Kateřina s Eliškou, snad... Neřekla ani slovo, otevřela vrátka a vzpurně se podívala do Jindřichových překvapených očí.

„Vím, proč jste tady, pokud je to můj osud, můžeme jít,“ řekla chladně a nastavila ruce, aby jí je mohl starosta svázat.

„Ty jsi Anna Sochorová?“ zeptal se Jindřich a pořád nevěřil, co se to vlastně děje. Miloval ji, bože... Zamíloval se do ní a teď zjistil, že ona je ta, kterou má odsoudit k smrti?

„Mohl by se někdo z vesnice starat o mého dědečka? Je nemocný,“ to byla její poslední slova, poté se k místům, kde stála budova s jednou místnůstkou, soužící jako vězení, vydala sama a bez postrkování ostatních. S hlavou celou dobu vztyčenou.

Byla sama. V temnotě své kobky a mohla jen přemýšlet. Hlavou se jí honilo tolik myšlenek, že měla strach, že jí praskne... Bože, jak jsem se dostala do téhle situace? To jsem se úplně zbláznila? Měla jsem utéct, o dědečka by se postaraly Eliška s Katkou... A teď mám umřít proto, že jsem pomáhala lidem? Proto, že jsem léčila jejich nemoci. Copak nestačilo, že jakmile pošlo nějaké zvíře, hned svalovali všichni vinu na má bedra? A když jsem zvířeti nebo člověku pomohla, nevěnovali tomu přílišnou pozornost... Všechny dívky za mnou chodily s žádostí o předpověď budoucnosti, i starostova dcera Markéta. Ale to teď nikdo nepřizná. Někdo si postěžoval vrchnosti a můj osud je zpečetěn. Ani útěkem bych si nepomohla, stejně by mě dostihli...

„Potřebuji vyslechnout vězenkyni!“ houkl Jindřich toho dne odpoledne na muže, kteří u vězení drželi stráž. Ti se poslušně sebrali a opustili budovu s tím, že budou čekat přední.

Vešel do tmavé cely a zahledl ji, jak se krčí v koutě. Srdce mu nad ní usedalo, ale sám nevěděl, co má dělat.

„Tys věděla, kdo jsem?“ zeptal se přímo.

„První večer ne, potom ano.“

„Proč jsi něco neřekla?“

„Co bych ti měla říkat? Já jsem ta, kterou jsi sem přijel zabít, tak se mě nedotýkej? Věděla jsem, že zemřu, vím to i teď, ale nemohla jsem si pomoci, tak silně mě k tobě něco táhlo. A smrt z tvých rukou bude milostí, ne utrpením,“ pousmála se smutně a odevzdaně.

„Já tě přeci nemohu odsoudit, nemohu tě zabít!“

„Je to tvá práce, jsi inkvizitor. Neudělala jsem nic, co bych považovala za špatné. Ale tahle společnost je zkažená, nenávidí mě a nikdy mě nepřijme. A tebe bych jen stáhla do té nenávisti s sebou.“

„Miluji tě, Aničko... Já nevím, jak se to stalo, ale miluji,“ zašeptal a poklekl přední na zem. Vzal její tvář do dlaní a líbal ji jako by to bylo naposledy v jejich životě – co když by to opravdu naposledy bylo? Když ji na chvíli pustil, pohladila ho po tváři a podívala se mu do očí.

„Je tvým posláním mě zničit, já se bránit neholám. Já měla pomáhat lidem, kteří si to zasloužili, tys byl stvořen, abys mě zastavil. Dělej co musíš... a už za mnou nechod,“ poslední slova pronesla chladně, jako když z ledovce odsekávají kousky ledu, a odvrátila od něj tvář. Nechtěla, aby zahledl slzy, které jí vstoupily do očí, ale čekala, že se urazí a rychle odejde, přesně tak se stalo. Až když se vrátili muži na stráž, se rozplakala naplno.

Další den se neukázal a ona věděla, že den její popravy se blíží. Nic nezapírala, ze spolku z dábalem ji zatím neobvinili, ale ačkoli se necítila jako čarodějnice, proč by jím odporovala?

Odpoledne, po střídání stráží, se otevřely dveře její cely a strážní ji vyvedli ven. Sluneční světlo ji po několika dnech v temném žaláři bodalo do očí. V čele průvodu šel Jindřich, ani na ni nepohlédl. Anna šla, z každé strany jednoho muže, a za ní všichni obyvatelé vesnice. Zahlédla Kateřinu a Elišku, obě měly oči zalité slzami.

„Co dědeček?“ křikla Anna.

„Staráme se o něj,“ odpověděla Kateřina, Eliška pro slzy nebyla schopna mluvit. Procesí prošlo vesnicí a mířilo cestou k rybníku. Anna nechápala, co se bude dít? Když zastavili u rybníka, přistoupil k ní konečně Jindřich.

Tvářil se ostře a nepřístupně, ale přesto zašeptal: „Ničeho se neboj, tohle nebude bolet.“

Poté se otočil k vesničanům a promluvil pevným hlasem: „Obžalovaná Anna Sochorová zatím nepopřela, že se věnuje bylinkářství, vykládání budoucnosti a jiným praktikám černé magie, ale ještě jí nebylo dokázáno přímé spojení s dábalem. Na jejím těle nebylo nalezeno žádné dáblové znamení, a proto se musí zkouškou vodou dokázat, zda s dábalem není spojena vnitřně. Proto bude hozena do vody, a pokud jí dábel pomůže a ona vyplave, bude shledána vinnou, odsouzena a popravena provazem.“

Velká část davu zajásala, Anna byla zmatená. Co má tohle znamenat? Když vyplave, popraví ji. Když nevyplave, utopí se!!! Strážní zkontovali, zda má opravdu pevně svázané ruce, a odváděli ji na místo, kde je hned u břehu velká hloubka.

Poslední, co Jindřich viděl, byly její překvapené modré oči. Potom ji muži hodili do vody a hladina se za ní zavřela. Zavřel oči. Zabil ji. První ženu, kterou v životě miloval. Jen kvůli hroupé povinnosti, kvůli víře v to, co dělal. Kvůli víře v to, že nesmí nechat jedinou dáblovu služebnici naživu. Kéž by ale věřil, že ve spolku s dábalem byla. Ona! Taková čistá... V tu chvíli na hladinu dorazily vzduchové bublinky a během chvíle se vynořila také Anna a začala kolem sebe zoufale máchat svázanýma rukama.

„Dáblova děvka, vidíte to?“

„Satan ji spasil, je to jeho dítě!“

Davem vesničanů to začalo šumět a Anna se dál zmítala na hladině a lapala po dechu. Muži ji vytáhli a ona mokrá jako myš, ale pro Jindřicha neskonale krásná, pomalu nabírala dech.

„Zkouška vodou rozhodla, dábel ji poznamenal, Anna Sochorová bude zítra ráno oběšena za vesnicí,“ ohlásil ztěžka Jindřich a dalo mu obrovskou práci, aby se mu netrásil hlas. Vydal povel, aby Annu odvedli zpět do cely, a svižným krokem odešel do vesnice.

Zítra ráno ji oběsí a on sám je ten, který rozhodl. Ale co mohl dělat? Vrchnost rozhodla, že tato žena musí zemřít, a ona se nebránila, vůbec se nebránila. Bože, a když ji chtěl ušetřit oprátky, ona vyplave a podá tím důkaz o spolku s dábalem!!! Přecházel po

místnosti jako lev v kleci a nevěděl, co má dělat. Chtěla smrt a on nechápal proč, poslala ho pryč... Sebral klobouk a vydal se do její cely. Odvolal stráž s tím, že potřebuje od odsouzené poslední výpověď před smrtí a vkročil za ní. U nohou jí seděla krysa, která se jeho příchodem polekala a utekla do bezpečí své skrýše. Anna sebou cukla a probudila se. Vzhleda k němu a trpce se usmála.

„Řekla jsem ti, že už tě nechci vidět, Jindro!“

„Musel jsem přijít, je toho tolik, co ti chci říct, a měli jsme tak málo času! Jak mám dát pokyn, aby ti nasadili na krk oprátku, když toužím po tom, abys se mnou zestárla?“

Políbili se svým posledním polibkem a ještě hluboce před svítáním, které mělo Annu připravit o život, Jindřich odešel, musel. Toužil ji až do konce svých dnů držet v náručí, ale nemohl. Nesměl!

K ránu se zatáhlo a ten den slunce zpoza mraků nevysvitlo. Za kuropení pro Annu přišli. Ženy jí svázaly vlasy do drdolu na temeni a muži ji odvedli pomalým průvodem k postavené šibenici. Už jí bylo všechno jedno, zemře tak, jak vždy chtěla, s láskou v srdci. Nezáleží, jestli teď, nebo za padesát let. Cítila silnou lásku a jen proto, aby Jindřich sám dostál své povinnosti, byla ochotná zemřít. Jen aby on unikl trestu. Ačkoli on se o jejím důvodu, proč se vzdala života, nikdy nedozví. Nejprve odmítala opustit dědečka, ale když je o něj dobře postaráno... Zemřela by tak jako tak. Jindra je silný muž, bude žít dál i bez ní.

Mezi přihlížejícími opět zahľedla uslzené přítelkyně, dokonce i Janka, kterého neviděla sice jen pár dní, ale událo se během nich tolik věcí... Připadal jí jako cizinec, ne jako její dětská láska. Ale ona vnímalu jen jeden pár očí. Střed jejího vesmíru, to poslední, co spatřila, než jí smyčka provazu pevně sevřela hrdlo. A na smutnou krajinu začaly padat kapky deště.

# Cena života

Autor: Roman „RomiK“ Hora

Obloha bělostná stejně tak jako pokrývka, která přikryla zemi i holé stromy. Taková je zima. Slunce je ukryté ze hustými šedivými mračny, ani paprsek jimi neprojde aby potěšil oko cestujícího touto zimou postiženou krajinou.

Sever sám o sobě dokáže být krutý, ale v zimních měsících je to mnohonásobně horší. Místní to vědí, a proto mají na zimu připravené zásoby a nevzdalují se z vesnice. Nejde jen o to, že v lese mohou být hladové smečky vlků, ale vypráví se, že snad i sama Zima se prochází sněhem a odvádí do ledové říše opovážlivce, kteří by se jí chtěli vysmívat. Kdo ví, co je na tom pravdy, ale nikdo se neodváží daleko od vesnice.

Vesnička je ještě daleko, okolo ní je les, kterým vede zasněžená cesta. Během teplejších měsíců hojně využívaná obchodníky, jezdci a někdy i pěšími cestovateli. Ale v zimě... ani živáčka na ní nepotkáte. Avšak, přeci – jeden cestující putuje od jihu k severu. Jde rychle a příliš se neohlíží napravo ani nalevo. Podle oděvu je jasné, že to není seveřan. Kožené kalhoty jsou ovázané kožešinou, vysoké boty mají vnitřní kožíšek a kožešinový kabát je příliš kvalitní na to, aby byl ušit mozolnatýma rukama nějaké seveřanky. Dokonce má i meč u pasu.

Muž jde sněhem, i na cestě jej má místy až po kolena. Právě se dostal do lesa nedaleko vesničky. Stromy jsou holé, zasypané sněhem bělostným tak, že andělé by mohli závistí zblednout, a nikdy by nebyli tak bělostní.

Všude je ticho, neozývá se ani vytí vlků, ani krákání havranů. Takové ticho je vzácné a jen praví znalci si jej dokáží vychutnat. Mráz a sníh pohlcují všechny rušivé zvuky. Mrzne až praští, ale díky sněhu to není tak znát. Peřina, která pokrývá krajinu, ji milosrdně chrání před mrazem.

Za lesem, ještě než začíná vesnice, stojí osamělý srub. I ten je přikrytý sněhem tak, že není pořádně vidět. Však bystré oko jej nepřehlédne. Kdo asi žije mimo vesnici? Poustevník, vyvrhel či lovec?

Srub obývá lovec, který nepatří k vesničanům. Má výsadní právo lovit v okolních lesích a kůže i maso prodávat. Za uspořené peníze si postavil srub a nyní tráví zimu ve svém vyhřátém srubu. Za samotu je možná rád, ale možná je jeho srdce plné smutku a bolesti, bez společnosti.

Sedí ve svém příbytku a rozjímá, jak by jej ještě vylepšil. Jediná místnost jeho srubu nenabízí mnoho možností. Ohniště a vývod kouře tvoří černou kuchyni. Ta zabírá skoro čtvrtinu místnosti. Postel s truhlou na těch pár kousků oblečení, zbraní a dalšího osobního majetku zabírá další čtvrtinu místnosti. I kdyby chtěl, nemůže z tohoto udělat útulné místečko jako má starosta z vesnice.

Svatobor, jak se lovec jmenuje, se rozhlédl po místnosti. Křivě se usmál a dále se věnoval svému rozjímání. Možná kdyby sundal kančí kožešinu ze zdi a místo ní koupil ve městě nějakou tapiserii či alespoň vyšívaný koberec. Ale proč? K čemu? Ženu nemá a sám

to nepotřebuje. Raději se dívá na kančí kožešinu. Toho kance ulovit nebyla hračka, málem tenkrát přišel o nohu. Pohladil se po stehně, přes lehké kalhoty byla cítit jizva.

Vstal aby přiložil do ohně a zamíchal jídlo, vařící se v kotlíku. Když míchal směs masa a několika kousků poslední zeleniny, kterou měl, uvědomil si, že ani nemá hlad. Spíše jen chuť k jídlu. Ale co, pár tolarů má, a tak by si mohl večer zajít na „jedno“ do vesnice. Chlapi ho rádi uvidí a on se od nich dozvídá, co je nového. Co vypukla občanská válka a císař nemá čas starat se o Západ, je vše horší. Největší zbabělci z vesnice vidí za každým kopcem nepřátelskou armádu. Ale tak zlé to není. Nejdříve by musel padnout Letuch, a to se nestane. Silné město a ještě silnější pevnost již roky udržuje znesvářené šlechtice v klidu.

Lovec se znovu usadil ke stolu. Vstal a nervózně přešel pokojem. Došel k poličce, na které bylo několik kousků cínového nádobí. Vzal si pohár a došel k truhle, na které stála láhev s tmavě hnědou tekutinou. Nalil si, upil a přivřel oči. Medovina je jeho oblíbený nápoj. A tahle se starému Ježkovi opravdu povedla. Děděk už ani nevidí na cestu, ale medovinu umí čertovsky dobrou. Postavil pohár i s lahví na stůl, posadil se a chystal si opět nalít, když se ozvalo zabušení na dveře.

Svatobor sebou trhl, roztržitě odložil pohár a zvedl se. Rozhlédl se po pokoji, nevěděl, co hledá, a ani to nenašel. Nerozhodně vykročil ke dveřím. Zastavil se a znovu se rozešel.

„Koho to sem Ďábel žene,“ pomyslel si, když otevíral.

„Pozdrav pánbůh, dobrý člověče,“ pozdravil muž stojící za dveřmi. Spíše sotva odrostlý chlapec. Svatobor jej rychle přelétl pohledem. Mrazem zrudlá tvář, třesoucí se ruce pod kožešinovým kabátem, který je moc kvalitní, aby byl ušit na dalekém severu. Kožené kalhoty a na nich připevněné kůže. Musel se poušmat, takhle se to přece nedělá. A pak si všiml zbraně – meče. Znervózněl a ucouvl. Mladík si jeho ustoupení vyložil jako pozvání dovnitř a vstoupil. Svatobor nic nenamítl, povinností každého slušného a věřícího člověka je poskytnout pohostinství potřebnému.

„Děkuji vám. Venku je svinský mráz a já jsem na cestě od rána,“ pravil neznámý.

„Cestovat v zimě na sever je bláznovství. Pokud vás sem nepřivádí něco opravdu důležitého,“ odpověděl lovec a ukázal na židli, na které ještě před chvílí seděl. Mladík si odložil kabát a začal odvazovat kožešiny z kalhot.

„Vážně, moc vám děkuji. Daleko už bych asi nedošel,“ mladík se naroval, zadíval se na lovce a pokračoval „Abych nezapomněl, jsem Hedor. Narodil jsme se sice v Dorskejch štítech, ale živím se jako ochránce karavan a případně i jako nájemná čepel.“ S těmi slovy poklepal na svůj meč. Všiml si lovcova nervózního pohledu. Jednoduše meč vyndal z pochvy a odložil do rohu místnosti.

„Mně říkají Svatobor. Jsem lovec. Nedaleko odsud je vesnice. Až se ohřeješ, klidně tě tam zavedu,“ nabídl Svatobor a snažil se, aby to nevyznělo, že se chce hosta zbavit. „Stejně jsem tam večer chtěl zajít a dát si s vesnicí jíma nějaký to pivečko. Martin vaří dobrý pivo.“

Svatobor opět přihodil pár polínek do ohně, zamíchal jídlo v kotlíku a přistrčil ke stolu další židli. Z poličky sundal druhý pohár a oběma nalil medovinu z lahve. Když sundával pohár, všiml si na poličce odloženého krátkého tesáku. Zalitoval, že nechodí

doma ozbrojen. Medovina rozebrála hrdla a rozvázala jazyky. Hovor se roztáčel, Svatobor se zbavil počáteční nejistoty a Hedor přicházel z jihu, znal tedy spoustu novinek. Přišel čas na jídlo, ani to host neodmítl a s plnou pusou vyprávěl, co se děje na jihu.

„Představ si, Svatobore, že koncem léta padlo největší město Západu do rukou toho prasete De Anjense.“

Svatobor zakašlal, jak mu jídlo zaskočilo v krku. Nebyl to tedy jejich lenní pán, kdo získal navrch během občanské války. Hedor si všiml, jaká měla jeho slova účinek a sotva spolkl další sousto, pokračoval.

„Baron Nagas položil hlavu na špalek a přišel o ní. On i jeho věrný. Do jednoho je ten starý bastard nechal popravit. Šlechtici dostali meč, měšťani šibenici a bejvalej kat dostal taky šibenici, ale ne s provazem.“

Svatobor se tázavě podíval na Hedora. Chuť na jídlo ho přešla, a tak jen přidal mladíkovi do misky.

„No, pověsili ho,“ mladík snědl další sousto, „ale na řetěz.“ Hedor se zasmál nepříjemným smíchem. „Měl si vidět, jak dlouho se ten chlápek škubal.“

Lovci do smíchu nebylo. Šibenice, špalek ... jednou v životě viděl v Letuchu popravu nějakého lupiče. Přísahal si, že tohle už nikdy nechce vidět. Ještě po letech občas slýchával křik mučeného. Pověšení pro něho bylo vysvobozením.

„No, ale to není všechno. Svatobore, tohle mi neuvěříš,“ mladík si otřel ústa do rukávu a pokračoval, „když De Anjens oblehl Letuch, objevil se zrádce. Velekněz se zbláznil, znesvětil kostel symboly Ďábla a chtěl otevřít brány.“

Lovec se zvedl a praštíl do stolu. Prudčeji než chtěl vykřikl: „Považuješ mne za blbce, mladej? Jak by mohl velekněz Oldřich tohle udělat?“

Mladík sledoval lovce ledově klidnýma očima. Svatobor pokračoval „Možná tady na severu nemáme takový spojení s civilizací a znalostí, ale velekněze jsem jednou viděl při bohoslužbě. To byl od pohledu svatý muž, vyvolený jím, Bohem.“ Svatobor se pokřížoval.

„A vidíš. Skupinka nájemných čepelí ho sejmula v kostele. V kostele, kde on zavraždil dva mladý ministranty a povolal je z mrtvých zpět k hanebnému životu. To udělal v kostele, kde zapálil osm černých svící. Zemřel, ale věř mi, že neumíral s božím jménem na rtech.“

„A jak ty to můžeš vědět? Ještě mi řekni, že jsi u toho byl...“

„No, jak se to vezme. Dostal jsem se někam, kam jsem opravdu nechtěl.“ Hedor se zadíval na svůj meč a vzpomněl si na umírajícího starce. Na černé svíce hořící na oltáři i na mrtvé chlapce, kteří se pozvedli aby chránili svého vraha. Snad to byl výraz v jeho obličeji, snad hořký úsměv, který donutil Svatobora změnit téma rozhovoru.

„A kromě zvěstí o válce a špatných zpráv z Letuchu nic nepřinášíš?“

„No, ono není moc o čem jiným mluvit. Žrádla je málo, práce taky. Leda sloužit v armádě a to se mi moc nechce. Znáš to, když se obyčejně žoldák jako já dostane do bitvy, většinou se nestihne proslavit a získat si prachy. Dřív někde zhebne. A to já nechci. Já chci žít. Mám rád život, i když je občas zlej.“

„A co tedy chceš dělat do budoucna? Kdo zabíjí mečem, sejde mečem.“ Svatobora mladíkova přítomnost začal znervózňovat. Dostavil se pocit svírání v bříše. Mladík neprovedl ani neřekl nic špatného, a přesto z něho Svatobor cítil klam, přetvářku a snad i vraždu.

„No, chtěl jsem se dostat na sever a třeba pracovat jako něčí ochránce nebo tak. Nevím, vyrazil jsem na sever a doufal, že tu najdu bezpečnější práci než na jihu.“ Hedor se mile usmál a trošku rozpačitě řekl „Víš jak, Svatobore, měsíc už je skoro prázdný. Jestli máte ve vaší vesnici ubytování dražší než pár grošů, mám velké problém.“ Když dokončoval větu, díval se Hedor do země.

„Nemam páru, kolik stojí nocleh u Martina. To zjistíme, až tam dojdeme. A je dost možný, že ve vesnici seženeš i nějakou práci. Starosta se mě tuhle ptal, jestli bych mu nechtěl s něčím píchnout,“ odvážil se Svatobor zalhat. Strach se prokousával jeho myslí jako slizký červ. Mladík ho znervózňoval stále více. Chtěl ho dostat do vesnice, mezi lidi. I když odložil meč, měl z něho Svatobor divný pocit.

„Vážně? Že bych měl, u Nejsvatějšího, takový štěstí a ve vesnici sehnal nějakou práci?. To by bylo dobrý. Kdybych se měl kde upíchnout na tuhle svinskou zimu, a ještě si přijít na nějaké tolar, nebránil bych se.“

Lest zabraňala, zaradoval se Svatobor. Ted' už nebude problém dostat mladíka mezi lidi a tam ho nechat.

„Jestli chceš, vyrazíme. Po dnešní večer tě zvu na pivko, a když to neklapne, zatáhnu za tebe i nocleh a zejtra ráno uvidíš co a jak. Co ty na to, Hedore?“

„To beru. Díky ti příteli. Snad se ti Nejsvatější odvděčí za tvoji dobroru.“

„Kéž by,“ pravil Svatobor, když se oblékal.

Když byli oba připravení k cestě, uhasil Svatobor oheň a vyslal Hedora před srub. Vyndal měsíc s našetřenými penězi a vyrazil za ním. Chvilku přemýšlel, jestli by nebylo lepší vzít si jen část, ale potom to zavrhl. Nebude se zdržovat, aby mladík nepojal nějaké podezření. Vyšel ze srubu a nadchl se mrazivého vzduchu. Ve srubu bylo příjemněji.

Do vesnice to nebylo daleko. Po cestě dále anebo zkratkou lesem. Svatobor se rozhodl pro les. Nikdy nechodíval po cestě. Na mladíka ani nepomyslel. Venku se jeho hlava pročistila a všechny starosti byly rázem ty tam. V lese musí člověk dát pozor na jiné věci. Brodil se po kolena sněhem, občas se ohlédl na mladíka za sebou. Ten s ním držel tempo. Byl celý zadýchaný a upocený. Do vesnice zbývalo jen kousek, skoro co by kamenem dohodil, když se ze zadu ozvalo křupnutí. Svatobor se otočil a viděl, že Hedor zakopl a padl do sněhu. Svatobor se chvíli díval, jak se mladík snaží zvednout a nedaří se mu to. Že by zlomená noha? Přišel blíže a opravdu. Hedor se držel za kotník a se zaťatými zuby něco vztekle drmolil. Snažil se zvednout, ale nešlo to. Kotník byl pochroumaný.

„Počkej Hedore. Pomůžu ti. Vesnice je kousek, tam tě nějak dotáhneme.“

„To je bolest. Bolí to víc jak meč v bříše,“ vztekle naříkal mladík.

„Nehejbej se. Podívám se ti na nohu. Třeba to není zlomený.“ Svatobor se sklonil a snažil se vzít mladšího muže za kotník. Jak si klekal, všiml si, že meč je v pochvě. Uklidnil se a přestal dávat na Hedoru pozor. Ten pustil kotník, opřel se o ruce a nechal Svatobora, ať prohlédne pochroumaný kotník.

„Jsem rád, že jsem tě potkal Svatobore. Je vidět, že dobrí lidé ještě ze světa nezmizeli.“

Svatobor se na mladíka podíval. Jeho oči byly stejně studené jako vždy. Cosi v tom pohledu ho zarazilo. Podíval se znovu na kotník a začalo mu svítat. Vzal kotník do svých rukou a zmáčkl jej, očekával, jak sebou mladík škubne a zasyčí bolestí, ale nic se nestalo. Kotník byl pevný. Strach sevřel lovce ledovou rukou, stihl si jen pomyslet: „Co to má znamenat?“ Podíval se Hedora s otázkou vrytou do tváře.

„Jsem rád, lovče, že dobrí lidé stále žijí,“ pronesl vážně Hedor a kopl lovce do brady nohou, která měla být zraněná. Lovec přepadl na znak, a než se vzpamatoval z prvotního překvapení, viděl záblesk čepele a cítil oheň v krku. Poslední co viděl, byla krev rozlévající se po sněhu stříbřitě bílém jako křídla andělů. A Hedorův obličej.

Umírající lovec chtěl křičet. Nadávat. Proklínat mladého vraha, ale hluboká rána na krku mu to nedovolila. Zalykal se vlastní krví, rukama hrabal ve sněhu a chrčel. Z plic mu unikal poslední dech, krev kouřila a páchlala. Jeho vlastní krev mu páchlala. Přestával vnímat zimu. Mladíkův obličej se ztrácel v mlze. Bolest a pach krve mizel někde v dálce. Vždyť se vlastně nic nestalo, jen umírá... a ani to tolík nebolí.

\* \* \*

Tam, kde končí les, začínají ubohá políčka vesničanů. V zimě jsou ukrytá pod sněhem. Dokonce ani pach hnoje není v zimě tak silný. Mráz je k nosu cestujícího cizince, který se právě vynořil z lesa, milosrdný. Sníh, bělostný tak, že by andělé mohli závidět, přeměnil jindy barevnou krajinu na bílo. Nebýt přicházejícího soumraku a hustých mračen, jistě by se na slunci třpytil. Jenže slunko je pryč. Mraky jej zakryly a ono se neodvážilo proti nim bojovat. Již nemělo sil vzdorovat zimě a přicházející noci.

S přicházejícím večerem se ruch ve vesnici uklidňoval. Neklid byl cítit. Občanská válka zuří již několikátý rok. Sever byl částečně ušetřen. Zde bojují jen dva znepřátelení šlechtici. Ale ani ti nemají volné ruce. Lidé mohou děkovat Bohu, že je válka minula. A nejen válka, veškeré další neštěstí se jim vyhýbá. V okolí není mnoho vlků ani jiných nestvůr pekelných. Na severu není koho okrádat, a tak ani bandité zde neřádí. Bůh nad všemi drží svoji ochrannou ruku.

Vesnička není veliká. Necelá desítka chalup rozhozených mezi políčky. Nízké domky, převážně hliněné, sem tam polokamenné. Jen jedna budova je větší – snad hostinec. Tato budova je celá ze dřeva, má dvě patra a ve vesnici je úctyhodnou dominantou. Skoro všechna okna svítí a z komína se kouří. Poklidný je život věčně pracujících lidí v zimě. Zásoby jsou ukryté, a tak se snad všichni dožijí i jara. A s ním nové práce, ale i života.

K večeru je v hostinci vždy živo. Muži se sejdou a povídají a pijí. Někteří i kouří. Brzy je místo plná pachu potu, kouře a alkoholu. A samozřejmě i jídla. Všichni se zde znají jmény, jsou sousedi a přátelé. V nouzi si pomohou. Mladí i starší jsou zde spolu. Dokonce i starosta vesnice piye s ostatními. Jeho funkce není víc než pouhá formalita. Ale i tak ve vesnici požívá několika výsad navíc. On může mluvit s výběrčími daní, domlouvat se s obchodníky a najímat žoldáky, když se v okolí vesnice objeví škodná – ať zvířecí nebo lidská. Mnozí pamatujejí, jak se v okolí vesnice objevil kanec. Ten kančí dobytek páchal mnoho škod – ryl v polích a tím ničil úrodu. Nikdo si na něho netroufl. Až se objevil lovec. Ten se dohodl se starostou a s pomocí chlapů z vesnice se na kance vydal. Ulovili jej, ale

lovec málem přišel o nohu. Celá věc dopadla tak, že získal povolení a usadil se nedaleko vesnice. Mít takového souseda je dobré, všichni to věděli. I starosta. Však také na jeho přímluvu dostal lovec povolení usadit se nedaleko vesnice a lovit. I takovou moc může mít starosta malé vesničky.

A byl to právě on, kdo se zvedl a přisedl si k mladíkovi, který vstoupil do hostince. Když vešel a kromě své osoby vpustil do místnosti čerstvý vzduch, všichni se na něho otočili. Stačil krátký pohled a nikdo si cizince více nevšímal. Ten se usadil k volnému stolu. Sedl si sám. Když odvazoval kožešiny ze svých kalhot, všiml si několika posměšných pohledů. Všichni věděli, že takhle teplo neudrží. Všichni věděli, že lidé z jihu na severu dlouho nepřežijí. Jakmile se usadil, byl u něho hostinský. Zaoblenější muž s velkým knírem a lysinou na temeni hlavy. Mladík si tiše objednal pití. Hostinský odběhl a přišla starostova chvíle.

„Dobrý večer přeju, mladý pane. Smím se usadit k vašemu stolu?“ slušně přišel starosta. Všiml si mladíkova meče. Než zjistí více, rozhodl se jednat slušně.

„Ale jistě pane. Posaďte se, jak je libo. Stůl je velký,“ odpověděl mu mladý muž.

„No, jak bych začal...“ pomalu se rozmlouval zamyslený starosta.

„Co třeba od začátku?“ Neslušně mu do řeči skočil mladík a napil se pěnívěho nápoje, který před něho postavil hostinský.

Starosta zmlkl. Rozpačitě se na mladíka podíval. Nebyl o mnoho starší než jeho syn. A přesto byl drzý. Spratci, kteří doma ukradnou meč zbojníkovi, co si říká fotr, a zmizí ve světě. Těch měl dost. Kéž by je Nejsvatější všechny ztrestal svou paží. Snažil se na sobě nedat znát rozčarování. Je to jasné, mladík není šlechtic, ale žoldák mrzkého původu. Ti jsou nejhorší.

„Tak tedy od začátku. Předně, podívej se mladej,“ starosta si mohl dovolit nasadit familiernější tón. „Tohle je klidná vesnice, kde nechceme žádný problémy. Ozbrojence tu nevidíme rádi.“ Starosta se podíval na mladíkův meč.

„Jasně. To chápu. Vy budete místní starosta? Fojt či rychtář?“

„Jsem Veleslav, vrchnost se mnou jedná. Tudíž jsem asi starostou.“

„Výborně. S vámi jsem si přesně přál mluvit, pane. Hledám práci.“

„Jdeš na to přímo. Alespoň neztratíme tolik času.“ Starosta se zadíval na mladíka zpříma. Ten jeho pohledu neuhnul. Tvářil se sebejistě. Starosta se podrbal pod bradou a pokračoval

„Inu, pověz mi něco o sobě. Co umíš? Hodil by se nám truhlář.“ Druhá věta byla ironií, kterou mladík nepochopil. Štěstí pro starostu.

„Zacházím dobře s mečem. Nemám strach z nebezpečí a jsem ostražitej.“

„Podívej se...“ starosta se zarazil a pozvedl obočí.

„Hedor.“

„Podívej se, Hedore. Co přesně to znamená?“

„Je to jednoduchý. Neposeru se do kalhot, když se něco semene. A jelikož se neposeru, dokážu ochránit toho, kdo mi platí, a nebo někomu vylepšit úsměv. A když se

to podélá hodně, umím to s mečem. Myslím, že v téhle místnosti nejlépe. Tak co, máte pro mě něco?"

„Jak jsem říkal, hodil by se nám truhlář. Pro zbrojnou tu nic nemáme.“ Starosta se do svého hlasu snažil nevložit příliš pohrdání. Slovo zbrojná a škodná si bylo velmi podobné.

„Jako truhlář? Jsem snad rolník?“ zeptal se mladík. I v jeho hlase byl cítit osten, který měl druhého urazit. A starosta se urazil.

„No, vidíš. Nejsi rolník a my tu pro tebe nemáme žádnou práci. Nepotřebujeme tu nájemnou čepel. A věř mi, že tu nechceme žádné problémy. Udělej tu nějakou výtržnost a uvidíš ten tanec. Možná jsi nejlepší šermíř ve vesnici, ale nás je mnohem víc a všichni máme rádi svůj klid.“ Starosta se zvedl a pokračoval. „Takže, ubytuj se, odpočiň si a potom mazej dál. A snaž se tu, ve jménu Boha, nezpůsobit žádné nepříjemnosti. Jsi ještě mladej, nepodělej si život.“ Starosta se otočil a odešel zpět ke svým přátelům. Za chvíli se bavil a cizince si nevšímal. Nikdo, kromě hostinského mu nevěnoval pozornost. A hostinský se mu věnoval jen proto, že mu z hosta kapaly tolary.

Hostinský Martin si také nově příchozího prohlédl. Mladý muž, krátké tmavé vlasy a holá tvář. Vyšší a trošku silnější než obvyklí návštěvníci z jihu. Možná horal. Škoda, že je zima. Kdyby dorazil v sezóně, kdy tudy jezdí kupci, karavany a cestovatelé, zaměstnal by jej jako hlídace a vyhazovače. Ale v zimě, kdy tady pijí jen vesničtí? Ale co, škoda přemýšlet. Pokud se ubytuje a zůstane do rána, zaplatí víc než všichni vesničtí dohromady a to je dobře. Každém tolar se hodí. Bůh nejsvatější promine. Tak přemýšlel hostinský, když si mladíka prohlížel.

Hedor se rozhlížel po hostinci. Jist nepotřeboval. Nemohl utrácet zbytečně. Přeci jen, lovec neměl tolik peněz, kolik se dalo čekat. Do srubu se vracet nechtěl, takhle to bude vypadat, že ubohý Svatobor někde umrzl nebo byl roztrhán vlky. Možná vznikne i další kus legendy o tom, že jej odnesla královna Zima do svého ledového zámku.

Mladý vrah se zadíval na pivo před ním stojící. I lovec se na to pivo těšil. Možná už od rána. Určitě si říkal, jak si s vesničany popovídá a popije. Ale život jeho plány změnil. Docela drasticky. Hedor se zadíval na prostý dřevěný kříž nade dveřmi hostince. Díval se na kříž a myslел na mrtvého lovce. A nejen na něho. Myслел na mrtvé jindy a jinde. Myслел na Boha. Myслел na Ďábla. Jaký je mezi nimi rozdíl? Lidé se vraždí a nemají v sobě kouska citu. Kněží mluví neustále o lásce. Lásce k bližnímu, ženě a životu. K čemu? Odkud se bere a kam kráčí? K čemu je? Nasytí tě? Kdyby každý spoléhal jen na lásku, pojde hlady.

S těmito myšlenkami se mladík zadíval na hostinského. Kolik ten musí mít ve své truhle peněz...

Když pil Hedor třetí pivo, domluvil si nocleh. Zaplatil penězi lovce. Hosté si jej konečně začali všímat a vyptávali se na nějaké novinky z jihu. Vykroutil se, mnoho jím toho neřekl. Přemýšlel nad tím, jak se dostat k penězům hostinského. Jak se obohatit na úkor tohoto pracujícího muže. Na prostý, dřevěný kříž nade dveřmi se nepodíval.

Když odcházel do pokoje, měl v hlavě plán. Hostů sedělo v nálevně posledních pár. I hostinský již byl unaven a chodil ospale po zakouřené místnosti. Objevila se jeho žena. Jak si jí Hedor všiml, svůj plán ještě poupravil. Nebyla sice hezká, ale na to se nehraje. Žena je žena a on jich cestou moc nepotkal.

Pokoj byl malý. Hedor se jen ušklíbl. Vesnice, rolníci a jejich nuzota. Bláto, špína a puch, přesně od tohohle kdysi utíkal. Možná se někdy usadí, jako jeho otec. Ale rozhodně to nebude na vesnici. Ne mezi těmi omezenými burany, kterým z bot kouká sláma. Hodil své věci na stůl, ani nezapaloval svíčku. Musí si zvyknout na tmu. Oblečený se položil do postele. Hlavně neusnout. To je hlavní. Poslouchal hovor z nálevny a znova promýšlel svůj plán. Pokud mu vše vyjde, nikoho nezabije. Došlo mu, že hostinské se nesmí dotknout, aby jeho loupež nevyšla najevo. Nerad by v noci utíkal do lesa. V zimě a mrazu. A co, když se něco podělá, prostě vyskočí rudý kohout ve vesnici a on využije zmatku k útěku.

Čas letěl pomalu. Hedor neustále promýšlel svůj plán, upravoval jej a vymýšlel nové a nové komplikace a jejich řešení. Ve svém životě toho prožil již dost, oproti jiným lidem. Ale tohle byla jeho prozatím největší samostatná akce. Cítil, jak se mu klepou ruce. Strach se pomalu měnil ve vzrušení. Sevřené břicho povolovalo a on se začínal těšit. Zvedl se z postele a začal přecházet po pokoji. Chodil potichu, protahoval se a rozcvičoval. Trošku se uklidnil a tak si zase lehl. A uvědomil si, že v hostinci je již ticho. Poslední hosté odešli.

Teď musí jen čekat. Dát hostinskému nějaký čas, aby se uložil, možná potěsil se svojí ženou. Hedor se pousmál. Ten starý kozel byl tak utahaný, že usne, jen položí tělo do postele. Ale stejně ho představa hostinského a hostinské dokázala rozesmát. Zvedl se. Pokud budou spolu laškovat, bude mít mnohem větší šanci na krádež peněz z truhly. Rychle se zvedl. Připjal si k boku dýku a vyrazil ke dveřím. Když bral za kliku, vrátil se raději i pro meč. Nakonec jej zase odložil a vyšel z místnosti.

Temnou chodbou se přesunul ke schodišti. Teď opatrně. Pamatoval si, jak schody vrzaly, když šel nahoru. První krok. Ticho. Druhý a třetí krok. Lehounké zavrzání. Stát. Hedor dýchal pomalu, tiše. Stál na schodech a vyčkával. Získal jistotu a pokračoval. Schod za schodem se blížil k nálevně. Konečně. Hliněná podlaha pod nohama. Studí. V nálevně je zima, když zde byli hosté, bylo zde tepleji.

Zloděj se vydal k místům, kde byl vstup do kuchyně a části obývané hostinského rodinou. Šel opatrně. Pomalu a klidně. Vyhodou je, že z nálevny do kuchyně byl jen závěs. Odhrnul jej a vstoupil. Pohyboval se v neznámých místech. Věděl, že hostinský má svoji truhlu nejspíš v pokoji, kde spí. Dorazil ke dveřím vedoucím z kuchyně a otevřel. Ozvalo se hlasité zakňourání rezavých pantů. Hedor sykl. Zapomněl na opatrnost. Zazmatkoval. Pokusil se ukrýt v rohu místnosti a vrazil do několika hrnců. Nádobí se s řinčením sesypalo na zem.

Přikrčil se a vytasil dýku. Vyčkával, ani nedýchal. A pak se to stalo. Dveře se otevřely a vešel hostinský se svíčkou. Dlaní chránil plamen a svítil si na cestu. Hedor se připravil ke skoku. Hostinský se rozhlédl po kuchyni. Všiml si přikrčeného mladíka s ostrou čepelí v ruce. Oči se mu rozšířily v údivu. Vykřiknout nestihl. Vrah skočil a vrazil svoji dýku do majitele hostince. Jednou. Podruhé. Znovu a znova. Hlavně ho umlčet. Svíčka padla a zhasla. Hedor dokončil krvavé dílo, postavil se a uslyšel nejhorší zvuk svého života – ženský křik. Ve dveřích stanula manželka zabitého. A křičela.

Vražedník ustrnul. To ženě zachránilo život. Na nic nečekala a běžela hlouběji do domu. Tam, kde mohl Hedor tušit zadní východ z hostince. Chtěl se za ní rozběhnout, ale rachot padajícího nábytku jej donutil přemýšlet. Žena si zachovala alespoň trošku duchapřítomnosti a shazovala za sebou nábytek, který cestou míjela. Mladík se otočil a

běžel do svého pokoje. V době, kdy do něho dorazil, vyběhla hostinská ven. Tam spustila řev takový, že jej slyšel i Hedor.

V pokoji zapálil svíci, posbíral si svůj skromný majetek a připravil se k odchodu. Otevřel okno a převrhl svíci na postel. Ta začala hořet. Oheň nabíral na síle. Ve chvíli, kdy Hedor utíkal oknem, bylo jasné, že hostinec lehne popelem.

„Vraždáááá! Pomoooooc! Vraždááá!“ hostinská ječela, jako by ji na nože brali.

Hedor se rozběhl směrem k lesu. Bořil se po kolena do sněhu, ale díky vzrušení nevnímal zimu. Temnota ho přijala do své náruče. Několik desítek metrů od vesnice začal odpočívat. Zpocený, zadýchaný a vystrašený. Strach se zakousl do jeho mozku jako slizký červ. Stal se psancem. Odhaleným vrahem a žhářem.

\* \* \*

„Martin, můj muž, je mrtev,“ hystericky sípala žena. Okolo ní se shromázdilo dvacet sousedů. Převážně mužů. Ženy se vystrašeně dívaly z oken. Louče hrozivě svítily. Nikdo nevěděl, co se děje. Všichni tušili, že se stalo něco hrozivého, něco, co nepamatují ani nejstarší dědkové a babky.

„Je mrtev, zavražděn,“ hlas hostinské selhával, ztrácel se v mlhách jejího žalu.

„Co se stalo? Mluv!“ Poněkud důrazněji na ni udeřil jeden z mužů. S Martinem si hrával jako malý chlapec, byli velcí přátelé, a tak se bál.

„Zabil ho. Zavraždil ho.“ Hostinská se rozhlížela kolem sebe. Chodila od jednoho muže k druhému. Všech se chytala. Nohy jí vypovídaly službu. Jednou dokonce padla na zem, do sněhu. Někdo jí postavil.

„Měl jsi mu sebrat meč, starosto!“ otočil se jeden z mužů vyčítavě na starostu.

„A jak? Koho z vás to napadlo? Co? Tebe to napadlo Jindřichu?“ bránil se starosta.

„Jindřich má pravdu. Starosto, to, že je Martin po smrti, je tvoje vina,“ otočil se další z vesničanů na starostu. V jiné situaci přítele.

„Nikdy jsi mi neříkal starosto, Františku. Cožpak pro tebe už nejsem Jenda?“

„Nechte toho, chlapi. Nehádejte se mezi sebou. Čím víc se tu hádáte, tím dál nám ten bastard uteče.“ Postarší muž držel v rukou dřevěné vidle. Jeden z jeho synů měl sekuru a druhý pořádnou sukovicu.

„Ano, musíme chytit vraha,“ zvolal starosta a zamával loučí.

„A jak? Má meč. Chceš ho umlátit klackama a videlma?“ Kousavě se zeptal František. Více než starosti se ptal davu.

„Franto, podívej se kolik nás je. Je zima. Sníh!“ muž s vidlemi se nechtěl vzdát své krvelačné touhy.

„Jdu s tebou, Komárku. Počkejte na mě, hned jsme zpět,“ odpověděl muž, který jako první vyčítal starostovi, že nepřipravil cizince o meč. I několik dalších vesničanů odběhlo. Starý Komárek a jeho synové vyckávali. Rychle se k nim přidávali další a další vesničané. Všichni byli oblečeni do mrazu. Všichni toužili po krvi mladého zbojníka.

Některé z žen plakaly do kapesníků, jiné své muže povzbuzovaly. Našly se i takové, které se snažily manžely či syny odvrátit od nebezpečné cesty do lesa.

„A co až ho chytíte? To ho, u Nejsvatějšího, zabijete?“ Franta se nevzdával. Neměl z toho dobrý dojem. Proč to všechno ráno nenahlásit vrchnosti? Zatímco se všichni na návsi dohadovali, z hostince vyšlehl plamen. Všichni se udiveně podívali na největší z domů ve vesnici. Na místo, kde mnozí z nich prožili spoustu příjemných chvil se svými přáteli. Plameny se rychle rozširovaly a pohlcovaly celý hostinec. Naštěstí stál daleko od ostatních domů, a tak nehrozilo, že zapálí něco dalšího. Hostinská se zhroutila na zem. Byla odnesena do jednoho z baráků. Tam se jí ujaly dvě ženy.

„Lidi, musíme ho dostat. Spráskat a předat vrchnosti,“ hlásil starosta.

„Ne, musíme ho chytit, zmrskat a zabít. Pověsíme ho na nejbližším stromě!“ oponoval mu jeden z Komárkových synů.

„Jen co ho chytnem, já toho svinského nedomrlce umlátím,“ vyhrožoval druhý Komárkův syn. Jejich otec jen zašermoval vidlemi do vzduchu.

„A co Zima? Nebojíte se legendy? Nemáte strach, že vás v lese pochyťá a jednoho po druhém odvede do svého ledového království?“ František měl strach, ale nechtěl vypadat jako zbabělec, a tak se snažil dav uklidnit. Když si všiml, že dav ztratil část svého bojovného nadšení, rychle pokračoval. „Ráno moudřejší večera. To neznáte?“

„Bojíš se snad do lesa? Neříkej mi, že věříš na pohádky, kterýma strašíme děcka.“ To se ptal Martinův přítel Jindřich. Dav se zadíval na Františka. Vypadalo to, že se znova rozhoří hádka mezi muži. Předstoupil starosta a nekompromisně vykřikl: „Kdo jde ať jde. Kdo nejde ať zaleze mamince či ženušce pod sukni a tam zůstane do rána!“ Starý Komárek vykřikl na znamení souhlasu, zvedl své vidle do vzduchu a zvolal: „Chlapi, jdeme na něj, na holomka. Je nás tu jako krav v sedlákově stádu. Takový mladík nemá šanci. Čím dýl tu budeme kecat, tím větší bude mít ten parchant náskok.“ Ozvalo se souhlasné mručení. Do vzduchu se zvedly zapálené louče, cepy, vidle i sukovice.

„Mám to!“ Mladší syn Komárka vyběhl ze tmy. „Za hospodou jsou stopy toho vrahouna. Nemůže být daleko.“

„Chlapi, za mnou!“ zařval Komárek, než stihl jeho syn popadnout dech. Dav se rozběhl za hořící hostinec, směrem k lesu. Někteří z těch, kteří váhali, se vydali s davem, neozbrojeni. Zbyteček těch, kteří se smířili s tím, že budou za zbabělce, se shromáždil okolo Františka. Tato skupinka se pokusila dostat požár hostince pod kontrolu.

Hedor neodpočíval dlouho. Z hostince slyšel křik a bylo mu jasné, co se bude dít. Pamatoval si podobnou situaci ze svého dětství. Vraha tenkrát nechytli. Ale to nebyl sníh a mráz venku. V mrazu by utekl, sníh mu to ztíží. Kdyby alespoň začalo sněžit. Strach se pomalu měnil v novou vlnu vzrušení. To je něco, cítil život. Cítil ho tak silně a věděl, že chce žít, že udělá cokoliv aby přežil.

Rozběhl se do tmy, dál od vesnice. Nápad vrátit se do lovčova srubu zaplašil. Tam ho budou jistě hledat. Snad více na sever bude nějaká vesnice, nebo alespoň skalní převis, kde se bude moci ukrýt. Ihned mu došlo, že kvůli sněhu se nemá kde ukrýt, leda by začalo sněžit. Prosil Boha o trochu sněhu. To, že před necelou hodinou zavraždil člověka, mu nebránilo nyní se obrátit k tomu, který má v rukou životy všech. Sníh mu praskal pod nohami.

Křup. Křupykřup. Sníh křupal jednotvárně. Křup. Křupykřup. Pořád ten stejný zvuk. A pak najednou zapraskání větve. Hedora jako by opařil. Zastavil se. Zapraskání se

ozvalo znovu. Někdo se k němu prodírá. V první chvíli zpanikařil. Rychle vytasil meč a připravil se k boji. Ihned si uvědomil, že kroky jdou z druhé strany, než je vesnice. Ve tmě neviděl nikoho, ale slyšel jeho kroky. Sevřel meč pevněji v rukou a vyčkával. Na obloze se objevil měsíc. Úplněk.

V měsíčním světle uviděl mladík velmi štíhlou postavu s nelidský dlouhýma rukama. Její uši byli protáhlé a špičaté. V jednom se zaleskla stříbrná ozdoba, snad náušnice. Tvor se blížil. Obezřetně. V ruce svíral krátkou, meči podobnou zbraň. Jediný rozdíl byl v tom, že byla zahnutá.

Tvor, jehož pleť byla temná jako okolní noc, se zastavil a začal větřit. Oči rudě zasvítily a sotva viditelná tvář se roztáhla v úšklebku. Hedor těžce polkl studené sliny. Sevřel pevně meč a připravil se k záludnému útoku. Podruhé tuto noc. Podivný tvor se připravil do bojové pozice a nelidským hlasem zavrčel. Na jeho ruce se něco zalesklo, snad prsten. Hedor na nic nečekal, vyskočil ze svého úkrytu a zaútočil.

Sekl po tvorovi. Ten jeho útok očekával, kočičím pohybem ustoupil o dva kroky a útok opětoval. Zahnutá čepel prosvítela nedaleko Herodova krku. Nebyl čas na překvapení. Hedor pochopil, že bojuje o život s něčím, co se vymyká jeho chápání. Noc je prý vlastnictvím pekelných bytostí. Hedor předstíral útok na hlavu. Tvor se snažil přikrčit. Neopatrně vystavil svoji zbraň. Mladík změnil směr letu svého meče a sekly zrůdu do ruky se zbraní. Ozvalo se bolestivé zavrčení ze kterého tuhla krev v žilách. Netvor padl na zem, svíraje krvácející pahýl ruky. Hedor se vrhl k uťaté ruce a začal si prohlížet prsten. Všiml si třpytivého diamantu na prostředním prstě. Snažil se ho stáhnout. Po chvilce vzdal marný zápas, prst uřízl a cennou ozdobu stáhl.

Radoval se nad prstenem. Postavil se a uvědomil si, že tvor stále žije. Vzal meč a přistoupil k němu. Stvoření ležící v kaluži vlastní krve se dívalo na Hedora pohasínajícíma rudýma očima. Vrčelo a prskalo na Hedora nadávky v řeči, která byla pro lidské uši nepříjemná. Mladý muž si vychutnal pocit moci, když vrazil meč do prsou tvora. V poslední chvíli se mu podíval do očí, znervóznělo ho, že neviděl žádný strach, jen slepou nenávist.

Nočním lesem se ozvalo zařehtání koně. Bolestné. Hedor se napříamil a připravil si meč. Do svého váčku si ukryl prsten a náušnici, kterou vyrval z ucha mrtvého. Řehtání se již neozvalo. Mladík si přestal lámat hlavu s tím, co to znamenalo, ve chvíli, kdy z mrtvého stahoval kusy oblečení, která sám mohl využít. Co na tom, že některé byly od krve? Je zima, mráz...

Vesničané se v lese roztáhli do rojnici. Stopy je vedly jasně. Každý se cítil důležitý. Každý mával svou zbraní a dodával tak kuráž sobě i ostatním. Hořící louče osvětlovaly prostor a vrhaly stíny všemi směry. Komárkové běželi spolu. Syn se sekrou nesl louč. Otec své dva syny neustále peskoval. „Rychleji. Pohni prevíte, nebo ti namlátím. Kosťo, co je to tamhle v kroví? Běž to rychle zjistit.“ Kosťa sevřel pevněji svoji sukovicu a s nehezkými myšlenkami o svém otci se vypravil ke kroví. Co by tam asi tak mohlo být, když jsou stopy jinde a vedou jinam? Otec znejistěl, sevřel pevněji dřevěné vidle a vydal se za svým synem. Kosťa dorazil ke kroví a začal být opatrny. Co když je zbojník obešel a teď tady na něho čeká? Počkal až ho dojde jeho otec. Ten vzal vidle a začal jimi bodat do kroví. Když bodl potřetí, někdo jeho vidle zachytily. Otec, jak se lekl, škubl, ale vidle

nevytrhl. Kosťa se svojí sukovicí vběhl do křoví. Pokud zbojník drží vidle, jak by mohl bojovat s ním? Bude hrdinou.

To, s čím se strelil, nečekal. Vysoká nestvůra držela vidle v jedné ruce. Ve druhé měla jakýsi zahnutý meč. Kosťa se zastavil, vyděšeně vyjekl a začal couvat. To už ale netvor upřel své rudě svítící oči na mladíka, pustil vidle, až starý Komárek se zakletím padl do sněhu a zaútočil. Chlapec nestihl ani zvednout sukovicu na svoji obranu. Pohled do hrůzné tváře s rudýma očima jej znehybněl. Meč mu rozřízl břicho. Netvor zavrčel a sekl znovu. Kosťa zaskučel bolestí. Pustil sukovicu a padl na kolena. Zděšeně sledoval, jak se z jeho břicha sypou vnitřnosti. Na kolenou, rukama drže obsah svého břicha, se podíval na d'ábelského tvora.

Starý Komárek se zvedl a zahulákal na chlapy, že mají zbojníka. Dav, který se vzdálil, změnil směr a s posměšky na adresu Komárků se vydal k nim. Otec dále nečekal a vběhl do křoví. Uslyšel bolestné zakvičení svého syna. Otevřel ústa aby vykřikl něco povzbudivého a zkoprněl. Jeho syn ležel ve sněhu. Všude okolo byla krev. Podivné stvoření drželo hlavu. Hlavu jeho syna. Z tesáku kapala krev. Všude byla krev. Otec pustil vidle do sněhu. Rozhlédl se a jeho zrak padl na bezhlavé tělo. Kolena se mu roztrásla tak, že se musel posadit do sněhu. Rudooký se zasmál hrdelním hlasem a přiskočil ke staršímu muži.

Skupinka běžela ke křoví, v dálce se ozvalo zařehtání koně, kterému nikdo nevěnoval pozornost. Kdo ví, co to bylo za sluchový klam?

Poslední žijící Komárek se přidal k vesničanům. Zdálo se mu, že z křoví slyšel divné zvuky. Pevněji sevřel sekeru. V davu se cítil silnější. Jindřich se na Komárka se sekerou chápavě podíval. Všichni měli strach, ale v davu je síla. V davu není nikdo sám a všichni táhnou za jeden provaz. Všichni se nechají vést. Přesně tak, jak káže Bůh nejsvatější. Ovce do stáda a kněží jako pastýři. On sám nevěřil. Tedy věřil, ale ne v Boha. Nikdo nic netušil. Pevněji sevřel svoji sukovicu a běžel s ostatními. Když byla skupina nedaleko křoví, ozval se nelidský výkřik triumfu. Všichni se zarazili. Zastavili a strachy zcepeněli.

Odněkud z druhé strany mu odpověděl druhý výkřik. Mnohem hlouběji položený. Vesničané se po sobě nerozhodně rozhlédli. Co teď? Co dělat? Starosta se bezradně rozhlédl po ostatních. Mladý Komárek se třásl po celém těle.

„Otče?“ zvolal roztreseným hlasem. Odpovědí mu bylo jen zavrčení vycházející z křoví. Dva z vesničanů na víc nečekali a dali se na útěk směrem k vesnici. Ostatní se za nimi rozpačitě dívali. Ozval se další vrčivý výkřik, odjinud než předchozí dva. Tento přicházel od vesnice.

Hedor svlékl mrtvému, co šlo, a nabalil to na sebe. Byl sám se sebou spokojený. Takhle lehce si sehnat oblečení a nějaké cennosti. Znovu začal přemýšlet, co mohlo znamenat řehtání koně v tomto lese, v noci. A pak uslyšel slabý křik. Vrčení podobné tomu, jaké vydával tento rudooký tvor. Nejistě se rozhlédl, že by těch tvorů bylo více než jeden?

Ozvalo se další zaryčení. Ač nebylo rozumět jazyku, Hedor poznal, že se jedná o křik válečného vzrušení. O křik radosti a triumfu. Rozběhl se dál. Potom se zastavil, rozběhl se jiným směrem. Opět se zastavil a nerozhodně stál. Ozval se třetí výkřik. Nejslabší ze všech. Hedor již nepřemýšlel, běžel na druhou stranu od zvuků.

Dva prchající vesničané se při třetím výkřiku zastavili. Od skupinky nebyli tak daleko, mohli se vrátit. Podívali se na sebe. Oba cítili stud za to, že se tak lehce dali na útek. Nechat se vyděsit divným zvukem. Otočili se, že půjdou zpět a pomohou přátelům. Ryk před nimi jim pomohl pochopit, že ve skupince budou bezpečnější. Urazili polovinu cesty, jeden z nich padl. Potichu, jako kdyby si lehal. Druhý na něho zíral a nezmohl se ani na slovo. Šíp, který trčel z mužových zad vypovídal jasně o tom, co se stalo. Křupání sněhu. Muž se otočil. Pohled na běžícího tvora s kopím. Výkřik. Smrt.

Výkřik souseda probudil ostatní k akci. Z lesa se ozývaly jen samé strašidelné zvuky. Nikdo nepředstíral, že nemá strach. Všichni se semkli těsněji. Strach je tak veliký a do rána daleko. Pohledy všech se upřely na starostu. Ten už po několikáté zalitoval svého postavení. Otočil se na své a šeptem pravil: „Musíme se dostat do vesnice. Půjdeme všichni společně, stejným tempem a zvládneme to. Myslete na Boha, s jeho pomocí se postavíme peklu a všemu, co nás ve tmě může potkat.“

Sotva domluvil a udělal první krok, rozběhl se vyděšení vesničané k vesnici. Každý jinou rychlostí, každý sám za sebe. Neběželi dlouho a narazili na první tělo. Hned vedle leželo druhé, ze zad mu trčel šíp. Ani jedno z těl nemělo hlavu. Do nočního ticha se ozvalo několik výkřiků hrůzy a strachu. Závod o život začal.

Hedor se zastavil a naslouchal. Nebyl to lidský výkřik, to co právě porušilo ticho nočního lesa? A znova. Co se to děje? Přikrčil se a zaposlouchal se. Zadržel dech. Ticho. Tak mrazivé ticho. Měsíc v úplňku svítil, sníh se leskl a všude bylo ticho.

### Výkřik.

Hedor sebou škulbl. Tak nelidský výkřik bolesti ještě neslyšel. Opět bylo ticho. Mladíkova kolena se rozklepala. Meč mu vypadl z prstů. Vzpomněl si na rudoooké stvoření a začal drkotat zuby. Marně si nalhával, že to je zimou. Klesl na kolena, snažil se nahmatat meč a začínal vzlykat. Strach pomalu přecházel ve vztek, v touhu žít.

Další výkřik. Tak bolestný. Lesem se prochází smrt, a není milosrdná.

Hedor sebou škulbl. Vyděšeně se postavil, meč držel v ruce. Otáčel se stále do kola. Meč držel před sebou. Díval se směrem odkud přicházely výkřiky. Všude byla tma. Les bys osvětlován jen měsícem. Úplněk a sníh, stříbrné světlo. Stejně jako prsten v Hedorově měšci. Mladík se rozhodl. Bude žít. Musí.

Rozběhl se směrem, kterým šel předtím. Chvilku běžel, chvilku šel. Šetřil síly. Les byl opět tichý, klidný a plný míru. Hedor pocítil záchvěv naděje a proto ještě zrychlil. Pot z něho jen lil, bylo mu horko a radoval se. Bude žít, přežije. Ať se za ním stalo cokoliv, vezmi to čas. Mohl urazit kilometr či dva, když jeho radost skončila.

Brodil se sněhem, opět zrychlil. Naděje mu vlévala sílu do žil. Pokládal nohu vedle nohy, nedával pozor kam šlape. A proto, když došlápl do sněhu a ucítil ostrou bolest následovanou kovovým cvaknutím dokázal jen vykřiknout jako šílené zvíře. Jako zvíře lapené do pasti. Hedor se svíjel na zemi, naříkal bolestí. Zakousl se do jílce meče, aby nekřičel nahlas. Z rozervané nohy mu proudem crčela horká krev. Na sněhu vytvářela nádherný rudý obrazec. Mladík na něj fascinovaně hleděl. Přestal si uvědomovat svoji bolest, byl jako zhypnotizovaný.

Mráz, krev a sníh. Rána přestávala krvácat. Noha bolela jako čert. Mladík se sám z lovcových želez nedokázal osvobodit. Přemýšlel co dál. Jak se dostat z želez? Kam se

dobelhá s těžce zraněnou nohou? Co s ním bude? Krev na sněhu již vychladla. Noha přestala krvácat, ale bolela k zešílení. Mladík rezignoval. Ležel ve sněhu a čekal co se stane. Nemusel čekat dlouho. Ze tmy se ozvalo zaržání koně. Křupání sněhu jak se mnoho nohou přibližovalo. Hedor se bál, strach ovládl jeho myšlení. Nejraději by křičel, proklínal všechny a všechno. Ve světle se objevila první štíhlá silueta s dlouhýma, špičatýma očima. Rudoocí, nikoliv vesničané.

Kde se objevil první, brzy jich bylo několik. Jeden byl ozbrojen podivně zahnutým lukem, jiný měl zahnutý meč. Další v rukou svíral kopí. Bylo jich určitě přes deset. Hedor do tolka počítat neuměl. Rudoocí se okolo něho rozestoupili do kruhu. Hedor pozvedl svůj meč. Ležel na zemi, ale chtěl se bránit. Zadarmo svůj život nedá. Tvor s lukem založil šíp, natáhl a zamířil. Hedor proti němu namířil meč. Rudooko pustil tětivu. Šíp opustil lučiště. Meč padl do sněhu a mladík, zkroucený v bolesti si držel prostřelenou ruku.

Jiný rudoooký, který svíral kyj přiskočil k obrany neschopnému mladíkovi a udeřil jej do hlavy. Ten ztratil vědomí.

\* \* \*

Bolest. Tma. Oheň v hlavě. Praskání ohně. Vrčení a sípání. Slyším! Jsem Hedor, nájemná čepel, bojovník a... vrah. Psanec. Kde to jsem? Rudoooké stvůry mě zajaly, nebyl to tedy jen zlý sen...

Mladík se zaškubal v poutech. Okamžitě slízl kopanec. Otevřel oči, podíval se přímo do ohně a zaskučel bolestí. Hlavou se mu přelívala bolest jako šílená. Raději by byl mrtev. U něho stála jedna z rudoookých bytostí, opírala se o kopí a chystala se znova kopnout. Hedor se pokusil odkutálet. Přitom si skřípl šípem prostřelenou ruku. Podruhé za krátkou chvíli zaskučel bolestí a ztratil vědomí. Kopanec necítil.

Zima. Vlhko. Vrčení. Hovor rudoookých. Hedor znovu otevřel oči. Nevěděl, jak dlouho byl v bezvědomí. Nevěděl ani kde je. Uprostřed malého tábořiště hořel oheň. Okolo byla napíchaná kopí a na nich... hlavy vesničanů. Bože, co je to za pekelná stvoření? Ptal se Hedor sám sebe. Tvorů se po tábořišti pohybovalo více. Hedor je nepočítal, neuměl to. Netvor, opírající se o kopí Hedora sledoval s vyceněnými zuby, snad se na něho usmíval. Když si všiml, že muž je opět při smyslech, zavolal něco směrem k ohni. Další tvorové se otočili a přišli se podívat na mladíka. Někteří jej očichávali, jiní do něho strkali svými zbraněmi. Hedor dostal strach. Hrdlo se mu stáhlo, že nemohl ani polykat. Odněkud ze tmy se ozvalo zařehtání koně.

Praskání sněhu naznačovalo, že jezdec se blíží do tábora. Oheň osvětloval kopí a hlavy na nich naražené. Osvěcoval rudoooké bytosti a vrhal stíny mezi stromy. Mezi ty stromy, kde se právě objevil jezdec na překrásném bělostném koni.

Hedor vydechl údivem, nepřijížděl k němu muž, ale žena. Dojela na okraj tábořiště a seskočila z koně. Ten se zastavil a více se ani nehnul. Žena se rozhlédla po tábořišti. Její zrak padl na kopí a hroznivé ozdoby. Potom se její černé oči upřely na Hedora. Oči se střetly. Hedor zapomněl na vše v okolí. Nebezpečí přestalo existovat. Nebál se ničeho, cítil jen nával čehosi, co nedokázal pojmenovat. Žena se zastavila několik metrů od spoutaného mladíka. Dívali se z očí do očí. Muž a žena, svět kolem nich jako kdyby nebyl.

První přerušila oční kontakt žena. Zavrčela něco na rudoooké bytosti. Ty se před ní jen poníženě plazily, žraly sníh a omluvně chrčely. Bytost, držící kopí poklekla a skoro

plačlivým vrčením něco vysvětlovala. Hedor pocítil nával radosti. Je zachráněn. Jeho srdce bušilo jako splašené. Žena se podívala k ohni. Její zrak se zaměřil na vidlice, na kterých bytosti pekly maso. Panovačně na jednu ukázala. Rudooko jí vidlici přinesl, žena se zakousla do ještě krvavého masa. Hedor odvrátil zrak, on mohl jen tušit, co je tohle za maso.

Dvě z bytostí mezitím Hedora rozvázaly. Ten se nemohl postavit na zraněnou nohu a tak klečel na kolenou. Oheň plápolal, ozařoval prostranství. Bytosti stály v kruhu okolo Hedora a své paní. Ta z rukou odložila luk, který do té doby svírala a znovu se zadívala na Hedora. Její zrak byl temný, studený jako samo peklo. Hedor se začal třást po celém těle. Věděl, že to není zimou.

Pohled z očí do očí. Bolest hlavy. Pálení v očích. Pronikavý pohled ženy, lovkyně. Hedor sklopil zrak. Žena se vítězně usmála. Hrudní plát se jí nadzvedával v rytmu zrychleného dechu. Dlouhé černé vlasy vlály okolo její hlavy jako hadi. Hedor se na ni znovu podíval. Zůstal jen zírat. Takovou krásu již dlouho neviděl. Černé vlasy, pronikavý pohled, ostré rysy. Božské zjevení. Dokonalá žena.

Lovkyně se uklidnila, v jejích očích vzplanul oheň. Vykročila k Hedorovi. Cestou vyrvala kopí z rukou netvora. Hedor se na ní nechápavě díval. Stanula nad ním. Klečel na kolenou, zatímco ona pozvedla kopí. Pohled plný krvelačné žádosti se střetl s nechápavým pohledem plným strachu. Ostré kopí se zarylo do měkkého hrudníku. Prorazilo oblečení, kosti i maso. Lovkyně vložila do zabodnutí kopí veškerou svoji sílu. Nebohého Hedora poválila na záda. To jí nestačilo. Napjala všechny své svaly a zvedla nebožáka nabodnutého na kopí nad zem. Rudoocí se dívali s posvátnou úctou na svoji paní. Na to, jak ukončuje jejich divoký hon.

Mladíkovy ruce se sevřely okolo kopí. Bolelo to víc než cokoliv předtím. Mnohem více jej však bolel pohled té, která jej vraždila. Ta udělala několik kroků, během nichž cítil Hedor, jak se kopí probojovává jeho tělem a hrot se objevuje na druhé straně. Žena se vypnula k největšímu výkonu a vrazila kopí i s nebožákem do stromu. Hedor vytřeštěl bolestí oči a zhasl jako svíce v dešti.

\* \* \*

Oheň dohoříval a ozařoval prázdné tábořiště. Nic zde již nezbylo kromě jednoho mrtvého kopí přibitého ke stromu. Ruce bezvládně svěšené u těla. Hlava pokleslá na hrudíku, který byl špinavý od krve vytékající z úst mrtvého. Nohy pár centimetrů nad zemí rozryly sníh bělostný tak, že by andělé mohli závidět.

Posledních pár uhlíků odevzdávalo svůj život. Tma začínala blednout a chladné tělo mrtvého nejevilo známky života. Z nebe se začal sypat bílý sníh. Prvních pár vloček bylo následováno dalšími. Začínala vánice, během které je lepší zůstat doma a nepokoušet své štěstí v lese. Marné je čekání žijících na ty, kteří jsou již mrtví.

# Inquisitor: Battle For the Emperor's Soul

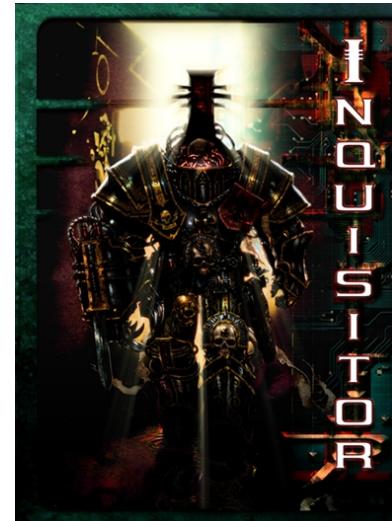
Autor: **Dalibor „Dalcor“ Zeman**

*Bratr Ignácius si na helmici namaloval velké „I“. Kde jsem to jen viděl?*

*Deník Mariňáka Chaosu*

Loňského roku moji pomalu rostoucí sbírku RPG doplnil další skvost. Hra Inquisitor: The Battle for the Emperor's Soul z prostředí Warhammeru 40.000. Záměrně píšu hra, protože se mi těžko rozhoduje kam Inquisitora zařadit. Je to hra potácející se na pomezí žánrů taktické warbandové akce a RPG s tím, že oproti mnohem mladším RPG bratříčkům z „klasického“ Warhammeru je zaměřený více na boj a akci než na hluboké hraní drsného příběhu. Blíže než Warhammer Fantasy Role Play (opomíjeme-li procentuální systém) je mu rozhodně Cadwallon, který je ovšem designovaný 60 ku 40 ve prospěch RPG. U Inquisitora bych to viděl asi tak 70 ku 30 ve prospěch taktické akce.

Každopádně producent, Games Workshop, Inquisitora definuje jako „Narrativní (vyprávěcí) válečnou hru“. A to je přesně to, co Inquisitor je; válečná akce s příběhem. Hra, nebo alespoň základní příručka, je designovaná jako taktická akce zaměřená na součinnost různorodých jednotlivců, vedených vlastním hráčem při různých úkolech. Hra tak nabízí hraní rolí Inquisitorovi suity při vyhlazování kacířů. Tím, že jednotlivé role a postavy družiny hrají hráči, se zásadně odlišuje od klasických wargamingových her zaměřených na malé jednotky (jako je Confrontation, DnD Miniatures a podobně). Zároveň oproti těmto hrám nabízí možnost vytvořit si vlastní jedinečnou postavu. To je druhý zásadní rozdíl, neboť v klasických wargamingových hrách jsou figurky/postavy vaší bojové družiny jasně definovány pravidly hry s malou možností výběru. Možnost tvorby postavy a její vedení a hraní během úkolu je základním a jediným RPG prvkem celé hry. Jednotlivé postavy jsou definovány jedním z třinácti archetypů inkviziční suity a protivníků a k tomu dále fyzickými a psychickými vlastnostmi. Vlastnosti jsou určeny základní hodnotou, jejich finální podobu pak určujeme hody desetistěnnou kostkou. Vlastnosti je celkem devět a navíc pár doplňkových. Každá postava pak má talenty a speciální schopnosti. Zajímavé je, že nikde v knize není napsáno, kolik jich kdo má. Powergamerův ráj? Ještě horší je, že jak talenty (dovednosti), tak i speciální (většinou psycherské) dovednosti jsou zaměřené čistě bojově. Nejsou zde žádné sociální dovednosti, nic... Tím se Inquisitor opět vymezuje směrem k akci. Jsme-li zatím u RP části příručky, je třeba zmínit kvalitní kapitolu o vedení a řízení hry. Ta začátečníkům dává celkem slušný návod, jak k Inquisitorovi přistupovat a řídit narrativní válečnou hru. Součástí kapitoly je i několikastránkové doporučení o vedení kampaně včetně případného vývoje postav a zkušeností.



Herní mechaniky Inquisitora jsou zaměřeny na taktickou akci. Pohyb, dohled, dostrel, používaní vlastností v boji – to všechno je pečlivě a přesně popsáno. Kdo zná pravidla pro Warhammer 40.000 i Warhammer Fantasy Battles, ví, s jakou péčí a jak detailně jsou pravidla pro boj v těchto hrách rozepsána. A stejně tak je tomu i v Inquisitorovi. Opakuji, že se jedná o procentuální systém, a postava tudíž musí (po aplikování příslušných modifikátorů) podhodit hodnotu užívané vlastnosti. Všechny stěžejní body jsou náležitě popsány. Ono k mechanikám se toho moc opravdu říct nedá, protože jich mnoho není – všechny, nebo naprostá většina z nich, jsou zaměřeny na boj.

Co se týče fluffu, neboli informací o prostředí, hra viditelně počítá s tím, že hráči znají Warhammer 40.000. Příručka nezabíhá do zbytečných podrobností. Bohužel tak chybí dostatečný popis fungování inkvizice a císařské zprávy, který nenajdeme ani v samotném základním „settingu“ Warhammer 40.000 Core Rules. Právě zaměření na byrokraci a systém řízení (a tedy i fungování inkvizice) by hodně napomohlo. A to stejně tak, jako i popis „nejznámějších“ planet či nějaká mapa prozkoumaného vesmíru, třeba s tabulkovým popisem obyvatelných světů. Text je doprovázený, podobně jako v knihách World of Darkness, řadou povídek, textů a příběhů, které doopravdy utvářejí atmosféru temného herního prostředí.

Nakousl jsem atmosféru. Obrovské plus je – a můj plný obdiv si zaslouží – grafická stránka knihy. Počínaje kresbo-fotkou inkvizitora Tyra z tvůrčí dílny Karla a Steffana Kopinských na obálce, přes všechny kresby a fotky v knize dává příručka hráči pocítit temnotu 41. století s její bezútěšností. Samotní inkvizitoři jsou zobrazováni jako hrdinové i jako stvůry bez skrupulí či svědomí, které nezajímají ani jednotlivci, ani miliony lidí.



Kopinských na obálce, přes všechny kresby a fotky v knize dává příručka hráči pocítit temnotu 41. století s její bezútěšností. Samotní inkvizitoři jsou zobrazováni jako hrdinové i jako stvůry bez skrupulí či svědomí, které nezajímají ani jednotlivci, ani miliony lidí.

Co říci závěrem – Inquitor přesně splňuje svoji definici „Narrativní válečná hra“. Není nic víc, ani nic míň. Víc než u jakékoliv jiné hry tedy spolehlá na to, jakou hru si hráči a Game Master chtějí zahrát. Nulová podpora jiných než bojových mechanik ovšem přístupu k Inquisitorovi jako sociálnímu dramatu moc nepomáhá. Přesně to ale odpovídá designu Warhammu 40.000, který je světem válečného běsnění a který představuje zcela specifický „Military Sword And Sorcery Science Fiction“ žánr. Mínusem je nedostatek opisu herního prostředí a vlastní měřítko figurek. Figurky k Inquisitoru nejsou kompatibilní s klasickým Warhammerelem a je jich navíc jen omezený výběr. Dalším mínusem je také návrh pouze jednoho stylu hraní hry – tedy za Inquisitora – a omezené zpracování dalších specifik Warhammerovského prostředí. Plusem jsou taktická pravidla, feeling, který kniha dává, a jedinečné, černobílé grafické zpracování. Dalším plusem je jednoznačně kapitola o vedení hry.

Inquisitor patří do skřínky každého fanouška Warhammu, dodává se v plastovém překrytu společně se dvěma figurkami (já osobně mám Inquisitor Covenant a Preacher Josef) a sadou kostek. Těm, kteří místo taktické akce dělají přednost hraní rolí, nezbývá než čekat na novou chystanou hru z prostředí Warhammer 40.000, anebo začít upravovat Inquisitora do jiného systému.

\*  
R

P

G

S

Y

S

T

É

M

ΛΡΙΣ·Λ·ΛΤΠΛΛ·Α·Λ·ΛΚΛΛ

Toto je válka, kde se bojuje spíše srdcem a myslí než puškou a mečem. Je to válka, která musí být vedena bez slitování a bez oddechu. Válčit se musí v nezapadlejších částech Galaxie, kde se Imperátorovo světlo mihotá jak svíčka utopená ve stínech. Tam, kde protivníci lidstva sbírají své síly. Pokud ten boj prohrajeme, kacířství a posedlost se vymkne z rukou a Imperátor, Vykupitel a ochránce lidstva, bude ztracen!

ilustrace: © Games Workshop Inc. autoři Karl Kopinski, Steffan Kopinski

# RPG nebo LARP

Autor: Lukáš „Zayl“ Dubský

Myslím, že pojmy hra na hrdiny a LARP tady vysvětlovat nemusím; všichni víme o co jde. Oba dva typy her mají své fanoušky, oba mají určité výhody a nevýhody. Výhody klasických PnP (Pencil and Paper) her na hrdiny (jako jsou např.: DrD, DrD+, Dungeons and Dragons a mnoho dalších) jsou zřejmé – jediné, co ke hře potřebujete, je parta nadšených spoluhráčů, čas na pravidelné herní seance a obvykle ještě pravidla a kostky. S výpravou na LARP je to o poznání složitější – obvykle vás čeká dlouhé (a v horkých letních měsících celkem úmorné) cestování, vcelku vysoká finanční zátěž (především fantasy kostýmy se dost prodraží) a navíc ani nemáte jistotu, že akce, na kterou jste se vydali, bude stát za to.

Na druhou stranu, pokud je LARP dobře připravený a máte chuť si opravdu zahrát, naskytá se vám možnost vžít se do své postavy lépe, než se vám to obvykle podaří doma při hraní Dračího doupěte či jiné hry na hrdiny.

Jak jsem psal na začátku, tak LARP i RPG má své fanoušky, ale mnoha lidem vyhovuje jak hra naživo, tak hra při které uplatní dobrou znalost pravidel a štěstí při hodech kostkou. Právě pro ty je určen tento článek, ve kterém bych chtěl nastínit možnost částečného propojení obou typů hraní či spíše přesněji vysvětlit, jak naroubovat některé prvky hry naživo do klasických RPG her.

Skloubení obou systémů nemusí být tak složité, jak to na první pohled vypadá. Pravděpodobně nejjednodušší cestou je odehrát většinu dobrodružství jako obvykle – tzn. doma s pravidly a kostkami – ale ve vhodný okamžik hraní přerušit a vybranou část dobrodružství odehrát naživo ve stylu LARPs.

Při vybírání vhodné scény, kterou odehrájete mimo domov a při které nebudeste používat obvykle pomůcky pro RPG, je dobré postupovat pečlivě a opravdu zvolit úsek dobrodružství, který převedením do živého hraní získá nový rozměr. Mělo by se jednat o scénu, která je alespoň trochu důležitá (nakupování vybavení či hádku s hostinským lze bez problémů odehrát doma, aniž by bylo nutné se někam přesouvat), ale na druhou stranu by to neměl být „final fight“ či jiný důležitý souboj, u kterého jsou důležité hody kostkou. Nejlepší pro hraní naživo je vybrat scény roleplayingové, jakými je například vyjednávání nebo hlídání nějakého předmětu či osoby.

Určitě lze doporučit, aby vybrané scény byly co nejvíce atmosférické a hráči si z nich mohli odnést co nejsilnější pocity. K zlepšení atmosféry vám pomůže výběr vhodné lokality, ve které vybranou část dobrodružství odehrájete. Jistě znáte ve svém okolí mnoho míst, která se pro hru hodí. Jen namátkou uvedu pář příkladů: scénu ze starého opuštěného kláštera lze odehrát v nějaké zřícenině hradu pokud postavy putují temným lesem, není nic jednoduššího, než se rovněž v noci vypravit na nějakou lesní mýtinu při procházení podzemní jeskyně postačí jako vhodná lokalita nějaký prostornější sklep atd. Osobně jsem jako PJ například odehrál noční scénu z opuštěného kláštera, která se vyskytuje ve vzorovém dobrodružství pro DrD+ „Po stopách démona“, u zatopeném

kamenolomu v budově, kde se dříve skladovalo nářadí. Mohou říct, že ta scéna dostala úplně nový rozměr a měla opravdu výbornou atmosféru, které bychom doma, obklopeni vymoženostmi techniky, dosáhli jen ztěží. Samozřejmě je nutné myslet při výběru lokality také na bezpečnost.

Důležité je, aby hra byla co nejplynulejší a nebyla pokud možno přerušována hodem kostkou či neherními poznámkami. Právě proto jsem výše doporučoval vybrat spíše scény roleplayingové, jelikož akční část dobrodružství není dobré odehrát bez kostek. Přesto pro zpestření bych doporučoval alespoň nějaký malý souboj zařadit – mělo by jít o souboj pro postavy lehký, ve kterém neutrpí žádné větší ztráty a jehož výsledek nebude příliš důležitý pro další směřování dobrodružství (např. souboj s pár kostlivci, přepadení postav několika lupiči atd.).

Skloubení prvků RPG a LARPu asi nebude vyhovovat všem hráčům – nejhodnější je tato hra pro hráče, kteří svou hru zakládají především na roleplayingu (munchkiny asi moc nepotěší, že své schopnosti budou moci použít jen v omezené míře a akční hráče zase nenadchne vyhlídka na malý počet vcelku nevýznamných soubojů). Obecně lze říci, že by Gamemaster i hráči měli být spíše zkušenější, protože se budou muset obejít bez pravidel a jejich úspěch se bude odvíjet od jejich schopnosti dobrého roleplayingu. Gamemaster by měl také mít co největší autoritu, jelikož vzhledem k absenci hodů kostkou bude zcela odbouráno hledisko náhody a GM bude takřka všemocný (všechny situace bude víceméně vyhodnocovat na základě své domněnky), takže je nanejvýš důležité, aby jeho rozhodnutí byla spravedlivá a hráči je respektovali.

Vítaným zpestřením může být i spolupráce GM s další osobou, která mu vypomůže s hraním CP a organizací hry. Doporučit určitě lze i kostýmy, ale určitě není nutné utrácet horentní sumy kvůli jednomu úseku dobrodružství.

Na závěr bych chtěl upozornit, že podle mého názoru je důležité scény odehrané naživo pečlivě vybírat a hraním vybraných scén dobrodružství pouze zpestřit. Tady je třeba se s hráči domluvit na četnosti naživo hraných scén, tak aby vám to co nejvíce vyhovovalo. Osobně bych doporučoval vybrat nějakou scénu tak jednou za 3–4 dobrodružství, jelikož pokud by v každém dobrodružství byly tři scény, které byste odehrály mimo domov, tak by se postupně vytrácel efekt něčeho výjimečného a GM by musel používat výraznou invenci, aby postupně neuvadala atmosféra těchto scén.

Tento článek ovšem určitě neberete jako přesný návod na kvalitní hraní. Je to pouze několik rad a zkušeností pro zájemce tuto variantu hraní RPG. Nezbývá mi než vám doporučit, abyste to zkusili sami, a třeba budete stejně spokojení, jako byla naše družina.

# Stolní RPG online II

Autor: Filip „Gran“ Randák

V prvním čísle dvouměsíčníku Drakkar vyšel článek „Stolní RPG online“ – ano, tento článek, který právě čtete, je jeho pokračováním.

Než se však vrhneme na článek samotný, dovolím si vysvětlit, proč vlastně pokračování vzniklo.

V minulém článku byli čtenáři seznámeni s tím, co je to vlastně „Stolní RPG online“, jak se přes internet hraje, jaké jsou rozdíly mezi hraním po chatu a na diskusním fóru, jaká je historie hraní stolních RPG po internetu a na konec byl uveden výčet několika heren s komentářem a plusy i minusy.

Článek však zvedl velikou vlnu nespokojenosti. Každý – a ještě jednou opakuji, že každý – server se cítil ublíženě. Několik webmasterů psalo do naší redakce své stížnosti na poškozování dobrého jména jejich herny – zdálo se jim, že oproti ostatním hernám nebyly ty jejich dostatečně vyzdvíženy.

Jako hlavní argument uváděli, že „autor článku je přece administrátor serveru Aragorn.cz“.

Ano, to je skutečně pravda. Jistě i běžní čtenáři si všimli, že herna Aragorn.cz přeci jen vyšla z článku o kousíček lépe, než ostatní – ono se však není čemu divit.

Není tomu však proto, že bych byl administrátorem Aragorn.cz. Naopak – administrátorem jsem právě proto. Vždyť se nad tím zamyslete – věnovali byste nějakému serveru léta svého úsilí s vědomím, že se můžete podílet na vývoji serveru, který vám vyhovuje mnohem více? Nevím jak vy, ale v takovém případě bych se přesunul na onen „dle mého názoru lepší“ server.

Takto jsem skončil na Aragornu. Proto bylo konečné hodnocení o něco lepší ve prospěch Aragorn.cz, ačkoliv ne o moc, protože jsem se skutečně snažil soudit objektivně a na každém serveru jsem hledal klady i zápory.

Další spornou otázkou byla historie RPG online scény. Neexistují žádné absolutně nestranné historické záznamy, ze kterých by se dalo čerpat – existují jen lidé z různých serverů, kteří mají svou pravdu.

Já jsem se pokusil promluvit s co největším počtem různých lidí a udělat si z jejich výpovědí vlastní obrázek. Mluvil jsem dokonce i s webmastery, kteří tvrdí, že jsem s nimi nemluvil – potkal jsem je totiž například na různých akcích a slyšel je hovořit, aniž bych se jim představil, popř. jim moje přezdívka v té době nebyla natolik povědomá, aby si ji zapamatovali.

R  
P  
G  
O  
B  
E  
C  
N  
Ě

\* ~ ^ ← → ▷ ◁ • ◁ ▷

Obrázek, který jsem vytvořil, jsem vám pak přednesl v onom článku. Aby ale někteří nevrčeli, dodávám – nejedná se o absolutní pravdu.

Dalším problémem – a tentokrát uznávám, že chyba je na mé straně – je skutečnost, že u některých serverů nebyl komentář úplně korektní v tom smyslu, že ne všechno v něm byla pravda. Článek byl totiž psán skutečně dlouho – nasbírat dostatečný počet informací zabralo dost času (a ne všechny informace jsem použil, radši). A tak se některé věci stačily změnit během doby, než byl článek vydán. Proto všichni webmasteři dostali do tohoto článku možnost napsat krátký text o svém serveru, kde se mohou představit, vyvrátit nepravdy apod.

Texty, které majitelé heren zaslali, jsou neopravené, necenzurované, zkrátka si je můžete přečíst tak, jak je odeslali.

A poslední důvod pro napsání tohoto pokračování je ten, že kromě šestice serverů, které jsem představil již minule, vás seznámím s dvěma novými, popř. s méně známými servery.

Nyní tedy, po tomto vyčerpávajícím úvodu, se tedy podívejme na jednotlivé herní servery, které jsem – aby se nikdo nehádal – seřadil abecedně.

## Abarin.cz

O tomto serveru jsme si řekli již minule. Nyní si tedy můžete přečíst text, který nám zaslal tým serveru Abarin:

*„Na Abarinu máte příležitost si splnit své sny a představy. Velké množství jeskyní z rozmanitých prostředí vám určitě umožní najít právě to, co hledáte. Najdete zde klasické jeskyně, propracované fantasy, sci-fi, mangu, western i současnost. Nehraje se pouze Dračí doupě, ale například Shadowrun, ADaD či čistý roleplaying. Hra formou diskusních příspěvků je ideální k tomu, abyste si mohli užít propracovanost charakteru své postavy bez nutnosti sladit svůj čas s ostatními hráči, ke hře není nezbytné, aby byli přítomni současně všichni účastníci dobrodružství.“*

*Ná pověda a přehledné menu vám usnadní první krůčky na Abarinu a systém hvězdiček umožní vyhledat zkušené Pány jeskyně, do jejichž rukou se mohou nováčci bez obav svěřit a obracet se na ně – stejně jako na adminy serveru či jiné zkušenější hráče – se svými dotazy či případnými nejasnostmi.*

*Abarin je otevřený pro všechny, jimž tento způsob zábavy něco říká. Najdete tu přátelskou a vstřícnou atmosféru, otevřenou komunitu a především zábavu. Samozřejmostí je slušnost v jednání s ostatními hráči a na fórech – postavy v dobrodružstvích nechť jednají dle svého nejlepšího vědomí a svědomí (pokud je mají). Většina PJů vyžaduje určitou kvalitu hráčských příspěvků a pravidelnou účast dle avizovaného tempa jeskyně. To je u každé jeskyně jiné, od každodenního přispívání po jeden příspěvek měsíčně. V rámci odvájení se příběhu je občas nutná vzájemná spolupráce hráčů i PJů, jehož slovo obvykle znamená zákon a je dobrým zvykem je respektovat…*

*Ve vývoji je druhá verze, ve které se připravuje několik revolučních změn – nechte se překvapit.*

*Proč právě Abarin? Zkuste ho a přesvědčte se sami!*“

Samozřejmě, ačkoliv se na Abarinu hrají i jiné hry než DrD, počítejte s tím, že systémy jsou nastaveny především na DrD. Protože však nikdo nikoho nenutí využívat všech systémů, je možné hrát i hry jiné.

## Andor.cz

Belgarion\_Kolder ze serveru Andor.cz nám zaslal tento text:

*„Nechat se unášet ústně podaným dobrodružstvím má své nepopiratelné kouzlo, které k hrám na hrdiny táhne stále nové generace hráčů. Jenže ne všichni mají možnost si zahrát „naživo“ dle svých představ, a tak se už roky uchylují na internet. Často hnázdí na fórech, chatech, nebo rovnou stránkách s požadovanou tématikou, které jsou jim opěrnými body, neboť na nich mohou kromě hraní vyměňovat své zkušenosti a postřehy s ostatními hráči.*

*Jednou z takových základen, často vzněšeně nazývaných „herní portály“, je i Andor. Díky toleranci administrátorů a hráčů je zde místo pro jakýkoliv žánr, který vám přijde na mysl a i pro spoustu dalších, které zaskočí i dlouholeté uživatele. Stejná benevolence jako ve věci témat panuje i ohledně pravidel, s jakými se bude (nebo nebude) hrát. Je už jen otázkou umu tvůrce dobrodružství, zda a jaké přiláká hráče.*

*Pro nováčky máme na Andoru kromě náповědy i spoustu poradců, rejpalů a dalších ochotných existencí. Někteří z nich s oblibou zakládají dobrodružství určená přímo pro nováčky, kde se tito seznamují se základy hraní na Andoru.*

*Nevedeme zde žádný systém hodnotí a díky absenci gild odpadá soupeřivá nevraživost. Vše je tedy o osobním přístupu hráče k dalším hráčům, přičemž platí, že největší úspěch mají zdravě sebevědomí, slušní a vstřícní jedinci.*

*Andor je v první řadě „herním portálem“, jeho návštěvníci se však setkávají i na fórech, přispívají různými články a scházejí se na více či méně oficiálních srazech, o kterých se vypráví, že tam jsou stoly praskající pod těhou pokrmů, poháry přetékající pěnivou limonádou, obratní artisté, úchvatní žongléři a slovutní bardí.“*

## Anor-drd.sk

Anor je nejnovější herní server (ačkoliv webmaster hovoří o velkém stáří stránky – to je však způsobeno tím, že tým je jednočlenný, o což delší je pak vývoj) – a navíc je to první slovenský server pro hraní RPG online! Zatím je ve vývoji, ale již nyní se na něm dá hrát. Přehlednost diskusí nijak nezaostává za ostatními servery, ačkoliv propracovanost některých prvků poněkud pokulhává.

Jak jsem však hovořil s velmi ochotným webmasterem Firgasem, který mi i dovolil nahlédnout do věcí, které jsou zatím běžným uživatelům nepřístupné, má Anor

dostatečný potenciál na to, aby předčil všechny konkurenční servery – jen je pro to potřeba ještě hodně práce.

A nebojte se – ačkoliv má v adresu onu pověstnou zkratku „DrD“, jeho systémy jsou uzpůsobeny pro hraní více her, údajně včetně Dračího Doupět Plus či Hrdinů Fantasy.

Tento text nám Firgas napsal jako odpověď na naši nabídku:

„Tento server je najmä pre hráčov Dračího Doupěte avšak hrať tu môžu všetci, ktorí sa radi oddávajú fantázii. Keďže sa Anor iba rozbieha, všetky možnosti sú zatiaľ volne dostupné a môže ich využívať každý, kto sa zaregistruje.

*V budúcnosti, okrem dohnania konkurencie plánujeme vytvoriť extra herňu zameranú len na DrD+. Podporťte preto svojou návštevou prívít slovenskú online DrD herňu.*

Aragorn.cz

S touto RPG online hernou jste byli seznámeni již minule. Kromě textu, který nám zaslal jeden z členů AraTýmu – hater –, si můžete také přečíst článek o Historii Aragorna, napsaný samothním „tvůrcem myšlenky“ – jilmem. Tento článek se sice týká převážně Aragornu, dotýká se však i jiných heren.

Článek můžete nalézt zde: <http://www.aragorn.cz/...ie-aragorna/>

A nyní již haterův text

„Portal je urcen pro hrace DrD a jinych her na hrdiny, vyzaduje registraci, nabizi moznost sejti se (virtualne) s jinymi hraci a najit si mezi nimi spriznene duse. Krome hrani (formou fora i chatu) a seznamovani nabizi moznost diskuzi s ostatnimi a moznost sdilet s nimi sva literarni ci graficka dila. Dominantou aragornu je variabilita a volnost.“

DarkAge.cz

Io této herně jsme si řekli již minule. Zde je text, který jsem od týmu Dark Age obdržel:

„Herní server DarkAge je určen zejména mladým lidem se zájmem o RPG, fatusy a literaturu. Za svou dvouletou existenci se na něm dokázala vytvořit skvělá komunita hráčů a kamarádů, kteří se často scházejí i osobně, pořádají různé srazy atp. I přes neustálé narůstající počet uživatelů se snažíme zachovat atmosféru „rodinného webu“. Server nabízí nejen prostředky pro vlastní hru, ale také rozsáhlou galerii a knihovnu, do které pravidelně přispívají sami uživatelé. Stěžejním herním modelem je DrD a k dispozici jsou jak oficiální příběhy, které vedou zkušení a ověření PJ, tak i příběhy neoficiální, které si může založit každý. Počet herních postav není omezen a jejich podoba a vlastnosti jsou plně v hráčově režii.

Mezi naše ambice nepatří násobit počet uživatelů ani vytvářet zisk, a proto jsou a vždy budou všechny naše služby zcela zdarma a bez reklam. Ostatním podobně zaměřeným webům fandíme, často je hráčům doporučujeme a mnohdy se osobně známe i s tamějšími adminy. DA si zvolte,

pokud nehledáte „boostování“ postavy a hromadění itemů, ale spíše zajímavý role-playing a nové kamarády se stejnými zájmy.“

## Immortalfighters.net

O serveru Immortal Fighters již pár věcí zminula víte.

*„Server [www.immortalfighters.net](http://www.immortalfighters.net) (dále jen IF) je herní server, který umožňuje hrát hru Dračí doupě (dále jen DrD) online.*

*Server je určen pro všechny, které baví Dračí doupě a kteří se chtějí tuto hru zahrát také přes internet. IF nabízí možnost hrát DrD formou příspěvkových fór, kde se odehrává dobrodružství. To je vždy vedeno zkušeným a školeným PJ, což zaručuje vysokou kvalitu hry.*

*Kromě samotné hry nabízí také několik vedlejších modulů (obchody, cechy atd.). Každý hráč má svůj osobní deník, který neustále udržuje přehled o postavě, jejím vybavení, historii, zkušenostech i vlastnostech.*

*Server má k dispozici kvalitní programátory, a proto se neustále vyvíjí. Reagujeme na příspěvky a nápady registrovaných uživatelů, abyhom server po herní i uživatelské stránce co nejvíce vylepšili. Na nedávném sraze vedení jsme se dohodli na mnoha vylepšeních, která chceme v brzké době implementovat.“*

## RPGportal.cz

RPG portál je server, který není v prvé řadě serverem herním. Obsahuje hlavně všemožné doplňky a texty o RPG – protože se však na něm určitá herna nachází, rozhodl jsem se jej do tohoto článku zařadit také.

Herna je jednoduchá, obyčejná – jedná se o vyhrazená diskusní fóra pro hraní. Kromě absence některých „vychytávek“ se hra zde neliší od hraní na kterémkoliv jiném serveru. Není však zdaleka tolik podporována, a pokud jsem fungování tam pochopil správně, existuje jen několik málo dobrodružství, kde je možné hrát.

Osobně si myslím, že tento server se skutečně za hernu označit nedá, protože v hraní za ostatními servery silně zaostává. Můžete však na něm pro změnu najít mnoho zajímavých materiálů, které vám v hraní ať už na jiném serveru či v reálu jistě pomohou.

Bohužel, ačkoliv jsem kontaktoval dva členy týmu RPG portálu a vím s jistotou, že oba nabídku četli, nedostal jsem žádnou odpověď. Původní termín byl 30. července, protože tento článek měl vyjít původně ve 3. čísle Drakkaru, ale právě proto, že někteří nestíhali, byl odložen až do tohoto čísla.

Každopádně, zdá se, že Tým RPG portálu ani neměl zájem o to stíhat.

## Torch.cz

Nevím, zda je to tím, že je server placený, ale člověk, kterého jsem z Týmu serveru Torch kontaktoval, odpověděl prakticky ze všech nejrychleji a zároveň nejprofesionálněji. Ze žádosti vzal vzorové otázky a všechny je zodpověděl, takže než abych vás zdržoval zbytečnými řečmi, můžete si přečíst, co o svém serveru napsal on sám:

## *Co je to TORCH ?*

*„TORCH je fantasy RPG hra. Hráč putuje po mapě, plní úkoly, vstupuje do tajných spolků, vyvíví se a žije ve světě Domoviny. Liší se od ostatních portálů online interakcí a reálnou mapou.“*

## *Pro koho TORCH je ?*

*„Pro všechny, kteří tráví čas u Internetu, mají rádi fantasy a chtějí se bavit. Lidi zde mají šanci objevit další podobné závisláky a třeba tak časem zaměnit net za realitu.“*

## *Co nabízí ?*

*„Jak již bylo řečeno, je to obrovský svět, stovky spoluhráčů, velké množství modulů, díky kterým se může hráč zlepšovat a každodenní novinky, které zajišťuje team aktivních adminů“*

## *Co TORCH vyžaduje?*

*„Je to především minimálně několik minut času co druhý den, aby se odehrály denní body. Pro ty, kterým se zde líbí, je tu certifikace přes SMS, která spouští přístup ke všem možnostem hry“*

## *Jaká je vize do budoucna?*

*„Pracujeme na dalším rozšíření mapy, mohutné změně herní ekonomiky, nových povoláních, novém bojovém systému. Je toho hodně. Navíc tvoříme další, s TORCHem propojené portály.“*

## *Proč hrát na TORCHi?*

*„Protože je to jeden z nejstarších a nejtradičnějších fantasy webů. Je spojen s DarkWood projektem, který naváže na TORCH tradici klasického DrD, je tu hodně soutěží, zábavy a fajn lidí.“*

## *Nějaký vzkaz pro čtenáře?*

*„Snad jen ten, že zkusit se má všechno a taky ten, že pokud má někdo vizi a sen, má šanci ho prosadit. TORCH je hodně otevřený a mění se. Mění ho hráči. Je to šance pro ty, kteří se nebojí.“*

Dovolím si dodat, že část o možnosti SMS certifikace již není aktuální, alespoň podle toho, co jsem četl. Dalšími možnostmi certifikace je klasická složenka či odeslání peněz na určitý účet.

## **Závěrem**

Pokud jste pozorně četli minulý i tento článek, již máte velmi slušnou představu o RPG online scéně a můžete se pokoušet oponovat i těm, kteří již na nějakém serveru hrají. Samozřejmě, vlastní zkušenosti jsou nejlepší – nyní ale aspoň víte, co máte od každého serveru očekávat, a kde tedy své začátky v RPG online postavit.

A protože jsme vyčerpali vše, co mělo být obsahem těchto článků, již by žádný Stolní RPG online III vyjít neměl. Pokud by však přesto došlo k nějakým zajímavým novinkám, můžete si o nich přečíst na webu Drakkaru, který by se měl také začít plnit články, které se nevejdou do hlavních čísel.

Nyní vám již tedy jen popřejí: Příjemné hraní, ať hrájete kde hrajete!

D

O

B

R

O

D

R

U

Ž

S

T

V

Í

# Tajemství

Autor: Roman „RomiK“ Hora

## O dobrodružství

Dobrodružství, které se více hodí na jednorázovou hru než jako pokračování kampaně. I když, kdo ví. Já jej zde nebudu rozepisovat natolik podrobně a s mnoha různými možnostmi, přeci jen je sepisováno předně pro Drakkar, a tak by nemělo být nesmyslně dlouhé.

Jedná se o ukázkové dobrodružství pro hru DrD+ na GameConu 2007, nicméně napíši jej tak, aby konverze do libovolného systému byla bezproblémová. Nebo se o to alespoň pokusím. Proto zde budete marně hledat čísla protivníků a cizích postav. Popíší vám jen děj, jak vše půjde za sebou.

Z prvních dvou odstavců jasně vyplývá, že tohle dobrodružství je v leccems klasické a v něčem neobvyklé. Klasické je v tom, že je více railroadové (to znamená, že vás více povede jedním směrem), ale na druhou stranu staví hlavně na atmosféře, a proto kostky nebudou moc potřeba (ani v systémech jako jsou DrD, DnD, DrD+ a podobné).

Atmosféra je pro toto dobrodružství velmi, velmi důležitá. Proto i hodně záleží na hereckých dovednostech Vypravěče. V podstatě to celé stojí jen a pouze na nich. Dá se to hrát i akčně nebo jinak, ale jen hororové zabarvení, nevyhnutelnost osudu a následná smrt je to pravé.

Celé toto dobrodružství by sis měl nejdříve přečíst a promyslet, než se do něho pustíš se svou skupinkou. Na mnoha místech bude potřeba dopřípravit si scény podle tvých vlastních hráčů. Já budu dávat rady. Proto si pozměňuj cokoliv k obrazu svému.

## Co je potřeba ke hře?

Kromě dobré nálady a chuti hrát velmi málo. Nejlepší herní prožitek z tohoto dobrodružství jsem prožil při noční hře při jedné jediné svíčce na celou místnost. Trocha světla, u kterého se krčila skupinka hráčů, zhustila atmosféru a dodala větší pocit stísněného prostoru. Ideální by tedy byla svíčka a tma.

Z dalších rekvizit je potřeba velmi málo. U každé kapitolky upozorním, co se mi nejlépe osvědčilo za rekvizitu a jak by se to dalo více rozvinout.

Snad posledním, co je ke hře potřeba, jsou hráči. Samozřejmě.

## O čem to bude?

Příběh, který se dostane postavám, je velmi jednoduchý. Všichni se proberou ve vězení. Nikdo neví, proč tam jsou. A proč jsou s cizími lidmi v jedné místnosti. Možná se naskytne situace k úniku, kdo se jí chytne, má šanci přežít. Kdo se jí nechytne, jistě zemře.

Během úniku se dostane skupinka do několika stresových situací, ve kterých se ukáže, jak umí cizí lidé spolupracovat. Útěk z vězení nebude nijak složitý, ale několik okolností jej zkomplikuje. Venku se dostaneme do krátké mezihry a následně přejdeme do druhé části, kde dojde k vyvrcholení celého dobrodružství. Tam zjistíme, kdo přežije a kdo ne.

To bylo velmi stručné, nezdá se vám? Mně ano. Pojďme se tedy podívat, co by měl vědět Vypravěč.

Vše se odehrává během zuřící války mezi dvěma mocnými šlechtici. Město Letuch je na hranici obou a vždy v něm probíhají mírová jednání. Ten, kdo by obsadil Letuch, vyhrál by v podstatě celou válku. Jenže Letuch nemůže padnout jinak než zradou zevnitř. Má velmi silné opevnění a dobrou posádku.

A tady se nám to komplikuje. Nejvyšší církevní představitel, otec Krohul, totiž zradí a zaváže se k službě temnotě. Šlechtic de Anjens, který oblehne a ovládne město, je totiž tajným uctíváčem temnoty. Velekněz ve svém snu viděl, jak umírá rukou několika dobrodruhů. Jelikož svým snům věří a vkládá jim prorocké síly, začal pátrat. A skutečně ve městě našel dobrodruhy, o kterých se mu zdálo. Neschal je tedy pozavírat, čímž bohužel zatáhl za páky osudu a sám sebe odsoudil k smrti. Dobrodruzi se z vězení dostanou a zabijí Krohula, jakožto služebníka temnoty – pokud tedy budou dost schopní. Tím vyvrcholí celé dobrodružství a v podstatě také skončí.

## Co je to temnota?

Dobrodružství je navrženo, aby se hodilo do každého světa a systému. Přesto bych měl asi vysvětlit jednu věc, kterou si bude muset každý Vypravěč nějak upravit. Ve světě, který používám já pro svá hraní (Poinar), je to s náboženstvím velmi jednoduché. Existuje pouze jeden Bůh a jeden Ďábel.

Ten, kdo věří v Ďábla, si v podstatě zaslouží hranici a je pronásledován inkvizicí. V tomto dobrodružství to není nijak důležité. Hlavní je, aby se nejmocnější náboženská osoba široko daleko stala terčem dobrodruhů za zradu a příklonění se k temnotě. Dobrodruzi v tomto dobrodružství nemusí být nijak kladní, on si je osud sám dotlačí tam, kam potřebuje.

Vše, co bude nějak důležité, vysvětlím u každé kapitolky. Pojďme už na to nejdůležitější, čímž je popis celého dobrodružství.

## Uvedení do děje

První věcí, kterou musíme udělat, je namočit postavy do dobrodružství. Zapomeňme na staříky v hostinci, zkroušené obchodníky a podobná klišé. Postavy potřebujeme dostat na jedno místo – do vězení. Nyní je čas na rozhodnutí se – zda se znají (horší možnost), anebo neznají (lepší možnost). Pokud se neznají, nabídne se vám víc možností pro hraní postav a i nějakých konfliktů mezi nimi. Pokud se znají, pojedou rovnou jako několikahlavá saň... a to není dobré pro atmosféru tohoto dobrodružství.

Víme tedy, kde postavy potřebujeme, ale jak je tam dostat? Inu, velmi jednoduše. Hlavní je tam dostat každou postavu jinak, originálně. A zde přichází první velký úkol pro

tebe, Vypravěče. Já ti mohu pouze poradit, jaké způsoby jsem použil já, ale pokud vymyslím cokoliv lepšího, uprav si to.

- Šlechtic byl vojáky poprošen, aby je doprovodil k výslechu. Bez boje byl v podstatě zatčen.
- Další postava byla na tržišti označena za zloděje, zmlácena a omráčena.
- Mohutný trpasličí válečník byl pozván vojáky na pivo. Během popíjení byl záludně napaden, omráčen obuškem ze zadu a zatčen.
- Poklidný kněz byl zatčen, vojáci se odvolávali na to, že pokud je nevinný, Bůh ho jistě ochrání.

Ani jeden z vojáků nevěděl, proč má zatknotout právě tyto lidi. Pokud jim budeš chtít dát nějakou malou indicii, během rozhovoru poznamenej, že musí jít o něco velikého, neboť to rozkazoval sám kapitán, ne nějaký obyčejný rotný či setník. Tím hráče připravíš na nebezpečí. Ukážeš jim, že se jedná o vysoké zájmy, a mohou tedy počítat s lecjakým nebezpečím.

## Ptáčkové jsou pohromadě

Hra jako taková začíná až ve věznici. Postavy se probírají, jsou ve vlhké cele a mají světlo. Než popíší celu a situaci, kterou hráčům nastíníš do začátku, vysvětlíme si úlohu jedné, velmi důležité, potřeby – svíčky.

Pokud se vaše hra odehrává za tmy, máš skvělou šanci navodit atmosféru strachu již na začátku. Ve vězení je tma, proto zhasni a udělej všude tmu. Zapal jednu malou svíčku a dej ji hráčům. Nedávej ji mimo svůj dosah. Hráče upozorni, že tohle je jediný zdroj světla, který mají, a pokud zhasne, budou hrát po tmě a nemají moc šancí... Už chápeš, proč musí být svíčka ve tvém dosahu? Hráče upozorni na to, že v některých situacích se jím pokusíš svíčku zhasnout. A pokud zhasne...

Jejich úkolem je tedy si tuto svíčku ohlídat.

Nyní se nacházejí v cele, všichni procitají. Tato scéna, první po předehře, je důležitá k tomu, aby se nějak seznámili a zkusili zjistit, proč jsou tady. Nejspíše jim to nevyjde. Nikdo totiž nic neví. Bylo by dobré, kdyby hráči začali hrát opravdu tak, že se neznají, nevěří si... družina, která rovnou začne jednat jako dokonale promazaný stroj, by toto dobrodružství hrát neměla, asi nebude pro ni. Ale kdo ví...

*Cela je malá, velmi malá a vlhká. Po kamenných stěnách stékají kapky vody. Nikde není žádné okno ani sláma, není zde nic. Jen dveře, které mají špehýrku v úrovni očí, která je nyní zaklapnutá. Jak se tak rozhlížíte po této cele, uvědomujete si, že možná je něco pravdy na řečech o tom, že toto vězení obsahuje i několik cel pro velmi nebezpečné zločince.*

*Proč jste asi tady? Co za tím vším je?*

Lepší, než toto přečíst hráčům, je jim to odvyprávět. Pokud budete hrát za tmy či šera, stejně na texty neuvidíš. A věř mi, rozdíl mezi čteným a mluveným slovem je markantní a pro hru velmi důležitý.

Dej hráčům chvilku. Až jim začnou docházet slova, plynule si vezmi iniciativu. Přijde strážník a věnuje postavám kýbl na výkaly. Jeho první příchod by měl být natolik náhlý,



že nikdo nestihne zareagovat. Pokud by se hráči snažili, nedovol jím to. Strážník není blbec a kýbl do místnosti vhodí otevřenými dveřmi. Čas na jeho napadení bude až za chvíli.

Proč je tedy tato scéna v dobrodružství? Protože otestujeme, zda si hráči hlídají svíčku. Vhozený kýbl letí tak nešťastně, že padne na zdroj světla a zhasí ho. Za předpokladu, že svíčka je někde ve tvém dosahu. Popiš let kýble, a pokud nikomu nic nedojde, svíčka zhasne... Pokud se ji hráči pokusí zachránit, rozhodně jím to dovol.

## Vzácná návštěva

Hráči se budou chvilinku rochnit ve svých plánech na útěk. Uprostřed rozhovoru a jistě úžasných plánů na útěk jím do toho vstup s další takovou příhodou.

*Dveře od vaší cely se náhle otevřírají. Dovnitř vstupuje muž v šedivém obleku. Vypadá jako kněz a mluví tichým, vyrovnaným hlasem s příchutí přísnosti a nesmlouvavosti.*

„Dobrý den. Jsem otec Krohul,“ představil se.

*S údivem se na něho díváte – nejvyšší církevní představený široko daleko! Sám Velekněz města a celého okolního území!*

„Víte, nejste tady pro žádný zločin, který jste provedli, ale který byste mohli provést.“ Zamyslel se a pokračuje, na vaše poznámky či otázky nereaguje.

„Jde mi hlavně o vaše bezpečí. Něco se chystá. Já to cítím. A věřte mi, když to cítím, jistě se to stane. Proto jsem vás sem nechal zavřít. Abych vás ochránil. Pokud zde v bezpečí zůstanete alespoň tři dny, budete opět svobodní, absolutně svobodní.“

Z mých zkušeností vyplývá, že hráči velmi rychle pochopí význam slovního spojení „absolutně svobodní“. Krohul si chce pojistit to, že dobrodruzi nebudou dělat problém a nepokusí se prchnout. A opravdu, pokud se dobrodruzi na jeho velmi sladká slova chytnou, nastane čas jejich smrti. Po třech dnech je opravdu pustí a vyvedou z vězení... na popraviště. Město totiž padne do rukou nepřátelské armády a Krohul se jich milerád zbaví. Zkomplikovali mu život a on, jelikož již neslouží Bohu, jim to neopustí.

Po tomto rozhovoru kněz odejde a nechá postavy osamělé jen se svými myšlenkami. A hráči začnou opět rozebírat svoji situaci.

## Další host v cele

Začátek musí být rychlý a nesmí nechat hráče vydechnout. Rychle a tvrdě si je vtáhni do děje, nedej jím pokoj. Jakmile se opět soustředí na plánování a rozjímání nad svou situací (už by také mohlo dojít i ke konfliktům mezi postavami – pokusit se o útěk, nebo zůstat v cele a počkat tři dny?), vlož se jím do toho. Tentokrát jen malou chybou strážníků, ale pro postavy do budoucna výhodnou. Oni totiž spletou dveře a k postavám přihodí dalšího kriminálníka, zmučeného měšťana a majitele dílny vyrábějícího šípy do luků a šipky do kuší pro městskou gardu.

*Neuběhlo ani půl hodiny od návštěvy kněze a vy opět slyšíte na chodbě s celami těžké kroky. Postavy se zastaví před vašimi dveřmi a vy můžete slyšet jejich hlasy.*

„Kam že, semhlenc?“

*„Jo, normálně ho hodíme doprostřed tý jejich cely, ať se s ním třeba poperou...“*

Tento kraťoučký dialog slouží k tomu, aby hráče varoval. Na nic ale nečekej a plynule pokračuj.

*Dveře vaší cely se opět otevírají. Tentokrát v nich stojí dva ozbrojení vojáci a vlečou bezvědomého muže. Sotva otevřou, vhazují ho do vaší cely.*

*Chlápek plachtí vzduchem a dopadá doprostřed místnosti.*

Pokud nikdo z hráčů nezareaguje, zhasni svíčku – tělo vhazovaného na ni dopadlo, a je po světle. V dalších popisech ale budeme předpokládat, že se někdo duchapřítomný ve tvé družince projevil.

*I v malém světle, které vydává skomírající plamínek svíčky, je vidět, že je velmi zmlácený a zmučený. Obličeji je rozbitý na kaši, oči jsou podlité a má vyraženo několik zubů. Vypadá to i na zlomeniny žeber, prstů a dalších kostí. Na tomto ubožákově si dal někdo velmi záležet.*

Nyní by se ti mělo vracet zaseté sémě, atmosféra by měla začít houstnout. Záleží i na hráčích – zda se jako neohrožení hrdinové hollywoodské kinematografie nepozastaví nad zakrvácenou troskou či ano.

Možná některá z postav začne ošetřovat ubožáka. Ten je v bezvědomí a nejeví známky toho, že by se chtěl probrat. Ani ošetřování nepomůže. Ale to jen proto, že my to tak potřebujeme. Zde totiž vložíme další prvek, který bude umocněný tmou a pouhým světlem svíčky. Připrav se, mluv k hráčům, popisuj jim, jak tam troska leží a chroptí a podobně. Naklon se k nim, ztiš hlas (tím docílíš toho, že hráči se nakloní k tobě), a až budou blízko, popiš jim, jak se chlápek zavrtěl. Mluv hodně potichu, udržuj hráče v napětí. A pak náhle, co nejrychleji, někoho z nich chyť – za ruku, nohu, cokoliv. A mluv ústy zmučeného, který se probral do záchravy šílenství. Pokud se ti to povede, máš bod a hráči hnědou čárku na spodním prádle.

*„Oheň! Všude okolo, jiskry létají ke krvavému nebi, utopíme se v moři plamenů!“*

Hned na to chlápek opět upadne do bezvědomí. Nech hráče chvilinku vydechnout a uklidnit je – někteří z nich se totiž mohli opravdu hodně leknout. Jakmile dostanou minutku nebo dvě na uklidnění (ne déle – stále s nimi pracuj, můžeš je nechávat vydechnout, ale nikdy ne úplně), chlápek se opět probere, tentokrát na delší čas, ale opět bude mlít z cesty. Bude mít podivné vize a vše to zakončíme dalším nezbedným kouskem.

*Chlap, který je podle oblečení měšťanem, a ne jen tak chudým, se začal třást. Polámané ruce se mu klepou, na čele se perlí pot a on na vás upřel své oči, ve kterých svítí šílenství.*

*„Dábel je blízko, natahuje se po vás! Mě už má ve svých pařátech,“ šíleně zaskřehotal zmučený blázen.*

*„Oheň pracuje pro něho, neočistí, ale uvrhne do pekel...“ pokračuje dále šílenec.*

Postavy s ním mohou mluvit, mezi slovy z něho vypadnou i informace typu: Je hlavní dodavatel šípů a šipek městské gardě. I on se do vězení dostal náhodou, sám neví jak. Kněz ho nenavštívil, ale vzali ho rovnou do mučíren... Nu a do toho bude neustále vykřikovat své vizionářské vize: Město je v plamenech, d'ábel už se blíží a podobně.

Postavám jistě přijde šílený, ale on není. Tohle všechno se totiž opravdu děje! Město je v plamenech, začala v něm totiž bitva. Nahoře, tam, kde mnozí očekávají svou svobodu,

právě dopadá zapálená koudel a podobné věci na střechy domů. A čábel skutečně přichází – Krohul v tuto chvíli začíná znesvěcovat katedrálu a de Anjens, velitel armád, které dobývají Letuch, je sám přívržencem Čábla. Ono to tedy dává smysl, že?

*Muž upadl do bezvědomí. Chvilku leží nehnutě a nechává vás s vašimi myšlenkami. Náhle se posadí – napřími se jediným švihem svého polámaného těla. Kosti zapraskaly, z úst se mu vyřinula krev a nějaký mazlavý sliz. Padl na bok a snaží se zvednout na všechny čtyři. Polámané kosti mu jeho snahu znesnadňují, ale daří se mu to. Z očí se mu řinou slzy bolesti, z nosu mu kape krev a z úst sliz. Rozhlíží se po vás a začíná se dávit. Z jeho úst nepadá jen sliz, ale i nějaké malé věci... slimáci.*

Tahle scéna by měla být ta, která donutí postavy utéct, udělat cokoliv, ať se dostanou ven z cely. Stejně tak by to měla být scéna, při které budou i sami hráči podobně vyplašení, jako jejich postavy. Takže ji zase o trošku vylepšíme, co ty na to? Když jsem to hrál já a muž začal zvracet, vzal jsem si plnou hrst kostek. Popisoval jsem, jak se začíná dusit a dávit a po jedné pouštěl kostky na zem. Každé žuchnutí, každá kostka představovala jednoho slimáka. Tma, klapání kostek... to vše zapůsobilo a tahle scéna se opravdu povedla.

Samozřejmě je to neideálnější v případě, kdy sedí všichni v hloučku a uprostřed kromě svíčky nic není – kostky se pak kutálejí k hráčům jako slimáci k postavám, a pokud se ti povedlo předchozími scénami dostat své hráče do správného rozpoložení, můžeš mi věřit, že sami hráči se těchto obyčejných kostek budou štítit. Pokud je ale budou chtít sebrat, musí říct, že slimáka zašlápnou – zkus jim pak popsat ten mlaskavý zvuk a výsledný flek na podlaze.

Pokud nemáš dost kostek nebo dost prostoru, můžeš slimáky jen popisovat a jako rekvizitu použít třeba obyčejný pivní tácek – zručně hozený na desku stolu skvěle napodobí onen zvuk, se kterým slizká stvoření dopadají na podlahu celý.

Pokud bude někdo nebožáka ošetřovat či tak podobně, může být též pozvracen. Co se slimáky uděláš dále je jen a pouze na tobě – zda budou rozezírat to, po čem polezou, nebo něco jiného. Nebožáka tohle vyčerpá natolik, že upadne do bezvědomí, ze kterého už se neprobere.

## Útěk

Pokud se o to postavy ještě nepokusily, je nyní pravá doba. Pokud se o to již pokusily, nemělo by se jim to předtím povést – stráž si dávala pozor, nenechala se vlákat do pasti. Pamatuj, že zde jde hlavně o atmosféru a emoční prožitek, nikoliv o kostky, pravidla a to, co podle nich postavy zvládnou nebo ne. Klidně zasáhni (jako vyšší moc ve světě) a akci vyhodnoť jako neúspěšnou, i kdyby kostky, pravidla a hráči říkali něco jiného (ale pozor, nebuzeruj je. Nesmíš toho zneužívat pro svůj vlastní opojný pocit moci, ale pouze pro lepší a kvalitnější příběh). Toto dobrodružství je více railroadové a hráči musejí něco prožít, aby na něj mohli vzpomínat).

Jak to tedy udělat? Jakkoliv. Cokoliv hráče napadne se může povést (pokud to nebude vyložená kravina nebo šílenost). Ale dobrý nápad, i kdyby klasický či průměrný, ohodnoť úspěchem. Vězení a útěk je jen taková bokovka k tomu, aby tohle dobrodružství poskytovalo prožitek, který má. A samozřejmě má i odvádět pozornost hráčů od dalších věcí, které probíhají na pozadí.

Co se útěku týče, nebyla by dobrá mapka vězení? Byla, ale věř mi, že není nutná. Vězení není žádným labyrintem (i když by mohlo být). Ani to není žádná jeskyně či klasické podzemí s třiceti místnostmi, pokladnicí a hlavním záporňákem. Jedná se o několik cel, chodby, strážnici a schody do vyššího patra. Já zde popíši jen cestu a místnosti. Mapku si pro své hráče musíš udělat sám. Já jsem použil rovnou chodbu, kde byly po obou stranách cely. Na konci chodby byla strážnice a v ní hlídka. Cely byly prázdné (zločinci vytvořili trestný oddíl na obranu města). Postavy takhle absolvovali dvě „nudná“ patra a dostali se ven, tam ovšem hra samozřejmě nekončila.

A ano, v této části můžeme dát hráčům i trošku té akce. Nemusím připomínat, že nyní již mohou mít louči a tedy i dost světla. Na tuto scénu je dobré rozsvítit nebo zapálit více svíček. Až se dostanou do poslední části, bude dobrá zase tma. A vlastně i jedna scéna ve vězení bude dobrá za tmy. Proto buď připraven v jednu určitou chvíli hráčům rovnou zhasnout... musí je to překvapit a třeba i vystrašit.

## První strážnice

Než se postavám povedlo utéci, stráže ve věznici se vystřídali. Proto v této místnosti bude jen jeden strážný. Ten sedí u stolu a nedává na nic pozor. Důvodem jeho nepozornosti je malý obrázek, který si prohlíží ve světle svíčky, a dopis, který čte.

V této strážnici nech klidně postavy získat nějaké zbraně. Obušek nebo tak, ale pro nejsilnější postavu i tu zbraň, se kterou opravdu umí bojovat. Nejde nám o čísla, a tak se nezaobírajme detaily jako jsou zbraně a výbava. Zde jde opravdu o prožitek ze hry jako takové.

Na obrázku je tvář obyčejné ženy, žádná velká krasavice. Dopis je jistě také od ní, dá se z něho vyčíst, že se jedná o jeho manželku Julii. Ano, i CP jsou lidé, a proto zde použijeme velmi výhodnou mechaniku „zlidšťování nepřátel“. Jak se budou hráči cítit poté, co jejich postavy surově zavraždí strážníka, jehož jediným snem je být po službě u své rodiny?

Skupinky, se kterými jsem hrál já, to brali odlišně, někteří jej rovnou a bez rozdílu zavraždili, jiní jej chtěli zabít, ale po zhlédnutí dopisu a obrázku jej jen svázali a nechali naživu. Co udělá tvoje skupinka?

Na tuto scénu je dobré si připravit menší rekvizitu – dopis a obrázek. Nemusí to být žádné slohové ani umělecké dílo, ale zkrátka něco, co se dá hráčům vložit do rukou. Oni uvidí, že tvé CP nejsou jen zbytečně ploché charaktery, které mohou zabíjet v různých prostředích. Tím si vypomůžeš i do dalších her, věř mi.

## Ďáblova děvka

Ze strážnice povede další chodba. Ta vyvede postavy do posledního patra věznice. Jenže cestou se ještě něco stane. Otázkou je, jak na to družinka zareaguje. Vyber si postavu jednoho hráče a na lístečcích mu posílej vzkazy s jejím jménem. Nechápavé pohledy vysvětlí (nejlépe již na lístečku, samozřejmě) tím, že v hlavě slyší ženský hlas, jak jej k sobě volá.

Čaroděj by mohl zaslechnout kouzlo. Klidně to umožní a pošli čaroději další lísteček. Tím, že dva hráči dostanou lístečky, znervózníš ty ostatní. Tím se ti dostane další podpory již dost úchylné atmosféry tohoto dobrodružství.

Kdo a proč postavu volá? To je zajímavá otázka, se kterou by jistě i Hamlet měl problém. My, díkybohu, nejsme Hamleti, a tak nemusíme přemýšlet a budeme rovnou konat. Hráči mohou hlas následovat nebo nemusí. Pokud nebudou, nic se neděje a nech je pokračovat. Pokud budou, nastane velmi zajímavá situace.

*V cele někdo je. Tma vám nedovoluje prohlédnout, kdo. Jakmile si do cely posvítíte, ustrnete. Velkými železnými hřeby je do zdi přitlučen řetěz, do něhož je vsazena postarší baba. Ruce má roztažené a v podstatě na nich visí. Vypadá jako ukřížovaná.*

*Na hlavě má husté, úplně bílé vlasy. Jsou mastné tak, že se vám zvedá žaludek. Padají jí do obličeje tak, že nevidíte ani kousíček z její tváře, očí nebo úst. Když se tak na tu stařenu díváte, napadá vás, že je to možná dobré. Na rukách má jizvy, prsty mají silné klouby – nejspíše mnohokrát lámané. Nehýbe se, vypadá neživá...*

*A pak to přichází. Babice promluví – skřehotavým hlasem vás zdraví.*

Tato představovačka by měla sloužit jen k seznámení hráčů s babou, poslem osudu. Nemusí s ní mluvit dlouho, ani se od ní nic nedozvědí. Je dobré za babku mluvit, mít rozpřažené ruce a dívat se jen a jen dolů. Dobré je i mluvit tiše a nepříliš agresivně.

Baba od nich nic nepotřebuje, v podstatě si je chce jen prohlédnout předtím, než jim zadá velký úkol. Osud si je vybral, ale jeho služebník se musí přesvědčit, že správně. Mezi řecí je babice poprosí o uvolnění řetězů. Pokud se některá z postav přiblíží, babice sebou škubne a vlasy odkryjí její obličej.

*Prudký pohyb hlavou, který babka provedla, vás vyděsil. Nikdo vás však nepřipravil na to, co následuje... Obličeji ženy je vráscitý tak, že jí musí být mnoho let přes sto. Oči jsou bílé, tak bílé, až vám z toho jde mráz po zádech. Nevypadá, že by viděla cokoliv, ale přesto reaguje jako člověk s velmi dobrým zrakem. Oční víčka nemá, má po nich jen další jizvy. Stejně jako rty. Zuby má silné, žluté, ale nezkažené. Podívala se na vás svýma nevidomýma očima, usmála se ústy bez rtů, čímž vám odhalila krvavě rudé dásně, a pokračuje v rozhovoru...*

Pokud tuto scénu dobře zahraješ a vložíš do ní srdce (tato milá dáma si tvé srdce zaslouží), dočkáš se silného prožitku pro hráče. Alespoň mně se ho s většinou skupin dostalo. Jedna ze skupin chtěla babici dokonce zapálit. Normálně jsem jim to povolil a babka shořela. Její smrt či život nejsou pro další hru důležité – stejně se ke konci ještě objeví. Musím jen podotknout, že v mé hře ji ani jedna skupina nechtěla osvobodit. Pokud by se tohle stalo, babička s ďábelským smíchem zmizí...

Až budou hráči dostatečně vystrašení, nech je jít dále. Sotva opustí celu a ujdou pář kroků, zaslechnou padající řetězy. To babka zmizela z cely a řetězy zařinčely o zem. Kdo se půjde přesvědčit, zda tam je, tohle zjistí. Myslím, že od této chvíle se budou všichni chtít dostat z vězení co nejrychleji.

## Druhá strážnice

Nyní jistě vystrašené postavy (možná i hráči) utíkají co nejrychleji ven. Je dobré rozlišovat mezi postavami a hráči. Všimni si, že mnoho prvků v tomto dobrodružství

D  
O  
B  
O  
D  
R  
U  
Ž  
S  
T  
V  
Í

nemá působit na postavy, ale i na hráče. Důvod je jednoduchý, mnozí hráči nedokáží zahrát své postavy v těchto situacích opravdu věrohodně. Když však vystrašíme i hráče, mnohem lépe bude i hrát za svou přinejmenším stejně vystrašenou postavu. Je dobré působit na hráče? Nevím, ale prožitek, který po tomto dobrodružství budeš mít ty i oni, za to stojí. Alespoň mně za to stál a doufám, že všem hráčům, kteří se tohoto zúčastnili na GameConu 2007, také.

Tato strážnice by měla odlehčit, ale nemusí, a já ti hned poradím jak. Jsou v ní jen dva strážci. Hrají spolu oko (či nějakoujinou hru) o nějaké drobné. Na stole mají i zbytky jídla a nějakého pití. Družina vtrhne do místnosti. Pokud by došlo pouze k souboji, vypustíš trošku páry a hráči si vydechnou. Ale my máme několik způsobů, jak hráče udržet v napětí.

Můžeš je znervózňovat tím, že budou mít pocit, že babice jde za nimi, že je někde na blízku, a co když nějakého z hráčů napadne, že ta stará rašple má moc jen ve vězení? Potom je velmi jasné, že se budou snažit dostat ven co nejrychleji. A proto i souboj se strážnými bude velmi rychlý. A jakmile porazí tyto dva, dveře se otevřou a do místnosti vstoupí třetí strážný. A co teď? Tímto udržíme rychlosť hry a tlak na postavy.

Pokud vložíš jen jeden prvek, hráči si vydechnou, jestli ale chceš dát hráčům opravdový prožitek, takový svůj malý masakr (asi jako vietnamský generál z filmu Údolí stínů), zkombinuj vše a ještě leccos přidej.

Co zde hráči udělají, je jen na nich. Jídlo otrávené není, to je jasné (ale někteří hráči o tom jistě budou pochybovat). Nyní už nás čeká jen mezihra a následně druhá část, spíše vzrušující finále.

## Zářivá svoboda

Skupinka uprchlíků se dostává na svobodu. Opouštějí podzemí věznice a rychle se dostávají do vstupní haly. Ta je velká, vyzdobená a samozřejmě i s okny. A je v ní mnoho světla. To i přes to, že venku by měla být tma.

*Vstupujete do místnosti, která slouží jako velký sál a shromaždiště pro vojáky. Nikde nikdo není. Několik židlí je převržených, na některých stolech je nedojedené jídlo. Vypadá to, že tato místnost byla opuštěna ve spěchu.*

*Venku by měla být noc, ale okny proniká rudé světlo. Možná by vám teď měla dávat slova zmučeného spoluvězně o ohnivém pekle a hořících domech smysl... Město hoří.*

Vskutku, město je celé v plamenech. Hoří a není mu pomoci. Nepřátelská armáda se rozhodla získat Letuch za každou cenu. Hráči nevědí, že se jim to podaří, ale my to víme. Nechme však hráče bloudit svými myšlenkami a jejich postavy městem. Svoboda je krásná a cenná, oheň nebo ne.

Když vyběhnou z vězení, dostane jedna z postav, nejlépe zloděj (či jiný podobný živel) lísteček. Na něm bude stát, že si všimla malého chlapce, člena stejného cechu jako postava, jak na ní mává. Je jasné, že jim chce cech pomoci se ukrýt. To tak bývá. Proto by se skupinka měla vydat za chlapcem.

Pokud se žádná ideální postava pro takovéto vpravení do následující situace ve skupince nenachází, můžeš samozřejmě použít jiný způsob – cokoliv tě napadne. Hlavní je

ale, aby se tam družina dostala dobrovolně, například následujíc starého známého apod. (hlavně sem nevytahuj nějaké ztracené CP z nějakého tažení, se kterým bys měl ještě plány, protože, jak brzy pochopíš, ať budou postavy do sklepení v další scéně následovat kohokoliv, zemře)

Rozhovor by měl být rychlý, nervózní – město je pod útokem. Z chlapce, dívky (libovolné osoby, kterou si tam vložíš) vypadne jen ta informace, že s nimi chce mluvit („Chce s vámi mluvit.“). Mělo by být jasné, že jde o hlavu zlodějského cechu či jiné obchodnické gildy, to záleží na povaze kontaktu. Ačkoliv to možná nebude pravda (záleží na tobě), nevadí, tato informace totiž zvýší pocit bezpečí z této cesty (tedy jedné z možností, jak dál) o nějaký ten bod.

## Ďáblova děvka podruhé

Postavy nemusejí jít s touto osobou. Potom přeskoč tuto kapitolku a přesuň se rovnou k Epilogu, kde jsou možné konce – mezi nimi najdeš i ten, který odpovídá tomuto vyústění situace.

Pokud s kontaktem vyrazí, čeká je to hlavní – vražda zrácce. Ale nejdříve se setkají s bělovlasou zmrzačenou babbou znova – a ona jim dá onen avizovaný úkol. A nebude to tak jednoduché, protože když ona zadá úkol, nelze odmítnout.

*Následujete ... městem. Ohně zapálené střelbou z katapultů pomalu požírají dřevěné domky. Zapálená je jen tato část města. Občas vám nad hlavou přeletí ohnivá koule – zapálená koudel, která má rozpoutat ohnivé peklo. Někde za městem bude několik katapultů vytrvale střílejících.*

*Město prý napadl de Anjens, nechvalně známý jižní šlechtic. Vždy měl navrch nad svým severním nepřítelem. A nyní chce svoji sílu jen a pouze ztvrdit. Proto musí dobýt město Letuch. To nebylo dobyto již dlouhá léta, snad se tentokráte opět udrží.*

*... vás vede do menšího domku. Otvírá dveře do sklepa a sestupujete. Jde sebejistě, ví přesně kam. Chodba vedoucí do sklepni místo je temná jako chrtán pekla. Jdete za ... až ke dveřím. Tam se na vás otočí a říká: „Můžete jít dovnitř, čeká tam na vás,“ a dál stojí nehnutě.*

Poslední postavě, která půjde, pošli na lístečku informaci o tom, že se ten, koho doprovázeli, skácel mrtev k zemi. Pokud to bude hráče zajímat, napiš mu, že si všiml, jak se oči nebohého kontaktu obrátily v sloup a on padl bez života na zem. Zapomněl jsem to zmínit výše, ale ono je to možná dobře. Pokud si některý z hráčů svoji postavu vylepší o kousek příběhu na nějaké kontakty, neboj se mu na ně vztáhnout ruku. Pokud by kontakt byla láska některého z hráčů a ty překonáš strach tento kontakt zničit, gratuluji ti – týrat hráče ti jde. Sám bych to udělal bez rozmýšlení.

Ten, který uvidí, jak kontakt padá mrtev k zemi, už nic neudělá, protože zbytek již bude v místnosti a tam...

*Vcházíte do sklepni prostorné místnosti. Oproti barabizně nahoře je zde spousta nejrůznějších věcí, a co je zvláštní, sklep je obrovský. Vidíte zde zbraně, oblečení a mnoho další výbavy. Vaše zraky ale přitahuje to, co je uprostřed místnosti za stolem... stará svraštělá postava pravděpodobně ženského pohlaví se špinavými vlasy zakrývajícími obličeji... o jehož ohyzdnosti možná již vědí.*

*Spatřit tuto povědomou postavu zde je pro vás spíše děsivé než překvapující.*

*„Vítám vás tady,“ její hlas skřípe jako chůze na rozbitém skle. Myslí to ironicky?*

D  
O  
B  
R  
O  
D  
R  
U  
Ž  
S  
T  
V  
Í

„Vím mnoho o vás i vašem poslání. Vím to, co se stalo, i to, co se stane.“

Bohužel, tento rozhovor s ženou z cely se řetězy nelze zcela popsat. Proto ti jen nastíním, oč v něm musí jít a jak by měl být zabarven. Jde o to, že hlavně musí zapůsobit na tvé hráče. Já jsem ke každé skupince přistupoval jinak, nikdy nebyly rozhovory stejné...

Babice není nikterak obyčejná, jak jsem již naznačil. Ona má v podstatě všechny informace jako ty. Je to takový iluminát dobrodružtví. Jejím úkolem je pomstít zradu velekněze, který v tuto chvíli oživuje své dva zavražděné ministranty (sám je zavraždil) a za chvíli znesvětí kostel. Bůh tohle nemůže povolit, a tak se mu v tom pokusí zabránit.

Babice postavy naláká na zvědavost, a až budou zvědavé, přijde na řadu věštecký rituál. Velmi zvláštní rituál. A postavy, které se ho odmítou zúčastnit, babice pošle pryč, ale předtím je ještě prokleje. Ona není zlá, není agresivní, ale je mocnější, a tak může s postavami manipulovat, přikazovat a hrát si s nimi jako kočka s myší.

Přichází chvíle dalšího šoku pro postavy. Babice by stále neměla mít odhalený obličej. Měl by být zakryt jejími všívými vlasy. Otočí se a vyndá kotlík, ve kterém bude vařit kouzlo. Položí kotlík na stůl před sebe a vyndá dýku. Obětní dýku, žádnou bojovou zbraň. Popisuj pomalu, jak ji odkudsi vytáhne a podává jí nejbližší z postav. Od každého chce přesně pět kapek krve do kotlíku, aby se jí kouzlo podařilo. Je to velmi důležité.

Jakmile kápne první, z kotlíku se vyvalí spousta bílého kouře. Při druhém bude kouř tmavší. Poslední, kdo nakape, vyvolá z kotlíku černý kouř, který zavří celou místoňostí a zhasí všechny louče, lucerny a jiné zdroje světla. Buď připravený a v tuhle chvíli rychle a náhle vše zhasni. Nech hráče dvě až tři vteřiny ve tmě rozdýchat šok, a pak si podsvít obličej a povídej za babici.

Já jsem si podsvítil obličej jen zapalovačem, ale jde použít i baterka. Hlavně pozor na silné světlo. Musí být vidět jen tvůj obličej a jen trošku. Nech vyznít celou tuto situaci co nejtemněji. Barevnou škálu už máme – černou a zase černou, teď už to bude všechno záležet jen na tobě a tvém výkonu. Babka jim odhalí něco z příběhu.

Skoro celou dobu s nimi mluv ústy babky, ale dívej se na zem. Až budeš upozorněn v textu, upři rychle zrak na hráče. Zadívej se některému z nich přímo do očí a máš velkou šanci, že on se lekne a ucukne pohledem.

„Kolem vás stojí síly pekel i nebes. Jeden je kladivem a druhý kovadlinou. Vy však jste mezi. Jste žhavým kovem. Kdo vás zničí? On nebo On? To je otázka, a je to jen na vás. Musíte si vybrat stranu. Za koho se postavíte v jejich nekonečném boji?

Ve městě nyní vládne ďábel, ale i Bůh je zde. Brzy však ďábel zvítězí. Vy máte šanci jeho řádění ukončit, zastavit ho. I když město nezachráníte. ďáblův pes jej získá svojí vojenskou silou. Pokud mu chcete překazit plány, zničte jeho pána, ďábla zde ve městě.

Víte, proč jste byli uvězněni? Protože velekněz Krohul je tím ďáblem.“

Nyní je čas na podívání se do očí. Od teď jím kouej do očí jednomu po druhém, již neklop zrak.

„Ano, hlavní velekněz zradil svoji víru a upsal svoji černou duši. Právě teď je v kostele, provádí temný rituál a snaží se znesvětit posvátnou katedrálu. Musíte ho zastavit.“

Poslední slova prones důrazně. Postavy nemají moc na výběr. Tedy mají, buď velekněze zastaví a budou mít malou šanci přežít, nebo se na to vykašlou a zemřou (což v tuto chvíli ale samozřejmě nevědí).

*Jak babka domluvila, začal se černý kouř okolo vás zhmatňovat do postavy. Ozývá se vzdálený smích a vy můžete brzy podle rysů poznat, o koho se jedná. Sám velekněz Krohul. Směje se vám. Když se zhmotní celý, přestane se smát a zadívá se na vás vyčítavým pohledem.*

„Zklamali jste mne,“ pravil smutně, „myslel jsem, že jste inteligentnější, ale pletl jsem se.“

On jím bude chvilku vyhrožovat a pak se zase rozplyne v dýmu. Pokud by nějaký hráč příliš zlobil, nech kouřového panáka tuto postavu potrestat. Jak? To nechám na tobě, ale má velkou magickou moc. Klidně dokáže zabít živého člověka.

Co postavy udělají? Pokud nepřijmou, jde se na epilog, ale moc šancí na přežití nemají, velekněz si je najde a pomstí se jim. To jen tak pro pořádek. On totiž nenechává nějakou práci nedokončenou. Pokud se na něho vypraví, v tomto skladišti se mohou vybavit vším potřebným a mohou vyrazit k městskému kostelu, kde se odehraje finální část dobrodružství a kde to my ukončíme. Prakticky by tam měli najít skutečně cokoliv, co potřebují, pokud se nejedná o nějaké skutečně přehnané požadavky.

## Kostelní orgie

Jak se tedy horkou jehlou sešitá družinka rozhodla? Vypraví se na proradného vlka v rouše beránčím? Já nemohu jinak než doufat, že ano. Zde zase čeká nějaká ta akce, ovšem já jsem celý tento souboj odehrával bez kostek. S kostkami bych moc narušil atmosféru a rozobil si tak celou dosavadní snahu. Pokud tvoji hráči bazírují na kostkách, divím se, že jste to dohráli až sem.

Cesta městem je nepodstatná, připrav si páár popisů hořících domků, paniky a obyvatel ukrývajících majetek, stejně tak se mohou objevit i nějací vojáci a podobně. Ale postav si nikdo nebude všímat, všude vládne chaos a každý má jiné rozkazy, ze kterých se ani jeden netýká postav.

Katedrála, cíl družinky. A finále našeho dobrodružství. Budova je velká, však se také jedná o trojlodní kostel. Dveře, které jsou vždy otevřené a zvou každého věřícího dovnitř, jsou nyní zavřené. V kostele je tma a na venek vypadá prázdný. Ale není, sem tam přes okna probleskne záblesk zeleného nebo modrého světla. V kostele se děje nějaká nepravost.

Velekněz Krohul je zabrán do práce, přesto si vstupu postav všimne. Akorát zapaluje na oltáři černé svíce, má jich rovných osm. Osm je v mé světě číslem Ďábla (asi jako v našem světě číslo 6). Nyní by mělo dojít ke konfrontaci, pokud jsi dohrál celé dobrodružství až sem, nebudeš nezkušený Vypravěč a tedy budeš vědět, jak na své hráče – zda kostky a regulérní boj na život a na smrt, anebo to nějak odehrájete. Já zde nastíním, jak to vypadalo ve většině her na GameConu 2007.

Družina vrazila do kostela. Kněz se jim začal vysmívat a dozapálil poslední svíčky. Na oltáři nyní hořelo osm svíček. Postavy zaujaly bojové pozice, každý podle svých předpokladů. A pak se spustila akce. Nejdříve vrhací zbraně a šípy. Moc jich nezasáhlo, kněz byl chráněn démonickou mocí svého nového pána. A tak se družinka rozhodla pro boj tváří v tvář. Začal boj, ale kněz se začal smát, rozevřel ústa, a z nich začala létat hustá

D

O

B

R

D

R

U

Ž

S

T

V

Í

mračna nejrůznějšího hmyzu a obtěžovat všechny a všechno okolo. I přes toto se postavy prodírali stále více ke knězi. Ten stále plival hmyzem a tak nebojoval, nechal se zabíjet.

Na pomoc mu přišli dva zavraždění ministranti, které Krohul před příchodem postav zabil a opět oživil. Hráči, kteří si chtěli zaházet kostkami, bojovali s nimi (byly to pravidlové zombie). Ti, kterým stačili popisy boje, konfrontovali s veleknězem. V této scéně nebylo účelem zabít postavy, ale spíše dovolit hráčům se trochu vymlátit a uklidnit se tak (z útěku udělat útok) a dát jim pocit zadostiučinění po všem, co prožili (oni i jejich postavy).

## Epilog

A teď nám zbývá vyřešit, jak to vše dopadne. Velmi lehce – město padne do rukou nepřátelské armády a zachrání se ten, kdo uteče. Mnoho hráčů napadlo ukrýt se a, až se situace trochu uklidní, prchnout z města. Ti všichni přežili.

Další se zkoušeli z města probojovat, či pomoci obráncům anebo sami okolo sebe shromáždit obránce. Tyto postavy zemřely. Padly jako hrdinové v boji. Život je zlý, a i když někdo pomůže osudu, nesmí počítat s jeho milosrdenství. Osud je takový, jaký je. Nerad bych říkal, že osud je d'áblova děvka.

Postavy, které se ukryly v kostele a doufaly v milosrdenství od nepřátelských vojáků, zemřely. Během dobrodružství zaznělo mnohokrát, že velitel útočníků je d'álovým psem, a tak mu bylo lhostejné, že prolije krev v kostele.

Nu a v závěru postavy které se vzdaly. I ty zemřely. Generál útočících vojsk a mocný šlechtic nemohl nechat naživu svědky zradě velekněze a svědky svého chování, nedlouho po postavách následovaly další a další popravy obyvatel...

Postavy, které se vůbec za veleknězem nevydaly, měly malou šanci schovat se a po zklidnění situace utéci a zachránit se. Pokud se pokoušeli o cokoliv jiného, zahynuly.

Nenapadá mě nic dalšího, co by mohlo hráče napadnout. Pokud toto berete pouze jako oneshot, buď tvrdý. Pokud toto hrájete jako součást kampaně anebo jako začátek kampaně, nebudě tak tvrdý a nějak to udělej, aby postavy přežili. Není tvým úkolem je zabít, ale dát jim plnohodnotný život.

## Slovo závěrem

Já jsem toto dobrodružství hrál s velkým počtem různých skupin a myslím, že mělo celkem úspěch. Dokonce i Gran (jeden z účastníků hry na GameConu a velmi aktivní člověk okolo DrD+) toto dobrodružství také odehrál a byl s ním spokojen. Je popisováno velmi stroze a hlavně stručně. To má svůj důvod v tom, že bych ti rád poskytl co nejvíce volnosti v jeho upravování na nějaký systém a na své hráče. Důležité je znát své hráče a dát jim to, co oni potřebují, i když já zde píši něco jiného. Snažil jsem se ti zde nechat co nejvíce atmosférických rad a doplňků. Moje nejdůležitější rada je: „Nestydě se hrát své cizí postavy. Neboj se hereckého výkonu, o tom přece RPG hry jsou.“

Uvědomuji si, že toto prohlášení je olej do ohně nějakého chytače za slovíčko. Doufám, že budu pochopen, jak jsem to mysel – zábava je to hlavní. Bavme se, hrajme si a nezlobme.

## Granův komentář

S RomiKem jsem toto dobrodružství hrál dvakrát a bez něj poté jednou jako Vypravěč.

Než se do dobrodružství pustíš, promysli si ho. Jeho stěžeň, to, co na něm všechny hráče tolik bavilo, je prožitek, jeho atmosféra. S družinou, která na hraní charakterů a temná vyprávění není a nikdy nebude, se do něj raději nepouštěj.

Při hře se neboj některé věci upravovat. Ona babice může zvednout pohled i úplně jindy, než se zde píše. Můžeš nechat v cele tmu hned na začátku, aby hráči poznali, jaké to je, hrát potmě, a teprve po první minutě nechat nějakého bachaře přinést svíčku. Když opouštějí věznici, mohou se o hořícím městě dozvědět o pár sekund později – pokud v oknech není sklo, ale např. jen nějaká neprůhledná blána, popř. sklo ve tvém světě zkrátka není na takové úrovni, aby bylo opravdu průhledné, bude do sálu rudé světlo pouze prosvítat (a dávat mu tak podivný krvavý nádech), ale co se děje venku zůstane tajemstvím. Do doby, kdy nějaká z postav otevře dvoukřídlé dveře a před ní se objeví výjev jako z konce světa. Možnosti k úpravám máš opravdu mnoho – a nemusíš je ani vymýšlet před hrou. Některé tě napadnou až během hry, i podle toho, jak budou hráči reagovat.

Neboj se hereckých výkonů. Pokud budete hrát skutečně v dobrém prostředí (malé světlo, klid) a chytneš se každé postavy zaníceně a budeš ji hrát přímo s nadšením, jako bys byl skutečně onou postavou, budou ti hráči zobat z ruky.

Když jsem já toto dobrodružství vedl, neměli jsme kostky a jen jednou jsme „pseudo-házeli“. To jen dokazuje, že o tom toto dobrodružství opravdu není. Boje tak řeš opravdu popisy a pokud nějaká z postav vymyslí skutečně geniální způsob, jak odstranit oba ministranty, jen ji nech – na kostkách by to možná bylo mnoho obtížnější, ale nám tady jde o efekt.

Uvědom si tedy, že ačkoliv je dobrodružství velmi lineární, klade veliké nároky na tebe jakožto Vypravěče. Pokud nezvládneš cizí postavy v něm, pokud nedokážeš popisovat jejich okolí tiše a temně, pokud dovolíš hráčům, aby se bavili o věcech mimo hru nebo prostě vtipkovali, celé kouzlo dobrodružství se sesype jako domeček z karet po zásahu fireballu a na konci hráči znuděně zjistí, že to byl jen dungeon bez příšer.

Ano, jako dungeon je to skutečně nudné. Ale jako hororové dobrodružství založené na hraní charakterů postav, které jsou postaveny do situace tak děsivé, že se v takové dosud jistě nenacházely, je to opravdu čirá zábava, jak pro hráče, tak pro Vypravěče.

Pokud ses tedy rozhodl toto dobrodružství odehrát, oba dva (já, Gran, i RomiK) ti přejeme pěknou zábavu – hrr do basy!

# Město v bažinách – Noireau

Autor: Petr „Acidburn“ Bouda

Hluboko v bažinách Pětiříčí se nacházejí dvě velká města – Smaragdové vřesoviště je dávno opuštěné, vybudované nejspíš trpaslíky nebo elfy, a je vhodné leda pro hledače pokladů. Tím druhým je město s poetickým názvem „Černá voda“, obydlené téměř výlučně bažinnými gobliny.

Goblini žili v Pětiříčí původně jen v malých osadách a vesnicích, ale postupně jejich počty vzrůstaly a tak se jednotlivé gobliní kmeny stále častěji dostávaly do kontaktů a konfliktů nejen mezi sebou navzájem, ale i s lidmi a dalšími obyvateli Pětiříčí. Po asi 100 letech se goblinům konečně povedlo sjednotit a díky tomu, že přes Pětiříčí vedla kupecká stezka, se jim rovněž povedlo do značné míry zcivilizovat.

Goblini rychle pochopili, že výhodnější než kupce okrást a zabít je s ním obchodovat. Za hrst korálků nebo za kovové zbraně a nástroje byli ochotni poskytnout artefakty a zlato nebo aspoň rychlý a bezpečný průjezd bažinami. První kupci se do civilizovaných zemí vrátili bohatí a ne všichni si novinky nechali pro sebe. Kupecká stezka začala být využívána stále častěji kupci, kteří byli ochotní riskovat a zbohatnout. Někteří kupci se rozhodli raději obchodovat s gobliny než si pouze bažinami zkracovat cestu. Tak se stalo, že z původně malé vesnice se stalo prosperující město „Černá voda“.

Své jméno toto město získalo díky tomu že leží v bažinatém jezeře s černou vodou (voda pochopitelně sama o sobě černá není, ale dno je tvořeno černým bahnem a jezero je poměrně mělké). Jezero je napájeno řekou Kobuk, kterou goblini na jejím ústí přehradili širokou dřevěnou hrází připomínající obří stavbu bobrů. Horní hráz chrání město před povodněmi a obvykle zadržuje jen minimum vody, navíc je postavená tak, aby skrz ni mohly po proudu proplouvat říční čluny. Pokud chtejí goblini plout proti proudu, musí člun přetáhnout po kuláčích na lanech. Řeka Kobuk je ještě podruhé přehrazena v místě, kde opouští jezero, aby se udržela stabilní hladina vody. Nad spodní hrází vede rovněž široký dřevěný most, po kterém lze snadno přejít na druhou stranu.

Město samotné vyrostlo postupně přímo v bažinatém jezeře na dvou ostrovech a má dosti zvláštní architekturu. Palác gobliního krále vyrostl na troskách původní, snad trpasličí pevnosti. Velké kamenné bloky kládené na sebe bez malty, silné zdi, úzká střílnovitá okna v hradební zdi a naopak široká okna v paláci, obranné věže. Goblinům stačilo opravit trosky a odstranit veškerou vegetaci. Na větším ostrově se kromě paláce nachází rovněž kovárna, několik hospod a především bytelné dřevěné sruby a okrouhlé gobliní chatrče.

Na druhém, menším ostrově, vyrostla typická gobliní vesnice, ale mezi okrouhlými gobliními chatrčemi už stojí i některé kamenné či dřevěné domy, stavěné v duchu klasických lidských staveb, stejně jako hospody. Typickou ukázkou této architektury je

hospoda „U Žluté ještěrky“ (viz obrázek). Ulice jsou pouze na ostrovech, domky v samotné bažině jsou občas propojeny dřevěnými lávkami. Mezi zbytkem města se goblini přepravují na nejrůznějších loďkách a člunech. Někteří goblini se živí gondoliérstvím, protože je to daleko lepší způsob přepravy než se brodit v bažině. Oba ostrovy jsou spojeny jediným širokým dřevěným mostem.

Tržiště se nachází v průplavu mezi dvěma ostrovy a sestává z mnoha plovoucích plošin, na kterých jsou postaveny stánky se zbožím, nebo se prodává přímo na širokých říčních člunech. Na tržišti panuje čilý ruch, protože schopnost smlouvat a handrovat se o cenu je u goblinů prakticky neomezená. Goblini sice přijímají mince, ale daleko častější je u nich směna různých věcí. K chaosu navíc přispívá to, že obchod obvykle probíhá tak, že zájemce zastaví člun u stánku, vybere si zboží, vyhandruje cenu a odjíždí, přičemž o strkanice mezi čluny zde není nouze.

Některé stánky mohou sloužit jako plnohodnotné vory (dva velké kmeny slouží jako plováky pro prkennou plošinu), jiné nejsou ničím jiným než plovoucí plošinou. Zákazníci se obvykle nechají vozit v gondolách nebo na malých loďkách.

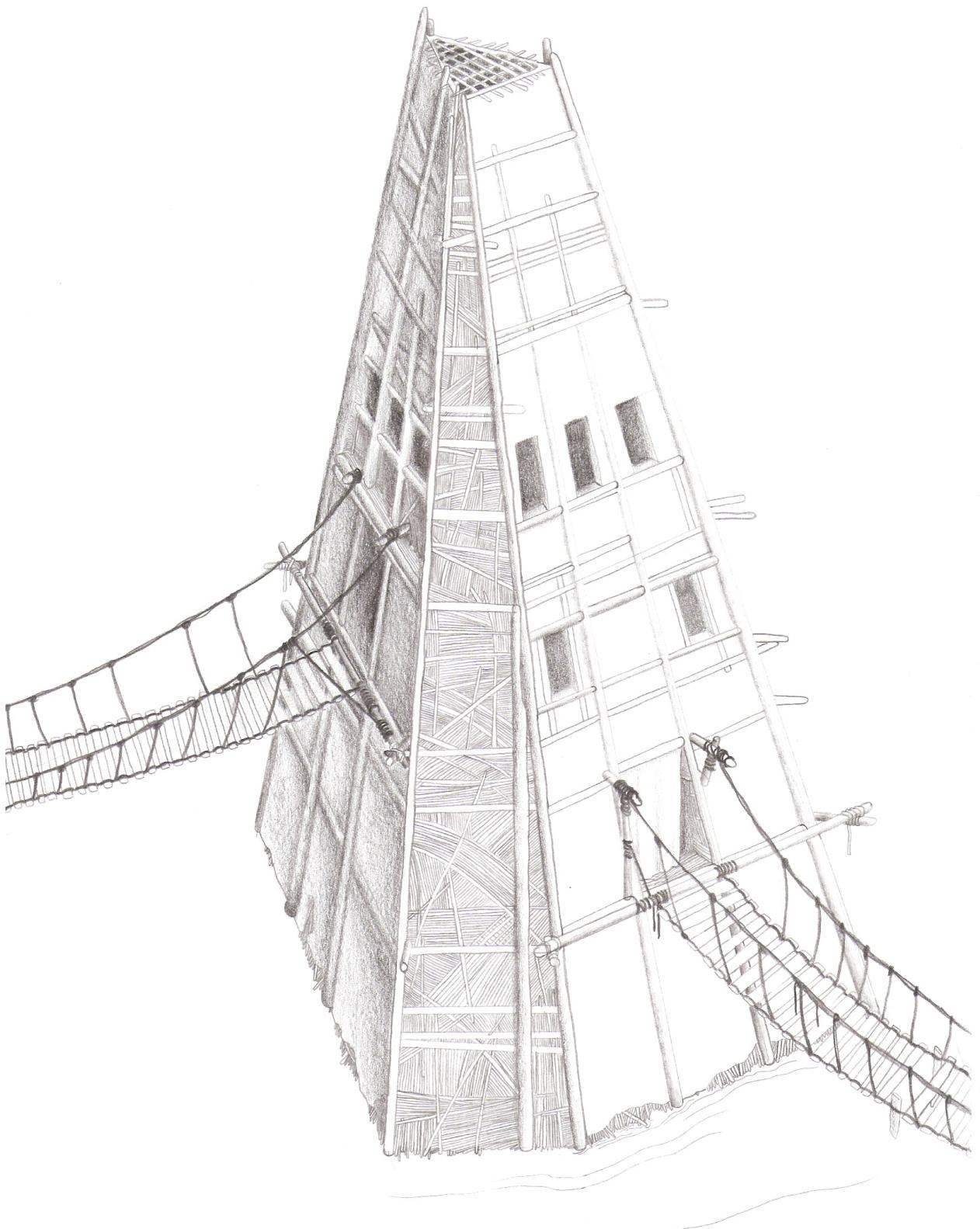
Pochopitelně, že goblini a projíždějící kupci někde musí skladovat své zboží – po obou stranách kupecké stezky kopírující břeh jezera stojí na vysokých kůlech množství velkých dřevěných skladišť (svým tvarem připomínající velké kůlny). Tato skladiště jsou hlídána, a protože stojí oddeleně, šance, že by z nich někdo něco ukradl, je minimální.

Z vody a bahna vyčnívá několik hranatých, velmi vysokých **věží**, **vytvořených z větví, trávy a bláta**, navzájem propojených visutými dřevěnými mosty. V těchto věžích bydlí vždy několik rodin pohromadě a celá konstrukce připomíná výtvory šílených bobrů. Některé věže jsou spojeny i s pevninou a tak je možné přejít z jednoho ostrova na druhý. V případě nebezpečí navíc goblini jednoduše přeseknou visuté mosty a protože věže nemají žádné jiné vstupy u základny, pouze vysoko ve stěnách, jde o poměrně účinnou obranu. Tyto věže jsou k vidění pouze v Pětiříčí. Nejrozšířenější struktura těchto věží je následující – místo sklepa je zde velká jáma plná písku, skrze kterou prosakuje voda, kterou pak goblini pijí (přestože jim nedělá větší problém pít vodu přímo z bažiny). Každá věž tak má vlastní vnitřní studnu. Nad tímto sklepem se potom nachází největší obytná místnost s ohništěm uprostřed. Následuje několik (obvykle pět) pater navzájem spojených žebříky, s otvorem uprostřed. Tento otvor slouží k odvádění kouře, kouř navíc odpuzuje komáry. Věž nemá střechu v pravém slova smyslu, pouze se směrem vzhůru zužuje a vršek není o moc širší než komín. Věž má kromě jednoho či více vstupů už jen úzká, jakoby střílnovitá okna.

Kromě věží je daleko nejrozšířenější **stavět domky nebo chatrče na pilotách**. Obvykle je okolo domku dřevěná plošina a několik kůlů k uvázání člunů. Chatrče jsou pochopitelně celé ze dřeva a trávy, takže se nabízí otázka, jak vlastně goblini vaří. Řešení je jednoduché – na dřevěnou podlahu se položí velká kamenná deska a na té se pak normálně vaří, aniž by hrozilo, že celá chatrč shoří. Dalším elegantním řešením je využívání kovových trojnožek s dřevěným uhlím.

V poslední době se zde usídlilo rovněž několik lidí, takže jsou zde k vidění i normální domy na kůlech.

D  
O  
P  
L  
ጀ  
Y  
P  
R  
O  
H  
R  
U



Dům je postaven na silných dubových kůlech. Dub má totiž tu vlastnost, že ve vlhku postupně ztvrdne jako kámen. Na dubové piloty se položí kamenné kvádry, na takto vzniklé plošině lze už normálně stavět. Kámen na stavbu berou goblini hlavně z ruin trpasličích a elfích staveb, nástavby staví převážně z pálených cihel, protože těžbě kamene se zde zatím téměř nikdo nevěnuje, kámen by se navíc musel dopravovat po řece z velké dálky, kdežto dřeva a bláta je v okolí prakticky neomezené množství. Proto zatím převažují gobliní chatrče na kůlech a klasické dřevěné sruby na ostrovech.

Celkově se dá říct, že Černá voda má atmosféru gobliních Benátek a bude se i nadále rozvíjet. Zajímavé je, že město nemá hradby (jedinou budovou mající hradby je právě palác na ostrově) a je tedy zdánlivě otevřené možnému útoku. Opak je však pravdou, nepřítel by totiž musel na člunech překonat bažinu (což by se určitě nepovedlo udělat skrytě), potom se skrz hráze dostat na jezero a přitom bojovat o každou loď, chatrč nebo věž plnou odhodlaných obránců. Dá se tedy říct, že město Černá voda je nedobytné.

Dobrodruzi mohou v Černé vodě sehnat spoustu užitečných předmětů: staré trpasličí a elfí artefakty, lehké zbraně (hlavně nože), v jediné velké kovárně jsou k dostání i těžší zbraně a některé zbroje, výběr ale není moc velký. Pokud dávají postavy přednost střelným zbraním, mnoho goblinů vlastní kuše nebo luky.

Co se týká potravin, postavy budou mít celkem velký výběr různých „lahůdek“ z bažin – ryby na všechny způsoby, žáby a ještěrky, pražené brouky, nakládané červy, slimáky, kraby, některé druhy zeleniny a ovoce. Méně dosažitelné budou chlebové placky nebo „normální“ maso (některí goblini chovají polodivoká prasata, ale převažuje lov jakékoli divoké zvěře – ptáků, divokých prasat, krokodýlů atd. Co se týká pití, tak goblini znají klasickou pálenku, s rozvojem obchodu však stále častěji dávají přednost pivu.

Naprosto nezbytností pro pobyt v bažinách Pětiříčí jsou různé masti odpuzující komáry a moskytiéry do oken a dveří (téměř všechny gobliní chatrče a domy mají moskytiéry). Pokud by dobrodruzi potřebovali lékařskou pomoc, mohou se obrátit na několik velmi schopných gobliních šamanů a léčitelů.

V bažinách Pětiříčí nežijí pouze goblini, na severovýchodním okraji této bažinaté oblasti žijí elfové. Ti staví své dřevěné domy a podlaže v korunách obrovských jezerních stromů. Typická ukázka elfí architektury je na ilustraci.

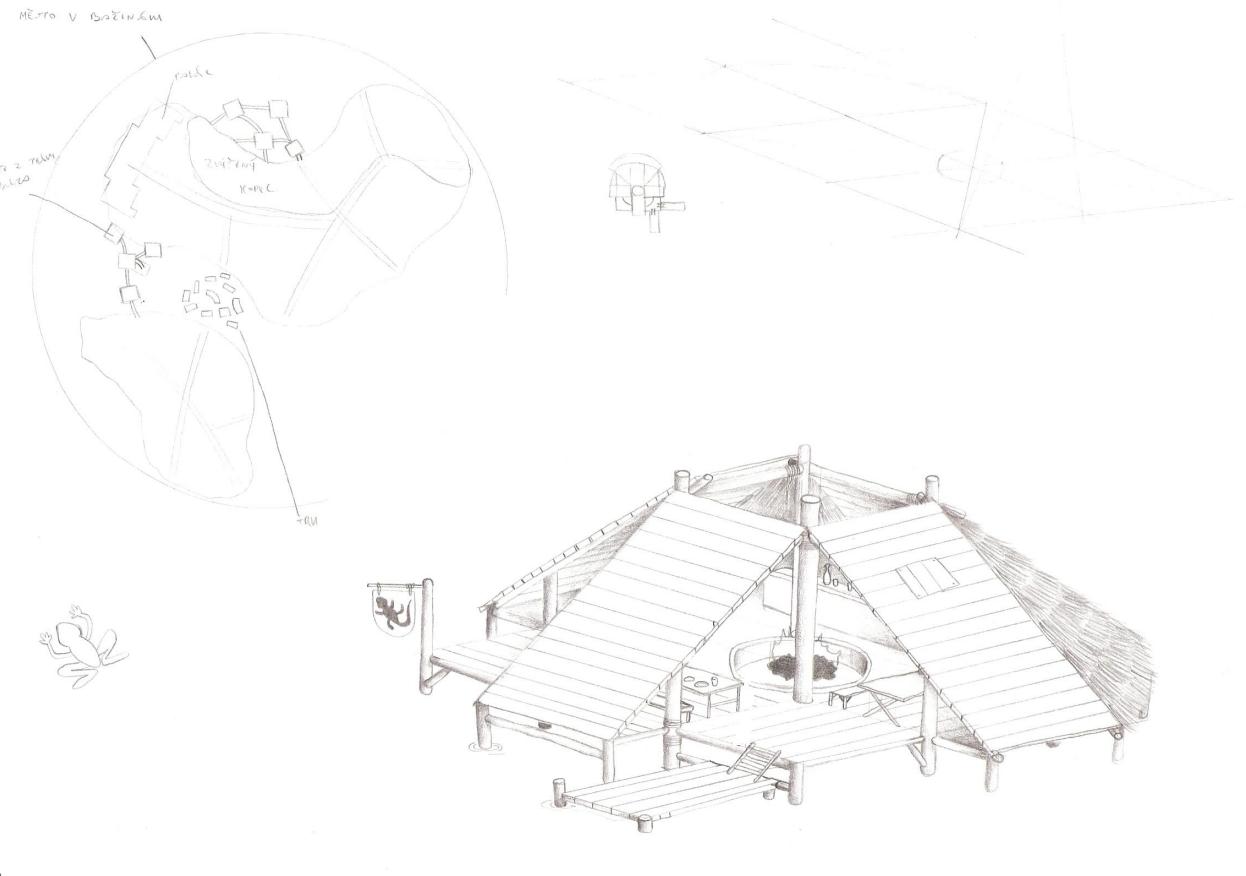
Takto postavené domy nepoškozují živý strom, navíc jsou prakticky nedobytné, neboť jediným způsobem, jak se do téhoto domů dostat, je vystoupat po dlouhém a poměrně úzkém dřevěném schodišti. Samozřejmě, že po stromech lze také vylézt – s rizikem, že posloužíte elfům jako cvičný terč.

Podlaž je menší dřevěná plošina postavená v koruně stromu, na kterou vede provazový žebřík a která slouží nejen jako bezpečná noclehárna pro elfy na cestách, ale také jako skrytá pozorovatelna (viz. J.R.R. Tolkien – Pán prstenů – Společenstvo prstenu).

Informace pro PJ: město Černá voda lze bez větších problémů zasadit do libovolného světa, jediné, co k tomu PJ potřebuje, je kus necivilizované bažinaté oblasti (v mé vlastním světě je to Pětiříčí, podle pěti velkých řek, které bažinou protékají), kterou

prochází nyní častěji používaná kupecká stezka. Goblini mohou být pochopitelně zaměněni za jinou rasu, nevhodní by byli jen elfové a trpaslíci.

Pokud budou dobrodruhové prolézat bažinami, mohou narazit na celou řadu problémů – jedovaté druhy hmyzu, obří hady (anakondy, hroznýši), pijavice a komáry, krokodýly. V bažinách bude dost vlhko a dusno, pochod bude více vyčerpávající, nehledě na rizika zapadnutí do bahna a následného pohlcení bažinou (pokud sebou bude v bahně uvězněná postava házet, bahno ji pohltí o to rychleji, pokud bude naopak stát klidně, zbytek družiny může postavě pomoci).



## Nestvůry žijící v bažinách a větších vodních plochách

### Ještěrolev

životaschopnost: 6 + 2

útočné číslo: ( +2 + 3 / +2) = 5 / +2 (ocas); ( +2 + 4) = 6 (tlama) + zvl.

obranné číslo: ( +3 +3) = 6

odolnost: 18

velikost: C

bojovnost: 11

zranitelnost: zvíře

pohyblivost: 13 / šelma

vytrvalost: 12 / šelma

D  
O  
P  
L  
Ň  
K  
Y  
P  
R  
O  
H  
R  
U

intelligence: 1  
poklady: nic  
zkušenost: 170

Ještěrolev (nebo ještěrkolev) je přirozený hybrid lva a krokodýla. Jeho domovem jsou bažiny a vlnká temná místa (třeba džungle). Je to samotářsky žijící tvor. Ještěrolev má krátkou tlamu a za ní řídkou černou hřívou táhnoucí se do půli zad. Tělo se podobá krokodýlmu, je dlouhé asi 1,5 – 2 sáhy, stejně dlouhý je i ocas, kterým dokáže manipulovat stejně dobře jako škorpión a používá ho jako bič, který má drticí účinky. během jednoho kola dokáže zaútočit zároveň tlamou i ocasem na dvě postavy (ale nejčastěji útočí na jednu).

### Elektrický krokodýl

životaschopnost: 3 + 4  
útočné číslo: (+4 +3 / +1) = 7 / +1 (tlama) + zvl.  
obranné číslo: (+2 +3) = 5  
odolnost: 18  
velikost: B – C  
bojovnost: 11  
zranitelnost: zvíře  
pohyblivost: 18 / vodní šelma (ve vodě)  
vytrvalost: 16 / vodní tvor  
intelligence: 1  
poklady: nic  
zkušenost: 180

Elektrický krokodýl je asi 2 sáhy dlouhý, okrově zbarvený tvor, který se dokonale přizpůsobil životu ve vodě. Místo klasických krokodýlích končetin má krátké, silné ploutve. Svou kořist obvykle omráčí elektrickým výbojem a utopí, případně roztrhá na kusy. Jeho domovem jsou bažiny a stojaté vody, dokáže se ovšem ponořit do značných hloubek. Zvláštní útok : elektrické výboje. Po zásahu začnou postavě přebíhat po těle drobné výboje, postava se jedno kolo svíjí v křečích a pak padne do vody. Je – li postava pouze zraněna, může další kolo bojovat dál. Výboj ubere postavě vždy 3 životy, nezávisle na rozdílu mezi hody; postavy s brněním mají postih –2 na obranu.

Krokodýl útočí v jednom kole tlamou i výboji.

### Bičoocasaty rejnokovec

životaschopnost: 3  
útočné číslo: (+0 +3 / +1) = 3 / +1 (ocas) + zvl.; (+1 +1) = 2 (křídla)  
obranné číslo: (+1 +3) = 4  
odolnost: 12  
velikost: B – C  
bojovnost: 7  
zranitelnost: zvíře + imunita vůči některým jedům  
pohyblivost: 8 / okřídlenec (ve vzduchu); 10 / vodní tvor (ve vodě)  
vytrvalost: 10  
intelligence: 1

D  
O  
P  
L  
Ň  
K  
Y  
P  
R  
O  
H  
R  
U

poklady: nic  
zkušenost: 25

Rejnokovec je žlutě zbarvený živočich s (pro rejnoky) netypickou hlavou podobnou rybí. Umí létat, ale ne moc vysoko. Bez vody dlouho nevydrží. Jeho zbraní je jeho ocas zakončený ostnem, ze kterého vypouští jed. Rejnok má rozpětí křídel 2 – 3 sáhy a tělo má dlouhé 1,5 – 2 sáhy. Vyskytuje se pouze ve slaných vodách, kde se sdružuje do hejn čítajících 4 – 20 jedinců.

Zvláštní útok: jed. Je to past : Odl – 5 – (1 – 3) / (2 – 6 + nakažení ). Při hodu na past se nepočítá kvalita zbroje. Postavě se v těle začne kumulovat jed. Za každou směnu se nakažení zvýší o 1. Jakmile dosáhne nakažení stejné hodnoty, jako je základní počet životů postavy, postava zemře. Nákaza se dá léčit většinou léčivých lektvarů, napřed se ovšem odečítá nákaza a pak teprve normální zranění.

### Vodní vosy – roj

životaschopnost: 15

útočné číslo: 8

obranné číslo: 0

odolnost: 9

velikost: B – C

bojovnost: 14

zranitelnost: zvíře

pohyblivost: 4 / hmyz (na zemi); 14 / hmyz (ve vzduchu); 9 / hmyz (ve vodě)

inteligence: 1

poklady: nic

zkušenost: 600

Dendriánské vodní vosy jsou dokonale přizpůsobeny životu pod vodou. Žijí v rojích vedených královou, svá kuželovitá hnízda připomínající komíny si staví pod vodou a z vody rovněž získávají kyslík (dýchat mohou jen ve vodě, ale ve vzduchu vydrží, díky malému vzduchovému vaku, poměrně dlouho). Dendriánské vosy pochází z dendriánských močálů, ale dokáží přežít v každém místě s vodními plochami. Ve vodě loví vosy jiný hmyz, obojživelníky, malé rybky apod. K lovu používají jak žihadlo, tak přední pár nohou připomínající svým tvarem kosu.

Roj počítej jako jednu nestvůru, která v každém kole boje zaútočí na všechny postavy v dosahu. Běžně roj dosahuje asi počtu 80 jedinců, jejich přesný počet zjistíš, když zbylé životy roje vydělíš číslem 1,5.

D  
O  
P  
L  
N  
K  
Y  
P  
R  
O  
H  
R  
U

# Figurky a RPG

Autor: Dalibor „Dalcor“ Zeman

Figurky a RPG k sobě neodmyslitelně patří. Vždyť samotné RPG hry původně vznikly jako derivace taktické hry Chainmail. Jsou hry, které hraní s figurkami podporují méně nebo více, některé je dokonce přímo vyžadují. Jenže sami vypravěči časem vysledují, že místo kreslení křížků na mapě se jím lépe chápe a zobrazuje situace za použití figurek. Přeci jenom 3D zobrazení je 3D zobrazení. Samozřejmě existuje možnost virtuální RPG vyprávění třeba v systému Aurora pro PC hru Neverwinter Nights, ovšem ne každý má doma promítáčku, plátno a 5 nadupaných písíček. V následujících několika bodech se pokusím, alespoň v základě, nastínit některé základní dovednosti malování figurek. Rovnou přiznávám, že postupy zde uváděné používám já a já nejsem žádný supermodelář. Přejděme tedy k samotnému barvení.

## Výběr figurek

Na světě jsou celé řady figurkářských firem, produkujících stovky až tisíce figurek. Výběru figurek se bude věnovat Vitus v jiném článku, já jen zmíním, že není třeba vyhledávat pouze figurky pro wargaming v měřítcích okolo 28mm. Vyrábí se figurky jak pro specializované figurkaření, tak i jako příslušenství k nejrozšířenějším modelářským odvětvím, tedy k letadlům a k bojové technice. Figurky se vyrábí v měřítcích 1/72, 1/48, 1/35. Vyloženě figurkářská měřítka jsou pak 54mm (což je +/- 1/32), dále 120mm a 1/16. Vyjmenovat všechny výrobce figurek by bylo mimořádně náročné. Figurky najdete v mnoha variantách, počínaje fantasy, sci-fi, historickými od dob antiky, přes středověk, napoleonské války až po válku v Iráku.

## Máte figurku. Co s ní?

V prvé řadě je potřeba si ujasnit, co s figurkou budeme chtít dělat. Pokud půjde do vitríny, kde bude ozdobou sbírky vašich RPG příruček, je třeba dávat na zpracování figurky opravdu důraz včetně volby podstavců a podobně. Naopak figurka určená k hraní RPG her nebude mít dlouhé trvanlivosti. I přes fixování barev lakem se figurka omlátí a osahá, tudíž stačí použít jednodušších technik, jako je třeba „máčení“, aby nám nebylo lító vynaložené práce.

Nezapomeňte ještě před započetím práce s figurkou opravdu dobře promyslet, co a kde má znázorňovat. Není nic horšího, než zablácená figurka umístěná na pouštním podstavci.



## Příprava materiálů

Než začnete figurkařit, je třeba si připravit materiály, nářadí a nastudovat nějakou tu teorii. Tento článek by neměl být jediným, který studujete. Já sám jsem pokročilý začátečník, mám za sebou pár desítek figurek, ale čas ani trpělivost na pořádné figurkaření nemám! Tudíž studujte – přehled materiálů najdete na konci. Nyní si řekneme, co budete potřebovat.

- dobré větranou místnost s dostatečným zdrojem přirozeného i umělého (modrého) světla
  - modré světlo zobrazuje figurku v reálných barvách, ukazuje přirozené stínování
  - součástí lepidel a barev jsou těkavé látky, aceton, terpentýn, toluen jsou karcinogeny
- kvalitní stůl s vhodnou podložkou přes ubrus
  - dřevěnou, plastovou, nebo jen noviny, když nemáte pevnou podložku, doporučuji „kuchyňská prkénka“ k vyřezávání. Nezapomeňte, že barvení nesmí nikoho v rodině obtěžovat! A není dobré po něm zanechávat stopy na stole, ubrusu, koberci...
- staré oblečení
  - nedělám si srandu, nové tričko od Umbra za 1700,- není nejlepší oblečení při lepení, pokud nechcete mít originál s novými motivy
- hadr na stírání barvy a čištění štětců
  - neměl by pouštět chlup (jako třeba flanel), nejlépe staré bílé bavlněné tričko
  - „uchošťouchy“ (tyčinky do uší)
    - na stírání washe nebo přebytečné barvy
- jar, nebo jiný saponát
  - k odmaštění figurky
- potřeby pro barvení
  - modelářské barvy, laky, lepidla a ředidla a různé geniální vodičky
- nástroje
  - jemný brusný papír, modelářský nůž a.k.a., nůž na koberce, jemné jehlové pilníčky, nůžky na nehty, modelářské či chirurgické kleštičky – štípačky, modelářské – chirurgické pinzety, modelářské štětce, špejle, malířská paleta či vhodné nádobky (například víčka od piva či Cornetta), kartáček na zuby (ne, že si vezmete ten, se kterým si zuby čistíte!), krepová malířská lepicí páska (OBI nebo TAMIYA)
- TRPĚLIVOST

## Barvy a spreje

Tento článek je určen začátečníkům a těm rovnou nedoporučuji používat klasické modelářské emaily Humbroll, Revell apod. Začněte rovnou s akrylovými, vodou

ředitelnými barvami. Vybrat ty správné je otázkou citu a zvyku. Klasické modelářské akrylové barvy (Agama, Gunze Sangyo, Revell) bývají často řídké a určené k nástřiku stříkací pistolí. Já používám mix figurkářských barev Vallejo (dělají i sady barev pro leteckou techniku a bojovou techniku – stejné odstíny, jiné názvy) a samozřejmě Citadel Miniatures. K nim používám řadu jiných barev, včetně modelářských akrylovek. Důležité jsou spreje na podkladové barvy – Citadel dělá černý a bílý sprej. Doplňovat je můžeme o modelářské spreje Tamiya (v prodeji v modelářských obchodech, distributor je MPM), které jsem ozkoušel. Nepoužívejte autoemailové spreje – jsou hrubé, husté a zanášejí detaily!

Velmi dobře hodnocené jsou barvy Vallejo <http://www.acrylicosvallejo.com/>, které dělají obrovské množství odstínů nejen pro figurky, ale i letecké a pozemní modelaření a dále celou řadu doplňkovým materiálů k tvorbě podstavců a patinování (jednoduše řečeno zrealitnění figurky či modelu – rez, bahno apod.). Barvy do ČR dováží Černý rytíř a Artur Model Centrum, ale co se týče doplňkového sortimentu, nevím, nevím. Posledním hitem jsou Citadel Foundation, barvy určené k aplikaci jako základní odstín. Mají větší obsah pigmentu, takže i světlé a tradičně špatně kryjící odstíny (bílá, žlutá) dobře nesou. Zatím jsem neměl tu čest, ale co jsem četl, tak to stojí za to. Pozor! Při míchání odstínů se nedoporučuje používat barvy dvou výrobců, ale Citadel a GW se snesou. Nikdy však nemíchejte barvy různých druhů (Lihová AGAMA s akrylovou AGAMA). Lihové barvy AGAMA ničí a rozpouštějí odstíny, které překrývají. Totéž ředidla olejových barev, jako terpentýn, mohou likvidovat podkladové barvy.



O barvy je třeba se starat. Vždy stírejte přebytečnou barvu z víček a okrajů – přebytek na těchto místech způsobuje vyschnutí celé barvy. Víčko nedosedne přes neotřené vyschlé zbytky, které jsou porézní, a je to. Barvu vždy řeďte a míchejte na už k tomu určené paletě nebo ve víčkách. Používám víčka od piva nebo od zmrzliny Cornetto. Zvláště u míchaných odstínů je lepší používat víčka od piva a pak si je schovávat, abyste znova trefili odstín. Když tedy nemícháte v odměrkách, ale od oka. Před přenesením barvy na paletu, nebo i před používáním ze samotné nádobky barvu vždy důkladně protřepejte a pak rozmíchejte za pomocí špejle. Ve starších modelářských průvodcích se doporučuje nasypat do barev skleněné korálky – při třepání zabraňují usazování pigmentu. Pokud dlouho nebarvíte, doporučuje se protřepávat čas do času barvy. Pigment je hajzl a rád se usazuje.

## Doplňky k barvení

Zde je třeba zmínit v prvé řadě „inkousty“ k aplikování washe. Pigmenty k znečištění figurek, zázračné vodičky na obtisky a sjednocení povrchu, laky a lepidla. Začněme lepidly. K barvení kovových částí se doporučují jakékoliv rychle schnoucí epoxydy či vteřinová, kyanoakrylátová lepidla. Games Workshop nabízí vlastní lepidlo,

které se nanáší štětečkem. Lepí velmi efektivně, nanášení na malé díly se dá vyřešit seříznutou špejlí či jehlou injekční stříkačky. Kyanoakrylát vítězí v poměru cena/výkon, ale rychle vysychají. Nebojte se, neobsahují kyanid! Na umělé hmoty je nejlepším lepidlem Revell Contacta v balení s jehlou. Vůbec používejte lepidla na plast, která se nanáší jehlou. Plasty se lepí leptáním povrchu a jen s jehlou dosáhnete toho, že si málokdy naleptáte i nechtěný povrch modelu. Lepidla s jehlou samozřejmě nabízí levněji i český výrobce AGAMA.



pastelkami.

Konečně vodičky na obtisky jsou speciální přípravky zlepšující pružnost a přilnavost obtisku, který tak lépe vypadá. V České republice je vyrábí AGAMA a dováží je sem Gunze Sangyo. Klidně používejte AGAMA. Fungování je popsáno v samotné sadě lahviček. Pokud máte stříkačí pistoli, lze ještě před aplikováním základní barvy použít přípravek Gunze Sangyo (dováží Eduard Models a prodává Artur Model Centrum) jménem Mr. Surfacer. K závěrečnému sjednocení povrchu a fixování barev před oděrem a ohmatáním používejte matný lak, nejlépe asi Games Workshop. Nezapomeňte, že figurku zatmaví.

Používejte ředitla vhodná pro daný typ. Akrylové barvy jsou vodou ředitelné, někdo na ně mimo klasické vody používá vodu destilovanou, někdo i k akrylovkám kupuje speciální ředitlo.

Pokud se chcete opravdu hodně vyblbnout a už máte pár figurek za sebou, poříďte si umělecko – malířské olejové barvy v tubách a barvěte anebo jen stínujte právě jimi. Dlouho schnou, ale stále to jsou asi nejužívanější barvy k barvení figurek, ovšem úspěšně vytlačované barvami Vallejo. Ředí se terpentýnem.

## Štětce

K barvení potřebujeme množství štětců – štětce na barvení, tupování, drybrush, detaily, pigmenty...

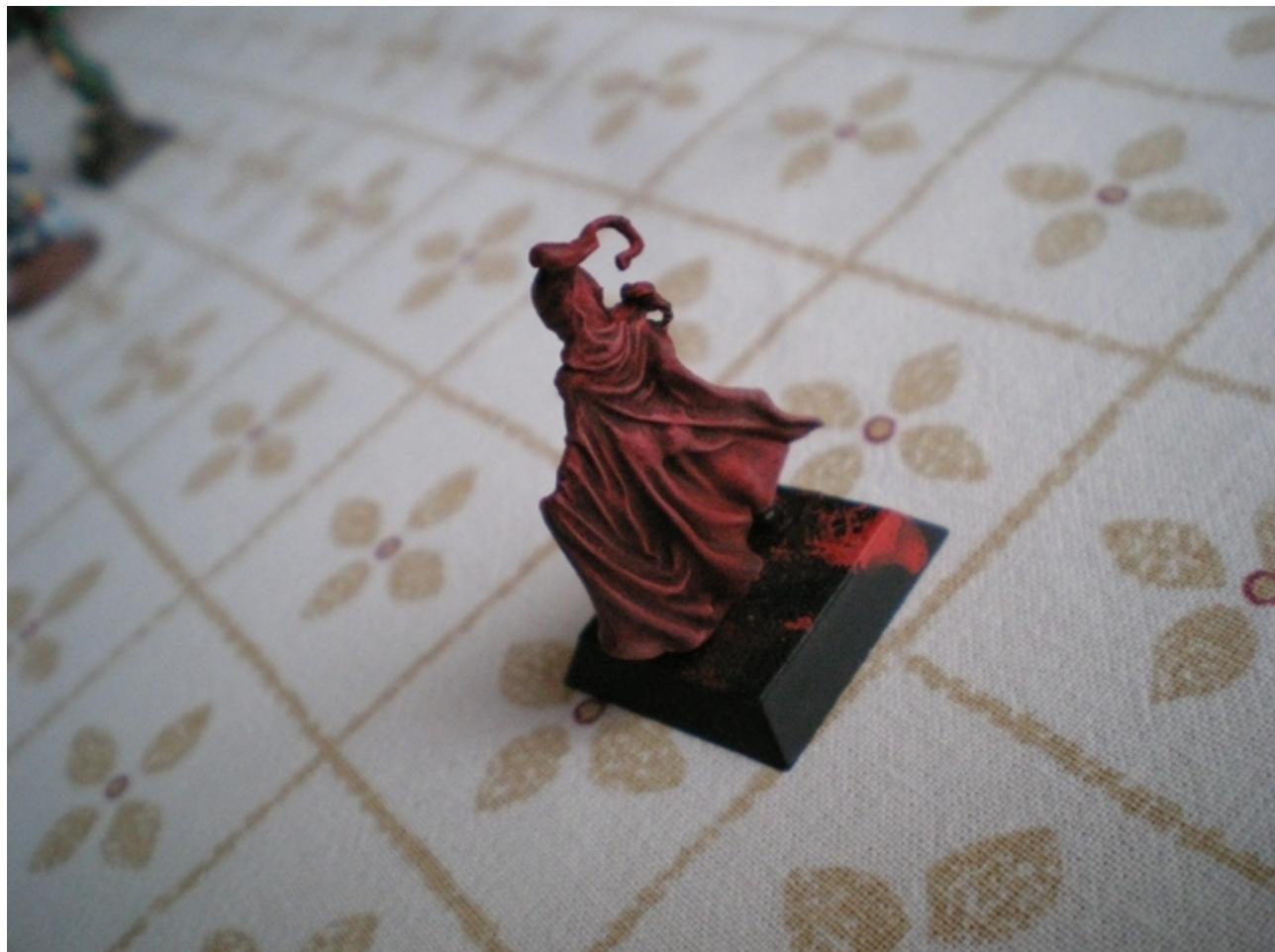
Měli byste mít sadu minimálně dvou štětců velikostí 5/0, 3/0, 0, 1, 2 na základní barvení. Čím více, tím lépe. Na tupování se hodí zastříhnutý nový kulatý štětec (tupování je nanášení barvy tečkováním). Na drybrush používám zastříhnuté staré štětce stejných velikostí, jako pro normální barvení. Otázka je nákup štětců – „pětinulka“ stojí od 60,- do 200,- Kč v závislosti na druhu použitých „chlupů“ a koupit se dají buď v modelářských prodejnách nebo ve specializovaných papírnictvích, kde je malířské náčiní – příkladem budiž velké papírnictví v Praze v Lazarské ulici. Osobně mám výborné zkušenosti se štětci

D  
O  
P  
L  
ň  
K  
Y  
P  
R  
O  
H  
R  
U

Revell, Tamiya a Italeri. Nakoupit lze třeba v online obchodě Artur Model Centrum. V papírnictví v Lazarské ulici mají kvalitní štětce Rothmarder.

Po každém použití štětce vždy pečlivě vyperte a vytřete do sucha. Pokud možno se snažte, když děláte více odstínů, nepoužít jeden štětec na tmavý odstín a v zápětí na světlý. A na bílou doporučuji si vyhradit samostatný štětec, ale to já taky nedělám, jen doporučuji!

Příště si projdeme samotný postup.



# Dobré ráno, Somo

Autor: **Dalibor „Dalcor“ Zeman**

Cadwallon!! To jméno rozechvívalo skryté struny v mé duši. Tedy kdybych měl duši, a kdyby se tam ty struny daly natáhnout. Jediný struny, které jsem kdy měl, byly nervy. Ty se za ty léta na vojně a žítí ve městě vypracovaly spíše na horolezecký lana pro Vlkenskou výpravu. Stejně ale jméno města působilo jako volání moře pro námořníka. Během mého dobrovolného exilu v žoldnérském praporu jsem večer co večer vyhlížel směrem, kde se rozkládají vysoké věže a nevídáné stavby Cadwallonského horního města. Toužil jsem znova navštívit Klenot Laneveru. Jenže když do Cadwallonu přijdete, první co vidíte, je vysoká hradba horního města a neskutečné stavby, které zde stály, to všechno skryté za velkým zadkem ogří stráže. Co cítíte, není volání moře, ale nedostatek kanalizace a můžete mluvit o štěstí, že neskončíte na Náspech. Místo touhy po Cadwallonu hledáte cestu z bídy ven a toužíte po způsobu, jak se vyšvihnout a chodit jako ti snobští šlechtici z horního města. Nebo toužíte následovat Vania a chcete užívat výsadních práv Svobodné ligy. Slyšel jsem písničky Bardů osudu, že starý bůh jménem Touha ovlivňuje vše, co se v Cadwallonu šustne a sbírá emoce lidí, které ho udržují při životě. Pěkná blbost, řeknu vám. Ale ne nahlas, znáte to, ne? Co kdyby...?

Každopádně to, co lidi chtěj, jsou chechtáky. Není peníz, není láska, není peníz, není moci. Peníze dávaj svobodu a dávaj lidem důstojnost. Zajímavý je, že jediný, kdo vždycky tvrdí, že peníze jsou jen výdobytkem civilizace, kazej charakter a že by neměly být středobodem lidského tužby, tak to jsou ti, co mají všeho dost. Není to matka, která musí žít své dítě, ani goblin, na kterého doma čeká čtyřicet hladovejch krků. Sakra? Co se to se mnou děje? Že by mi ta vojnalezla na mozek? A to všechno jenom proto, že jsem se zasnul.

Otevřeným oknem do mého pokoje vane ranní bríza, záclony povlávající v jemném vánku poletují v okně. Paprsky světla z vycházejícího slunce mi dopadávají na tvář. Ve vočích mám ještě písek, takže se mi moc nechce vylejzat z postele. Večer se u mě stavila pokojská. Že prej paní Matylda se nechá poroučet s večeří. Na tácu mi přinesla dary moře. Nevím, co chtěla říct téma krevetama, ale když jsem mladičké pokojské nabídl, tak vyplašeně odmítla a zmizela z pokoje. Takže místo vína, děvčat a zpěvu na mě zbylo jen víno a noviny. Na tácu s „pochoutkami“ totiž bylo vyskládáno Svobodné slovo Cadwallonu. Když jsem otevřel svrchní noviny, vypadl na mě lístek ze vzkazem: „Všechny pokojské jsem instruovala o tvých tricích, takže na noc ti zbývá jen společnost novin. M.“ Nebejt to má známá, řekl bych: „Svině!“ Takhle jsem se jen usmál. Tuhle hru umím hrát taky, a aniž bych se chlubil, docela s úspěchem.

Takže jsem si nalil čistého vína a otevřel noviny. A zrovna článek o mém úspěchu. Lady už-nevím-jak-vypadala-ale-spal-jsem-s-ní vyhrála rozvodovou při nad svým manželem, který jí nebyl schopen dokázat její nevěru. V černé kronice, která zabírala více jak tříčtvrtě poslední stránky, pak byly hlášení městské hlídky. „Na černé skládce na Náspech bylo nalezeno bezhlavé tělo mladého, dobře vyvinutého muže mezi 18–25 rokem věku. Tělo bylo zcela nahé a neslo stopy mučení. Přes znetvoření větší části těla se podařilo odhalit starou jizvu ve tvaru (viz obrázek). Kdokoliv by pomohl s identifikací

C  
A  
D  
W  
A  
L  
L  
O  
N

muže, nechť se přihlásí v úřadovnách městské hlídky". Při prohlížení obrázku jsem se div neutopil vínem. Tu jizvu jsem sakra dobře znal. Sám jsem ji tomu blbečkovi udělal, když si myslel, poté, co mě u lady na loži vyštídal, že si musí dokazovat, jak je dobrej s mečem. Docela dobrej byl, ale já byl nejen lepší, ale ještě nosím v rukávu levoručku. Lady Meneje se o něj musela tři neděle starat. Nejsem blbec. Na fízlárnu nepůjdu. Chlupatý určitě hubu držet nebudou a já nechci skončit náhodou nalezený na černý skládce. O tom, že by to tělo našli jinak než náhodou, jsem rozhodně nepochyboval. No a Meneju stejně vydírat nemůžu. Ta má po soudu peněz, že by si na mě mohla zaplatit hafo převozníků.

Večer se prodlužoval, ruch na ulici kulminoval okolo jedný v noci, ovšem utišil se až někdy ve tři. Tou dobou se už dalo jít spát, měl jsem nejen slušnou špičku, ale hlavně hlavu plnou černé kroniky. Samozřejmě, celou noc se mi zdálo o všech těch popravených, čtvrcených, bezhlavých a z kůže stáhnutých občanech Cadwallonu. Celej sen pak vrcholil, když jsem na škole dělal zkoušky z Cadwallonského práva. Zrovna jsem měl dopsat rozsudek za znásilnění, to všechno se prolínalo se scénou ze soudní síně. Soudce deklamoval: „Za znásilnění a tedy způsobení občanu Cadwallonu pracovní neschopnost a snížení jeho příspěvku k hrubému produktu města se Bran Amber odsuzuje k finanční kompenzaci vůči poškozené i městu v plné výši stanovené taxy a dále ke ztrátě nástroje způsobujícího znásilnění“. Probudil jsem se, když kat přiložil obrovské kleště na citlivé místo. Do pokoje vběhnul po římse kocour a chtěl se tulit. Skopnul jsem ho z postele a převalil se na bok. Nastavil jsem si polštáře tak abych se mohl koukat z okna.

Jak jsem řekl, hospoda se nachází na půl cesty mezi Morovou ulicí a Ondinským přístavem<sup>1</sup>. Z mého rohového pokoje vidím nejen na přístav, ale i na hlavní třídu vedoucí na horu na útes a dokonce i na Nebeské výšiny. Místo, kde se dají utratit i vydělat velké sumy peněz za pár minut. Teda spíše utratit. Už jste viděli hernu na které se dá legálně vydělat? Já ještě ne, takže když oni můžou švindlovat, tak já snad taky. Já jen doufám, že už zapomněli na ten zákaz vstupu.

Pitomý sluníčko! Musí svítit tak nahlas? Nakonec jsem se přinutil kouknout z vokna, co tam nebo to tam dělá tak strašnej rámus. Trojice goblinů vezla nějakého vozík s naloženou kádí, pořávala na sebe a dělala u toho bordel, jak jakej nebo jak to uměj jenom goblini. Jejich šveholení není nejlepším lékem na kocovinu. Přímo naproti přes ulici si mladá kartářka otevřala svoji živnost. Zajímalo by mě jestli je kartomancer, nebo tarotové mág. Vobyčejnej člověk to nepozná, ale já na to mám voko. Chvilku jsem ji pozoroval. Měla docela hezkou postavu. Něco přes metr sedmdesát, dlouhý mahagonový vlasy, zatím ještě rozpuštěný. Určitě si přes ně přihodí šátek. Kartářka se natáhla, aby zavěsila svázané bylinky pod vrchol svého stánku. Do té doby volná blůzka se přilepila na její tělo a dala tak vyniknout štíhlé, ovšem zajímavě tvarované postavě. Nehledě na pevně zadek v upnutých kalhotách, zastrčených do vysokých bot, ohnutých pod kolenem. Pokud se mi to nezdálo, měla v levé škorni zasunutou dýku. Podle tvaru jílce bych řekl, že odpovídající je tak patnáct centimetrů čepele. Ta holka musela bejt pěkně od rány. Asi si všimla, že se po ní někdo kouká, zastavila se a pak se podívala přímo na mé okno. Sem si byl skoro jasnej že tohle není žádnej podvodník, ale pravej tarotové mág. K ní si tedy nepůjdu nechat vyprávět budoucnost.

Když už mě viděla, tak jsem na ni zamával. Zakroutila hlavou a věnovala se své práci. To já se začal rozhlížet po městě. Soma je asi nejlepší čtvrtí spodního města. Je zde mnoho heren, jediná škola magie a ambasáda Alahanu. Díky přístavu a přímé cestě

C  
A  
D  
W  
A  
L  
L  
O  
N

vedoucí do horního města je Soma obchodně velmi dobře položená. Morová ulice, spíše čtvrt přiléhavající k hradbám horního města, dosahuje skoro až k hlavní třídě a je sídlem Cechu zlodějů. Pod útesem rozkládá většina Somského léna. Místní hospůdky a taverny jsou přes den plné bohatých obchodníků jednajících s kapitány lodí, které si mohou dovolit přistávat v Odinském přístavu. Stejní obchodníci by nikdy nejednali s kapitánem z Automatonu, nebo z Náspu. V noci se Soma stává centrem neřesti a radovánek. Rod Somů drží léno pevně ve svých rukou a pod jejich vedením léno jen vzkvétá vzkvétá. Množství heren, bordelů a mnoho námořníků s vyplaceným žoldem, to může být třaskavá kombinace, ale místní Garda udržuje vždy pořádek. A ti, kterým se to nezdá, ti můžou za méně organizovanou zábavou zdrhnout do Náspů. Jak se říká v Somě: „Proběhni se po zdi, protáhni se střílnou“.

# Renesanční stavební sloh

Autor: Roman „RomiK“ Hora

## Pár slov úvodem

Tak jako předchozí články o architektuře, jež je z našeho pohledu minulostí (Doba románská, Gotický stavební sloh) je i tento jen zjednodušením o renesančním stavebním slohu. Proč je tomu tak? Ano, tuto otázku si též pokládám často, a proto na ni mám již i odpověď. Je to proto, že dlouhý článek plný faktů by zajímal málokoho. A jelikož já bych rád, aby toto dílko pomohlo hlavně těm méně zkušeným, zvolil jsem tuto cestu.

Gotika a její originalita se za dlouhá tři století vyčerpala a tím umožnila nástup dalšího stavebního slohu, tentokát přicházejícího z Itálie. Není pravdou, že by renesance rovnou navazovala na gotiku – jednoduše tyto dva slohy nějaký čas existovaly vedle sebe, než se jejich prvky začaly mísit a tím vznikal sloh nový. Přesněji řečeno, vše gotické se přizpůsobovalo novým prvkům a tím se vytvořil renesanční sloh.

Příkladem v našich zemích budiž v minulém článku zmiňovaný Vladislavský sál. Stále se jedná o pozdní gotiku, ale okna jsou již renesanční... snad se jedná o první projev renesance na našem území.

U nás, v zemích Koruny české, netrvala renesance nikterak dlouho. Byla zdržována válkami husitskými a zároveň ukončena jinou válkou, třicetiletou. Přesto, období mezi těmito konflikty bylo obdobím míru, hospodářského i kulturního vzestupu. Hrady a pevnosti se přestavují na pohodlné reprezentativní zámky, sloh se přestává zaměřovat více na sakrální stavby a věnuje se rozvoji světských staveb. I to je jeden z prvků, kterým se renesance odlišuje od předchozích (a částečně i následujících) stavebních slohů.

Na renesanci navazuje baroko. Které bylo další etapou ve vývoji architektury. Hodnocení nám nepřísluší, ale je dobré vědět, že spousta renesančních památek byla obohacena o barokní prvky. Občas došlo i k velké přestavbě a památka tak ztratila svoji renesanční podstatu. Ale na druhou stranu, stala se něčím jiným a mnohdy oku lahodícím.

## Doba rané renesance

Název renesance je použit dříve před tím, než přišla skutečná renesance a jedná se tedy o novotvar. Již před dobou románskou můžeme uvažovat o otorské a karolinské renesanci. Šlo o sen velkých panovníků obnovit říši římskou. Zůstalo jen u snů, i když jejich snahy podnítily vznik prvního společného stavebního slohu západního křesťanství.

Itálie 14. století byla plná nejrůznějších městských států, které měly spousty konfliktů – obchodních, válečných i kulturních. Z toho vyplývala potřeba reprezentace. Ukázat konkurenci, že vaše město je tím bohatým městem. A tak se mimo zbrojení městské státy předhánely i ve stavění a zdobení.

Rané období je dobou jednotlivých umělců, kteří se zaměřují na umění všeho. V tomto období vyniká například architekt Filippo Bruneleschi (mimo jiné byl i malířem a

sochařem). Znakem renesance je, že už mizí anonymní stavitelské hutě a objevují se jednotliví umělci, kteří se neskrývají v anonymitě.

Všichni umělci počáteční renesance se snaží najít řád v antickém umění. Snaží se jej napodobit v celé tehdejší kráse. Začíná období jednotlivých tvůrčích talentů a jejich prosazování se. Proto se mnohdy mohou i prvky a provedení lišit – každý umělec v raném období experimentoval s novými prvky a hledal „to pravé“.

## Vrcholná a pozdní renesance

Renesance vrcholí následující století od objevení Nového světa (1492). Tedy, přibližně v šestnáctém století. Tvarosloví je ustálené, a tak se mohou umělci pouštět do stále okázalejších a velkolepějších projektů. I tento stavební sloh se štěpí na různé – od těch přísných, až chladně akademických staveb po zdobené a vyumělkované (racionální přístup v renesanci prosazoval Andrea Paladio. Proti němu volnomyšlenkářsky působil Michelangelo Buonarotti). Tyto protichůdné tendenze se projevují i v navazujících stavebních slozích (baroko).

Čím se však taková vrcholná renesance projevuje? Jak jsem načukl výše, jsou to dva směry – uměleckost a nebo řád. Reprezentativnost a uměleckost v renesanci převažuje nad funkční potřebou stavby. Stavby musejí reprezentovat, to je jejich hlavním úkolem.

Tak jako gotika a další kulturní období, i renesance musela skončit. Nestalo se to ze dne na den, ale během posledního období, mnohdy nazývaného jako manýrismus. Přechod mezi barokem a renesancí opakuje osvědčené techniky a tvary, staží se o monumentalizaci detailu i celku (starší literatura manýrismus označuje jako dobu raně barokní).

## Koruna česká a renesance

Dynastické války, devastace země za ničivých husitských válek. Žádná vládní autorita v nadcházejícím období míru. To vše se podepsalo na tom, jak vypadala renesance a její stavby u nás. V době pozdní renesance se k nám teprve dostávají prvky rané renesance. Proto se mnohdy prolíná pozdní renesance s ranou. A do toho se v šestnáctém století dokončují monumentální gotické kostely, jejichž stavba začala před husitskými válkami. Inu, nebylo to zde jednoduché.

Gotická architektura se v českých zemích uchytila natolik, že její silná tradice nedovolila renesanci rozvinout se tolik jako jinde. Přesto se renesanční prvky dostávají do vnější i vnitřní výzdoby budov. Kam se však tento stavební sloh dostal rychle a lehce? Zaměstnejte trošku mozkové závity. Jednota bratrská? Nic vám to neříká?

Tato náboženská odnož se odlišila nejen ve svých myšlenkách a tezích, které byly jednu dobu kacířské, potom zase schvalované a následně opět kacířské. Však válka, která trvala třicet let (a byla podle své délky i nazvana) jím zatnula tipec. Alespoň na našem území.

Klima se u nás liší od domoviny Vlachů (Italů), a tak se zvenčí uplatnila hlavně plochá sgrafitová výzdoba, zatímco plastiky jsou hlavně uvnitř. Jako manýristické období je u nás označována doba rudolfinská (a hlavně období v letech 1600 – 1620).



## Co je pro renesanci typické

Z hlediska materiálu, ze kterého se stavělo, zde máme pálené cihly. Od gotiky je to posun jiným směrem (v gotice se stavělo hlavně ze štípaného kamene). Nicméně ani na kámen se nezapomnělo – výztyhy a rohové části budov jsou často zpevnovány kamennými kvádry. V renesanci se zdi budov velmi často omítají (nebo jinak, neomítnuté zdivo je velmi výjimečné, třeba jako kralovický kostel).

Nejpopulárnějším znakem renesance jsou sgrafita. Jedná se o dvouvrstevnou omítku. Většinou černou, která je přetřena bílou. Bílá se následně proškrábala a vznikl z toho černobílý obrazec. Velmi obvyklý je tvar obálky – sgrafitové psaníčko. Nicméně, brzy se objevují i další a další prvky (třeba Plzeňská radnice, která má mnoho nejrůznějších obrazců na svém štítě).

Interiéry jsou zdobeny freskami, kresbou na vlhkou omítku nebo třeba štukovou plastikou. Výzdoba vnitřků je mnohdy ornamentální, ale vyloučena není ani figurální. Řekli byste si, že naše klima není stejné jako v Itálii? Nu, možná je to pravda, ale to nebránilo našim renesančním umělcům zahrnout do svých staveb arkády, loggie a podobné vymoženosti italské renesance.

Co se sloupové výzdoby týče, vrací se renesance zpět k antice (ostatně jako v mnohem jiném). Dřík sloupu je hladký nebo slabě žlábkovaný, čemuž se říká kanelovaný. V renesanci se používá i polosloupů, které jsou zapuštěné částečně do zdi a tvoří tak dojem pilířů (pilastrů).

Okna jsou jedním z prvků, podle kterých se renesance dobře pozná. Jsou často spojena po dvou, obdélníková (málokdy jsou půlkruhová). Pokud patřila někomu movitějšímu, jsou zdobena ornamenty a polosloupy (též zdobenými).

Všechny stavební slohy se zaměřovaly na prostor nad dveřmi a na dveře samotné. Vchod se nesmí podceňovat, ani jeho efekt na psychiku. Ani renesance ze zažitých tradic neustoupila. Mnohdy je portál zdoben sloupovím. To má bohatou výzdobu. I nadveřní prostor je bohatě zdoben – sochařskou či reliéfní výzdobou. U mnohých portálů s figurální výzdobou plní tyto (figury) funkci nosných sloupů.

Vraťme se ještě k oknům. Renesance zná i tzv. slepá (falešná okna). Štíty domů jsou zdobené a mnohdy jsou protaženy v attiku zakrývající střechu (s pomocí slepých oken tvoří dojem plochého zastřešení). Lunetová římsa je často zdobená sgrafity. A právě těmito římsami je nejčastěji členěn štít.

## Pár slov závěrem

Jako vše, i renesance musela skončit. Pro středověkého člověka znamenala velký posun dopředu. Renesance je často spojována s termínem humanismus. Nakolik se humanismus stal součástí lidského života, to si ponecháme pro nějaký jiný článek. Pro nás je hlavní to, že renesančních staveb na našem území, v našich městech, je hodně.

Doufám, že vám tento zjednodušený a stručný článek přinesl nějaké nové poznatky a vy si rádi přečtete i další. Nejspíše poslední článek, zabývající se barokem. Které mám v plánu jako poslední. V Drakakru si o moderních slozích nepočtete.

Z

A

M

Y

Š

L

E

N

Í

# Harry Potter

Autor: Petr „Ilgir“ Chval

Avatar konzumu nebo právem úspěšné dílo? Hodnotný příběh s poselstvím nebo plytký brak aneb Zamyšlení nad potterovskou ságou.

Dne 21. července 2007 byl vydán sedmý, a s nejvyšší pravděpodobností poslední, díl potterovské ságy, veledíla paní učitelky J. K. Rowlingové. Skalní fanoušci čaroděje s jizvou už jistě dávno zúročili své znalosti angličtiny a zhltli originální verzi, nebo si našli některý neoficiální překlad na webu – a nyní mají možnost přemýšlet o celém tom ohromném díle, svým rozsahem (co do počtu znaků!) soupeřícím s Biblí. Tak budu přemýšlet i já.

Je tomu už nějakých pár let, co jsem dostal do rukou druhý a třetí díl Harryho Pottera a ze zvědavosti, jakéž to dílo uvrhlo televize a playstationy do dočasné nemilosti, jsem je přečetl. Kdo četl některé z prvních knih, dobře ví, že v tomto případě skutečně není problém zhlnout knihu za odpoledne, proto je spojení „přečíst ze zvědavosti“ zcela na místě.

Nu, následoval díl první, a pak bylo nutno čekat. Jaký byl můj dojem? Pohádka. Ani hrůzy Tajemné komnaty nebo mysteriózní postava Siriuse Blacka nedokázaly přebít pohádkovou příchuť příběhu o dobru a zlu, prošpikovaného skutečně originálními nápady a fantastickými motivy.

A zde bych se rád zastavil. První díly (zvláště ten úplně první) doslova vyzařují okouzlení autorky z magického světa, který stvořila, a možností, které se jí v něm otevřely. Čtenář je znovu a znovu překvapován fantastickými podrobnostmi ze života čarodějů. Nástupiště 9¾, magicky ukryté mezi nástupišti 9 a 10 na nádraží King's Cross v Londýně, podobně skrytá Příčná ulice s celou přilehlou čtvrtí v srdci metropole, pohyblivá schodiště na bradavickém hradě, fotky, jejichž obyvatelé se pohybují a portréty, se kterými je možné mluvit, neobvyklé pochutiny, jež mají kouzelníci v oblibě a mnoho a mnoho dalšího.

Ocenil jsem tedy knihy jako čtivé a nápady hyřící. Zároveň mi však zápletky přišly trochu naivní a hrdinské. Na konci každého dílu student Harry a jeho přátelé tak nějak zachrání situaci největším kouzelnickým kapacitám pod nosem. To je podle mého soudu dost málo na to, aby se knihy staly tím, čím se staly. Čemu přičíst hlavní zásluhu na úspěchu HP? Jistě, je tu reklama. Jenže reklamu musí někdo platit. A nikdo nebude platit nákladnou reklamu něčemu, čím si není jistý. První díl HP byl vydán v srpnu 1996, první ocenění získal už v roce 1997, další desítky cen obdržel v průběhu let 1997 až 2001. Inu, dá se říct, že vzestup Harryho Pottera byl vskutku raketový a rozhodně ne zvenčí vykonstruovaný. V roce 2000 byl vydán čtvrtý díl a Harry Potter ovládl britský trh – stal se zde nejprodávanější knihou vůbec. V té době se také stal světoznámým a proniknul i do zemí, kde ještě předtím nevycházel (Čína...). Nyní už byl pochopitelně provázen masivní

reklamou a rovněž natáčením filmu ve studiu bratří Warnerů. V této době také Rowlingová uzavřela smlouvu na sedm dílů.

Ten, kdo přečetl celou sérii, dobře ví, jak značným vývojem příběh prochází. Od pohádky k thrilleru, dalo by se zjednodušeně říct. Možná se mnou bude čtenář souhlasit, když uvedu, že ač je přechod postupný, jistý zlom se dá pozorovat ke konci čtvrtého dílu, kde dojde k definitivnímu návratu lorda Voldemorta a vraždě významné postavy „v přímém přenosu“.

Svou ohromnou popularitu si ovšem Harry vydobyl už před tímto „zlomem“, proto se mu v tomto ohledu nemůže přiříkat velká váha. Nicméně příběh se mění a stává se drsnějším. Autorčino vyjádření, že chce, aby Harry rostl spolu se čtenářem, má sice něco do sebe, ale nebene ohled na již dospělé lidi, nebo naopak malé děti, které si nyní mohou přečíst všechny díly najednou.

Ta fantastičnost a gejzíry originálních až bláznivých nápadů, které mě na prvních dílech tolik zaujaly, se pomalu vytrácí. Knihy nabývají na objemu, scény jsou podrobněji popisovány, charaktery lépe prokreslovány. Harry Potter se už neče jedním dechem, ale „jen“ velmi rychle. Tato skutečnost vede některé čtenáře ke tvrzení, že autorce dochází inspirace, mluví o „nastavované kaší“, o tom, že nafukuje příběh kvůli většímu počtu stran a tedy vyššímu výdělku. V těchto závěrečných knihách si Rowlingová vypomáhá ukončováním kapitol v průběhu napínavé nebo akční scény, což nutí čtenáře pokračovat stále dál. Co v těchto dílech nabývá vrchu, to je rozpracování charakterů hlavních postav, vysvětlování pozadí kouzelnického světa a jeho nedávné minulosti, a až epické rozvíjení příběhu. Harry Potter se stává realističtějším a uvěřitelnějším. (Ne, nepřestane kouzlit a létat na koštěti, jen příběh je uměřenější.) Ani zde však autorka neztrácí svůj přístupný, čitivý styl. Nadále vypráví prostým a srozumitelným jazykem, který by jistě zlé jazyky označily za primitivní.

Ano, i v tom je část tajemství úspěchu Harryho Pottera. Sloh J. K. Rowlingové je jednoduchý, nic neskrývá, zvládnou ho i nečtenáři. V souvislosti s tím je nutné uvést, že dílo si skutečně neklade žádné estetické či dokonce umělecké ambice. Jde jen a jen o příběh, který je nutno podat co nejpřístupněji.

A hodnotový přínos Harryho Pottera? Osobně na této sérii oceňuji to, že dobro je označováno jako dobro a zlo jako zlo. Rowlingová se nepřizpůsobuje současnemu trendu relativizace a směšování těchto pojmu. Její stanovisko je konzervativní a jasné. Zlo je špatné a musí být poraženo. Navzdory tomu příběh rozhodně nepůsobí černobíle a dobrý konec jako naivní happyend.

Kladné postavy mají spoustu špatných vlastností, které se mnohdy projeví jako fatální. Dobrým příkladem je zbabělost a lhostejnost Ministerstva kouzel. I ten nejsvětlejší klaďas, ředitel Brumbál, není ušetřen temných stránek. Narozdíl od mnohých se s nimi však vyrovnává a vychází s čistým štítem. Na druhé straně máme kolaboranty s Pánem zla Voldemortem a jeho přisluhovače, Smrtijedy. I mezi nimi se občas objeví někdo, kdo vahá...

Samotná postava lorda Voldemorta je navýsost zajímavá. Nejde o žádné démonické monstrum, ztělesnění Zla, které právě vylezlo z nejhlubšího pekla. Naopak ve Voldemortovi lze velice snadno vidět obyčejného člověka, kterým kdysi byl. Je sobecký, nemilosrdný, pyšný a má zvrácené ideály... ale je to stále jen člověk. Je možné s ním

mluvit, vyjednávat, je možné ho přivést do úzkých, přelstít. Zde autorka dobře vystihla fakt, že zlo nedokáže tvořit, pouze pokřivovat dobré, a tedy nikdy nedosáhne kvalitativní úrovně dobra. Jinými slovy, zlo není dobru rovnocenným ekvivalentem, ale je na něm vždy závislé. To je ten důvod, proč každý Voldemort musí být nakonec poražen, to je dle mého největší morální přínos díla.

Nelze opomenout ani apelace za lidská práva. Rasové a kulturní otázky, jež v současnosti nabývají na palčivé aktualitě, jsou do díla promítnuty v podobě problematického vztahu mezi čaroději kouzelnického původu, nekouzelnického původu a jejich míšenci. Jako ochránkyně lidských práv (vzpomeňme klecová lůžka) se autorka jednoznačně staví proti povyšování se čistokrevných čarodějů nad kohokoli jiného. Dokonce i úplní nekouzelníci (mudlové) mají stejná práva a důstojnost.

Shrňme si tedy příčiny, které dostaly Harryho Pottera tam, kde je:

Celá série se vyznačuje až zázračnou čtvostí a přístupností. Možné minus u rozmlsaných náročných čtenářů, ale jisté plus pro široké masy. Poutavost, familiárnost a vtažení do děje. Nadhled, velice citlivý smysl pro humor.

Pestrobarevná originalita nápadů, která se později vytrácí, ale ze začátku udělala své. S ní souvisí rovněž neklišovitost celého námětu jako takového. Komunita kouzelníků jako vystřížených z anglického romantického středověku a zasazených do moderního světa, to se nevidí každý den.

Dobré propracování charakterů a excellentní vykonstruování zápletky do nejmenších nuancí. Čtenář žasne nad propracovaností příběhu a nevěřícně kroutí hlavou: „Vždyť ono to do sebe všechno přesně zapadá!“

Jasně a tradičně stanovené morální hodnoty, dobro vítězí nad zlem.

Samozřejmě masivní reklamní kampaň, jejímž hlavním tahounem je dosti věrný filmový přepis knihy z produkce Warner Bros.

Na závěr hodnocení díla jako celku. Nemyslím si, že Harry Potter je módním výstřelkem, který bude brzy zapomenut. Jeho místo bych viděl ve fantastice pro mládež s morálním poselstvím. Třeba vedle Lewisovy Narnie.

A pro ty, kdo ještě nepřečetli: Existuje samozřejmě nepřeberná spousta knih, které stojí za to přečíst spíš, než Harryho Pottera, ale kdybyste se někdy přistihli, že trávíte příliš mnoho času brouzdáním po internetu nebo vysedáváním před seriály...

# Našli jsme pro vás na webu III

Autor: Vítězslav „Vitus“ Pilmaier

## Část 3. – Webové stránky – zdroje všeho druhu.

V dnešním díle putování po zákoutích webu bychom se chtěli zaměřit na dvě stránky, jež lze bez skrupulí považovat za největší zdroje všeho druhu pro různé druhy RPG na síti. Prvním z nich je RPG Archive na stránkách [www.rpgarchive.com](http://www.rpgarchive.com) a druhou je Dungeons and Dragons Adventures na stránkách [www.dndadventure.com](http://www.dndadventure.com).

### Díl I. – RPG Archive

Jak již název těchto stránek napovídá, mělo by se jednat o archiv materiálů pro hraní RPG a hlavně pak materiálů pro Vypravěče všeho druhu. Než se pustíme do rozboru, chtěli bychom upozornit na skutečnost, že stránky jsou nějakým (i když pro mne trochu záhadným) způsobem propojeny se stránkami RPG e-shopu [www.rpgnow.com](http://www.rpgnow.com) a dále pak s dalšími stránkami, jež se věnovaly RPG scéně z různých úhlů, ale zřejmě se dostaly do slepé uličky nebo odumřely.

Opět předpokládáme znalost systému odkazování z prvního dílu našeho seriálu, jenž vyšel v Drakkaru číslo 1, takže se vrhneme hned na popis stránek. Ihned po otevření stránek [www.rpgarchive.com](http://www.rpgarchive.com) se objeví velmi logicky a přehledně uspořádané lišty v následující struktuře:

- zcela horní (tenká) lišta přes celou obrazovku, odkazující na asociované stránky
- horní lišta, v podstatě záhlaví, obsahující znak stránek (fungující jako odkaz „home“, respektive „domů“, tedy na vstupní stránku) a banner s reklamou
- levá (navigační) lišta, obsahující nahoře jeden reklamní odkaz a následně pak odkazy na jednotlivé části stránek
- prostřední (hlavní) část, kde se objevují „vyvolané“ části stránek
- pravá (reklamní) lišta, obsahující reklamy na různé produkty z asociovaných stránek
- dolní banner a zcela dolní (kontaktní) lišta

Pro pohyb po celých stránkách nás bude zajímat levá (navigační) lišta a dodatečné filtry, jež jsou součástí některých textů v prostřední (hlavní) liště.

Předpokládáme, že navigace v těchto stránkách by neměl být problém pro žádného uživatele (i začátečnického), neboť sama levá (navigační) lišta zcela jasně obsahuje nejzádanější kategorie materiálů. Tyto materiály jsou vloženy do stránek několika způsoby:

- klasicky jako PDF materiály – bohužel takto je vložena snad jen 1/3 materiálů, neboť mnohé jsou ze starších dob, kdy používání PDF formátů nebylo tak rozšířené a populární
- jako DOC nebo RTF materiály, doplněné o přílohy JPG, GIF, BMP atd.
- přímo jako HTML text (doplněný o nějaký obrazový materiál v JPG nebo GIF)
- zde pro stahování doporučuji používat buď systém CTRL+A, CTRL+C a vložit pomocí CTRL+V do DOC, RTF nebo TXT, nebo zkusit tisk do PDF (na Internetu lze najít několik velmi jednoduchých programů typu PDF Creator)

Chtěl bych rovněž upozornit na možnosti filtrů, které lze zapnout buď v levé (navigační) liště nebo v seznamu, jež je pro každý druh materiálu vytvořen. Tyto filtry jsou nastavitelné sestupně i vzestupně pro následující možnosti:

- autora
- systému (například D&D 3.5e, AD&D, WoD atd.)
- kategorie (například fantasy, sci-fi, horror atd.)
- typ (například dobrodružství, cizí postava, kampaně atd.)

Stránky jsou naprogramovány „inteligentně“ – tedy různé filtry lze všelijak kombinovat, a dokonce i materiály řadit například podle ocenění čtenáři a podobně. A nyní již k nám sledovaným a oblíbeným druhům materiálů.

## Hotová dobrodružství a zápletky

Hotová dobrodružství jsou většinou umístěna (zcela logicky) na následující cestě:

*Levá (navigační) lišta => Scenario => prostřední (hlavní) část => Název dobrodružství => PDF / DOC / RTF / HTML*

Ovšem zajímavé zápletky lze najít i v následující sekci:

*Levá (navigační) lišta => Hook => prostřední (hlavní) část => Název „zahákování“ => PDF / DOC / RTF / HTML*

A samozřejmě celé kampaně v sekci:

*Levá (navigační) lišta => Campaign => prostřední (hlavní) část => Název kampaně => PDF / DOC / RTF / HTML*

## Místa a kartografická díla

Místa a kartografická díla lze najít na cestě:

*Levá (navigační) lišta => Place => prostřední (hlavní) část => Název místa nebo kartografického díla => PDF / DOC / RTF / HTML*

## Díl II. – Dungeons And Dragons Adventures

Vzhledem k tomu, že výše uvedené stránky RPG Archive jsou sice zásadním, ale pro jeden článek poněkud nedostačujícím zdrojem materiálů RPG na Internetu, tentokrát

představíme ještě jednu stránku bohatou na RPG materiály ke stažení, i když se jedná o materiály v drtivé většině pro D&D 3.0e nebo 3.5e.

Struktura stránek [www.dndadventure.com](http://www.dndadventure.com) je velmi podobné struktuře výše uvedeného RPG Archive:

- horní lišta, obsahující v levé části logo stránek, opět fungující jako odkaz „home“, v pravé reklamní banner a uprostřed vyhledávač na bázi Google
- levá (navigační) lišta, obsahující odkazy na jednotlivý části stránek
- prostřední (hlavní) část
- pravá (reklamní) lišta
- dolní (kontaktní) lišta, opět s bannerem

Pro navigaci na námi žádaná místa nám bude opět sloužit levá lišta a hlavní část, kde bych rád upozornil ještě na jednu zajímavost – tou je prezentace RPG hráčky měsíce, kde se autor stránek snaží v rámci novinek každý měsíc představit alespoň jednu hráčku RPG (jako důkaz, že RPG nehrají jen jedinci mužského pohlaví, a jako motivační faktor pro větší zapojení jedinců ženského pohlaví do sfér RPG).

Většina materiálu je ve formátu ZIP/PDF, i když opět jsou zde výjimky. Rovněž bych chtěl upozornit, že některé materiály jsou odkazovány na jiné servery či stránky a mohou již být bohužel neaktivní, eventuelně jsme se nimi setkali již jinde (například na stránkách WOTC nebo RPG Archive).

### Hotová dobrodružství a zápletky

Hotová dobrodružství jsou na těchto stránkách poněkud „rozstrkána“ původně zřejmě podle jednotného klíče (tedy podle úrovně postav, pro kterou jsou jednotlivá dobrodružství napsána), avšak jsou zde i výjimky.

Nejprve tedy dobrodružství podle úrovní:

*Levá (navigační) lišta => Adventures => prostřední (hlavní) část /spodní část – zcela naspod sekce Encounters/ => Adventures /podle úrovně/ => prostřední (hlavní) část => Název dobrodružství => ZIP/PDF*

A nyní výjimky. První je dobrodružství napsané přímo autory stránek:

*Levá (navigační) lišta => Adventures => prostřední (hlavní) část /sekce adventures by our site/ => The Betrayal => HTML – Pozor ! Má více částí (viz vždy dole tlačítko „continue...“)*

Druhou jsou „jen“ setkání:

*Levá (navigační) lišta => Adventures => prostřední (hlavní) část /sekce Encounters/ => název setkání => HTML*

Třetí jsou dobrodružství zařazená mimo výše uvedené seznamy podle úrovní (zde je několik odkazů na stránky WOTC, ale i pár dobrodružství):

*Levá (navigační) lišta => Adventures => prostřední (hlavní) část /sekce Adventures by Other Authors / => název setkání => ZIP/PDF*

A samozřejmě jsou zvlášť umístěny kampaně, jednak vlastní kampaň autorů stránek (zřejmě je hotova jen jedna, The Mask Campaign, druhá, To Serve Evil, je stále v přípravě):

*Levá (navigační) lišta => Campaigns => prostřední (hlavní) část /sekce The Mask Campaign / => číslo a název kapitoly => HTML*

Druhak to jsou odkazy na kampaně dalších autorů:

*Levá (navigační) lišta => Campaigns => prostřední (hlavní) část /sekce Campaigns by other sites / => název kampaně => ZIP/PDF*

## Cizí postavy

Cizí postavy lze najít velmi snadno:

*Levá (navigační) lišta => NPC Gallery => prostřední (hlavní) část => jméno cizí postavy => HTML*

## Místa a kartografická díla

Místa a kartografická díla jsou „namixována“ dohromady s pastmi (pro zloděje):

*Levá (navigační) lišta => Places/Traps => prostřední (hlavní) část => název místa nebo kartografického díla => ZIP (různé grafické soubory a obrázky) / HTML*

## Závěrem

Samozřejmě obě zmíněné stránky obsahují i další zajímavé materiály a doplňky nejen pro Vypravěče, ale často i pro hráče, takže je na každém jednom čtenáři, co si z nich vybere. A přestože pro zkušené harcovníky po Internetu by výše uvedené stránky mely být samozřejmostí, doufáme, že se nám opět podařilo některým z našich čtenářů odhalit nové zdroje materiálů pro řadu dalších seancí RPG všeho druhu.